

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



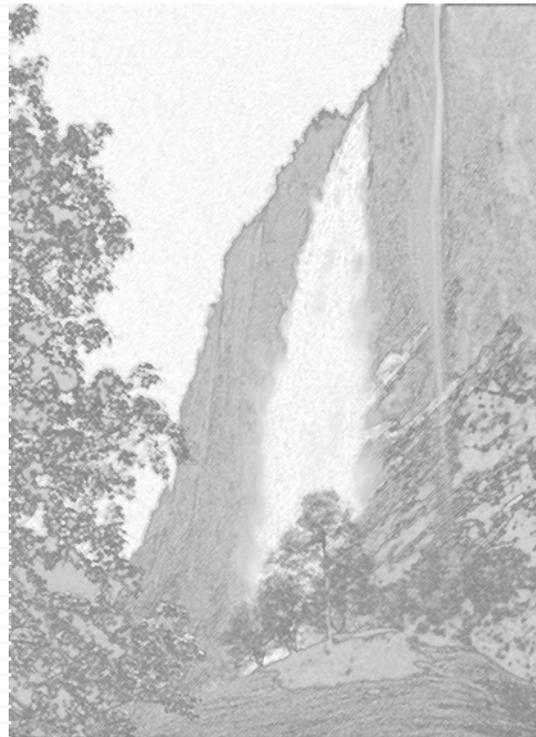
Titel: Die fortwährende Zeit der Prüfungen
Autor: Ramona Franz, Ramona-Franz@gmx.de
Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Andergast, 1026 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 15

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-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

DIE FORTWÄHRENDE ZEIT DER PRÜFUNGEN

» „SEI DER ZEIT EINEN SCHRITT VORANS,
SONST HOLT SIE DICH EIN!“ «

- DRUIDISCHES SPRICHWORT



*Von Ramona Franz
Alias JANKO*

*Dank an
meinen Lektor und guten Freund*

*Arvid Galka
und
Janine Heinicke*

~ ZUM GELEIT FÜR DEN MEISTER DAS ABENTEUER DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK EIN WORT ZU DEN HELDEN	S. 02
~ FEIERLICHER TRÜBEL IM ANDRAFALL GERÜCHTE UM DEN STEINEICHENWALD	S. 03
~ DER FLUCH DES WALDES	S. 04
~ DAS KIND DES WALDES	S. 05
~ DIE ANDERSWELT	S. 07
~ EIN BLITZ DURCHZUCKT DIE DUNKELHEIT	S. 07
~ FEIERLICHER TRÜBEL IM ANDRAFALL	S. 08
~ DER LOHN DER GUTEN TATEN	S. 09
~ DES SCHALKS STATISTEN	S. 10



DAS ABENTEUER

„Ein Blitz durchzuckte die Dunkelheit und schlug in den größten Baum ein, der einst über den Steineichenwald hinaus ragte. Ein Schrei übertönte das grollende Gewitter. Unter Schmerzen gebar Andela ein Balg von kräftigem Wuchs.

Der Baum steht noch heut – so sagt man – Schwarze Spalten und Höhlen schlug jenes Unwetter in die Rinde. Der Baum ward ausgehüllt, doch Andela berichtet gar heut noch von den wispernden Stimmen des Baumes, die der Wind an ihr Ohr trug.“

- so erzählen noch heute die emsigen Holzfäller die Geschichte von der Geburt Bogumils. Auch erzählen sie vom Leid jener jungen Familie. Der Mann Andelas und Vater Bogumils schlug am darauf folgenden Morgen diesen Baum, den Bau seines ersten Hauses fertig zu stellen. Das Haus seiner Familie.

Seine liebliche Frau erzählt das Antlitz einer alten Schnitzarbeit habe sich veränderte, das Bildnis eines pausbäckigen Bucheengels in eine angsteinflößende Fratze. Sie bekam Hände und Beine und entriss ihr ihren zweitgeborenen Sohn. Noch heute berichtet sie von jener Grimasse, einem Koboldgesicht gleich. Doch will ihr kaum einer Glauben schenken – so auch ihr Mann, der Holzfäller Eichward, der zum Zeitpunkt der Geburt auf dem Rückweg war. Er schlug Holz für das Haus der Familie. Bogumil, der Sohn jener stürmischen Nacht ist heute 12 Götterläufe alt.

Ein wichtiger Teil der Geschichte wird nicht erzählt. Es ist die Geschichte des Kobolds, dessen Behausung der Holzfäller Eichward auserkoren hat zu fällen. Er hat gar Recht, dass das Unglück ihn seither begleitet, da er die Sumen nicht befragt hat. Sie hätten ihn davor gewarnt jenen Baum zu schlagen.

Das Abenteuer lebt vom stimmungsvollen Rollenspiel. Es empfiehlt sich die Anderswelt mit Musik und Bildern zu untermalen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

„Die fortwährende Zeit der Prüfungen“ beginnt in Andergst, am Rande der Berge, im Ort Andrafall. Der horasisch-thorwalsche Krieg ist vorüber, Kendrar ist aufgegeben. Wir schreiben das Jahr 1026 BF, 1880 nach der Unabhängigkeit. In Andrafall finden bald die Festlichkeiten der Andrafaller Holzfällerspiele statt.

Die Geschichte von Andela und Eichward ist weit verbreitet und tönt gar in das Ohr der Helden. Eichward selbst nimmt nicht an den Spielen teil, obwohl jeder Holzfäller von seinem Können spricht. Er bittet die Helden um Hilfe. „Begleitet mich in den Steineichenwald den Rat der Sumen zu erbitten.“

Er bittet die Helden in sein Haus, die letzte Nachtruhe vor der Reise zu halten. In seinem Hause lernen sie den kleinen Bogumil kennen, der mit Begeisterung kleine Holzfiguren schnitzt.

Die Reise des Holzfällers ist kurz, tatsächlich scheint der Wald ihn strafen zu wollen. Er bricht sich das Bein und macht ihm die Reise unmöglich. Die Helden setzen sie allein fort und erleben alsbald die Eigenarten des Waldes und manch merkwürdiges Ereignis. Zuerst verschwindet der Brotbeutel eines Helden, dann andere Gegenstände und stets liegt an Stelle des Diebesguts eine Holzfigur.

Die Helden liegen auf der Lauer in der nächsten Nacht auf den Dieb zu stoßen und treffen auf jemanden, den sie nicht erwartet hätten. Ein Knabe - gleich dem Antlitz Bogumils. Doch ist es nicht jener – es ist der Dieb des verloren gegangenen Spross, dem Andela nachweint und den Eichward nie sah.

Er führt die Helden durch den Wald und gewährt den unwissenden Helden ein Einblick in die Welt der Feen nachdem ihnen eine Reihe an Prüfungen gestellt wird. Zu Beginn der Legende, die ihnen in Andrafall erzählt wurde und werden Zeuge Andelas Geburt, fähig die junge Familie vor ihrem Unglück zu bewahren.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Geeignet sind sämtliche gesellschaftliche und wildniskundige Helden. Magier sind ob der Mystik ungeeignet. Es ist keinerlei Kampf an das Abenteuergeschehen gebunden, so ist die Teilnahme eines Kriegers nicht nötig. Das Abenteuer ist für Helden niedriger Stufe geeignet. Die Spieler sollten reif genug sein.

FEIERLICHER TRUBEL IM ANDRAFALL

Ein majestätischer Anblick offenbart sich an diesem Morgen. Blutrot steigt die Praiosscheibe auf und taucht das Land in ein wohliges Licht. In 40 Schritt Höhe endet die flache Ebene des Andra, die Wassermengen stürzen hinab.

Zu Fuße des Andrafalls haben sich 710 Seelen angesiedelt. Einfache Häuser aus Holz, welche nach dem Eintreten einen Jeden staunen lassen. Der Türrahmen von Krämerhändler Gerwulf gleicht nicht etwa dem von Seiler Wendolyn. Des Krämers Lehne zieren viele Hände und die des Seilers Garn, welcher spiralförmig in die Höhe geschlungen scheint. Des Andergasters Kunstschnitzerei ist weit verbreitet. Die Betten haben Füße gleich einem Wesen der kursierenden Geschichten und des Andergaster Aberglaubens.

ANDERGAST

Der Steineichenwald Andergast's verbirgt mancherlei Mysterium. Andergaster und Nostrier haben das Zwölfgötteredikt noch nicht eingeführt. Peraine wird verehrt, so auch zahlreiche Naturglauben. Man verehrt die Druiden und lauscht ihren Weisheiten. So fragen auch viele Holzfäller nach dem Rat der Sumen – der Druiden. Sie können manch eine Gefahr abwenden, denn sie wissen um eine Vielzahl der Wesen. Wesen, die oft als Aberglaube abgetan werden.

Viele Vorurteile und Hass hegen die Bewohner von Andergast und Nostria gegeneinander. Hinter jedem Unglück stecken die Nostrier – so sagen die Andergaster. Frauen stehen in Andergast selten in hohen Stellungen. Ungern sieht man sie auch in einer Hose umher laufen, ausgenommen der Beruf erfordert es.

VEGETATION IM ANDERGAST

Sträucher: Blutdorn, Wacholder, Ginster, Geißblatt, Moorbeere

Gras: Silbergras

Blumen: Heidekraut, Klee, Habichtskraut, Klette, Kugeldistel, Kamille

Jagd: Rebhuhn, Fischotter

Drechsler Havel und Müller Borkfried bauen die letzten Zielscheiben auf. Das Fest wird gar wundervoll. Der Knabe Bogumil sitzt hinter einem Tisch, auf dem eine Vielzahl hölzerner Puppen liegen. Manch einem fällt die Ähnlichkeit zu den bekannten pausbäckigen Buchenbengel Thuraniens auf. Der Knabe ist aufgeweckt und weiß seine Puppen anzupreisen. Die Schnitzarbeit ist tadellos. Holzfäller Eichward hat es sich unterdessen auf einer Bank vor der Schenke niedergelassen. Fast jeden im Ort hatte er angesprochen. Seine Hoffnung liegt nun auf den Schultern der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein großer Mann von kräftiger Gestalt sitzt dort schon den ganzen Morgen auf einer Holzbank vor der Schenke und vergräbt sein Gesicht in seinen Händen. Zum erstem Mal schaut er auf an diesem Morgen. Er schaut euch an. Schlaksig erhebt er sich, seiner Haltung scheint jegliche Kraft zu fehlen. Seine Oberarme haben die Breite wie manch Oberschenkel misst. Seine Gesichtszüge sind eingefallen und fahl. Braunes Haar wächst um den kahlen Oberkopf, auf dem kein Haar mehr wächst. Seine braunen Augen schauen aus rot gefärbten weiß. Trauer prägt das Antlitz dieses Mannes.

Kurz vor euch macht er halt, schaut zurück mit dem ersichtlichem Gedanken umzukehren – doch fasst er erneut Mut. Mit heiserer Stimme spricht er: „Ihr Fremden – wollt ihr mich in den Steineichenwald begleiten? Ich will den Rat der Sumen erbitten.“

Eichward weiß um sein Unglück, das ihn umgibt so er den Wald betritt. Er ist fest entschlossen ein paar Recken zu finden, welche die Sumen für ihn aufsuchen. Er erzählt von jenem Unglück dass sie überkam.

Gern lädt er die Helden zu einem Bier in seinem Hause ein. Die Giebel jenes Hauses weisen zahlreiche Schnitzereien auf. Viele kleine Gesichter schauen aus jeder Ecke, jedem Holzstück hervor. Die Tür ist von kundiger Hand gefertigt. Im Innerem sitzt ein Junge auf einer Bank.

Der Tisch selbst ist einfach gefertigt. Lediglich in den Ecken sind einige Muster eingefeilt. Der Knabe schaut von ein paar Puppen auf. Puppen aus Holz. Ihre Gesichter sind rund, ihre Augen groß. Er bittet die Helden, sich zu setzen, holt ein paar Humpen und schickt den Knaben hinaus.

Sein Sohn Bogumil ist 7 Spann groß, seine Schultern sind eingefallen, so scheinen auch seine Gesichtszüge. Dieser Knabe hat im Leben nicht viel Grund zum Lachen gehabt. Rotes Haar ragt ihm bis in den Nacken. Grüne neugierige Augen schauen unter einem ungekämmtes Haar hindurch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hier zogen wir her, als uns das Haus nur Unglück brachte. Es war einst draußen im Walde. Meine Andela – ach was ist sie mir lieb und teuer – sie trug unseren Bogumil in ihrem Bauch. Wir wollten uns eilen, unser Haus mit einem Dach zu versehen, bevor sie ihn gebar. Es war eine grausige Nacht!

Sie wollte ausruhen, so ließ ich sie zurück. Es war ganz in der Nähe unseres Hauses.“ Versichert der grobe Mann, während feine Tränen in seinen Augenwinkeln hinab laufen, behände wischt er sie hinfort und erzählt weiter: „ Als ich zurück kam, da war sie nicht dort. Sie war nicht im Haus. Es regnete, blitzte und donnerte und sie war nicht zu Haus. Erst am Morgen fand ich sie mit einem Bündel. Ich brachte sie nach Haus und schlug – während sie ruhte – den letzten Baum. Es war ein toter Baum.

Da erschallte ein Schrei, der Schrei meiner Andela. Sie sprach von einem Waldgeist, der unseren Sohn stahl – doch wart er noch in jenem Bündel. Meine Andela stirbt vor Gram. Ich hätte den Rat der Sumen einholen sollen. Ich tat es nicht. Nun sind wir gestraft auf ewig. Helft mir, meine Schuld wieder gut zu machen. Helft mir den Kreis der Sumen zu finden und um Verzeihung zu bitten. So ist es der letzte Wunsch meiner Andela.“

Damals nahm Holzfäller Eichward das zweite Kind in jenem Bündel nicht wahr. Es war in dem Stoff, den Andela ihrem Kleid entnahm hinab gerutscht, sich vor dem Regen zu verbergen und so dem Blick des besorgtem Vaters entgangen.

Holzfäller Eichward erzählt von einer Lichtung. Eine Lichtung, die jedem Wanderer ins Auge falle. Die Kraft der Waldgeister speist deren Boden und lässt prächtige Blumen sprießen. Die Reise dauere etwa zwei Tage. Er bittet die Helden bei Morgenanbruch dorthin aufzubrechen. Das bietet den Helden genug Möglichkeit, sich vorzubereiten. Nahrung und Utensilien für das Nachtlager zu kaufen. Genug Möglichkeit den Worten der Andrafaller zu lauschen.

GERÜCHTE UM DEN STEINEICHENWALD

- die knorrigen, riesenhaften Gestalten leben und wispern ihre Worte in den Wind, auf dass der Wind die Worte trage
- die Bewohner des Gebirges wachen über den Wald und jeden einzelnen seiner Bäume
- Wölfe, Bären, Oger und ähnliche Kreaturen leben im Steineichenwald
- Menschen fressende Bäume gibt es in der Tiefe des Steineichenwaldes
- Frevler des Waldes wurden einst zu Bäumen verwandelt – noch heute sieht man ihre schmerzverzerrten Gesichter in mancher Borke
- Tiere, die beim Antlitz ihrer selbst Tod umfallen und der Warnung das eigene Spiegelbild im Wasser zu betrachten

DER FLUCH DES WALDES

Die Helden brechen auf. Sie laufen entlang des Andra, schon wenige Stunden nach ihrem Aufbruch, geht ein Windzug durch das Geäst und ein vom letztem Sturm abgebrochener Ast wird von der Astgabel, die ihn einst auffing, hinunter geblasen. Krachend fällt er auf den Kopf des Holzfällers, der aufschreit und ins Stolpern kommt.

Mit einem Schrei geht er zu Boden. Er ist sehr ungünstig gefallen. Ein Heilkundiger erkennt, dass sein Bein gebrochen ist. Er bittet die Helden ihren Weg fort zu setzen, er halte sie nur auf. Bestenfalls lässt er sich darauf ein, dass man ihn zurück begleitet und dann die Suche fort setzt.



DAS KIND DES WALDES

Am ERSTEM ABEND geschieht nichts. Die Helden laufen zwischen riesigen Bäumen entlang, knorrigsten Geäst, seltsamste Holzformen und empor ragende Wurzeln. Manche Borke scheint gar wirklich ein Gesicht zu haben.

Ihr Nachtlager finden die Helden auf einer kleinen Lichtung, umringt von drei alten Bäumen. Wären die Helden noch Kinder, würden sie sich prächtig eignen, dort eine Hütte zu bauen. Doch spricht jenes Unbehagen dagegen, welches sie in sich spüren. „Der Wald hat Augen!“ – das könnten sie beschwören.

Am ERSTEM MORGEN ist der Proviant des ersten Helden verschwunden. So auch auffällige und leuchtende Sachen, wie Spiegel, Gold und Münzen – so sie offen ersichtlich waren. Der Kobold ist des Nachts eingekehrt. Er hat gegessen - Krümel und Reste liegen auf dem Ranzen / Mantel des Helden - und sich neugierig umgeschaut.

Eine gelungene Spurensuche führt die Helden zu einem Baum, in deren Krone sie eine Holzfigur finden. Der Kobold gibt sich nicht zu erkennen.

Am ZWEITEM ABEND sind die Helden gewarnt. Sie werden Wache halten und erblicken einen Knaben, der des Nachts ins Lager schleicht. Der Knabe kommt den Helden sogleich bekannt vor. Er ähnelt dem Knaben Bogumil zum verwechseln. Es ist nicht Bogumil, es ist der Kobold, der die Gestalt Bogumils Zwillingbruders angenommen hat. Der „Knabe“ erschrickt sogleich, so die Helden ihn ansprechen oder gar beim Diebstahl weiterer Nahrung und einer Decke / Schlafsackes des Wachenden erwischen.

Ab hier beginnt der Streich und zugleich die Prüfung des Koboldes.

Der „Knabe“ beginnt fürchterlich zu weinen. Während die Helden sich bemühen ihn zu trösten oder abzulenken, bemüht sich der Kobold sein Blendwerk aufrecht zu erhalten. Er wird erst aufhören zu weinen, wenn man ihm etwas Interessantes zeigt. Vielleicht hat er gar von Anfang an etwas gesehen, was er erkunden oder gar besitzen wollte. Den Spiegel eines Adligen, das Gold eines Zwergen, den Schmuck der Begleiterin.

Er schaut sich das Stück aufmerksam an und steckt es ein. Auf Drängen der Helden hin wird er es zurück geben, doch in der selben Nacht wird es verschwinden. An Stelle des Gestohlenem (Kobolde stehlen nicht) liegt eine Holzstatuette, so wie sie in der Baumkrone lag.

Der „Knabe“ beantwortet jede Frage der Helden, was seine Herkunft, seine Heimat und seine Vergangenheit angeht mit „Ich weiß es nicht!“ „Ich habe es vergessen!“ oder schlichtweg einer weiteren Frage. Wollen die Helden ihn nach Andrafall bringen, so scheint der Pfad schier nicht enden zu wollen. Sie sind sicher den Weg zurück zu gehen, doch laufen sie immer tiefer in den Wald und das Geschehen nimmt seinen Lauf. Der Koboldknabe ist begierig alles genauestens zu erkunden, zu hinterfragen und zu fühlen. Stetig steckt er etwas blinkendes ein, was sein Interesse geweckt hat und übergibt den Helden dafür einen Stein, ein verfärbtes Blatt oder eine Feder. Zu jedem Stück weiß er eine Geschichte zu erzählen.

Am DRITTEM TAG setzen die Helden ihren Weg fort. Jegliche Versuche der Helden sich zu orientieren sind vergebens. Sie laufen unentwegt im Kreis und meinen doch voran zu kommen. Die Bäume beobachten sie, wispern im Wind, bewegen sich gar – so macht es den Anschein. Am Morgen erblicken sie ein Reh unweit ihres Lagers. Unabhängig vom Weg der Helden bewegt es sich stets mit ihnen. Das Reh lässt die Helden nicht näher als 20 Schritt, doch ist es stets zwischen zwei Bäumen oder auf einer Lichtung zu sehen.



Ein Rascheln wird zum Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Es kommt von einem Busch, knapp drei Schritt von den Helden entfernt. Auf etwaiges Rufen erfolgt keine Reaktion. Ein junges Rehkitz liegt hinter dem Busch auf dem Boden. Ein Huf von einer Tierfalle eingeklemmt, die Zacken haben sich tief ins Fleisch gegraben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Rehkitz – klein und gedrunge. Es steht auf drei Hufen, die dritte ist in einer Tierfalle eingeklemmt. Hektisch bewegt sich das Tier von euch fort. Es reißt an der Falle, diese haftet dank Ingerimms Schmiedekunst an einem Baum. Die eisernen Spitzen lösen das Fleisch von den Knochen. Ein schmerzverzerrter Laut durchzuckt den stillen Wald und das Tier geht zu Boden.

Hinter den Helden erblicken sie kurz darauf jenes Reh – dass sich nähert, so die Helden dem Rehkitz zur Hilfe eilen. Das Reh ist des Rehkitz Mutter. Der Koboldknabe beginnt über weitere Streiche und Prüfungen zu sinnen. Diese wart eine Prüfung der Götter.



Bestehen die Helden diese Prüfung, erblicken sie des Abends eine verlassene Hütte, in der sie während eines grässlichen Wolkenbruchs unterkommen. Bestehen sie die Prüfung nicht, sind sie des Nachts den Gewalten des Efferds ausgeliefert.

Am viertem Tag erwachen die Helden, als der Geruch von Verbranntem in ihre Nasen kriecht. Der Koboldknabe liegt neben der Feuerstelle (etwaige Nachtwachen sind eingeschlafen), Fische liegen in der Pfanne neben der Feuerstelle. Die Feuerstelle selbst ist aufgestockt worden. Weitere Äste und Stöcke liegen auf und neben der Stelle.

Der „Knabe“ liegt schlafend neben dem Feuer, dass sich bereits auf einem Rechtschritt ausgebreitet hat.

Es handelt sich um ein illusionäres Feuer. In Wahrheit brennt lediglich die Feuerstelle selbst. Das Feuer lässt sich mit Wasser oder Sand löschen. Der Koboldknabe entschuldigt sich mehrmals, er habe nur Essen machen wollen und muss wohl eingeschlafen sein.

Nach diesem hastigem Erwachen machen sich die Helden auf den Weg. Sie hätten schon gestern auf jenen Platz treffen müssen. Zu dieser Gewissheit kommt schon bald die Tatsache, dass der Knabe nach dem Mittagessen plötzlich verschwunden ist. Er hat sich während der Wanderung davon gestohlen. Gehen die Helden den Pfad zurück, können sie bald die Spuren des Koboldknaben ausmachen. Die Spur führt weit von ihrem Pfad ab. Die Spur des Knaben und die eines Bären. Ortskundige oder tierkundige Helden wissen dass in dieser Gegend selten Orklandbären oder gar Borkenbären gesehen werden.

Während des Marsches tönen berstende Laute an die Ohren der Helden. Knacken und krachen, biegen und brechen – eine Gruppe Holzfäller verrichten ihr Werk. Fünf Männer von kräftigem Wuchs und ebenso kräftigem Bartwuchs. Gekleidet sind sie in einfache Tuche. Ihre Äxte kaum gepflegt. Ihre Gesichter ungewaschen und ihre Stirn schweißbedeckt.

Diese Männer holzen ohne Erlaubnis und laden die Bäume und Äste auf ihren knarrenden Wagen. Um ihr Lager herum liegen leere Schnapsflaschen, Reste von Äpfeln und andere Utensilien.

Auch dies ist eine Prüfung. Werden die Helden den Holzfällern Benehmen beibringen können? Es handelt sich um abergläubische Männer von Außerhalb, sie haben einen Bornländischen Akzent. Es sind einfache Männer, welche von den rentablen Preisen der Steineichen gehört haben. Sie kämpfen nicht, außer die Helden greifen sie an.

Die Prüfung gilt als bestanden, so die Helden die Holzfäller davon überzeugen können abzureisen und ihr Hab und Gut, das da im Walde verstreut liegt mit zu nehmen oder sie verschrecken, selbst die Spuren der Verwüstung zu bereinigen.

Meinen sich die Helden in Eile ob des Knaben, finden sie das selbe Bildnis auf ihrem Rückweg vor. Gerade geht krachend eine Steineiche vor ihren Füßen zu Boden. Die Holzfäller bieten ihre Gastfreundschaft an. In ihren Zelten sei kein Platz mehr, aber man könne ihnen ein paar Decken borgen.

Reisen sie weiter oder geht man auf die Jagd, erblickt man hoch im Baum den Koboldknaben sitzen. Der Kobold hat diesen Augenblick ersehnt, da er dort oben sitzt und man ihn erblickt. In sich gekauert sitzt er dort, schluchzend und weinend. „Ich traue mich nicht herunter. Es ist so hoch.“



Die Kletterprobe ist erschwert um 3 Punkte. Der „Knabe“ wird sich fest an den Leib des mutigen Helden klammern, der sich wagt die 20 Schritt hinauf zu klettern. Gerade sind sie herab gestiegen, erblicken sie wenige Schritt ab des Baumes jenen Bären liegen, ein zwei Schritt großer Borkenbär (so er sich aufstellt) liegt dort Gras. Sein dickes Fell hat die Farbe der Borke, seine Glieder unter sich verschränkt liegt er dort. Pummelig und Friedlich.

Am FÜNFTEN TAG erwachen die Helden – erneut ist der „Knabe“ verschwunden. Doch bevor die Sorge wachsen kann, hören sie unweit des Lagers die Stimme des Knaben. „Hab ich dich ...!“ ruft er aus und ergreift ein aufgeregtes Rebhuhn beim Gefieder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Knabe sitzt auf einem stark bewachsenem Holzstumpf einer Lichtung. Die Lichtung ist bewachsen mit buschigen Köpfchen des besonders hübschen gelb blühenden Goldklee. So ihr die Lichtung betretet, ergreift euch eine milde Schwere. Das Bedürfnis euch zu setzen wächst und wird schier überzeugend und unwiderstehlich.

Die Äste ragen über euch empor und wiegen die Blätter, die für euch tanzen. Der Wind trägt die wispernde Stimme des Waldes an euer Ohr, während die Äste den Takt trommeln. Euer Leib scheint über dem Boden zu schweben, der Himmel verdunkelt sich und doch scheint ihr euch eben erst niedergelegt zu haben ...

An diesem Ort stand einst der Baum des Kobolds. Seine Behausung und die Tür zur Anderswelt. Die Helden treten ein.

DIE ANDERSWELT

Als die Helden ihre Augen wieder aufschlagen liegen sie noch immer auf jener Lichtung. Der Knabe ist verschwunden. Wieder einmal verschwunden. Die Bäume schienen über Nacht gewachsen zu sein – oder sie geschrumpft.

Riesenhafte Blüten, Pilze so groß wie Behausungen, Himbeersträucher mit prächtig geröteten Früchten, Blumen – welche die Helden noch nie zu Gesicht bekamen. Riesige Formen, Farben, die sie noch nie wahrnahmen. So sie eine Pflanze berühren fliegt eine Schar an Lichtern auf, welche in melodischer Stimme beginnen zu singen.

Die Anderswelt sieht jeder anders. Beschreiben Sie die Umgebung für jeden einzelnen Held leicht abgewandelt. Ein Zwerg erblickt sogleich den Mineralreichen Boden, ein Goldsucher erblickt eine Stelle im Fels, der auf eine Goldader schließen lässt, der Entdecker erblickt eine seltene Pflanze. An dieser Stelle ist darauf zu achten was die Helden in dieser fremden Welt begehren, da dies (so es angemessen ist, es sollte z.B. keine Goldader sondern eher ein Goldklumpen sein) die Belohnung der Helden sein wird.

Lassen Sie die Helden nunmehr die Umgebung erforschen. Das Leben der Pflanzen, das Glänzen und die wärmende Kraft des Regens, die Farben des Regebogens, der friedliche Wald.

Die Helden sind nun in der Zeit der Anderswelt, einer anderen Zeit. Sie haben die Möglichkeit den Fehler des Holzfällers zu verhindern. Das ist die letzte Probe des Koboldes.



Ein Blitz durchzuckt die Dunkelheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der friedliche Wald, verändert sich mit einem Blitz, der die Dunkelheit durchzuckt. Er schlägt in den größten Baum ein, der über den Steineichenwald hinaus ragt. Ein Schrei übertönt das grollende Gewitter. Unter Schmerzen liegt dort eine Frau. Ihr nasses, blondes Haar klebt in ihrem von Regen und Tränen überströmtes Gesicht. Ihre Kleidung ist vom Regen durchnässt, ihr Bauch rund, ihr Gesicht schmerzverzerrt.

Tatsächlich scheint der Regen mit einem Mal kalt, so er die Haut der Helden berührt und ihre Kleidung durchnässt. Die Dunkelheit bringt etwas beängstigendes mit sich.

Die junge Frau ist Andela, die dort vor 12 Götterläufen lag und nun unter dem riesigem Baum in den Wehen liegt. Schreiend und um die Hilfe der Helden bittend bringt sie einen Jungen zur Welt. So die Helden ob der Anspannung der ersten Geburt kurz zur Ruhe gekommen sind,

beginnt Andela erneut zu schreien und zu krampfen. Sie sucht und bittet nach einer Hand der Helden, die sie halten kann.

Die beiden Buben sind gesund. Andela schläft erschöpft ein. Während der Zeit ist es an den Helden die Kinder zu waschen, zu beruhigen und zur Ruhe zu betten. Erst eine Stunde später kehrt Eichward zurück. Er ist von Emotionen überflutet.

Glücklich ob der zwei Söhne, besorgt ob der schlafenden Andela, neugierig und überrascht ob der Anwesenheit der Helden. Zuvorderst nimmt er seine Söhne an sich und versichert sich dass es seiner Frau dem Umständen entsprechend gut geht.

Die Helden werden eingeladen diesen Abend mit ihnen zu sitzen und ihr Glück zu teilen. Eichward baut eine Trage und bittet einen der Helden ihm zu helfen, Andela zu ihrem Haus zu bringen. Der Regen hält noch immer an. Blitz und Donner grollen.

Das Haus Eichwards ist aus stabilem Holz gefertigt. Die Türe fehlt, so auch das Dach. Eine Plane ist über die Holzwände gespannt und bietet den Helden ein trockenes Plätzchen. Der Regen endet erst am nächsten Morgen.

Andela schläft noch immer, während die Helden von den erwachenden Kindern geweckt werden. Eichward ist fort. Der erste Held erwacht ob eines bösen Traumes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eichward erwacht, er steht auf und geht zu seinen Söhnen hinüber. Ein Tropfen perlt auf das Gesicht seines Sohnes. Eichward blickt auf zu einem Loch in der Plane. Beruhigend streicht er über das Gesicht des Kindes, schaut zur Axt und drückt die Plane mit dem Stiel nach oben – so das Wasser zu den Seiten hin abfließe.

Die Axt in der Hand verlässt er das Haus. Er geht einige Schritt weit fort vom Haus. Dort schaut er auf, zu einem merkwürdigem Baume. Schwarze Spalten und Aushöhlungen hat jener Baum. Er holt zum Schlag aus ...

... und mit dem erstem Schlag, der sich tief durch die Borke gräbt, erwacht der Held aus seinem Traum.

Es ist nun an den Helden, Eichward vom Schlagen der alten Steineiche abzuhalten. So sie sich gleich erheben, ist es als führe sie eine Eingebung zum rechtem Baum, dort sitzt Eichward, der da seine Axt schärft. Mit dem erstem Schlag ist er kaum mehr als durch die Borke gekommen.

Eine eigenst erfundene Geschichte, eine Lüge oder die Wahrheit – die Helden müssen Eichward davon abhalten den Baum zu schlagen.

FEIERLICHER TRÜBEL IN ANDRAFALL

Die Helden gehen des Abends zu Bett und sind nun zurück gekehrt in die Gegenwart, welcher sie zum Guten verholpen haben. Sie haben das übel des Holzfällers und seiner Familie abgewendet und die Gegenwart entsprechend verändert. In Andrafall – wo die Helden erwachen – sind die Andrafaller Holzfällerspiele bereits im Gange. Eichward ist mit seiner Familie anwesend. Er selbst ist es, der den Baumstamm so weit wirft, dass er außerhalb der abgesperrten Zone auf Stein trifft, splittert und einen Helden unsanft aus seinem Schlaf reißt.

Andela steht unweit der Anderen an einem Tisch und preist dort selbstgebackenes an, während Bogumil zusammen mit seinem Bruder Holzpuppen verkauft. Den Knaben ist ihr Glück anzusehen. Gern halten sie die Helden und die Andrafaller zum Narren – Spott, Schalk und Narretei ist ihr Metier.



Während die Helden schlafen (sie legen sich am Abend im Haus des Holzfällers zur Ruhe und wachen am Morgen in Andrafall auf) verteilen sie einzelne Zettel mit Träumen oder erzählen Sie stimmungsvoll die einzelnen Momente der fünf Tage.

Wie ein hageres kleines Männchen ein Rebhuhn fängt und die Helden ihm auf eine Lichtung folgt, wie das hagere Männlein neben dem Feuer schläft, während die Helden das Lagerfeuer (das große war ein Blendwerk und ist im Traum nicht zu sehen) mit Wasser oder Sand löschen und dabei den Fisch verderben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schmerzhafter dumpfer Schmerz an der Stirn reißt [Heldennamen einfügen] aus seinem Schlaf und lässt ihn auffahren. Im Gras sitzend sieht er die anderen um sich herum liegen, die durch sein Fluchen erwachen. Der Schmerz rührt von einem Stück Holz, das von einem Baumstamm abbrach, als er neben euch zu Boden fiel.

Schnelle, schwere Schritte nähern sich euch. Über dem hohem Gras erblickt ihr das Gesicht Eichwards. Groß und kräftig steht er dort und schaut grimmig auf euch herab. „Was liegt ihr hier faul im Gras? Seid ihr eures Lebens müde? Steht auf. Bewegt euch.“ Hält er euch an und deutet auf einige Baumstämme, die ihr erblickt so ihr euch erhebt. Darauf sitzen Kinder und Frauen, sie essen und trinken, lachen und amüsieren sich.

Die Helden werden eingeladen sich doch am Feste zu beteiligen. Eichward lädt sie ob des bösen Erwachens auf ein gutes Bier ein und erzählt die Geschichte von einstigen Helden, die ihn vor einem großem Fehler bewahrten und stellt den Helden seine Söhne vor.

„Bogumil und [Heldennamen einfügen]. Benannt nach jenem, der ... „ sich besonders hervor tat, bei der Rettung der Familie. Gern können auch beide Söhne oder weitere nach den Helden benannt sein. Es ist zu lang her als dass Eichward die Helden erkennen würde, zumal die Helden sich in 12 Götterläufen ebenso wie er verändert haben müssten. Wohl wird er aber erzählen, wie sehr manch einer der Helden den damaligen Rettern ähneln.

„Dieses markante Kinn, diese Augen – wahrlich ...“ wird Eichward grübeln.

DER LOHN DER GUTEN TAT

Die Helden erblicken am Abend – und wirklich erst am Abend – was sie bei sich tragen. Ein Andenken aus der Anderswelt, sowie die Gastfreundschaft der Andrafaller. Die Spieler selbst werden mit 250 AP belohnt.

Außerdem erhalten sie eine SE auf Geschichtswissen und Magiekunde.



BOGUMIL, DER KOBOLDKNABE

Bogumil ist wohl der Name, dem man dem Knaben geben wird. Er ist begierig alles genauestens zu erkunden, zu hinterfragen und zu fühlen. Stetig steckt er etwas blinkendes ein, was sein Interesse geweckt hat und übergibt den Helden dafür einen Stein, ein verfärbtes Blatt oder eine Feder. Zu jedem Stück weiß er eine Geschichte zu erzählen.

Seine Motivation das Kind zu entführen war der damalige Gram, der über ihn kam. Nun, da die Helden ausgeschickt werden, will er sie auf die Probe stellen. Mit dem Beinbruch des Holzfällers hat der Kobold nichts zu tun. Allerdings mit vielerlei Stolperern in der Vergangenheit und anderlei Blendwerken.

Er weiß sich in so manche Form zu wandeln und aus der Verkleidung eines Baumes, eines Holzstumpfes oder einer Holzfigur – so wie es zur Zeit der Kindesentführung war – zu wandeln. Der Kobold ist ein Freund des Waldes und wird alle Gefahren, welche die Helden prüfen sollen und den Wald schaden könnten mit einem Blendwerk vortäuschen.

BOGUMIL, SOHN DES EICHWALD

Bogumil ist ein aufgeweckter Bub. Stets darauf bedacht seine Schnitzkunst zu verbessern und seine Puppen fantasievoll zu schnitzen und gewinnbringend zu verkaufen. Er ist fleißig, doch ist die Wunde in seinem Herzen tief. Nie konnte ihm seine Mutter Andela die Liebe geben, die er verdiente – stets trauerte sie dem verschwundenen Zwillingbruder nach, von deren Geburt niemand weiß und glauben will.

Doch Bogumil war ihr nicht böse – Nein, er versuchte stets die Familie mit dem Verkauf der Puppen zu unterstützen, hegte und pflegte seine Mutter und kocht abends für den heimkommenden Vater. So wird er auch die Helden beherbergen, in der Nacht vor dem Aufbruch.

AUSSEHEN: Bogumil ist 7 Spann groß, seine Schultern sind eingefallen, so scheinen auch seine Gesichtszüge. Dieser Knabe hat im Leben nicht viel Grund zum Lachen gehabt. Rotes Haar ragt ihm bis in den Nacken. Grüne neugierige Augen schauen unter einem ungekämmtes Haar hindurch.

HERAUSRAGENDE TALENTE: Holzbearbeitung 6 (Meisterhandwerk)

EICHWARD HOLZHAUER, VERZWEIFELTER HOLZFÄLLER

Eichward folgt dem letztem Willen seiner geliebten Andela und hofft auf die Hilfe der Helden. Sie unterliegen nicht dem Aberglaube, denen die Ortsansässigen unterliegen.

AUSSEHEN: Eichward ist 1,77 Schritt groß, von kräftiger Gestalt und doch scheint seiner Haltung jegliche Kraft zu fehlen. Seine Oberarme haben die Breite wie sie die meisten Oberschenkel messen. Seine Gesichtszüge sind eingefallen und fahl. Braunes Haar wächst um den kahlen Oberkopf, auf dem kein Haar mehr wächst. Seine braunen Augen schauen aus rot gefärbten weiß. Trauer prägt das Antlitz dieses Mannes.

HERAUSRAGENDE TALENTE: Holzbearbeitung 17, Zimmermann 12, Boote fahren 8

ANDELA HOLZHAUERIN, DEM WAHN VERFALLENE GELIEBTE EICHWARDS

Eichward folgt dem letztem Willen seiner geliebten Andela und hofft auf die Hilfe der Helden. Sie unterliegen nicht dem Aberglaube, denen die Ortsansässigen unterliegen.

AUSSEHEN: Andela trägt ihr langes blondes Haar offen, taubenblaue Augen schauen freundlich auf. Eine kleine zierliche Frau, deren Hände von der gütigen Mutter selbst geküsst scheinen. Andela ist für ihr freundliches Wesen und ihr vorzüglich mundendes Gebäck bekannt.

HERAUSRAGENDE TALENTE: Kochen 14, Schneidern 9
