

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Der Narrenkarren

Autor: Tobias Junge, TobiasRafael@gmx.de

Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Kosch, Winterende

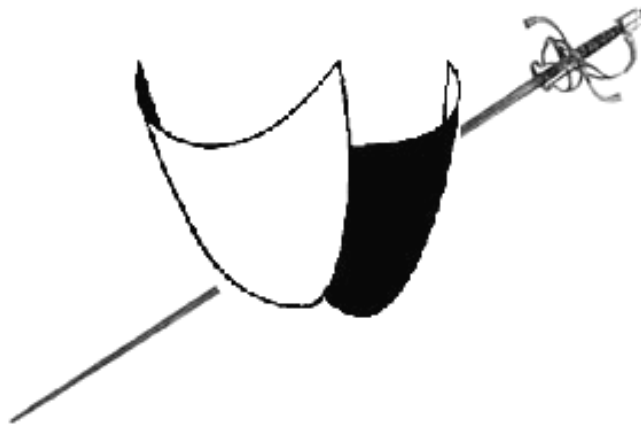
Dieses Abenteuer erreichte Platz 7

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

G&T06 – „Der Narrenkarren“

Autor: Tobias Junge

Illustrationen (Schnellzeichnungen): Mia Steingräber



**Das Abenteuer ist für
HeldInnen der Erfahrungsstufen/-grade:**

etwa 0-5 (Einsteigerabenteuer)

Ort und Zeit des Abenteuers:

am Ende des Winters in den Tälern und Bergen des
Fürstentums Kosch (nicht zwingend in der
aventurischen Gegenwart)

E-Mail:

TobiasRafael@gmx.de

Anschrift:

Tobias Junge
Hein-Heckroth-Str. 8
35390 Gießen

Lange Vorrede...:

Für die Darstellung dieses Abenteuers, das sich vor allem an frohgemute Spieler und noch am Anfang stehende Heldengruppen richtet, wurde eine „dramatische“ Form gewählt. Zum einen möge die Einteilung in Akte dem theatralischen Charakter des Abenteuers Rechnung tragen und zum anderen erleichtere es dem Spielleiter den Halt zu bewahren, auf den wackligen Bühnenplanken des Theaters. Ansonsten könnte man vielleicht beim Versuch des

eleganten Sprunges von Szene zu Szene, von Akt zu Akt über den Souffleur stolpern und kopfüber im Orchestergraben landen. Das stimmt vor allem dann missmutig, wenn im geschäftigen Ferdok statt den Orchestermusikern einige zwergische Kunstliebhaber am Fuß der Bühne sitzen. Diese wissen in der Diskussion über die klassische Tragödie „Verschüttetes Bier und vergossenes Blut“ durchaus schlagkräftige Argumente anzubringen.

Im vorliegenden Abenteuer „Der Narrenkarren“ schlägt es eine Heldengruppe in den Kosch, mit seinen Landschaften und Bewohnern von rauem Charme (Näheres zu vielen vorkommenden Aspekten findet man im DSA-Regionalband: *Am Großen Fluss*). Vielleicht wagen die Charaktere gerade eine mühselige Passage über die mächtigen Gebirgskämme, weil sie einen Händlertröss nach Havena begleiten oder einfach im Meer der Sieben Winde baden wollen. Womöglich haben sie sogar

von goldenen Tannenzapfen im Farindelwald gehört und tragen sich nun mit dem Gedanken sich den Hintern wegzaubern zu lassen.

Auf jeden Fall gerät die Gruppe in Ereignisse, denen sie sich nicht entziehen kann. Es sei denn sie ist falsch im Tagesgeschäft der Tapferkeit. Außerdem: Was nützt der edelste Held ohne schutzbedürftige Witwen und Waisen, Maiden und Memmen?

Der Spielleiter wird erkennen, dass er einige Freiheiten genießt. Die Aneinanderreihung und Zusammenstellung der einzelnen Ereignisse innerhalb der Haupthandlung sind variabel. Manche Gegebenheiten sind natürlich nur schwerlich zu tilgen, wenn nicht die gesamte Handlungsstruktur gefährdet werden soll.

Die zentralen Nichtspielercharaktere wurden relativ ausführlich ausgearbeitet, was der authentischen Darstellung derselben diene. Was Ortsangaben angeht, sind nur unbedingt notwendige und atmosphärisch relevante näher bestimmt.

Das Szenario rund um ein illustres Possenspiel kann und soll besonders dazu dienen, jüngst

zusammengefundene Abenteurer sich selbst, einander und mit dem Leben im Heldenalltag vertraut zu machen.

Im Anhang finden sich einige Beispiele aus der Koscher Liedertradition, denn: Ohne Verse wandert es sich beinahe so schlecht wie ohne Ferse.

Letztlich bleibt mir nur noch, einem jeden viel Freude beim Lesen, Spielen und Leiten zu wünschen, immer eingedenk dessen, dass man für ein wenig Spaß meist nur einen Zwerg, einen Zwergenwitz, einen Witzbold und einen engen, geschlossenen Raum braucht.

Mit Silberzunge und falschen Tränen

Oder: von der Magie des Theaters

In Aventurien ist es manches Mal nicht anders anzutreffen als in irdischen Gefilden: Wahre Abenteuer liegen meist in der Ferne, grob in Richtung Horizont und mindestens drei unüberlegte Schritte neben dem Alltag von Bauern, Bürgern und Betuchten.

Das, was für den ins Unbekannte ausgezogenen Abenteuerer täglich Brot sein mag, ist für viele andere entweder Bardengespinst oder nur zwischen staubigen Buchdeckeln zu finden. Dennoch oder vielleicht deshalb ist die Faszination und der Wissensdurst gerade bei jungen Aventuriern oft kaum zu stillen. So ist es vielerorts an der darstellenden Kunst dem vogelfreien Leben zu huldigen. Das fahrende Volk lässt auf Marktplätzen mächtige Filzdrachen wüten und vom Enduriumstuhlbein niederstrecken. Während in Stadttheatern klassische Tragödien aufgeführt werden, in denen eine grell singende Thalionmel, mit recht unrondrianischer Leibesfülle, Neetha vor dem Untergang bewahrt.

Dramen vom Aufstieg und Fall vieler Helden, vom Werden und Vergehen ganzer Reiche, vom Aufblühen und Welken der schönsten Frauen und fröhliche Lustspiele um Hunde, Narren, Verwechslungen und Irrungen beleben die Bühnen der Städte und Dörfer.

Ob Gaukler, Puppenspieler, Pantomimen, professionelle Darsteller, Barden, Skalden, Geschichtenerzähler, Vorleser oder Possenreißer, alle sind sie in gewisser Weise zaubermächtig, auch ohne Astral- oder Karmalenergie.

Lug und Trug und deren Mittel:

Neben der Schauspielkunst sind es gerade die mannigfachen Requisiten, die es dem Theater erlaubt Illusionen zu erschaffen, die vom Straßenköter mit Säbelzahnattrappen bis hin zu aufwendigen Bühnenmalereien reichen können.

Hier nur ein paar wenige Beispiele:

Masken: Falsche Bärte, Pferdehaarperücken und bemalte Gesichter gelten als Grundausrüstung aller Schauspielkunstschaffenden und sind in allen erdenklichen Ausführungen und Qualitäten erhältlich. Immer abhängig von der Dicke des Geldbeutels.

Kostüme: Ähnlich verhält es sich mit Kleidern und Kostümen. Vom kunterbunten Spaßmacherkleid, über das Zwei-Mann-Esels-Kostüm bis hin zur abstrakten Verkleidung als Regentropfen.

Bühnenbilder: Hier scheidet sich die Spreu vom Weizen. Die Königsdisziplin der weltlichen Illusion (ob mit Pinsel, Meißel, Hammer oder Nagel) kennt viele Möglichkeiten, aber nur wenige Meister.

Waffen: Eine der klassischen Vertreter ist der Theaterdegen. Biegsamer, leichter gefertigt und mit einer stumpfen, verbreiterten Spitze versehen. Darüber hinaus gibt es Waffen aus (bemaltem) Holz, einklappbar, einziehbar oder mit Kanälen versehen, um mit ...

Blut: ... künstlichem Blut (oder oft auch Tierblut) dem „Gegner“ scheinbar Wunden zu schlagen. Natürlich finden auch aufgemalte Verletzungen Anwendung.

Musik: Unheimliche Klänge, heiterer Tanz oder orchestrales Aufwallen begleiten nahezu jede Darbietung, denn nichts weckt Trauer oder Freude besser - ob Kapelle oder Solist (der es irgendwie schafft fünf Instrumente gleichzeitig furchtbar klingen zu lassen) – als Musik.

Stimme: Neben der Lautstärke sind es viele feine (oder grobe) Merkmale, die die Stimme eines Schauspielers vom Getöse des Markttreibens abheben. Doch oft genug begegnet man einem fipsenden Schlachtenwüter und einer zierlichen Fürstentochter mit einer Stimme wie ein Reibeisen. Viele Theatergruppen achten bei der Auswahl ihres Spielortes besonders auf die Akustik.

Dressur: „Die Leute lieben Tiere auf der Bühne, selbst dann noch, wenn sie mit dem Kopf drin steckten oder der sprechende Vogel Dämonen beschwören würde“. (Jallik der Bruchige, Tierbändiger und Schausteller)

Vielerorts liebt man drollige Hasen zum Streicheln oder grimmige Bären zum Bewundern. Die gezähmte Natur hat nicht überall Anhänger, aber selten will man auf die Attraktionen verzichten.

Akrobatik: Seiltanz, Jonglieren, Feuerschlucken und vieles mehr gehörten schon immer unverzichtbar zum Spektakel und werden es auch immer bleiben.

Schauspiel: Nicht zuletzt liegt es natürlich bei den Darstellern selbst, überzeugend, übertreibend oder unverschämt zu sein, sich in die Herzen oder ins Stadtgefängnis zu spielen.

Man darf nie vergessen, dass das Gaunertum eine der Wiegen des Theaters war und womöglich dessen Grab sein wird.

Alchemie: Nicht selten und oft sehr eindrucksvoll, raucht und qualmt es, knallt und stinkt es von den Bühnen, aber nicht immer ist Alchemie und Absicht im Spiel.

Wenn einmal die Kunst des Brauens und Mischens gezielt und erfolgreich zum Einsatz kommt, ist ein unvergesslicher Auftritt, wie auch immer geartet, sicher.

Bühnen gibt es überall...

... auch dort wo man sie am wenigsten erwartet. Im Zentrum des Abenteuers steht eine Aufführung, deren unfreiwillige Hauptfiguren die Spielercharaktere sein werden.

Zum Auftakt werden diese, nach beschwerlicher Reise durch die spätwinterliche Bergwelt des Koschs, Zeugen einer Entführung durch mysteriöse

Gauner. Ohne direkt eingreifen zu können eilen sie zur Hilfe, doch steht ihnen ein langer Marsch durch die zerklüftete und feindliche Natur bevor. Nur durch den „glücklichen Zufall“ zuvor zwei ortskundige, wenn auch recht neugierige Wanderer getroffen zu haben, die den Überfall ebenso machtlos mit anschauen mussten, kann die Jagd beginnen.

Allerlei sonderbare Zeichen und Stolpersteine stehen den Helden bevor. Zu allem Überfluss scheinen sich die beiden Begleiter, ein weitgereister Medicus und ein quicklebendiger Musikant, für alles zu interessieren, was die Charaktere betrifft, vom Hühnerauge bis zur Herkunft.

Nachdem die wenigen Begegnungen mit den Einheimischen zu Kuriosa geworden sind, die Methoden und Mittelchen des Medicus seltsam bleiben und die vermeintlichen Entführer eingeholt sind, fängt das Abenteuer erst richtig an.

Alles hatte sich als eine sonderbare Inszenierung des wissbegierigen Gelehrten und einer Schauspieltruppe entpuppt. Eine Art Versuchsaufbau um zu sehen, was Helden und Abenteurer ausmacht und antreibt. Harmlos, aber obskur.

Und vielleicht etwas zu realistisch, denn das Entführungsoffer, eine bildschöne, aber anstrengend selbstverliebte Schauspieler, wird erneut verschleppt. Diesmal von den echten, sagemurkanten Räubern, die sich ein beträchtliches Lösegeld versprechen. Den Helden obliegt es nun zu zeigen, was in ihnen steckt.

Als wenn das alles nicht schon genug wäre, scheint sich jetzt alles gegen sie zu wenden. Ein Sturm zieht auf, der Kosch steht Kopf, das Glück scheint die Gruppe zu verlassen und das eigentümliche Spiel

wird ernst. Und diesmal ist es das Schicksal, das entscheidet, wann der letzte Vorhang fällt.

Die Letzten Wochen hatte Meister Zeel in den Koscher Landen verbracht auf der Suche nach neuen wirkmächtigen Komponenten für Arzneien

Personenverzeichnis:

Meister Aesculap Zeel, brillanter Medicus, erfahrener Abenteurer und gelegentlicher Quacksalber

Meister Zeel lernte sein Handwerkszeug zu erst einmal aus staubigen Büchern im bald zu klein werdenden Neetha, und daraufhin aus erster Hand auf den noch staubigeren Straßen Aventuriens.

Vom hohen Norden verschlug es ihn in den tiefen Süden und von der Abenddämmerung ins Morgengrauen. Er reiste immer weiter auf der Suche nach Abenteuern, neuem Erkenntnissen und Hilfebedürftigen. Letzteres verschlug ihn vor einigen Jahren mitsamt seiner Gefährten in eine abgelegene Siedlung, in der die Zorganpocken wüteten. Bald erkrankte er selbst beim Versuch das Notwendige zu tun. Doch mit Pereines Wohlwollen überlebte er knapp und trägt die mittlerweile blassen Narben im stetig freundlichen Gesicht durchaus ohne Scheu.

Mit dem unbedingten Willen nach Wissen sind Meister Zeel schon so manche Türen geöffnet und andere wiederum verschlossen worden. So musste er sich des Öfteren den Vorwurf des Leichenfledderns anhören, wenn er z.B. einem toten Yeti einen Finger abnahm um ihn anschließend zu Forschungszwecken zu konservieren.

Der Medicus führt einen Packesel mit sich, auf dem allerlei Beutel und Taschen mit Kräutern, Phiolen und diversem Krimskrams verstaut sind. Er selbst trägt einen Reisemantel, einen breitkrepigen Hut und, kaum verborgen, einen abgenutzten Streitkolben.

Eine etwas groteske Schöpfung Meister Zeels ist zudem sein „Zeelsches universal-spezifisches Tonikum der wahren Gesundheit“: Ein bläuliches Gemisch aus Wasser, zerriebenen Tierknochen, zerstampften Wurzeln, verschiedenen Gewürzen und Blütenfarbe, das erstaunlicher Weise gänzlich unwirksam ist. Allerdings hilft es unbeachtet dessen bei eigentlich allen Beschwerden zuverlässig, wenn der Patient nur genügend davon überzeugt ist (hier kann der Spielleiter verdeckte Proben würfeln).

Alter: 37 **Größe:** 1,67 **Gewicht:** 67

Haarfarbe: schwarz-braun **Augenfarbe:** grün

Besondere Merkmale: immun gegen Zorganpocken

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 14, FF 14, Neugier 9, Prinzipientreue (Fürsorgepflicht, Schweigegebot...)

Herausragende Talente: viele akademische und Talente des Abenteurerlebens kompetent bis meisterlich, Heilkunde (Wunden, Krankheiten) brilliant, Heilkunde (Gift) meisterlich

Kampf: als erfahrener Abenteurer mit Ogerfänger und Streitkolben meisterlich, mit Wurfmessern und leichter Armbrust kompetent (Sonderfertigkeiten (SF): u.a. Gezielter Stich, Stumpfer Schlag)



und etwas Ruhe. Doch bald packte ihn eine fixe Idee am Kragen und zerrte ihn nach Ferdok. Dort fand er die richtigen Leute für sein Vorhaben: Die „Irrlichter“, eine Schaustellertruppe mit wenig Geld und noch weniger Fragen im Beutel. Sie erklärten sich bereit ein Possenspiel zu entwerfen und vorzuführen, um eine junge Abenteurergruppe ein wenig an der Nase herumzuführen. Währenddessen könne Meister Zeel sich daran machen, jene Faktoren und Beweggründe zu ermitteln, die aus einem Menschen (oder Zwerg oder Elf oder...) einen Abenteurer und sogar einen Helden machen.

„Wahrscheinlich sind es Abenteurer, die die Welt am Laufen halten und Helden, die die Richtung bestimmen.“, pflegt er neuerdings oft zu sagen. Mal sehen, was Aves dazu zu sagen hat.

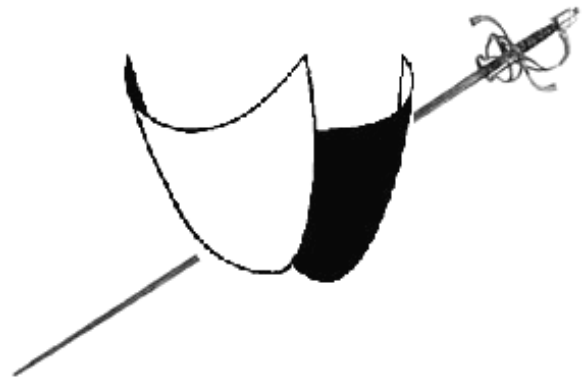
Die „Irrlichter“

Kunst und Kummer zu Ferdok

„Einen Wanderzirkus zeichnet sich doch wohl dadurch aus, dass er wandert, also verschwindet und verleidet uns nicht unser Bier mit falschen Tränen, Zähnen und Tönen!“ So oder weniger beredet, gerade zu fortgeschrittener, bierseliger Stunde, ergeht es den „Irrlichtern“ andauernd in den Kneipen des Ferdoker Hafenviertels und auf den freien Plätzen der alten Handelsstadt am Großen Fluss.

„Die Zeiten sind rauer und der Himmel grauer als früher. Kein Wunder, dass uns die Zwölfe nicht hold sind, sie haben schließlich auch eine schlechte Sicht auf uns“, pflegt Jallik, der älteste und erstaunlicherweise scharfsinnigste in der Formation, immer zu sagen (erstaunlich deshalb, weil er sich, abgesehen von vereinzelt Sätzen, ansonsten darauf beschränkt mit seinen Tieren zu sprechen, wohlgerne mit deren Lauten). Seit Jahren versucht der künstlerische Kopf, Wengel Linger, diesen und andere Sinnsprüche in ein aventurienerschütterndes Theaterstück einzubauen, doch ist er bislang nicht über den Titel *„Jubel, Trubel, Heiserkeit“* hinaus gekommen.

Die sechsköpfige, umherziehende Schausteller- und Theatertruppe ist wohl die glückloseste oder einfach



untalentierteste ihrer Zunft. Von Vielen als Tiefpunkt der hohen Kunst der Schauspielerei verschrien. Da Dukaten nicht auf Bäumen wachsen, endet ihre Reiselust zum Leidwesen vieler Stadtbewohner meist an der Stadtgrenze. Auch wenn die vielen, meist unvollendeten Bühnenstücke um stattliche, exotische Prinzen aus Riesland („exotisch“ ist vielleicht das richtige Wort für die Darbietung Wengels als Prinz) und eine edle, strahlend schöne horasische Prinzessin (Elisianah de Brionessa als sie selbst) ihre beabsichtigte Wirkung meist verfehlen, ist die Kuriosität der Truppe ihr einziger Trumpf, der sie über Wasser hält.

Messerwerfen, Feuerspiele, eigenwillige Lautenklänge, ein verwirrter Zwerg als bärtige Frau, ein tanzender Bär und das In-die-Luft-Stemmen desselben erheitern die Kinder und haben so manches Mal einen schwermutverhangenen Tag der Ferdoker Einheimischen ein wenig farbenfroher gefärbt. Solange bis es heißt: *„Erster Akt, erste Szene – Der Prinz tritt auf...“*

Wertvollster Besitz der Akteure ist ihr übergroßer Kastenwagen, der von zwei Eseln mühsam bewegt wird. In der Nacht bietet er Allen ein Dach über

dem Kopf und tagsüber kann er zur Bühne umfunktioniert werden, indem eine der Seitenwände heruntergeklappt wird. Mit allerlei Tüchern, Tand und Improvisationskunst wird auf diese Weise eine vollfunktionsfähige Bühne geschaffen, die sogar mit einer Gitterwand versehen werden kann, welche von Zeit zu Zeit die überschäumende Ereiferung des Publikums, in Form von fauligem Gemüse und (leeren!!!!) Bierkrügen in Zaum zu halten vermag.

Ein jeder der „Irrlichter“ verfügt mindestens über rudimentäre schauspielerische Fähigkeiten (Sich Verkleiden, Überzeugen etc.), die etwaige Beobachter, welche nicht wissen, dass es sich um Mimen handelt, durchaus vor Probleme stellt, wenn es darum geht, diese als solche zu enttarnen.

Letztlich mag die Theatergruppe zwar als Ansammlung von Marotten und Kuriosa angesehen werden, aber was gibt es nicht alles für Gestalten, vor allem im Kosch, den Feenwelten so nah.

Es treten in den einzelnen Rollen auf:

Elisianah de Brionessa, Schauspielerin und Dame von Welt

Eigentlich als Jette Grobber im koscher Hinterland vor über dreißig Praiosläufen geboren, sehnte sie sich früh nach parfümierten Taschentüchern und den Brettern, die die Welt bedeuten.

Also zog sie allein nach Ferdok, ihrem Sprungbrett auf die Bühnen des Lieblichen Feldes, wie sie damals wie heute glaubte, änderte ihren Namen und vertraute ihrem Aussehen und ihrem Talent. An letzterem haperte es ihr jedoch gehörig, überspielte sie doch ihren bäuerlichen Einschlag mit all dem übertriebenen Habitus einer horasischen Edeldame, wie es Klischee und Volksglaube verlangen.

Mittlerweile ist ihr jugendlicher Glanz etwas verblasst, ihre Gefährten sieht sie mehr oder weniger als notwendiges Übel und nicht selten sinkt sie unüberhörbar seufzend in eine Aufmerksamkeit suchende Ohnmacht.

In unserem kleinen Possenspiel verkörpert sie eben jene Tochter aus gutem Hause mit Namen Lorella, die es wert ist vom strahlenden Helden gerettet zu werden, um anschließend gemeinsam auf einem stolzen Schimmel in den Sonnenuntergang zu reiten.

Alter: -* **Größe:** 1,72 Schritt **Gewicht:** -*

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** blau-grau

Besondere Merkmale: gutaussehend

Herausragende Eigenschaften: CH 15, Eitelkeit 8, Arroganz 8

Herausragende Talente: alle gesellschaftlichen Talente ausgeprägt, Unfähigkeit Naturtalente

Kampf: mit Dolchen, Messern, Fingernägeln und den Waffen einer Frau geübt

* Danach fragt man eine Dame nicht...



Binsbart „Polter“ Baumbold, Barde, Ausrufer, Herold und Souffleur

„Berühmtheit ist immer eine Frage der Wucht und der Lautstärke, mit denen man sich in die Köpfe und Ohren der Zuschauer spielt. Die Leute müssen sich an dich erinnern, sonst bist du schon näher an Boron, als du denkst.“

So oder so ähnlich pflegt es der schlaksige Wirbelwind immer geradezu heraus zu posaunen, wenn man ihn danach fragt, warum er immer so ein Aufhebens um sich und seine Spielleute macht.

Binsbart ist vielleicht nicht der stattlichste, sicher aber einer der gewitztesten Musikanten und Spitzbuben Ferdoks. Virtuos auf mehreren Instrumenten (u.a. Laute, Trommel und Horn) kündigt er „die Irrlichter“ lautstark und eloquent an, fängt das eine oder andere faule Obst, Gemüse oder Kommentar ab und ist das Ein-Mann-Orchester der Gruppe.

Des Öfteren nutzt er die Verblüffung des Publikums (worüber lässt sich streiten) um sich des einen oder anderen Geldbeutels zu bemächtigen, ohne zu vergessen, den Frauen jene Aufwartung zu machen, die es ihm zudem noch erlaubt ihnen ihre Unschuld zu stehlen.

In unserem kleinen Possenspiel wird er Meister Zeel zur Seite stehen, als Assistent, als Mittler für Informationen und als Fanfarenbläser für die Charaktere, wann immer etwas Heldenhaftes ansteht.

Alter: 27 **Größe:** 1,75 **Gewicht:** 60 St.

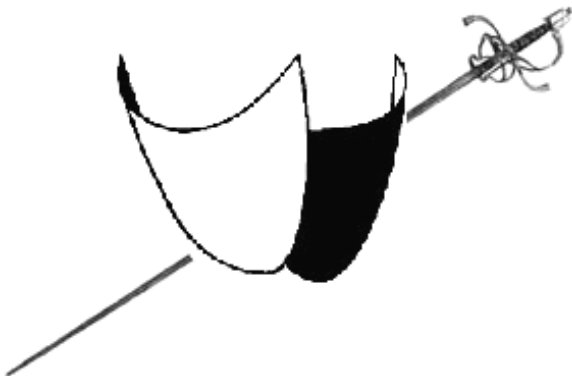
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** grün

Besondere Merkmale: soziale Anpassungsfähigkeit

Herausragende Eigenschaften: CH 14, Ge 15, FF 14

Herausragende Talente: spitzbübische Talente, Musizieren und Betören meisterlich

Kampf: mit Wurfmessern meisterlich (SF: u.a. Eisenhagel); sorgt in den meisten Auseinandersetzungen für die nötige Begleitmusik



Wengel Linger, wenig bescheidener Stückeschreiber mit umso bescheidenerem Erfolg und der „Herr der Flammen“

Der ferdoker Schriftsteller hatte sich jahrelang darin versucht für durchreisende Theaterleute und Schauspieler Bühnenstücke zu schreiben und an den Mann zu bringen. Seine Berufung glaubte er erkannt zu haben, als man ihm, während er in jungen Jahren als Abschreiber in einem kleinen Skriptorium arbeitete, sagte, er hätte eine schöne Handschrift.

Nach vielen erfolglosen Versuchen gründete er die „Irrlichter“ und fand in Elisianah seine Hauptdarstellerin, in die er sich heimlich verliebte, sie sich jedoch in ihr Spiegelbild. Außerdem scharte er einige skurrile Gestalten um sich, die wenigstens als Attraktionen dienen konnten. Wenn er nicht gerade den edlen Prinz an der Seite Elisianahs mimit, verblüfft er als Feuerspucker und arbeitet an Meisterwerken wie „Ritter und Gewitter“ und einer Piratenkomödie mit dem Titel „Wenn der schwarze Kobold Wellen schlägt“.

In unserem kleinen Possenspiel spielt er den verwegenen, aber im Herzen anständigen Räuberhauptmann Metzel.

Alter: 35 **Größe:** 1,81 Schritt **Gewicht:** 85 St.

Haarfarbe: grau-braun **Augenfarbe:** grau

Besondere Merkmale: Hitzeresistenz, Sprachgefühl

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 14

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben meisterlich, als Schriftsteller eher durchschnittlich

Kampf: weiß zumindest bei den meisten Waffen wo das „böse“ Ende ist, mit Theaterdegen geübt

Bierchen Langbart, die „bärtige Frau“ und Bühnenbildner

Unter allen sechs Mitgliedern der „Irrlichter“ ist dieser Zwerg wohl die sonderbarste Erscheinung. Vor einigen Jahren las Kunhag ihn verwirrt und ausgemergelt im Umland Ferdoks auf, woraufhin er von der Truppe zu bester Gesundheit gepflegt wurde.

Allerdings stellte sich schnell heraus, dass er unter massivem Gedächtnisverlust und einiger Verwirrung zu leiden hatte. Er kannte weder seinen Namen noch seine Herkunft. Gelegentlicher Verfolgungswahn und Angstattacken lassen ihn leicht unheimlich erscheinen.

Bald, nachdem Wengel den schwächlichen Zwerg aus Geldnot in Frauenkleider gesteckt hatte, ihn Bierchen Langbart nannte (Kunhags glorreiche Idee) und als kleine, bärtige Frau Trinkwettbewerbe abhalten ließ, entdeckte er dessen Fähigkeiten im Umgang mit allerlei Materialien, sodass er zum schrulligen, aber loyalen Requisiteur der „Irrlichter“ avancierte.

In unserem kleinen Possenspiel kennt man ihn nur als „den Schlächter“.

Alter: nicht zu ermessen **Größe:** 1,35 Schri. **Gewicht:** 61 St.

Haarfarbe: keine **Augenfarbe:** Schwarz

Besondere Merkmale: Wahnvorstellungen, Amnesie

Herausragende Eigenschaften: FF 14, KO 15, KK 15

Herausragende Talente: Begabung Handwerk (Holz, Leder, Stein) meisterlich, Meister der Improvisation

Kampf: im Umgang mit Äxten und Hämmern kompetent

Kunhag Hageltrotz, der „stärkste Mann des Kosch“ und Meister der Masche

Kunhag ist aus einfachem, aber jenem Holz geschnitzt, wie es Bäume bräuchten um den grimmigsten Herbststürmen zu trotzen. Der hünenhafte Lockenkopf vereint in sich die Kraft von fünf Männern und, wie Spötter munkeln, mindestens einen Ork in seiner Stammtafel. Seine Grobschlächtigkeit im Denken und im Erscheinungsbild legen diese Vermutung nahe. Doch wenn er nicht gerade bis auf das Blut gereizt wird oder bei den Aufführungen alles stemmt, was nicht niet- und nagelfest ist (manchmal auch Dinge, von denen man das behauptet hätte), ist er das friedfertigste Geschöpf unter dem Himmel.

Dann sitzt er oft im Schatten eines großen Baumes und geht ganz in seiner eigentlichen Leidenschaft auf, der Schneiderkunst, wobei er bevorzugt strickt und häkelt. Auf diese Weise entfaltet er eine ungeahnte Kunstfertigkeit und versorgt die Theatergruppe mit Stoffen und Kleidern.

In unserem kleinen Possenspiel verkörpert er den „kleinen Joscha“.

Alter: 25 **Größe:** 2,10 Schritt **Gewicht:** 130 St.

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun

Besondere Merkmale: unansehnlich, ungebildet

Herausragende Eigenschaften: KL 8, CH 9, KO 17, KK 21

Herausragende Talente: viele körperliche Talente weit überdurchschnittlich, gesellschaftliche Talente unterdurchschnittlich, natürliche Begabung: Schneidern

Kampf: Raufen, Ringen und mit dem Kampfstab (ehemals ein junger Baum) meisterlich (SF: u.a. Wuchtschlag)

Jallik der Brüchige, Tierbändiger und Greis

Ein Raunen geht durch die Menge, wann immer Pelzer, ein gewaltiger Borkenbär, den zerlumpten und ergrauten Jallik mit seinen Pranken packt und auf dessen Kopf herumkaut.

Neben dem spielerischen Raufen mit Pelzer vertreibt der alte Mann sich häufiger die Zeit mit innigen Zwiegesprächen mit einem Falken, dessen Namen er niemanden bisher verraten hat

Zwischen diverse Brunftlaute Jalliks mischen sich gelegentlich Sätze wie „Der Lohn des Toren ist sein Scheitern.“, „Große Städte sind auf Lärm und Hochmut gebaut.“ oder „Mache dir die Tiere zu Freunden, so bist du auf Dere daheim und den Göttern willkommen.“, die auf eine reiche Lebenserfahrung oder ein geschwätziges Elternhaus hindeuten.

Er ist zwar rüstig, aber nicht mehr der unverwundlichste, daher gibt er in unserem kleinen Possenspiel „den alten Knochen“.

Alter: etwa 65 **Größe:** 1,69 Schritt **Gewicht:** 70 St.

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau

Besondere Merkmale: Tierfreund

Herausragende Eigenschaften: IN 19, KO 9

Herausragende Talente: Abrichten meisterlich, Stimmen imitieren vollendet

Kampf: mit Schleuder und Knüppel kompetent

Die „Grauwölfe“:

Sage und Plage des Koschs

Vor etlichen Jahren gab es eine Zeit, da waren unwegsame Furten, enge Pässe und Reisepfade durch dunkle Wälder in weiten Teilen der Koscher Bergwelt noch unheimlicher anmutend und verrufener als üblich.

Gerüchte mehrten sich über eine geheimnisvolle Schar Gesetzloser, die ebenso schnell wie sich auftauchten wieder verschwanden. Alle Versuche Spuren oder die Missetäter selbst zu stellen blieben erfolglos. Die Menschen taufte diese bald „Grauwölfe“, da sie gierig Geld und Besitz, selten sogar Leib und Leben nahmen. Die Opfer, meist fahrende Händler, schwiegen über die Vorfälle, als hinge ihr Leben an einem seidenen Faden, den jedes Wort zuviel durchtrennen könnte.

Als eines Tages ein Händlerzug mit Waren für das Fürstenhaus bis auf den letzten Stofffetzen ausgeraubt wurde, zog eine beträchtliche Schar angeworbener Landsknechte, Jäger und Soldaten aus um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Zwar kehrten sie bald erfolglos heim, doch die Überfälle fanden hier ihr Ende.

Im Laufe der Jahre verblasste die Erinnerung der Koscher und vermischte sich mit alten Sagen, Ängsten und Hoffnungen. Es tauchten neue Gerüchte und Geschichten über den wackeren Räuberhauptmann Metzel und seine Mannen auf, die sich in einen der Berge des Kosch (namentlich der Berg Räuber knecht) zurückgezogen hätten und darauf warteten die prallen Beutel der Edelleute einzuritzen, wenn es dem Volke schlecht erginge.

So gibt es dieser Tage Erzählungen von wolfsähnlichen, grausamen Phantomen bis hin zu edlen Streitern für das Gute.

Den Charakteren können vielfältige Versionen begegnen und dem Spielleiter bleibt es letztlich überlassen, ob die gleich folgenden Personen den Geschichten entsprungen sind oder nicht.

Rieswink „Metzel“ Knurrlich, Räuberhauptmann

Der Hauptmann ist ein alter Hase im „Grauwolfgeschäft“. Vor vielen Jahren hat er sich aus Enttäuschung darüber, dass Dukaten nicht vom Himmel fallen dem Räuberhandwerk verschrieben.

Einst ein galanter Tunichtgut in höheren Kreisen, ist er nun ganz ein Mann des Gebirges und des Waldes. Nicht mehr ganz Herr seiner einst jugendlichen Kraft und Ausdauer, ist er dennoch ein ernstzunehmender Gegner, vor allem in seinem Terrain.

Rieswink neigt dazu seinen Opfern anzudrohen, sollten sie Auskunft über die „Grauwölfe“ geben, er sie finden und bestrafen würde. Zudem pflegt er sein mysteriöses Bild in der Öffentlichkeit mit gut platzierten Gerüchten.

Alter: über 50 **Größe:** 1,91 Schritt **Gewicht:** 90 St.

Haarfarbe: schwarz (lang) **Augenfarbe:** grün

Besondere Merkmale: einäugig (Augenklappe)

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 14, KK 15, famose Goldgier

Herausragende Talente: Wildnistalente kompetent, gesellschaftliche Talente verkümmert

Kampf: Raufen und im Umgang mit dem Säbel meisterlich und skrupellos (SF: u.a. Wuchtschlag, Schmutzige Tricks)

Die gemeinen Grauwölfe, Gesinde aus Halunken und Halsabschneidern

Üble Gesellen, die für ein paar Dukaten ihre Mütter verkaufen würden, falls sie es nicht schon längst getan haben.

Der Trupp von bis zu zehn Mann setzt sich aus skrupellosen Tagelöhnern und Ausgestoßenen zusammen.

Ihrem Hauptmann sind sie, soweit sein Gold reicht, loyal. Im Kampf sind sie durchaus opportunistisch, was heißt, dass sie sich nicht bis zu letzten Atemzug aufopfern. Allerdings setzen sie bis dahin alle notwendigen und zweifelhafte Mittel ein.

Alter: ? **Größe:** ? **Gewicht:** ?

Haarfarbe: ? **Augenfarbe:** ?

Besondere Merkmale: ausgesprochen ungepflegt

Herausragende Eigenschaften: Goldgier ausgeprägt, körperlich eher ausgemergelt

Herausragende Talente: Wildnistalente kompetent, gesellschaftliche Talente verkümmert

Kampf: meist geübt im Umgang mit Knüppeln oder Dolchen, eventuell mit Kurzbögen

Der Koscher an sich:

Erst die Arbeit ehrlichen Schweißes, dann das Vergnügen echten Bieres

An dieser Stelle sollen nicht viele Worte verschwendet oder Vergleiche herangezogen werden. Im Kosch haben es seit jeher Zwerge und Menschen verstanden ein friedliches und einander dienliches Neben- und Miteinander zu pflegen. Wer kann, geht seinem Tagewerk nach, jeder hat seinen Platz in der jeweiligen Gemeinschaft und schätzt die Ruhe und den Frieden. Störenfriede haben

nichts zu lachen, es sei denn sie finden es erheiternd, nackt und kopfüber in ein Fass Rübensirup getaucht zu werden um anschließend entlang einer Reihe von Bienenstöcke laufen zu müssen und zu rufen: „*Schaut wie ich laufe, horcht wie es summt, ich hab’ euch zum letzten Male gelumpt!*“

Wahrscheinlich hat der kulturelle Austausch mit dem Zwergenvolk der Region dazu geführt, die Koscher fast beispiellos trinkfest werden zu lassen.

Vielleicht ist es aber auch nur die Leidenschaft zum heimatlichen ferdoker Bier, das auf keinem der etlichen feierabendlichen Feste fehlen darf.

**„Wenn die letzte Schlacht geschlagen ist,
werden die Menschen vergehen.**

**Wenn die letzte Note verklungen ist,
werden die Elfen vergehen.**

**Wenn der letzte Berg ins Meer gespült ist,
werden die Zwerge vergehen.**

Doch erst ...

**... wenn der letzte Koscher die Hacke beiseite gelegt und den letzten Zug getan hat,
wird die Welt vergehen.“**

*(Koscher Weisheit, die gerne dann angebracht wird, wenn mal wieder ein weitgereister
Neunmalklug glaubt die dortigen Verhältnisse belächeln zu müssen.)*

Akt I:

Folgenschwere Begegnungen

„Bühne frei“

Der harte Winter liegt in seinen letzten Zügen. Aus den Tälern des Koschs ist er zwar schon seit einigen Wochen zögerlich gewichen, doch erwehrt er sich hinter den eisigen Zinnen der Berge noch immer des nahenden Frühlings.

Reißende Schmelzwasserbäche, die ständige Gefahr von Gletscherabbrüchen und Gerölllawinen lassen die Passage über die koscher Gipfel zermürend und langwierig werden. Zu allem Überfluss sind viele der bekannten und überwiegend genutzten Höhenwege durch Steinschläge oder Einbrüche unbegebar geworden und müssen erst mühselig freigelegt oder gar ganz aufgegeben werden.

Nur noch wenige der angestammten Rastplätze und Feuerstellen, meistens kleine Plateaus, die von mehreren Seiten mit schützenden Felswänden umgeben sind oder von den Zwergen eingeschlagene oder natürliche Höhlen, sind erreichbar. Dazu kommt, dass der erschöpfte Wandersmann sich dann auch noch mit eingemieteten Bewohnern der Bergwelt um die letzten trockenen und windgeschützten Orte streiten darf. (Während Bergziegen und Schneehasen dahingegen sehr zuvorkommend sind, beharren u.a. Höhlenbären erwiesenermaßen mehr auf ihrem Standpunkt. Nur der Verdrossenste oder Streitlustigste zweifelt hier das Gewohnheitsrecht an.)

Den Charakteren sollte nach allerlei Strapazen entlang der Baumgrenze unmissverständlich klar gemacht werden, dass sie der Zankapfel zwischen

der grimmigen und der erneuernden Jahreszeit geworden sind.

Des Abends niedergelassen, vernehmen sie bald seltsame Geräusche, die im Widerhall der schroffen Felsen aus etlichen Richtungen zu kommen scheinen und immer wieder von atemloser Stille unterbrochen werden: hektische Schritte, Rascheln, metallisches Scheppern, Klirren und Zerspringen von Glas, schimpfende Flüche in verschiedenen Sprachen und der markerschütternde Ton eines Horns, der auch den letzten Berggeist geweckt haben mag.

Hier kommen **Meister Zeel** und **Polter** ins Spiel, die als fidele Wandersleute anscheinend den gleichen Weg wie die Spielercharaktere zu bewältigen haben. Zum Glück für die Helden erweist sich das gesellige Gespann als ortskundig und bietet ihnen an, sie zu begleiten. Beide hüllen sich nicht gerade in

Schweigen, was die eigene Person und eigens Erlebtes angeht. Das Einzige was den Helden natürlich verschwiegen wird ist, dass die Begegnung nicht ganz unbeabsichtigt geschah und sie

an einem „kleinen Feldversuch“ teilnehmen, dem naturalistischen Theater neues Leben einhauchen und *nur vielleicht* von einem Bären gefressen werden.



Aus welchem Holz sind Abenteurer?

Meister Zeel hat auf seine Reisen viele Gefährten gefunden und verloren, Erfolge gefeiert und Niederlagen erlitten, und dennoch sah er immer wieder wackere Gesellen, die sich dem Schicksal in den Weg stellten. Doch die Tage sind unruhiger geworden und einsamer seine Reisen. Seit geraumer Zeit fand er nur noch Zwielficht und Zweifel.

Wenn das Heldenblut in den Reichen dünner geworden sein sollte, muss man sich schlichtweg selbst daran machen einige Zutaten beizumengen: „Selbst ist der Medicus!“.

Eventuell ist **Meister Zeel** dem einen oder anderen Helden so gar als Arzt, Gelehrter oder Abenteurer bekannt, da er schon u.a. an so mancher Schlacht (nicht nur im Lazarett) beteiligt war (SO 12).

Auf jeden Fall bietet er den Helden jeder Zeit seine fachkundigen Dienste an (als Heilkundiger, als kompetenter Lehrer und durchaus auch sein erstaunlich vielseitiges „**Universalspezifikum**“).

Zudem untersucht er die Charaktere auf Herz und Nieren, könnte sie diversen harmlosen Experimenten unterziehen und führt penibel Buch. Natürlich soll keiner der Helden zu irgendwas genötigt werden, allerdings kann der Medicus sehr gut darin sein jemanden davon zu überzeugen, dass die Schulter tatsächlich seit längerem zwick, das Haar auch schon mal voller war oder der anstürmende Geißbock dort vorne wirklich etwas unscharf aussieht.

Außerdem schürt er ab und zu den Wettkampfgeist der Gruppenmitglieder, denn welcher Thorwaler

lässt sich schon gerne sagen, dass der nach Kirschblütenessenz stinkende Horasier einen etwas zäheren Eindruck macht. Das Gleiche gilt für die punische Analystin, die sich zum hundertsten Mal anhören muss wie der Streuner letzten Monat hinter das Geheimnis des komplizierten Mechanismus' in der erzschurkischen Zwingfeste gekommen ist (auch wenn es mehr mit Rauschkraut, einem großen Brecheisen und einem geklemmten Fuß zu tun hatte.)

Wer Held sein will muss leiden

Im Folgenden einige Vorschläge für gruppentherapeutische oder individuelle Maßnahmen in ruhiger Minute, wenn an sicheren Orten gerastet wird oder milde Täler durchquert werden. (Sollte natürlich keine Würfelorgie werden, kann aber Spaß machen, da die Charaktere sich unter „ärztlicher Aufsicht“ und (viel wichtiger) unter den Augen eines, laut eigener Aussage, großen Herolds, Musikanten und Legendenängers beweisen können.)

Dazu kommt noch, dass Meister Zeel von Zeit zu Zeit ein lederndes Maßband um die Hüften, Bäuche und Arme aller Anwesenden schlingt und Ernährungshinweise gibt, sowie ein nimmermüdes Interesse an den Geschichten und Lebenswegen der Helden entwickelt.

Wenn die Charaktere, bzw. die Spieler allerdings keinerlei Interesse an „Spielchen“ haben, tun es auch ein paar Lawinen, Rutschpartien auf herabstürzenden Eisschollen, Klauen und Zähne in jeglicher Form in etlichen Körperpartien oder Irrungen und Wirrungen in einer schroffen Gebirgslandschaft jenseits der gut ausgebauten Reichsstraßen.

Schneller, höher, weiter, weiser – wer streiten kann, kann auch wettstreiten:

Balancieren (Aber nicht gerade entlang des nächst besten Abgrunds.)

Wettläufe und -sprünge (... auch nicht *über* den besagten Abgrund.)

Übungskämpfe (Zum Trainieren oder um Rechnungen zu begleichen.)

Weit- und Zielwerfen (... oder das Gleiche mit Schusswaffen.)

Holzhacken (Sehr nützlich für das Muskeltraining und das Lagerfeuer, falls man Holz findet.)

Seh- und Hörtests („Wer hört oder sieht den Steinschlag als erster?“)

Selbstbeherrschung („Wer kann die längste Zeit wach bleiben ohne verrückt zu werden?“)

Denkaufgaben (5 Bannstrahler + 40 Orks = ?)

Gesinnungsfragen („Der Kaiser brennt: Wen rettetest du? Den Kaiser oder das Enduriumschwert?)

Singen, Saufen, Säbelfechten (Ein Held muss Feiern beleben, überleben und dann noch drei Männer oder Frauen (eventuell rahjaisch) niederringen können.)

Glückspiel (Polter erklärt sich gerne bereit (zu Übungszwecken?) den Abenteurern das Geld aus der Tasche zu ziehen)

Ein weites Feld (auf dem sich der Spielleiter und seine Phantasie austoben können. So können besonders „nährische“ Gruppen gerne vom Eierlauf, über Sackhüpfen bis hin zu Kochdisziplinen alles Erdenkliche umsetzen.)

Flugpost

Während Polter und Meister Zeel (der im übrigen nichts dagegen hat beim Vornamen genannt zu werden) bei den Charakteren bleiben, ihnen auf den Zahn fühlen und sie in die „richtige“ Richtung führen, bereitet der Rest der Theatertruppe alles für eine fulminante Einstiegsszene und die anschließende Schnitzeljagd vor.

Verbindung halten sie mit Hilfe von **Jalliks Falken**, der in der Gegend zu Hause ist und diese wie seine Westentasche kennt. Tatsächlich trägt er eine kleine Tasche bei sich, die farblich an sein Federkleid angepasst wurde und in der Jallik und Polter kurze Nachrichten austauschen. Bei letzterem verweilt der ansonsten scheue Raubvogel nur kurze Zeit, nachdem er sich meist etwas abseits der Reisegruppe niedergelassen hat und vom Barden aufgesucht wurde.

Sollte einer der Charaktere den Vogel entdecken und eine Mahlzeit oder Hintersinniges wittern, weiß der Falke sich zu verteidigen oder zu verbergen.

Misstrauisches Gesindel ...

... wie es die Charaktere (oder es vielmehr die Spieler) meistens sind, kann man schlichtweg nie ganz davon überzeugen, dass alles mit rechten Dingen vor sich geht. Oft wird schon das winzigste Zögern oder Blinzeln des Spielleiters als Hinweis auf eine epische Intrige mit Drachen und Dämonen interpretiert. Obwohl ihm vielleicht nur gerade wieder Mal die Gesichtszüge und die Bestechungsschokolade entglitten sind, weil der Streuner den Krieger befragt, ob man einen dressierten Höhlenbären eher als mittleres oder als schweres Streitross benutzen könne?

Wie dem auch sei, den Charakteren können angesichts der beiden Neuankömmlinge durchaus Zweifel bleiben, ob diese aufrichtig sind oder ein falsches Spiel treiben. Aber der Gruppe wird nichts anderes übrig bleiben als aufgrund der misslichen Umstände kundige Ratschläge und Begleitung anzunehmen. Im Laufe der Reise werden ihnen schon noch genügend Dinge seltsam vorkommen.

Akt II:

Der beschwerliche Weg zum Ruhm

„Der bitterkalte Wind peitscht unerbittlich über das hohe Land und schneidet tiefer ins Fleisch als die scharfkantigen Felsen es je vermochten. Die letzte Nachtruhe ging friedlich wie in Tsas Schoß vorüber,



inmitten eines zartgrünen Kiefernheides, der in der Senke eines kleinen Tals im Südosten immergrüne Herrschaft über ein kleines Reich hält. Als hätte Firun den Wanderern ein Verschnaufen gewährt, schickt er nun umso grimmiger seinen eisigen Atem gegen die Boten des Frühjahrs aus.

Der scheinbar wie von Riesenhand aus der Felswand gerissene, überhängende Pass windet sich mühsam um den Berg. Nur ein paar Moose und Farne trotzen der Witterung in unmittelbarer Nähe eines

herabstürzenden Schmelzbaches, der donnernd Eisschollen mit sich in die Tiefe reißt. Der Geröllweg mag nur wenig mehr als zwei Schritt in der Breite sein, zur Linken die Fratze des Winters, zur Rechten in waghalsiger Tiefe erstreckt sich ein frühblühender Talkessel, dessen Mischwälder nahezu den gesamten Gesichtskreis des Hinabblickenden umspannen.

Aus den Baumkronen steigen träge Dunstschwaden auf, als plötzlich grelle Schreie den Nebel zerreißen. Tausendfach, von den Hängen zurückgeworfen und verstärkt, dringt das Klirren, Ächzen und Geschrei einer tobenden Schlacht in den Himmel. Nur schemenhaft geben Dunst und Gipfel vereinzelt Einblicke in das Geschehen. Mehrere Kämpfer, einer davon hünenförmig, scheinen einen Wagentross anzugreifen, zu morden und zu brandschatzen.

Nach einigen Herzschrägen stehen Wagen in Flammen oder liegen in Trümmern. Eine Frau wird von den Angreifern verschleppt. Sie schreit, bittet klagend um Schonung und fleht erbarmungswürdig um Hilfe.“

Dies ist der Moment für Entschlusskraft und Heldenmut. Wenn sich die Charaktere dafür entscheiden die Jagd beginnen zu lassen, lässt Meister Zeel sie wissen, dass er einen Weg hinab ins Tal kennt und sie führe.

Er lässt sie wissen, dass die Unternehmung voller Gefahren sein werde, kaum Hoffnung auf Erfolg bestehe und wohl kein Reichtum winkt (aber was so ein richtiger Held ist ...).

Die „**Irrlichter**“ hatten nach langem Suchen in der einsamen Talsohle ideale akustische und Witterungsbedingungen für ihren großen Auftritt gefunden. Wengel schrieb das Skript und schürte Flammen. Bierchen und Kunhag stellten die Aufbauten und Requisiten her und zertrümmerten sie wieder freudig. Elisianah hatte hingebungsvoll gelitten und der alte Jallik schmunzelte amüsiert.

Mit Musik geht alles leichter

Der Augenblick des Aufbruchs wird von Polter dahingehend markiert, dass er sein Horn inbrünstig bläst. Mit folgenden Auswirkungen:

1. Sollten die Spielercharaktere nicht vom Plateau gefallen sein, sind sie nun zumindest wach.
2. Er wird während des gesamten Abenteuers dazu tendieren heroischen Taten und Worten die, seiner Meinung nach, nötige Würde zu verleihen, in dem er diese (oft auch ohrenbetäubend) musikalisch kommentiert. Dabei wird er ohne Eingreifen der Helden durchaus auch die eine oder andere Zurückhaltung verlangende Szene vertonen.
3. Der Rest der Schauspielgruppe weiß nun, dass alles nach Plan läuft und bereitet alles Weitere vor.
4. Leider wurden auf diese Weise auch die „**Grauwölfe**“ aus ihrem Winterschlaf gerissen. Hauptmann Metzel ist sehr gespannt, was im Tal alles vor sich geht.

Während des Abstiegs (und natürlich im Laufe des gesamten Abenteuers) bieten sich in der einerseits feindlichen und andererseits zauberdurchwirkten Gebirgswelt mit seinen Geheimnissen und Geschichten vielfältige Möglichkeiten den Charakteren den Teppich unter den Füßen wegzuziehen.

Der Spielleiter sollte hierbei beachten, dass er die Spieler (oder auch nur einzelne Charaktere) beständig im Reich zwischen Einbildung und tatsächlicher Wahrnehmung taumeln lässt. Das fingerhutgroße, schwebende Schloss, das der Krieger in seiner Tabakdose gesehen hat, ist nicht

unbedingt glaubhafter als sein Akademieabschlusszeugnis.

Die **Nähe zu den Feenreichen** beseelt die Luft und belebt die Berge, weckt die Phantasie, täuscht die Sinne und berauscht den Verstand.

Als dramaturgische Mittel können u.a. folgende Begebenheiten dienen:

„Geistreiche Möglichkeiten“

Missgünstige Windspiele:

Als böse Stimmen oder unwirkliche Einflüsterungen können diese schwer fassbaren Erscheinungen sich das schwächste, empfänglichste oder lohnendste Glied einer Kette auswählen. Sie können, unhörbar für andere Wesen, Zweifel, Missgunst und Unbehagen in einen Geist pflanzen.

Die Folgen können Paranoia, Soziopathie oder sogar Wahnsinn sein.

Was solche Peiniger anlockt ist unbekannt. Vielleicht ist es Zufall, das schlechte Gewissen des Opfers, ein dunkles Geheimnis, ein fluchendes Wort gen Himmel oder ein zertretener Frühblüher.

Schelmische Windspiele:

Allerdings gibt es auch harmlosere Exemplare, die nicht mehr als lästige Gedanken, fixe Ideen oder Störenfriede sind. So könnten diese sich beispielsweise einen tollpatschigen Wanderer (ein Spieler, der bei irgendwas einen Patzer gewürfelt hat oder einfach so) aussuchen und machen ihn zum Pechvogel schlechthin (entweder für kurze Zeit den Nachteil „Tollpatsch“ oder der Spielleiter gibt vor einige Proben der Spieler verdeckt zu würfeln und lässt diesen Spieler häufiger patzen).

Natürlich könnten auch einige kleine Dinge einfach verschwinden, wegschweben oder sich scheinbar

verändern. Vielleicht ziehen die Helden bei nächster Gelegenheit aus ihren Schwertscheiden plötzlich Äste, ein Bogen beginnt zu grünen, Steine und Felsen bauen spontan Brücken, Türme oder rollen wie von Geisterhand den Charakteren bergauf hinterher.

Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt, sollten aber nicht überhand nehmen, da sie großteils nur zur Unterstützung der Atmosphäre dienen sollen oder dazu, Übermut und Größenwahn der Helden zu bremsen.

Bei Bedarf können sich die Störenfriede auch manifestieren: z.B. als kleine Windhosen, als warmer oder kalter Luftzug, in Form eines dunklen oder hellen Wölkchen oder als Eisblume.

Der Ort der Tat

Je nach Stimmung in der Gruppe (sowohl am Spieltisch, als auch im Kosch) und Wanderglück,

Ein Wort zur Zauberei

Manchmal vermögen es die Flügelschläge der Magie die Welt aus den Angeln zu heben und Aventurien ist an Federn nicht arm.

Ohne die magiebegabten Charaktere grundsätzlich bändigen zu wollen, sei an dieser Stelle dem Spielleiter geraten auch weniger redliche Mittel einzusetzen um das Spiel am Laufen zu halten.

Dafür genügt manchmal nur ein Fingerschnippen, eine Windböe, aufziehender Nebel, eine kichernde Stimme im Ohr, ein zurückschnellender Ast, die Fänge des Winters, ein Frettchen im Allerwertesten oder die unvorhergesehenen Nebenwirkungen des „zeelschen Tonikums“.

Die magischen und die Künste der Bühne sind nicht selten wie Feuer und Wasser.

reiche Wildgründe scheinen hier fast unbekümmert den Harten Winter überdauert zu haben. Die Abgeschiedenheit und die einzigartige Lage mit

steht es dem Spielleiter frei wie lange die Helden für den Weg hinab ins Tal benötigen.

Einmal durch enge Nadelöhrgänge angelangt, breitet sich ein fruchtbares Gebiet vor ihren Füßen aus.

Frühjahrsblumen, Nadelwälder durchsetzt mit Eichenhainen und

unterirdischen warmen Quellen haben dieses kleine (Tsa-)Wunder möglich gemacht.

Schon bald ist der Ort des Überfalls gefunden, an dem nur noch verkohlte Trümmer an eine Kutsche erinnern, die Pferde scheinen geflohen, die verwischten Fußspuren lassen kaum eine Personenschätzung zu, jedoch aber eine Richtung, der man folgen kann.

Mit klammen Fingern

Schweineblut und gebrochene Pfeile hier und dort sollen einen Eindruck des Kampfes vermitteln. Natürlich fehlen Leichen oder einzelne Körperteile, aber mit Hilfe der in der Nähe zu findenden Bärenspuren (von Jalliks Bär Pelzer) und diversen natürlichen Tierspuren dürfen sich die Charaktere im Rekonstruieren üben.

Starkes Interesse wird wohl ein leicht zu findendes Buch am Schauplatz erregen: das aus Wenzels Feder stammende **Tagebuch** der offensichtlich entführten edlen Freifrau Lorella von Kauzenstein (wie Polter beitragen kann ein zurückgezogen lebendes, daher recht unbekanntes, aber wohlhabendes altes koscher Adelsgeschlecht).

Wenzel hat sich bei der Inszenierung, seiner Meinung nach, selbst übertroffen, was angesichts seiner bisherigen Machwerke allerdings auch keine wirkliche Überraschung ist. Vielleicht liegt es daran, dass er sich der bekannten **Regionalsage um die Räuberbande der „Grauwölfe“** angenommen hat, die genügend Inspiration liefert. Angeblich sollen die mysteriösen Wegelagerer im nahe gelegenen Berg „Räuber knecht“ hausen. Dieser war bei der Suche nach einem geeigneten Ort der Anhaltspunkt, der Authentizität wegen. Umso überraschter waren alle als sie das Tal tatsächlich fanden.

Auszüge aus dem Tagebuch, das mit zitteriger Hand geschrieben scheint:

„ ... wir werden seit Tagen verfolgt. Ich weiß nicht wie, aber die Unbekannten haben uns selbst in diesem Gebirgslabyrinth gefunden. Als würden sie sich hier auskennen. Jetzt bedaure ich es sehr vor meinem Gemahl den Weg über diese unheilvollen Berge ohne größeres Geleit gewagt zu haben. Aber warum musste Boron meinen geliebten Bruder auch gerade dieser Tage zu sich holen. Nun müssen Leubolds Trauerfeierlichkeiten ohne mich stattfinden. Wer weiß, ob ich noch einmal heimkehren werde ...“

„ ... sie haben uns eingeholt. Meine Begleiter haben sich entschieden keinen Widerstand zu leisten. Wir sollen ihnen anscheinend folgen. Die Räuber sind alle verumumt, bis auf den, auf eine unerklärliche Weise, äußerst anziehenden und gutaussiehenden Hauptmann, den sie „Metzel“ nennen ...“ (An dieser Stelle folgen noch ein paar Lobpreisungen Wenzels auf den *Hauptmann*.)

„ ... ich habe sie belauscht, doch es ist schwer sie zu verstehen, der Wind bläst stark. Anscheinend wollen sie Lösegeld für mich erpressen und nennen sich selbst „Grauwölfe“ (Polter weiß einiges über sagenumwobenen Halunken zu berichten) ... „,

„ ... wir haben gehalten. Sie wollen die Kutsche zurücklassen und zu Fuß weiter. Ich habe ein paar Wegmarkierungen aufgeschnappt, die vielleicht zu ihrem Versteck führen. Ich werde sie notieren und hier zurücklassen. Falls die Zwölfe es wollen, findet mein Gemahl meine Aufzeichnungen, wenn er in ein paar Tage folgt. Ach, ich dumme Gans voller naiver Hoffnung ...“

„ ...meine Bediensteten sollen hier zurückgelassen werden, aber sie wollen mich nicht gehen lassen.

... heftiger Streit ... ich höre Schwerter klirren ... es brennt ...“(Hier endet der Federstrich und Tinte ist über die Seite gelaufen.)

Zeichen und Wunder

Die Beschreibungen der entführten Adligen sind nur noch teilweise zu lesen, aber einige der Wegbeschreibungen sind noch zu entziffern.

Die Markierungen sind natürlich frei erfunden und den Gegebenheiten des Tals angepasst. Meister Zeel und Polter wissen um die Orte. Sie können bei Bedarf vom Wink mit dem Zaunpfahl Gebrauch machen. Es ist die Rede von:

...einem buckligen Troll: Eine Felsformation in der Nähe, die mit viel Abstraktionsvermögen an einen Troll mit Buckel erinnert.

...dem Widderkopffelsen: Ein faustgroßer Stein, den Meister Zeel oder Polter bei sich trägt. Er wird irgendwann auf den Weg geworfen (falls dies einer der Helden mitbekommt, wurde der Stein halt gerade vom Werfer gefunden).

...einer kitzligen Kiefer: Ein alter Nadelbaum, der sich über die Jahre ziemlich gekrümmt hat. Der morsche Stamm ist fast hohl, und wenn der Wind durch die Risse und Astlöcher pfeift erhebt sich ein fast kicherndes Geräusch. Die Kiefer scheint sich vor Lachen gekrümmt zu haben.

...dem riesigen Zwerg: Irgendein Zwergenbildhauer scheint vor Jahrhunderten diesen Koloss aus dem Fels geschlagen zu haben. Jedoch muss es der untalentierteste oder blindeste Künstler aller Zwergensippen gewesen sein. Jeder der Gliedmaßen ist unterschiedlich lang und falsch proportioniert, die Augen schielen und die Inschrift lautet in schlechtem Rogolan: „Dem Zwerg sein Werk“

...von einem kristallinen Vorhang: Ein großer Wasserfall, hinter dem sich ein kaum benutzter Durchgang in einen anderes Tal befindet, wo das Spiel weitergeht.

Akt III:

Schafe in Wolfspelzen

Vor vielen Jahren, auf der heillosen Flucht vor den Spürhunden der koscher Obrigkeiten, der endgültigen Erschöpfung nahe, fanden die „**Grauwölfe**“ unter Führung ihres Hauptmanns in den abgeschiedenen Gefilden des Tales am Fuße des „Räuberknechtes“ Zuflucht. Sie überdauerten die Jahre, von der Außenwelt abgeschnitten. Dort fanden sie das Nötigste und während ihre Legende auflebte, sanken sie herab zu verwahrlosten Elenden. Doch nun scheint es als meinte das Schicksal es doch noch gut mit ihnen.

Ein Späher berichtet Metzel, dass ganz in der Nähe eine hochwohlgeborene Edelfrau mit ihrer Kutsche von Unbekannten angegriffen und verschleppt wurde. Also macht sich die ganze Schar auf die Suche, während die Helden noch den Abstieg wagen.

Die „**Irrlichter**“ ahnen nicht, wen sie mit ihrem Spektakel aufgescheucht haben. Sie bereiten in dem angrenzenden Tal (hinter den Wasserfall) alles für die Zusammenkunft mit der Heldengruppe vor, da sie ja einen würdigen Höhepunkt ihrer Vorstellung liefern wollen.

Die **Helden** folgen weiterhin hinterlassenen Spuren wie Stofffetzen, Pfeilen und überdeutlichen Stiefelabdrücken. Wenn nötig, kann Polter als Bauchredner hinter einer Tanne sitzend, einer teilnahmslosen Eule einige Hinweise in den Mund legen. Das funktioniert aber wirklich nur beim betrunkensten, verwirrtesten oder abergläubischsten aller Charaktere (meistens der Thorwaler) und sollte nur im äußersten Notfall Anwendung finden.

Sie predigen Bier und trinken Wein

Das kleine Tal am anderen Ende des Durchganges (das ebenfalls durch einen Wasserfall verhangen ist) ahnt gar nichts davon, was gerade alles vor sich geht.

Drei kleine Siedlungen von koscher Menschen und Zwergen finden sich am Westhang der großen Senke. Den Winter hindurch hatten sie kaum Kontakt zum Umland und versorgen sich vollständig durch den Anbau von Getreide und die Schafzucht selbst.

Die Theatertruppe ist vor Wochen auf dem Weg zum Schauplatz hier vorbeigezogen, um dann durch Zufall die Passage durch den Berg zu finden. (Wenzel nannte es „Eingebung“, als er kopfüber beim Versuch eine Forelle zu fangen, durch den Wasserfall fiel und fast im kniehohen Wasser ertrank.)

Die Einsiedler konnten mit den Darbietungen der Schausteller reichlich wenig anfangen und würden nur von sonderbarem Gesindel erzählen, wenn sie gefragt würden.

Vom geheimen Tal wissen die Einsiedler nichts und wollen davon auch nichts wissen, denn sie sind zufrieden, mit dem, was sie haben. Wenn da nicht diese verrückten Nachbarn wären.

Das größte Fass auf Dere

Die drei kleinen Dörfer (nicht mehr als je sieben Häuser und (mit Tieren) dreißig Seelen), namentlich Wilding, Wolfding und Wirding, befinden sich in einem Streit seit Urgedenken. Niemand weiß mehr, wann und warum der Zwist seinen Anfang nahm. Man weiß nur noch, dass irgendwann damit begonnen wurde, riesige Fässer zu bauen und, dass die anderen Dörfer von Verrückten bewohnt werden.

Manche der ersten Konstrukte, sind heute Hundehütten oder Aborte.

Mittlerweile arbeitet man in **Wilding**, nachdem das Tagwerk getan ist, an einem Bierfass, in das zwei Ochsen passen (dort misst man die Größe tatsächlich so, da Bier viel zu süffig ist, als dass es vorhalten würde, bis man dieses Ungetüm gefüllt hat).

Die Leute in **Wolfding** würden sogar zwei Ochsen und ein Schaf unterbringen können, während die **Wirdinger** als komplett wahnsinnig gelten, da sie zwar drei Ochsen hineinquetschen können (und sie tun es jede Woche einmal), sie aber aus unerfindlichen, weit in der Vergangenheit liegenden Gründen der Meinung sind ein Weinfass bauen zu müssen. (Nicht dass sie Wein trinken würden, sie nennen ihr Bier halt „Wein“, um nicht die Unsinnigkeit ihres Vorhabens zugeben zu müssen.)

Alle Talbewohner kennen im Übrigen verschiedenste Legenden über die „Grauwölfe“, die von Werwölfen bis zu strahlenden Heilsbringern reichen können.

Für Fremde haben die Einsiedler nichts übrig und übersehen diese ständig, nur eines tun sie nur zu gerne: Vom **Rabbatzmann** zu erzählen. Wie er einst das Tal leergesoffen hat, in dem zuvor noch ein See war, um es für sie bewohnbar zu machen. Wie er von Tannenspitze zu Tannenspitze wandert und den Nebel wie Watte aus den Ästen pflückt. Wie er jeden Morgen dem Hahn an den Schwanzfedern rupft, damit er immer rechtzeitig kräht.

Mit Stock und Hut

Der Rabbatzmann ist eine Art Schutzheiliger für die Talbewohner und manch ein Held mag aus den Beschreibungen eine gewisse Ähnlichkeit (Bart, Hut, Kleidung, Wanderstab...) mit Meister Zeel herauslesen. Und hat er ihnen nicht auch geholfen ihren Weg zu finden, wie es der mächtige Kauz oft tun soll?

„Der kleine Joscha“

Den letzten Hinweis bekommen die Charaktere nun von Jalliks Falken, der nun mehr als auffällig über ihren Köpfen kreist und sie schnurstracks in Kunhags massige Arme führt.

Vor einem beunruhigend schmalen Holzsteg, der den einzigen Weg über eine Schlucht markiert, hat sich der Hüne niedergelassen. Auf einem Findling sitzend, vertilgt er gerade ein ganzes Brot und ertastet gelassen seinen Kampfstab als die Helden sich ihm nähern.

Er stellt sich ziemlich umständlich als „der kleine Joscha“ vor und kann durchaus Erinnerungen an den beobachteten Überfall wecken. Er bietet an, die Gruppe passieren zu lassen, wenn sich einer von ihnen als Gegner in einem fairen Zweikampf mit ihm misst (Stab, Knüppel oder Fäuste). Nach dem Grund gefragt, warum er nicht einfach so beiseite ginge, kann der etwas einfältige Kunhag nicht viel sagen. Er ist immer kurz davor zu erwähnen, dass Wenzel ihm tausendmal gesagt habe, er dürfe nichts verraten (kurz vor einem Versprecher könnte ihm Meister Zeel ins Wort fallen oder Polter bläst wieder einmal sein Horn als Zeichen eines heroischen Augenblicks und ermuntert die Kampfkraftigen dazu sich zu stellen).

Tatsächlich ist Kunhag schwer zu überwinden, hat aber Order den Gegner gewinnen zu lassen, wenn auch knapp. (Der Kampf sollte natürlich nur über Ausdauerpunkte abgewickelt werden). Sollten die Charaktere unnachgiebig mit geballter Waffengewalt drohen, dürfen sie auch so passieren, denn der „Riese“ ist ja eigentlich sehr friedfertig.

Eine böse Überraschung ...

... erwartet die **Helden** und die „**Irrlichter**“, denn die „**Grauwölfe**“ haben die Schlucht weiter östlich bereits überquert und treten erstmals auf den Plan.

Akt IV:

Ein Sturm zieht auf

Auf einer nicht weit von der Schlucht entfernten Lichtung hatten die Schauspieler ihr Lager aufgeschlagen, wo sie das Finale herbeisehnten, doch nun wütet ein Kampf, der so nicht vorgesehen war.

„Die Sonne steht tief am dunklen Himmel über dem Tal. Wind kommt auf und die einst friedliche Stille wird jäh gebrochen. Der wüste Lärm von Waffengängen und Kampfschreien erinnert fern, aber mit jedem Schmerzensschrei mehr und mehr an den Überfall, dessen Zeugen die Charaktere geworden sind. Doch etwas ist anders: diesmal reicht nicht nur der Blick der Gruppe bis zum Geschehen, diesmal auch ihr Waffenarm. Einst Statisten, nunmehr Protagonisten...“

Wenn die Spielercharaktere auf den Plan treten, ist das Chaos perfekt. Zwei Dutzend in Lumpen und Felle gehüllte (echte) Räuber befinden sich in einer bissigen Auseinandersetzung mit jenen Gestalten, die doch eigentlich die gesuchte Räuberbande sein sollten. Der stumpfe Theaterdegen eines schwächlichen Mannes mit Augenklappe und Rüschenhemd trifft auf einen rostigen Säbel. Eine kleine, dickliche und bärtige „Frau“ zertrümmert mit einem Hammer mehrere Kniescheiben vor der Silhouette eines fast schmerzhaft bunten Kastenwagens. Ein Bär und ein wohlbekannter Raubvogel beschäftigen mehrere Angreifer unter Anweisungen eines alten Mannes.

Als dann auch noch der „kleine Joscha“ hinter den Helden auftaucht und sich mit all seiner Leibeskraft auf vier Angreifer stürzt und Polter mit Musik und Wurfmessern zum Angriff bläst, hat der Medicus

alle Hände voll zu tun, binnen Augenblicke die Lage zu überschauen und die Helden ins Bild zu setzen.

Die Verwirrung ist groß: auf der einen Seite raubtierhaft in Kleidung und Verhalten anmutende Gestalten und auf der anderen ein bunter Haufen, bei dem man sich des Eindrucks nicht erwehren kann, dass er irgendwie nicht hierher gehört. Die bunten Vögel sind zwar auf jeden Fall die gesuchten „Räuber“, haben aber mit den Geschichten um die „Grauwölfe“ herzlich wenig gemein. Zudem scheinen die wilderen Gesellen nur noch ein Heulen und Jaulen davon entfernt zu sein als Werwölfe durchzugehen.

Den Charakteren sollte es nicht zu leicht gemacht werden sich zurechtzufinden. Meister Zeel versucht zwar in alle Hektik bruchstückhafte Erklärungen zu liefern, kommt aber über Schlagworte nicht hinaus, da er sich bald am Kampf beteiligt: ... **Ferdok ... Theater ... Experiment ... Räuber ... Schlamassel.**

Der Schrecken steht den „Irrlichtern“ ins Gesicht geschrieben, denn sie stehen kurz davor ihren letzten Auftritt zu absolvieren. Der Übermacht der Angreifer haben sie bald nichts mehr entgegen zu setzen, denn diese sind doch ein anderes Kaliber als betrunkene Hafenbanausen.

Die tatsächlichen Halunken sind zähe Burschen, ohne Gnade und Ehre. Die Schausteller sind bald alle am Ende ihrer Kräfte. Meister Zeel und Wenzel kämpfen Rücken an Rücken. Der Barde nur noch mit bloßen Fäusten, in dem er auf den Schultern seines Gegners sitzt und auf dessen Kopf herumtrommelt. Kunhag blutet aus mehreren Wunden, die ihm von den schartigen Säbeln seiner vielen Widersacher

geschlagen wurden. Jallik liegt keuchend auf dem Boden, geschirmt von Pelzer, der einige Angreifer auf Distanz hält. Bierchen Langbart ist während dessen dazu übergegangen aus dem Kastenwagen der Truppe heraus, mit allerlei Gegenstände und Requisiten die Plünderer fernzuhalten.

Doch mit dem Eingreifen der Charaktere sollte sich das Blatt wenden.

Von Scherzen und von Schmerzen

Ein paar Schritte vom Kampfgeschehen entfernt, hatte der **meisterhafte Requisiteur Langbart** der „Irrlichter“ im Vorfeld einige Vorbereitungen getroffen. So hatte der kahle Zwerg die Kulisse für das finale Zusammentreffen der Helden mit den Schurken turnusgemäß herrichten wollen. Darunter fielen bislang eine **kleine Hüttenfront aus dünnen Holzplatten**, die das Hauptquartier des Anführers darstellen sollte und ein **aufgemalter Höhleneingang**, der so angelegt ist, dass die natürlichen Schatten die Illusion unterstützen. Während des Kampfes kann der Spielleiter gerne darauf zurückgreifen. Beispielweise könnte sich einer der „Grauwölfe“ (oder gar einer der Helden) in aller Überstürzung in die Hütte oder in die Höhle retten wollen. Umso größer ist dann die Verblüffung, wenn die Fassade einfach kippt oder man hindurch rennt. Allerdings wird es eher schmerzhaft, wenn dem Schädel, noch vor dem Verstand, klar wird, wie massiv Fels sein kann.

Wenn der größte Tumult verklungen ist, der Atem wiederkehrt und man der Schmerzen gewahr wird, die sich herangeschlichen haben und nun mit Pauken und Trompeten zugehen sind, drängt sich eine Frage auf, die zuvor niemand stellte: **Wo ist eigentlich das vermeintliche Entführungsoffer abgeblieben?**

„Metzel klopfte sich insgeheim selbst auf die Schulter. Mit jedem Schritt kam er seinem Ziel näher. Die Hochwohlgeborene war gerade zum wiederholten Mal mit monologartiger Ankündigung ohnmächtig geworden, da war es ja fast gar nicht nötig sie zu fesseln, aber sicher ist sicher. Und ein Knebel musste her.

Er hatte mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Er ist seine gierigen und stinkenden Handlanger losgeworden, die kurz davor waren ihm an den Kehle zu gehen. Außerdem haben sie ihm noch einen letzten Dienst erwiesen, indem sie diese Witzfiguren abgelenkten, während er in aller Seelenruhe klamm und heimlich dem Reichtum entgegen wandern konnte.

Er musste nur noch den versteckten Karren erreichen, die alte Hängebrücke zerstören und dann darüber nachdenken, wie man noch mal „Lösegeld“ schreibt.“

Nachdem der Kampf endgültig vorüber ist, die Verletzungen versorgt sind (gut, dass zufällig gerade ein Medicus in der Nähe ist) und das theatralische Spektakulum notdürftig erklärt wurde, drängt Wenzel darauf Elisianah zu finden. Falls einer der betrogenen „Grauwölfe“, die nicht unbedingt bis aufs letzte Blut gekämpft haben, gefangen genommen würde, wird er Metzels Fluchtweg preisgeben. Ansonsten kann Jalliks Falke aushelfen.

Helden oder Haderer

Natürlich werden die Charakter nicht darüber begeistert sein, an der Nase herum geführt worden zu sein (oder auch nicht), aber in dieser Situation wird sich eines beweisen: Hat Meister Zeel edelmütige Wanderer oder nachtragende Geldhaischer aufgelesen?

Falls die Charaktere nicht helfen wollen, kann der Medicus ihnen auch bis zu 500 Dukaten in Wechseln anbieten, dann jedoch muss er sein Scheitern einsehen.

Der letzte Akt beginnt und, als hätten die Götter einen Sinn für Dramaturgie, bricht ein Unwetter über die Nacht und die bunte Schar herein.

Akt V:

Der Vorhang fällt

„Mit der Nacht ziehen dunkle Gewitterboten heran und es scheint als würden sich die das Tal umschließenden Berge hinunterneigen, ihre schwärzesten Schatten herabwerfen und das Treiben zu ihren Füßen spöttisch beobachten.

Das Donnergrollen nähert sich unaufhaltsam und schwillt zu einer bedrohlichen Sinfonie an, die selbst in Rondras Ohren gewaltig klingen muss. Schwarze Wolkentürme erheben sich wie schreckliche Festungen, welche die unheiligsten Geschöpfe beherbergen. Schwerer Regen fällt, als spucke der Himmel Geifer. Blitze zucken unablässig und tauchen die Wälder, Wiesen und Tümpel in gespenstisches Halbdunkel. Aus dem sumpfigen Boden, dem morschen Geäst und dem tiefsten Gestein kriechen schauerliche Kräfte hervor, erfüllen den Sturm mit unheiligem Leben und bitten zum Tanz.“

Die „Nacht der Feen“

Dies ist die Zeit da Aufruhr herrscht in den nahen Feenreichen. Einmal im Jahr, wenn der Winter seine letzte Nacht beherrscht, versammeln sich viele Feenwesen an abgelegenen Orten um das aufblühende Jahr damit zu begehen, sich allen Argwohns und Unbehagens auf einmal zu entledigen. Dann können sie den beginnenden Lauf der Dinge unbeschwert anstoßen.

Auch im Theater heißt es, dass Freude nur auf getrockneten Tränen gedeihen kann.

Als wäre die einstige Idylle ebenso eine Fassade gewesen, fallen nun alle Kostüme zu Boden und die Fratze hinter der Maske tritt zu Tage.

Da trifft es sich hervorragend, dass nach den Kampfhandlungen die „Irrlichter“ allesamt so angeschlagen sind, dass sie beim Wagen bleiben müssen um von Meister Zeel versorgt zu werden.

Außerdem sind sich alle einig, dass der Entführer ziemlich bald merken wird, was für einen Fang er da gemacht hat. Und ein wenig Pause vom hochnäsigen Nörgeln und Schikanieren Elisianahs kann auch nicht schaden. Allerdings würde das niemand laut sagen.

Auf sich allein gestellt ist, es nun an den Charakteren den Hauptmann zu stellen. Allerdings ist der Weg nicht gerade ohne Hindernisse:

„Wie man eine Brücke schlägt“

Trampelpfade verschwinden einfach oder führen senkrecht nach oben,

Bäume wechseln ihre Plätze,

Äste wachsen den Helden aus den Ohren,

Gliedmaßen werden ungleichmäßig lang (sollte ein Zwerg in der Gruppe sein, könnte er die Proportionen der Zwergenstatue annehmen),

Haare werden zu Efeuranken,

Rüstungen und **Waffen** werden äußerst schwer oder biegsam,

Magieanwendungen könne fremdartige Effekte auslösen,

Wildschweine und andere **Tiere** schweben gelangweilt vorbei (die kennen das nämlich schon!),

der **Rabbatzmann** könnte als amüsiertes Zuschauer oder Helfer seine Aufwartung machen ...

Die Phänomene werden dann keinen Einfluss mehr auf die einzelnen Charaktere mehr haben, wenn sie sie einfach ignorieren. In dem Fall verlieren die Feen schlicht die Lust.

Auch der Räuberhauptmann muss sich der natürlich der übermütigen Feen erwehren, bevor er sein Ziel erreicht. Allerdings machen diese ihm besonders zu schaffen, da sie die Schwärze in seiner Seele spüren und davon angezogen werden.

Der unter Geäst und Laub versteckte Karren wartet nur wenige Schritte hinter einer Schlucht auf Metzel. Vorausschauend hatte er bereits einen seiner Männer angewiesen einen Ochsen von den ansässigen Einsiedlern zu stehlen und den Wagen abfahrbereit zu machen. Der Räuberhauptmann wird sich dann bei Gelegenheit seiner entledigen.

Die Schlucht, welche ihn noch von der erfolgreichen Rückkehr ins leichte Leben trennt, wird **Erdenschmiss** genannt, da sie von gigantischen Ausmaßen ist und wie eine tiefe Wunde zwei Gebirgsketten von einander trennt. Nur eine in die Jahre gekommene Hängebrücke verbindet die beiden Seiten notdürftig.

Die Heldengruppe wird ihn genau in dem Moment einholen, wenn der Entführer sich mit der demonstrativ ohnmächtigen oder leidenden Elisianah über der Schulter in der Mitte der Brücke befindet.

Der letzte verbliebene Räuberscherge ist mit einem morschen Langbogen ausgestattet (bricht bei einem Patzer (Würfelergabe: 18-20) automatisch und verursacht Splitterschaden (1W6) beim Schützen) und versucht seinen Anführer den Rücken frei zu halten.

Sollte Metzel die andere Seite erreichen, wird er versuchen die Taue zu kappen.

Kommt ihm einer der Helden zu nahe, könnte er seine Geisel als Schild benutzen oder drohen sie in

den Abgrund zu werfen (was er jedoch auf keinen Fall tun wird, da sie seinen Ruhestand finanzieren soll).

Eine Schwäche Metzels ist, dass er keine direkte Herausforderung zum Duell ablehnen kann. Leider ist er zu sehr von seinen eigenen Fähigkeiten überzeugt. Auch wenn er nicht gerade der fairste Kämpfer ist, gehört er nicht zu den dilettantischsten.

An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass es recht stimmungsvoll ist, wenn zwischenzeitlich das ein oder andere Tau reißt oder zu reißen droht. Spektakuläre Hänge- und Kletterpartien, bis hin zum Kappen der Seile auf einer der Seiten und anschließendes Schwingen und Gegen-den-Fels-Schlagen sind sehr erwünscht.

Sollten die Helden oder Elisianah durch Pech oder Ungeschick in tödliche Gefahr geraten, sei noch einmal erwähnt, dass aufgrund der starken Feenpräsenz ungewöhnliche Eingriffe möglich sind:

Vielleicht wachsen der Brücke Flügel, Felsplanken bilden sich, die Schlucht schließt sich ...

Wie der Hauptmann auch immer sein Ende findet, es sollte angemessen sein. Vielleicht nicht gerade rühmlich, aber denkwürdig. So könnte letztlich die plappernde Schauspielerin ihm aus Versehen ein Bein stellen, er wird womöglich von einem verirrtten Pfeil seines Handlangers getroffen (aus Absicht, weil dieser den Charakteren irgendwie die Geschichte von Metzels Betrug glaubt oder durch ein Missgeschick). Natürlich könnte er auch im Zweikampf fallen.

Besonders eindrucksvoll könnte es auch sein, wenn ein Feenwesen ihn, seines Charakters entsprechend, in einen räudigen Wolf verwandeln würde. Dadurch bliebe ein Hauch von Zweifel, ob an den Geschichten über die „Grauwölfe“ nicht doch etwas dran war.

Anhang

Reiselieder und Kinderverse:

Die Wanderjahre im Leben eines Abenteurers sind es, die ihn entlang aller Abgründe in die Klauen der Gefahr führen und daraufhin, so Aves es will, wieder in die Arme der Freiheit.

Vielleicht auch in die eines schönen Mannes oder einer schönen Frau, die dann nicht nur ob der blumigen Erzählungen von bezwungenen Untieren und überwundenen Gefahren dem Erzählenden an den Lippen hängen.

Geschichten und Lieder sind wie unauslöschliche Einträge in das Buch der Zeit. Während das geschriebene Wort irgendwann verblasst, ist die mündliche Überlieferung ein wenig wie Unsterblichkeit. Jeder Abenteurer tut gut daran einen Dichter wenigsten zu ein paar Verse durch seine Taten zu inspirieren.

Zu jeder Reise gehören plötzliche Regenschauer, übersehende Sumpflöcher und das ein oder andere Lied auf den Lippen. Zumindest Meister Zeel und Polter neigen ständig dazu alte Weisen, verschiedene Trinklieder, Wanderlieder und Unsinniges zu pfeifen und zu trällern.

Die Bewohner des Fürstentums Kosch kennen unzählige Geschichten von Wundern und Verwünschungen, von eitler Dummheit und bäuerlicher Schläue.

Die urtümliche Faszination des Kosch liegt in seiner Urwüchsigkeit, seinen Traditionen und seinen Bewohnern, die eigentlich kein Fernweh kennen und daheim gemeinsam fleißig arbeiten und ebenso eifrig feiern.

Mit den unten stehenden Liedern und Gedichten sollen Land und Leute lebendiger werden, indem ihnen eine Stimme gegeben wird.

(Aufgeschnappt im Koscher Land beim Vorbeizug einer Reisegruppe aus Albenhûs.)

...
über Stock und über Steine
wetzen Worte, Wege, Reime

wenn sich Reiselust in Mühsal kleidet
eure Sehnsucht Lumpen trägt
ist euch jeder Weg verleidet
wenn des Aufbruchs Stunde schlägt

gebt auf eure Wünsche Acht
blank sind Beutel, Bäuche, Füße
wird es finstre, kalte Nacht
sendet Aves eure Grüße

bald schon wissend was ich meine
wärmt ihr wohligh eure Glieder
an des Feuers warmen Scheine
singt der Ferne grüßend Lieder

über Stock und über Steine
wetzen Worte, Wege, Reime
...

(Aus: Der Kosch in Reim und Maß. Lieder des einfachen Volkes. Gesammelt von Grimma Halminger, Schriftgelehrte zu Ferdok.)

(Fernweh war noch nie der Koscher liebste Tugend)

Ein kleiner Stein, ganz zierlich bloß,
sah ... die Welt war riesig groß

Sah im Tale Bälger tollern,
kam ins Wanken und ins Rollen.

Wollte ferne Länder sehn,
mit dem Hahn der Sonne kräh'n.

Da spottete der Himmel sehr,
spülte fort ihn in das Meer.

(Trinklied, das einer legendären Zwergenkolonne zugeordnet wird, die dereinst durch die Wirtshäuser des Kosch zog und alle Fässer bis zur Neige lehrte. Die Legende besagt, dass das als „Zug der 1000 Kehlen“ bekannte Phänomen immer dann auftritt, wenn Angrosch eine besondere Schmiedearbeit mit dem besten Bier Deres aushärten will. Gerüchteweise vernimmt man, dass sich dieser Tage tief im Berg wieder etwas zusammenbraut...)

Nehmt die Ketten von den Fässern,
öffnet weit uns Tür und Tor,
wollen unsre Kehlen wässern,
lasst uns zu dem Biere vor.

Äxte schwingen, Krüge heben,
schert euch mit dem Wein davon,
Angrosch würde zornig beben,
alle Arbeit ihm zerronn.

Vermisst ihr wie die Münzen klingen,
unsre Großtat sei die Fron,
die wir unsrem Volk erbringen,
unser Dank sei euer Lohn.

(Aus: Der Kosch in Reim und Maß. Lieder des einfachen Volkes. Gesammelt von Grimma Halminger, Schriftgelehrte zu Ferdok.)

(Verbreitetes Schlaflied , das besonders bei jüngeren Koschern für unzählige schlaflose und ängstliche Stunden unter der Bettdecke verantwortlich ist.)

Schlafe ein in Ruh' mein Kind
Und träum' vom lieblich' Morgen

Doch lausche nicht des Nachts dem Wind
Der seine schwarzen Netze spinnt
Mit Liedern, ach, so fein

Auch wenn es bald ans Fenster pocht
Die Schatten lieblich säuseln
Sie haben es noch nie vermocht
Mehr als das Haar zu kräuseln

Öffne niemals spät die Tür
Du fällst in Joch und Zaum
Die Nächte sind zum Schlafen da
Und für den redlich' Traum

(Aus: Der Kosch in Reim und Maß. Lieder des einfachen Volkes. Gesammelt von Grimma Halminger, Schriftgelehrte zu Ferdok.)

(Die beiden Viehburschen Trallala und Trallali tauchen in der Liedertradition häufiger auf. Immer sind sie beispielhaft dafür, was geschieht wenn man der ehrlichen Arbeit der Flausen wegen den Rücken zukehrt.)

Trallala und Trallali
trieben Späße und das Vieh,
in des Bauern Vorratskammer.

Da brach aus der schiere Jammer,
alles um die Wette schrie.

Der Bauer mit den roten Wangen
sah die Übeltäter bangen

Er packte sie am roten Schopfe -
man sagt, dass er noch immer klopfe.

(Eines der unzähligen Lieder (hier mit dem Titel: „Von dannen und Tannen“), die vom Rabbatzmann und seinen Taten erzählen.)

Horcht, was hat sich zugetragen
jüngst im nahen Walde,
als ich meinen Weg verlor,
kam die Nacht gar balde.

Ich irrte und ich rief umher,
doch nur mein Echo hallte,
aus allen Winkeln mir herbei
als wenn Gelächter schallte.

Mir war als sah ich Zähne funkeln
und im Mondlicht Fratzen munkeln.
'drum rannt' ich fort und stolperte,
da hörte ich wie's polterte.

Auf den Tannen, auf den Wipfeln,
spazierte just ein Mann vorbei
und rief als stünde er auf Gipfeln
sich den Mond als Hut herbei.

Sein Bart war wie sein Lächeln wild,
als Dummkopf er mich tüchtig schilt,
dann bog er einen Baum hernieder,
setzt' mich d'rauf – heim war ich wieder.

Üble Nachrede:

Die Wege trennen sich

Nachdem alles überstanden ist, bricht der Morgen an und die Natur beruhigt sich, da die Feenwesen ihre eventuell vorhandenen Füße hochlegen und die Welt vorerst wieder sich selbst überlassen.

Wie es nun weiter gehen mag liegt bei den Charakteren. Sie könnten mit den „Irrlichtern“ nach Ferdok ziehen um ein rauschendes Fest zu feiern (was die Helden jedoch aus eigener Tasche bezahlen müssten und in der Stadt war man eigentlich froh die Theatertruppe los zu sein).

Die Schausteller könnten sich auch entscheiden mit der Gruppe gen Westen, z.B. nach Havena zu reisen um ein neues (dankbareres) Publikum zu erschließen.

Auf jeden Fall wäre Elisianah, zum Leidwesen Wenzels, sehr davon angetan einen stattlich, reichen Gönner zu finden (vielleicht passt einer der Charaktere in dieses Schema).

Natürlich stehen alle Akteure als Lehrmeister, für was auch immer, zur Verfügung. Einen Stein im Brett haben die Helden allemal, so dass es zur einen oder anderen Privatvorstellung kommen könnte.

Falls sich jedoch zuviel Missmut angesammelt haben sollte und die Wege sich endgültig trennen, ist Meister Zeel jedenfalls bereit die Abenteurer wieder aus dem Gebirge zu führen, wohin auch immer sie wollen.

Außerdem wird er sie in seinem Erfahrungsbericht erwähnen. Je nachdem kann es leicht passieren, dass die Helden dadurch binnen weniger Monate in manchen Regionen (vor allem im Raum Neetha) an Bekanntheit gewinnen.

Abenteuerepunkte können ganz nach Geschmack des Spielleiters und der Spieler reichlich vergeben werden, schließlich wird man nicht so schnell wieder in einen Schmelztiegel aus Schein, Schabernack und Schattenspiele geraten.

Vor allem wird die Sagenwelt des Kosch den Charakteren näher gebracht worden sein. Manchmal vielleicht etwas zu nah.

