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 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de. Das Abenteuer ging unabhängig in den Wettbewerb und erreichte Platz 16.

Kein Geist zuviel

von Alexander Korn

Kontakt: korn@pi5240.physik.uni-erlangen.de

Für 3–5 Helden der Stufe 1 bis 5
Ort: Gareth und Umgebung
Zeit: Efferd des Jahres 17 Hal

Vor langer Zeit

„Wir haben lange genug zugesehen“. Eine Stimme angefüllt mit Wut und Zorn brüllte diese Worte in den nächtlichen Himmel. „Es wird Zeit, dass diesem Treiben ein Ende gesetzt wird. Ich werde im Namen des Herrn Prajos Feuer über diese Ausgeburt der Niederhöllen bringen. Wer ist mit mir?“ Die Frage wurde mit Gejohle aus Dutzenden Kehlen beantwortet.
Der Dorfplatz war voller Leute. Viele hatten Fackeln oder Lampen bei sich, die den Platz, der nachts sonst in völliger Dunkelheit lag, in ein merkwürdiges Licht tauchten. Diejenigen, die keine Fackel trugen, waren mit Sensen oder Mistgabeln, mit Äxten oder Hacken bewaffnet. „Wir werden seinen Kopf am Wegesrand aufspießen, damit jeder sieht, wie wir hier mit solchen Leuten umgehen.“ Die Worte heizten den Mob immer weiter an.
Der Redner blickte von der Kiste, auf der er stand, auf die aufgebrachten Dorfbewohner herab. Wie eine mordlüsternde Kreatur standen sie vor ihm. Der Geruch von Schweiß und Brand unterstrich das Gefühl noch, nicht vor Menschen, sondern vor einem einzigen bizarren Wesen zu stehen. Und dieses Wesen blickte ihn aus hunderten Augen an, die das Bier glasig gemacht hatte, und aus denen nichts als Wut und der Wille zu töten sprach.

Die Nacht im Wald war angenehm kühl, obwohl die Praiosscheibe den ganzen Tag vom Himmel geschienen hatte. Eine leichte Briese trug die Stimmen des Waldes heran. Es war angenehm an der Brüstung des Turmes zu stehen und auf den friedlichen Wald hinabzusehen. Das Mädchen genoss es nachts den Blick über die Baumkronen schweifen zu lassen. Sie liebte es, wenn der Nachtwind in ihr blondes Haar fuhr, es leicht anhob und mit ihm spielte, wie es vielleicht auch ein starker Mann tun würde. Ein letztes Mal sog sie den würzigen Duft, den die Bäume verbreiteten, in sich ein, um dann den Turm hinabzusteigen.
Leise Stöhnen durchbrach die Stille im Inneren des Turmes. Erfolglos versuchte ein kleines Talglicht die Dunkelheit aus der Kammer zu vertreiben. Vorsichtig tupfte das Mädchen das feuchte Tuch über die Stirn ihres Meisters. Wieder war leises Stöhnen zu hören. Sorgenvoll betrachtete sie das Gesicht. Die Augen waren geschlossen und der Atem war ruhig. Dennoch zeugten die leicht angespannten Muskeln von den immensen Schmerzen die der alte Mann erleiden musste. Sie blickte auf sein blutverschmiertes Hemd. Wohl hatte sie alle körperlichen Wunden heilen können, doch das gescheiterte Ritual hatte offensichtlich weitreichendere Folgen als reine Verletzungen des Leibes. „Wenn er sich nur einmal helfen lassen würde“, dachte sie sich. Er war ein fürsorglicher Lehrmeister, der ihr nicht nur das Wirken der Kraft, die Verpflichtung zur Moral und das Wirken der Götter beigebracht hatte, sondern auch die Liebe zur Musik und der Malerei. Er war fast wie ein Vater für sie. Was sie nicht wusste, war, dass der Mann, den sie über alles schätzte, auch eine dunkle Seite besaß. Sein Streben nach Wissen endete nicht an der Grenze, die der Weise nicht überschreitet. Er wollte die Natur aller Sphären verstehen, auch die der Siebten. So hatte er sich tief im Keller seines Turmes eine Beschwörungskammer eingerichtet und begonnen Dinge zu erforschen, die besser nicht erforscht werden sollten. Er war durch seine Forschungen tief beeindruckt von der Natur des Chaos. Alles hielt er in kurzen Notizen fest. Aber er wusste auch, dass er eines Tages sein Ende durch diese Kreaturen finden würde. Und genau in diesem Moment näherte sich eine dieser Kreaturen seinem Turm, chaotisch, brutal und mit Mistgabeln bewaffnet.
Die beschlagene Tür des Turmes flog in Splittern auseinander, als der schwere Stamm, den die Männer gegen die Tür schwingen ließen, auftraf. Wie wimmelnde Insekten drängten die Männer und Frauen in das Innere des Turmes. „Halt, im Namen Hesindes, was geht hier vor?“ Das Mädchen hatte den Mob kommen hören. Zwar fragte sie sich, was die Bauern vorhatten, aber sie wusste auch, welche Angst sie vor Magie hatten. Deshalb hatte sie selbst kaum Angst. Sie waren leicht zu beeindrucken, diese Tölpel. Sie hatte ihre beste Robe angezogen und war bereit sich den Bauern zu stellen. In ihrer Hand lag drohend der polierte Zauberstab, der durch das Licht der Fackeln fast zu leuchten schien. „Verlasst diesen Ort oder spürt meinen Zauber.“ Sie wunderte sich selbst über ihren Mut, doch ihre Worte schienen Wirkung zu zeigen. Sie glaubte bei Einigen Angst in den Augen zu lesen. Langsam schritt sie die Treppe hinab. Die aus den Mob, die ihr am nächsten standen, wichen vor ihr zurück. Doch der Rest, der den Turm noch nicht betreten hatten, drängte weiter hinein. Schnell bildete sich ein Keil an der Tür, so dass es weder ein Hinein noch ein Hinaus gab. Die Männer und Frauen die eben noch so siegessicher den Turm gestürmt hatten, blickten sich fast panisch um. Einer der Männer, die den Turm als erste betreten hatten, spürte, wie der Blick des Mädchens auf ihm lag. Er versuchte weiter zurückzuweichen, doch der Mob drängte ihn von außen immer weiter hinein. Wie eine Ratte in die Enge getrieben stieß er einen Schrei aus, riss seinen Dolch aus der Scheide und stürmte auf das Mädchen zu. Völlig überrascht angegriffen zu werden riss sie die Linke, die Hand zur Faust geballt, hoch und brüllte: „Fial miniza dao’ka“. Die Menge erstarrte. Sie sahen, wie der Mann der auf das Mädchen zustürmte, von einer unsichtbaren Macht zurückgerissen wurde und vor Schmerzen schrie. Blut quoll aus Augen und Ohren. Sein ganzer Körper zitterte. Das genügte, um die Menschen im Turm endgültig in Panik zu versetzen. „Verschwindet, und kehrt nie zurück“, brüllte sie den panischen Bauern zu. Um ihre Worte zu unterstreichen, hob sie drohend ihren Zauberstab. Siegessicher blickte sie den fliehenden Bauern nach, als sie aus

dem Augenwinkel eine Bewegung hinter sich wahrnahm. Schnell wirbelte sie herum. Auf den Stufen über ihr sah sie eine Gestalt, die fast mit dem Schatten auf der Treppe verschmolz. Die Gestalt hatte bereits eine kleine Schatulle in der Hand gehabt, die sie nun die Treppe hinab schleuderte. Das Mädchen versuchte noch der Schatulle auszuweichen, doch es war zu spät. Die Schatulle zerschmetterte den Schädel des Mädchens, und der leblose Körper fiel wie ein Sack zu Boden.
Unter Schmerzen erwachte das Mädchen. Der metallische Geschmack von Blut lag auf ihrer Zunge. Um sie herum war es stockdunkel. Sie griff an ihre Schläfe. Die Finger fühlten das verkrustete Blut. Eine Welle des Schmerzes durchlief ihren Körper, als ihre Finger in die tiefe Wunde glitten, die die Schatulle gerissen hatte. „Feya feiama i'ungra." Ihre Stimme war schwach und sie vermochte kaum sich zu konzentrieren. Dennoch erschien eine kleine Lichtkugel, kaum heller als eine kleine Kerze. Unter Schmerzen richtete sie sich auf und blickte sich um. Sie kannte den Raum nicht, doch irgend etwas sagte ihr, dass sie sich noch in ihrem Turm befand. Immer wieder musste sie gegen die drohende Bewusstlosigkeit ankämpfen. Mit letzter Kraft gelang es ihr sich auf einen Zauber zu konzentrieren. Leise begann sie eine Melodie wie eine Litanei immer wieder zu wiederholen. Und tatsächlich spürte sie, dass sich die Wunde am Kopf zu schließen begann. Erschöpft ließ sie sich zurücksinken. Ihre Kraft war aufgebraucht.
Als sie erwachte, schmerzte der Kopf schon nicht mehr so stark. Auch hatte sie etwas Kraft gesammelt. Erneut versuchte sie, etwas Licht zu machen. „Feya feiama i'ungra." Wieder erschien ein kleines Licht. Mit suchendem Blick sah sie sich um. Sie hoffte einen Ausgang zu finden. „Wie ich es vermutet habe. Das muss das Labor des Meisters sein." Ihr Blick fiel auf eine Treppe nach oben. Langsam begann sie sich zu erheben. Sie war immer noch sehr schwach. Mit schleppenden Schritten näherte sie sich der Treppe. Stufe um Stufe begann sie die Treppe zu erklimmen. Doch die Treppe endete an einer frisch gesetzten Wand. Man hatte sie eingemauert. Durch die Ritzen der Mauer drang Rauch. Die Irren mussten den Turm angesteckt haben. Mit einem Mal erkannte sie, dass sie sterben würde. Sie würde verhungern und verdursten. Da fiel sie auf die Knie um zu beten.

Flammen fraßen sich mit elementarer Macht durch die Einrichtung des Turmes. Stühle und Tische, Schränke und Betten, aber auch kostbare Bilder, Teppiche und Wandbehänge fielen den Flammen zum Opfer. Im Studierzimmer des Magiers erreichten die Flammen die Truhe mit den alchemistischen Stoffen des Forschers. Die Flüssigkeiten im Inneren der Truhe begannen wegen der Hitze zu sieden. Eine der Flaschen barst und der Inhalt ergoss sich über alles, was in der Kiste gelagert war. Es zischte und Gas bildete sich in der Truhe. Schließlich hatte das Feuer die Kiste durchdrungen und eine Flamme leckte in das Innere der Truhe.
Die Explosion war so gewaltig, dass der Turm vollständig zerstört wurde.
Von dem Turm des Magier blieb nicht einmal eine Ruine zurück. Von den Geschehnissen jener Nacht hat sich nichts überliefert. Schließlich wurde auf der Felsnadel eine kleine Wehrfeste errichtet, die aber bereits wieder zerfällt.

Das Abenteuer

Die Geschichte

Nachdem die Helden bei einen Pferderennen von sich reden gemacht haben, werden sie in Gareth von einem vermögenden, einflussreichen Stadtadligen mit Namen *Robak von Steinhauer* beauftragt in einem seiner Jagdschlösser nach dem Rechten zu sehen. Es wird berichtet, dass es Geistererscheinungen gegeben habe und das Gesinde bereits unruhig wird.
Kaum sind die Helden auf der umgebauten Wehrburg angekommen, stellen sie fest, dass das Gesinde zu ihnen wenig Vertrauen hat. Nur spärlich berichten sie, was sie gesehen haben. Nach einigen Tagen werden die Helden selbst Zeugen mehrere Erscheinungen. Das Geschehen spitzt sich zu, als es zu einem Mord kommt.
Der Küchenjunge, der durch Zufall die Beschwörungskammer eines Magiers gefunden hatte, ist von einem Dämon bessen, der versucht, ein Tor in die Niederhöllen zu öffnen. Die Helden können das aber verhindern.
Die Geschichte lebt von unterschiedlichen Handlungssträngen. Die Meisterpersonen haben eigene Motive und Geschichten, die alle zusammen ein scheinbar undurchdringliches Netz von Lügen, Wahrheit und unerklärlichen Ereignissen ergeben, das die Helden entflechten sollen. Aber die eigentliche Gefahr bleibt lange verborgen. Doch die Ereignisse überschlagen sich und die Zeit wird knapp. Schließlich gelingt es den Helden das Rätsel zu lösen und die Gefahr für sich, das Gesinde und die Burg abzuwenden.

Der zeitliche Verlauf

Die Wehrburg war lange Zeit vergessen und dem Verfall preisgegeben. Im Jahre 3 Hal fiel sie mit einem kleinen Lehen an *Robak von Steinhauer*. Dieser ließ die Burg 4-5 Hal zum Jagdschloss umbauen. Bei den Umbauarbeiten kam es zu einigen schweren und zum Teil tödlichen Unfällen, die aber alle normalen Ursprungs waren. Nach Abschluss der Arbeiten übernahm der Verwalter *Quin Rodiak*, ein guter Freund *Robak von Steinhauers*, das Schloss. Er beobachtete, dass in den Gästegemächern immer wieder ein Geist in der Gestalt eines Mädchens erschien. Über die Zeit wurden die Geistererscheinungen, von denen auch Andere berichteten, ein offenes Geheimnis, und bei jungen Adligen war es schick zumindest eine Nacht in der Geisterkammer zu verbringen. Wirklich gesehen haben den Geist des Mädchen in zwanzig Jahren vielleicht ein halbes Dutzend Menschen. Dennoch finden sich unter den Garether Bürgern und Adligen mindestens drei Dutzend, die auf alles schwören würden, dass sie einen Geist auf der Burg gesehen haben.

Im Winter 7 Hal verkaufte ein Jäger ein verwaistes Köhlerkind, *Orlan Steckenknecht*, dem Koch des Jagdschlosses als Küchenhilfe und leitet damit den Leidensweg des Kindes ein. Im harten Winter 16 Hal stirbt die Zofe *Rica Hockaner* an der Blauen Keuche. Im Frühjahr 16 Hal schickt daraufhin *Robak von Steinhauer* zwei seiner Zofen, *Utsinde Schröter* und *Jadwina Anjuhal*, die im Garether Stadthaus dienten, auf die Burg, um den traurigen Verlust der alten Zofe auszugleichen. Im Rahja 17 Hal versteckt sich *Orlan* wieder einmal vor dem Koch. Hinter den schweren Regalen im Keller haben die neuen Grundmauern einen Riss bekommen. Groß genug für *Orlan* um hineinzukriechen. Er entdeckt dahinter den Zugang zu den Kellergewölben des alten Magierturmes. Als er das Kellergewölbe erkundet, entdeckt er die Bücher und Notizen des Magiers. Da ihm der Verwalter seit einigen Jahren das Lesen beibringt, stürzt er sich neugierig auf die Bücher und Notizen und beginnt im Schein der kunstvoll verzierten Kerzen, die er ebenfalls im Keller findet, laut aus den Bücher vorzulesen.

Ab diesem Zeitpunkt treten zunächst vereinzelt, dann immer häufiger Geister, Spuke und Irrlichter auf. Viele davon werden aber nicht bemerkt, da die Bewohner der Burg nachts schlafen. Doch die Wächter, *Goswin Strählmacher* und *Irion Reisige*, berichten dem Verwalter von den Erscheinungen, die sie während ihrer Nachtwache gehabt haben. Auch *Kedio Werg* der Schlosshandwerker sieht eines Nachts Irrlichter um den Kamin tanzen. Er behält die Beobachtungen aber für sich.

Die Zofen, die das Burgleben leid sind und sich nach dem süßen Leben in Gareth sehnen, berichten auch von verschieden Erscheinungen die sie gesehen haben wollen. In Wirklichkeit haben sie selbst aber nie etwas gesehen.

Die Stimmung auf der Burg wird angespannter und Sorge macht sich breit. *Quin Rodiak* informiert *Robak von Steinhauer*, der daraufhin die Helden in Bewegung setzt. Sie sollen das Gesinde beruhigen und, wenn möglich, die Vorkommnisse klären.

Die ersten Tage kommt es zu keiner Geistererscheinung und die Helden können die Freuden des Lustschlösschens genießen. Sie haben die Möglichkeit alle Anwesenden zu befragen und sich ein Bild der Lage zu machen. Schließlich beginnen die Zofen wieder ihre Geschichte zu spinnen. Immer wieder kommen Lieferanten oder Bauern auf die Burg, um die Lager für den Winter zu füllen. Darunter ist auch der Jäger, *Temododt Firunstreu*, der *Orlan* vor vielen Jahren an den Koch verkauft hat.

In der selben Nacht, in der der Jäger auf der Burg war, greift ein Poltergeist den Koch an, dabei erfahren die Helden von der Existenz des Jungen.

Wenige Stunden später wird der Jäger von einem Dämon an das Burgtor geschleudert. Nach einigen Ermittlungen sollten sie sich nach dem Jungen erkundigen. Der Junge seinerseits wird zu diesem Zeitpunkt aber bereits von einem Dämon besessen sein. Nun beginnt ein Wettlauf mit der Zeit. Durch den Jungen versucht der Dämon ein Tor in die Niederhöllen zu öffnen. Zunächst reicht das Tor lediglich in den Limbus und allerlei Geister, Spuke und Sphärenwesen, die im allgemeinem ungefährlich sind, drängen daraus hervor. Benötigen die Helden zu lange, um die Puzzelstücke zusammenzusetzen, drängen zunehmend Dämonen aus dem Tor und die Helden kommen in arge Bedrängnis.

Schließlich sollten sie aber den Zugang zu den Kellergewölben finden. Hier wachen zwei Dämonen am Fuß der Treppe über den Jungen. Nachdem sie an den Wachen vorbei sind, sollte es ihnen in letzter Sekunde gelingen das Tor zu schließen, aus dem bereits ein Wesen mit Hörnern und Klauen zu steigen beginnt.

Im Keller finden sich die Gebeine eines Mädchens und ein Tagebuch. Daraus lässt sich die Geschichte des Turmes rekonstruieren.

Zurück in Gareth sollten die Helden berichten, was geschehen ist, und den Rest der Inquisition überlassen. Schlecht wäre, wenn sie eines der Bücher eingesteckt hätten. In dem Fall können sie froh sein, wenn sie ein Inquisitor danach fragt, andernfalls,…Aber das ist eine andere Geschichte.

Die Szenen im Einzelnen

Die Anwerbung

Als Kulisse für die Anwerbung der Helden soll ein Pferderennen in Gareth dienen. Als Meister sollte man den Helden die Möglichkeit geben sich zu profilieren. Der Garether Adel und vor allem Robak von Steinhauer sollen auf die Helden aufmerksam werden. So können sie auf die „Lohnliste“ des Robak von Steinhauer kommen.
Lassen Sie ein oder zwei Helden an dem Rennen teilnehmen. (Sollten die Helden keine Pferde besitzen, können sie sich an verschiedene Gestütsbesitzer wenden, die junge Talente fördern). Der Rest der Gruppe wird je nach Begabung angeworben.
Der Elf als unsichtbarer Beobachter, der Magier als Beschützer und Heiler eines jungen Adligen, der Zwerg als Ordner, ...
Kennen sich die Helden bereits, müssen die Helden, die nicht am Rennen teilnehmen, nicht beschäftigt werden, da sie einfach ihre Freunde anfeuern werden.
Nutzten Sie das weite Spektrum der Örtlichkeiten die ein Rennen bietet.
Für das Zwischenabenteuer sind verschiedene Geschichten denkbar:

Jemand versucht das Rennen durch Betrug zu gewinnen:

Lassen sie jemanden den Sattel der Helden manipulieren. Vergiften sie das Pferd eines Konkurrenten und schieben sie das Fläschchen mit dem Gift den Helden unter. Jemand setzt die Wegmarkierungen auf der Strecke um.

Der adlige Teilnehmer:

Ein Reiter stürzt und bleibt schwerverletzt liegen. Ein Held verzichtet auf den Sieg und rettet das Leben des Reiters. Es stellt sich heraus, dass es sich um einen Herzogssohn handelt, der inkognito am Rennen teilnahm.

Die Zwillinge:

An dem Rennen nehmen Zwillinge teil. Einer der Zwillinge reitet, der andere trinkt. So können sie die Belastung aufteilen und das Rennen gewinnen.
Die Helden entlarven die beiden.

Das Fohlentreiben

Das „Fohlentreiben“ ist eines der Ereignisse in Gareth, dem jeder Bürger, gleich welchen Standes, entgegenfiebert. Während der „Garether Rosswoche“, dem wichtigsten Pferdemarkt im Mittelreich, erhalten junge Adlige, Abgänger von Kriegerschulen oder auch Freie die Möglichkeit ihre Reitkunst unter Beweis zu stellen. Dazu wird das „Fohlentreiben“ veranstaltet. Dabei handelt es sich um ein extrem brutales Querfeldeinrennen, das die Teilnehmer an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit führt. Drei Tage lang müssen die jungen Männer reiten und trinken. Pro Nacht schlafen sie maximal zwei bis drei Stunden. Lohn der Mühen ist die bronzene Reiterspange der Stadt Gareth. Eine Auszeichnung, die ihn als Civis Maior ausweist.
Gelangt ein Bürger durch Geburt oder durch Auszeichnung in den Stand eines Civis Maior, genießt er in Gareth besonderes Ansehen und besondere Rechte (weniger Steuern, Verurteilung nur durch einen Richter in Anwesenheit, ... Spieltechnisch bedeutet das in Gareth SO +1). Die Besonderheit des Rennens besteht darin, dass jeder nur einmal im Leben daran teilnehmen darf und die Teilnehmerzahl auf zehn begrenzt ist.
Die Leitung des Rennens hat Rondrian Tiefhuser, ein hoher Rondrageweihter des Garether Tempels. Er wählt die Teilnehmer aus und fungiert als höchster Schiedsrichter. Die Organisation der Veranstaltung liegt bei Gwynna Spichbrecher, einer Händlerfrau, die diese Aufgabe seit zehn Jahren mit Bravour erledigt. Einer der wichtigsten Förderer des Rennens ist Robak von Steinhauer. Er unterstützt begabte Freie oder junge Adlige aus verarmten Geschlechtern mit Pferden und Ausrüstung, aber auch finanziell. Aus diesen jungen Kämpfern rekrutiert er Männer und Frauen für Aufgaben aller Art.

Der Rossmarkt, der Jahrmark und der Pavillon

Von überall aus dem Reich und den umliegenden Provinzen und Königreichen sind sie gekommen: Die Pferdezüchter mit ihren Pferden, die Landbesitzer, die Adligen, die Gaukler und Musikanten. Reisende, die die überteuerten Preise für ein Zimmer nicht berappen wollen, schlafen in der Zeltstadt, die am Rande Gareths aus dem Boden gewachsen ist. Auf den Hügeln im Norden Gareths tummeln sich hunderte Pferde in kleinen Koppeln. Auf dem Rossplatz, dem größten Platz der Rosskuppel, wechseln täglich Pferde im Wert von mehreren tausend Dukaten den Besitzer. Aber auch Esel, Schafe, Ziegen und Rinder werden in diesen Tagen gehandelt.
Auf einem der sanften grünen Hügel nördlich der Rosskuppel ist der Jahrmarkt errichtet worden. Hier herrscht reges Treiben. Von allen Richtungen erklingt Musik. Eine Vielzahl von Gerüchen dringt den Helden in die Nase. Straßenhändler wollen kandierte Früchte, bunte Tücher oder Pferdefiguren an den Mann oder die Frau bringen. In der Mitte des Jahrmarktes wurde ein riesiger Pavillon aufgebaut. Unter dem sicherlich dreißig auf fünfzig Schritt

großen Zeltdach erkennt man gut und gerne zwanzig Tische, die mit weißen Tüchern gedeckt sind. An einer Seite des Pavillons befindet sich eine Bühne für Musikanten, sowie ein Tanzboden. Auf dem Tanzboden steht ein großer, grob gearbeiteter Holztisch mit je einer Bank links und rechts. Ebenfalls auf dem Tanzboden steht ein großes Fass. Eine Pyramide aus gut hundert tönernen Bierkrügen ist daneben aufgeschichtet.

Die Einschreibung

Bereits am frühen Morgen ist der Platz vor dem Rondratempel gut gefüllt. Vor dem Hauptportal ist ein Stand errichtet worden, an dessen Seite zwei weiß-rote Banner hägen. An einem Tisch sitzt ein Mann mittleren Alters mit schütterem Haar. Auf seiner spitzen Nase trägt er Lesegläser. Aus scharfen Augen blickt er auf die wartende Schlange. Denn vor dem Stand hat sich eine Schlange von gut 50 Schritt Länge gebildet, die Teilnehmer in spe. Abseits des Standes werden bereits Wetten angenommen, wer aus dieser Schlange an dem Rennen teilnehmen darf.
Der laute Klang einer Fanfare bringt die Menge zum Schweigen. „Mein Name ist Rondrian Tiefhuser, Diener der Herrin Rondra. Diese stolzen Weiber und Männer sind hier angetreten um im härtesten Pferderennen des Reiches um die Ehre der Leuin zu streiten. Nur wenige können teilnehmen. Möge der erste vortreten."
Mit unsicherem Schritt nähert sich der Erste dem Tisch. Die beiden Männer blicken unbewegt in Richtung des Jünglings. Wenige Augenblicke später erklingen die klaren Worte des Schreibers:
„Abgelehnt". Mit gesenkem Haupt entfernt sich der Mann. Erst fünf Männer später ändert sich der Ablauf: „Name? Stand? Herkunft? Name des Pferdes? Euer Zeichen!".
Ein Johlen geht durch die Menge. Der erste Teilnehmer des Rennens ist gefunden.
Sicherlich werden ein oder zwei der Helden in dieser Schlange stehen. Der Meister sollte den Spielern das Gefühl geben, dass sie keinesfalls sicher am Rennen teilnehmen. Ihnen sollte klar sein, dass sie der Rondrageweihte, wenn auch nur geistig, einer schweren Prüfung unterziehen wird. Es sollte ein Erfolgserlebnis sein an dem Rennen teilzunehmen. Hier bieten sich einige Mut- und Charismaproben an. Letztendlich sollte es aber den Helden gelingen die Geistesprüfung zu bestehen.

Der erste Abend

Es ist der Abend vor dem Rennen. Der Garether Rossmarkt und der dazugehörige Jahrmarkt haben bereits vor zwei Tagen begonnen. Tausende von Menschen sind auf die Wiesen im Norden Gareths geströmt, um die Teilnehmer des Fohlentreibens zu feiern. Auch der Pavillon ist bereits bis auf den letzten Platz gefüllt. Auf den Stühlen und Bänken an den festlich geschmückten Tischen sitzt der Adel und das hohe Bürgertum Gareths. Musikanten haben auf der Bühne Platz genommen. Hinter den Absperrungen feiert das Volk.
Zunächst begrüßt Gwynna Spichbrecher die Gäste und eröffnet dann das Fohlentreiben. Danach erfolgt der Weihesegen jeder Kirche, was etwa eine weitere Stunde dauert.
In den Farben der Rondrakirche betritt als letztes Rondrian Tiefhuser die Bühne. Als er seine Stimme erhebt, klingt diese wie ferner Donner. Allein die enorme Lautstärke seine Stimme bringt die Menge zum schweigen.
„Wie jedes Jahr findet im Mond des Herrn Efferd der Garether Rossmarkt statt. Wieder werden zehn stolze und tapfere Recken im Namen der Herrin Rondra das Fohlentreiben bestreiten."
Mit einer kurzen Pause lässt er die Worte auf das Volk wirken, das zunächst schweigt, dann johlt und dann wieder schweigt.
„Wieder haben sich die zehn besten jungen Männer und Frauen gefunden, um ihren Mut und ihre Tapferkeit unter Beweis zu stellen. Drei Tage lang werden sie fast nicht schlafen, wenig essen und vor allem ihre Reitkunst unter Beweis stellen. Garether begrüßt mit mir die Fohlen dieses Jahres." Damit dreht er sich zu einem der Eingänge des Pavillons und die zehn Reiter betreten unter dem frenetischen Beifall der Menge den Tanzboden. Er hebt einen gefüllten Krug, prostet den Eingetretenen zu und sagt: „ Erweist Euch würdig". Dann leert er den Krug in einem Zug und zerschmettert ihn auf dem Tanzboden.
Ohne dass die Helden es wissen, es sei denn sie sind Garethier, hat hier bereits das Rennen begonnen. Die Tradition des Rennens verlangt nämlich, dass vor jedem Renntag hundert Krug Bier von den Teilnehmern getrunken werden. Bevor nicht der letzte Krug zerschmettert ist, gilt es als Unschicklich den Tanzboden zu verlassen. Der Meister sollte den Helden zum einen klar machen welche verheerenden Folgen der übermäßige Alkoholkonsum auf die körperliche Belastbarkeit während des nächsten Tages hat. Zum anderen sollte er aber auch darauf hinweisen welche gesellschaftliche Schmach die Helden hinnehmen müssen, wenn sie das Trinken verweigern. Wichtig wird hier für die Helden sein, nicht zuviel zu trinken, aber auch das Gesicht nicht zu verlieren. Helden die sich vorher über das Rennen informiert haben wissen, dass es oft zu Schlägereien unter den Teilnehmern kommt damit man zufällig in die Bierkrüge stürzt und so weniger trinken muss.

Das Rennen

Das Rennen beginnt jeden Tag bei Sonnenaufgang. Lassen sie den Helden maximal drei Stunden Schlaf pro Nacht. Der Alkohol und die Müdigkeit sorgen für einen Aufschlag von 1 auf alle einfachen und 3 auf alle Talentproben am ersten Tag. Am zweiten Tag steigt der Aufschlag auf 2/6 und am dritten Tag sogar auf 3/9. Die

Aufschläge sind kumulativ zu etwaigen anderen Aufschlägen.
Jede Nacht wird eine neue Strecke mit bunten Fahnen abgesteckt. Entlang der Strecke gibt es Rastpunkte, an denen sich Ross und Reiter erholen können. Es gibt aber auch versteckte Beobachter, die sicherstellen, dass die vollständige Strecke abgeritten wird. Die Streckenführung ist mörderisch. Jeden Tag sind 100 Meilen zu bewältigen. Meist verläuft die Strecke auf Feld- oder Holzwegen. Etwa alle 10 Meilen müssen die Reiter besondere Prüfungen ablegen, bei denen sie ihr reiterisches Können unter Beweis stellen müssen. Dabei handelt es sich um Hängebrücken, Flussüberquerungen, steile, feuchte Hänge, Waldwege, neben denen man Wölfe angebunden hat, hohe Gatter oder ähnliches. Jede Prüfung wird von einem Posten überwacht und kann nicht umgangen werden. Hier sollten pro Prüfung etwa drei Reitproben (+3) verlangt werden.
Die letzten 10 Meilen sind aber immer Reichstraße. Am Straßenrand versammeln sich jeden Abend tausende Garether, um die Reiter zu begrüßen. Über das Kopfsteinpflaster Gareths geht es dann durch die Stadt dem Ziel entgegen.
Steigern sie die Aufgaben sowie die Erschöpfung immer mehr. Die Helden sollen am dritten Tag das Gefühl haben sich nicht mehr auf dem Pferd halten zu können. Fordern sie Selbstbeherrschungs-proben nur damit die Helden weiterreiten und sich nicht neben der Strecke in Gras legen und schlafen.

Die Preisverleihung

Nach drei Tagen Rennen wird der Sieger feststehen. Ihm wird in einer feierlichen Zeremonie die Reiterspange in Bronze verliehen. Gleichzeitig geht damit auch der Garether Rossmarkt und der Jahrmarkt zu Ende.
Spätestens jetzt sollten die Helden es geschafft haben, sich in das Bewusstsein des Garether Adels zu prägen. Ist das der Fall, werden sie von einem vornehm gekleideten Mann zu dem Herbstball des Robak von Steinhauer eingeladen. Dazu erhalten sie ein Einladungsschreiben. Ein Einladungsschreiben in die hohe Garether Gesellschaft.

Der Ball bei Robak von Steinhauer

Es beginnt bereits zu dämmern, als die Helden ihre Schritte Richtung Villenviertel lenken. Bereits von weitem ist der Klang von Musik zu hören. Die Straße ist voller Kutschen, die zu beiden Seiten des Fahrweges abgestellt sind. Auf den gepflasterten Gehwegen neben der Straße sieht man Frauen in ihren Reifröcken und Männer in ihren feinsten Gewändern der größten Villa der Straße zustreben. Zahllose Burschen sind damit beschäftigt die Pferde der Edlen zu versorgen. Am Tor der Villa angekommen sehen die Helden einen Mann in einer roten Pagenuniform, der ein Schreibbrett und eine Feder in der Hand hält.
Nachdem sie ihre Einladung dem Pagen gezeigt haben, können sie die ausgedehnte Parkanlage der Villa betreten.
Ein breiter Kiesweg zieht sich schnurgerade vom Eingangstor bis zu dem Platz vor der Villa. Links und rechts davon hat ein Heer von Gärtnern eine beeindruckende Gartenanlage geschaffen. Das Spiel von Licht und Schatten, das hunderte von Fackeln in den Park mit seinen geometrischen Formen, seinen Springbrunnen und seinen Gazebos zeichnen, nimmt das Auge gefangen. Näher an der Villa erkennt man mehrere dutzend Zelte in denen Wein, Bier und allerlei Spezereien an die Gäste ausgegeben werden. Von drei Bühnen erklingt Musik.
Nachdem die Helden im Meer der feinen Gesellschaft untergetaucht sind, werden sie von einem Mann in den Fünfzigern angesprochen. „Mein Name ist Robak von Steinhauer. Ich freue mich, Euch auf meiner bescheidenen Festivität begrüßen zu dürfen. Ich bin sehr beeindruckt von dem was Ihr während des Rennens geleistet habt. Solltet Ihr Interesse haben, so hätte ich eine Aufgabe für Euch. Wisst Ihr, es ist immer schwer zuverlässige Leute zu finden, denen man vertrauen kann. Ich glaube aber in Euch habe ich so jemanden gefunden. Falls Ihr also für mich arbeiten möchtet, so findet Euch morgen Nachmittag zu einer Tasse Tee bei mir ein. Auf jeden Fall wünsche ich Euch eine angenehme Feier.“ Daraufhin wendet er sich ab und verschwindet in der Menge.

Der Auftrag

Als die Helden am nächsten Nachmittag bei Robak von Steinhauer eintreffen, erwartet dieser sie bereits. „Schön dass Ihr es einrichten konntet. Ich möchte direkt zum Punkt kommen: Was Ihr während des Rennens getan habt, hat mich schwer beeindruckt. Ich brauche Menschen eueres Formats. Wenn ihr möchtet könntet ihr mir einen kleinen Gefallen tun. Selbstverständlich werde ich euch dafür entlohnen und alle Unkosten tragen. Seid ihr interessiert?“ Er setzt sich auf einen Lehnstuhl und nippt an seinem Tee. Stimmen die Helden zu, so fährt er fort.
„In einem meiner Jagdschlösser, so behauptet zumindest das Gesinde, soll es spuken.“ Er wartet kurz ab um die Reaktion der Helden zu beobachten, dann fährt er fort. „Meiner Meinung nach ist diese Behauptung aus der Luft gegriffen. Dennoch ist es nötig, dass jemand sich dorthin begibt, das Gesinde beruhigt und, sollten die Gerüchte wahr sein, das Ganze aufklärt. Ich könnte mir niemand besseren vorstellen als Euch.“
Robak von Steinhauer ist niemand, dem man eine Bitte einfach abschlägt. Die Helden sollten genau überlegen, welche Folgen ein Ablehnen des Auftrages für sie hätte. Sie sollten erkennen, dass sie hier die Möglichkeit haben, Kontakte in die höchsten Garether Kreise herzustellen und außerdem von einem Gönner ausgerüstet zu werden.

Die Reise

Für die Reise stellt Robak von Steinhauer eine seiner Kutschen zur Verfügung. Sollten die Helden nicht über angemessene Kleidung verfügen, so ist Robak von Steinhauer bereit auch dafür aufzukommen. Sollten die Helden einen nicht so ausgefallen Wunsch bezüglich der Ausrüstung haben, ist er auch hier nicht abgeneigt.
Die Reise selber verläuft eher langweilig. Die ersten beiden Tage können die Helden in Raststationen entlang der Reichsstraße Quartier beziehen. Am dritten Tag der Reise verlässt die Kutsche die Reichsstraße und dringt in den Reichsforst ein. Am späten Nachmittag erreicht die Kutsche das Jagdschloss inmitten des Waldes.

Die Ankunft

Mit lautem Klappern durchfährt Eure Kutsche das Tor der Burg. „How". Mit einem kurzem Befehl bringt euer Kutscher Euer Gefährt zum Stehen. Das Gesinde der Burg hat sich versammelt um euch zu begrüßen. Ein Mann mittleren Alters mit kurzgeschorenen Haaren tritt an die Kutsche und öffnet die Tür. „Ich freue mich, Euch in unseren Mauern begrüßen zu dürfen. Mein Name ist *Quin Rodiak*. Ich bin der Verwalter dieses Gutes. Dies ist das Gesinde der Burg." Mit einer Handbewegung deutet er auf die spalierstehende Dienerschaft. Vor dem Haupteingang haben sich, neben dem Verwalter, acht Männer und Frauen versammelt, um die Helden zu begrüßen. „Ich hoffe, dass wir Eueren Aufenthalt so angenehm wie möglich gestalten können. Solltet ihr irgendwelche Wünsche haben, so scheut Euch nicht mir diese zu nennen. Ich werde dann sogleich alles mir mögliche in Bewegung setzen, damit diese wahr werden. *Utsinde* wird Euer Gepäck auf Eure Zimmer bringen. Danach werde ich auch zu Euerer Verfügung stehen." Daraufhin nickt *Quin Rodiak* den Helden zu und das Gesinde verlässt den Hof. Zurück bleibt eine blonde Frau, die beginnt das Gepäck von der Kutsche zu laden.

Die ersten Tage

Die ersten Tage verlaufen völlig unauffällig. Hier erhalten die Helden die Möglichkeit das Gesinde zu befragen. Auch können die Helden die Örtlichkeiten nach ihrem Gutdünken untersuchen. Hier haben Sie als Meister die Möglichkeit den Helden die Umgebung vertraut zu machen. Machen Sie die Helden mit den Meisterpersonen bekannt. Entwickeln Sie Sympathien und Antipathien zwischen den Helden und den NSCs. Es könnte sich eine Liebelei zwischen einem(r) der Helden(innen) und einer der sehr schönen Zofen (kräftigen charmanten Handwerker) entwickeln. Das könnte den Anreiz erhöhen den Erscheinungen der Zofen (der Handwerker) nachzugehen. Das Gesinde hat gelernt, ungesehen von den Gästen, seine Arbeit zu verrichten. Machen Sie es den Helden nicht allzu einfach das Vertrauen des Gesindes zu gewinnen. Sollte ein Elf oder ein Zwerg unter den Helden sein, stößt er auf Ablehnung und Aberglaube.
In diesem Stadium sollten sich die Helden fragen, was sie eigentlich hier tun. Geben Sie ihnen aber auf jeden Fall die Möglichkeit das schöne Leben auf einem Jagdschloss zu genießen.

Die ersten Erscheinungen

„Ihr habt Euch gerade niedergelegt, als ein gellender Schrei die nächtliche Ruhe zerreißt. Der Schrei kam eindeutig aus einer weiblichen Kehle. Schnell seid Ihr am Fenster und seht einen Lichtschein aus dem Tor des Stalles. Davor steht kreidebleich eine blonde Frau."
Die erste Erscheinung ist eine Lügengeschichte der Zofe *Utsinde Schröter*. Sie behauptet eine nackte, blutüberströmte Frau im Brühkessel im Stall gesehen zu haben. Mit schreckensgeweiteten Augen berichtet sie von einer Erscheinung die sie inmitten des Stalles gesehen haben will. Eine hochgewachsene blonde Frau soll in einer gusseisernen Wanne blutüberströmt gelegen haben. Man habe ihr den Hals, von einem Ohr zum anderen Ohr, aufgeschnitten.
Die Helden sollen hier ruhig glauben, dass die Zofe eine Erscheinung hatte. Gestalten Sie die Beschreibung so, dass die Helden ihr glauben. Lassen sie die Helden die Geschichte der Burg rekonstruieren. Lassen Sie sie nach Frauen suchen, die vielleicht einmal hier ermordet wurden. Das ist der Teil wo Sie als Meister Spaß haben, weil die Helden hier ohne Aussicht auf Erfolg forschen.
Den Abend danach berichtet *Jadwina Anjuhal,* dass sie im Gästehaus ein Untier gesehen hätte. Es hätte schreckliche rote Augen gehabt. Außerdem Zähne so lang wie Kinderfinger. Und auf seinem Haupt hätte sie mindestens sieben Hörner erkennen können.
Auch diese Geschichte ist völlig erlogen. Aber auch hier sollten sie die Angst, oder besser das Talent zum Lügen der Zofe ausspielen. Die Helden sollten auch jetzt der Geschichte Glauben schenken. Geben sie sich Mühe die aufgeregte Zofe darzustellen, die ein Wesen aus den Niederhöllen gesehen hat.

Die Helden sehen Gespenster

Nachdem die Helden allen Hinweisen nachgegangen sind, möglicherweise in jedem Raum einen ODEM gesprochen haben, sollten sie so richtig frustriert sein. Sie können sie in dem Glauben lassen, dass Robak sie nur testen will, oder dass sie einen wichtigen Hinweis übersehen haben und nur mit einem Tipp des Meisers weiterkommen. (Dieser Punkt gefällt mir persönlich am besten. Wenn die Meisterpersonen gut charakterisiert werden und ihre Geschichten detailreich sind, glaubt man ihnen mehr bzw. misst man ihnen mehr Bedeutung zu. Oder warum sollte

der Meister Dinge ausarbeiten, die nicht zur Lösung des Abenteuers gehören?).
In dieser Nacht hat der Held, der im Gästehaus unter dem Dach einquartiert ist, einen sehr unruhigen Schlaf. Immer wieder wälzt er sich hin und her.
„Du kannst in dieser Nacht keinen Schlaf finden. Kaum bist Du eingeschlafen, erwachst Du erneut. Das Getrampel und Geschreie einer Menschenmenge hat dich geweckt. In deiner Kammer ist es aber völlig still. Du blickst zu dem Erkerfenster hinaus in die Nacht. Erschreckt stellst Du fest, dass vor dem Fenster ein Mädchen steht. Fast schon eine Frau. Sie hat ein weises langes Nachthemd an und blickt dich an. Der Wind fährt ihr in die Haare, doch dein Fenster ist verschlossen. Erst jetzt erkennst Du, dass das Mädchen den Boden nicht berührt. Als Du dich erhebst, beginnt die Erscheinung bläulich zu leuchten, wird dann durchscheinend und ist schließlich verschwunden.
Noch in derselben, spätestens aber in der nächsten Nacht sollte einer der Helden das Mädchen erneut sehen. Bei dieser Erscheinung sehen die Helden die Ermordung des Mädchens.
„Wieder siehst Du das schöne Mädchen, das dir in dieser Nacht bereits schon einmal erschienen ist. Doch dieses Mal wirkt sie dominanter. Kein unsicheres Kind mehr, sondern eine entschlossene Frau. Sie trägt eine weiße Robe und einen leuchtenden Stab, den sie drohend erhoben hat. Ohne dass der geringste Laut zu hören ist, fängt sie an zu schreien. Sie wirbelt erschreckt herum, und etwas Schweres reißt ihren Kopf zurück. Dann beginnt sie von unten nach oben zu verschwinden (Das Einmauern).
Ab diesen Zeitpunk werden die Geistererscheinungen stetig zunehmen.
„Die Nacht ist bereits fast vorüber. Du entschließt dich eine letzte Runde über den Hof zu drehen. Du hebst den Kopf und blickst nach oben, da Du glaubst leises Lachen gehört zu haben. Und tatsächlich, über dem Kamin siehst Du fünf kleine leuchtende Kugeln. Sie scheinen um den Kamin des Haupthauses zu tanzen. Immer schneller umkreisen sie den Kamin. Dann wie auf ein geheimes Zeichen verlassen sie den Ring um nacheinander im Schornstein zu verschwinden. Kurz danach ist im Rittersaal ebenfalls leuchten zu sehen. Wenig später erlischt es und ist verschwunden.
Weitere ähnliche Erscheinung finden auf dem Speicher in den Stallungen und im Wachturm statt.

Der Auftritt des Jägers

Die ganze Woche über bringen Bauern Vorräte zur Burg. Ein Köhler liefert Holzkohle für die Schmiede, und ein Holzfäller kommt mit einem Karren Brennholz. (Die Lieferungen fallen den Helden auf, weil dafür jedes Mal die schwere Zugbrücke unter lautem Gerassel heruntergelassen werden muss). Die Leute werden vom Verwalter begrüßt und bezahlt. Dann lässt er die Waren einlagern. Aber keiner der Leute bleibt allzu lange auf der Burg.
Anders ist es als ein Jäger mit einer erlegten Hirschkuh auf der Schulter den Hof betritt. Er steuert zielstrebig auf die Küche zu. Wenige Augenblicke nachdem er die Küche betreten hat, beginnt ein Streitgespräch, das aber schnell wieder leiser wird. Schnell ist man sich über die Preise einig geworden. Kaum fünfzehn Minuten nachdem der Jäger den Hof betreten hat, verlässt er die Burg wieder. Ohne Hirschkuh, aber mit Prall gefülltem Rucksack.

Die letzte Nacht

Die folgenden Szenen spielen sich alle in einer Nacht ab. Abschluss wird der Endkampf mit Orlan sein.

Der Poltergeist in der Küche

„Mittlerweile seit ihr auf alles gefasst. Jede Nacht ein neuer Spuk. Und tatsächlich, kurz vor der Prajosstunde hört ihr das laute Klappern von Töpfen und Pfannen aus der Küche im Gesindehaus. Als ihr näher kommt, hört ihr hinter der Tür das Fluchen und Schreien des Koches. Kaum habt ihr die Tür aufgestoßen, fliegt euch schon eine Schwere Kupferpfanne entgegen. Über dem Herd kreisen, wie in einem Wirbelwind gefangen, Töpfe, Pfannen, Schöpfer und allerlei Geschirr. Ständig schleudert die Windhose Dinge aus ihrer Mitte. Der Koch hat eine silberne Servierplatte in der Hand und versucht verzweifelt die anfliegenden Sachen abzuwehren.“
Wird der Spuk nicht mit Magie ausgetrieben, verschwindet er nach einigen Minuten von selbst. Zurück bleibt eine verwüstet Küche. Wenn sich die Helden umblicken, entdecken sie in einer Ecke der Küche einen Jungen sitzen. Es ist *Orlan*.
Der Junge begreift langsam, dass die Geschehnisse im Schloss mit ihm zusammenhängen. Allein durch seinen Willen und durch seine Wut hat er den Poltergeist gerufen, um ihn vor dem Koch zu schützen der ihn wieder einmal geschlagen hat. In dieser Nacht wird er erneut in den Keller hinabsteigen. Es wird das letzte Mal sein.
Da das Gesinde die Existenz *Orlans* verschwiegen hat, bekommen die Helden vermutlich *Orlan* hier das erste Mal zu Gesicht.

Der Tod des Jägers

Es ist tief in der Nacht. Die Praiosstunde ist bereits verstrichen, und die Burg liegt ruhig in der Dunkelheit. Plötzlich zerreißt ein dumpfer Schlag die Stille. Der tiefe durchdringende Ton lässt einen glauben, ein Riese habe an das Tor geklopft und um Einlass gebeten. Schnell sind Fackeln entzündet und das ganze Gesinde (und hoffentlich auch die Helden) sind beim Tor. Dem Helden mit der höchsten Sinnesschärfe fällt ein leises Geräusch auf. Bringt er das Gesinde zum Schweigen, ist es so deutlich, dass alle es hören können: Etwas Schleimiges kriecht über das Tor.

„Nachdem Ihr das Gesinde zum Schweigen gebracht habt, ist das Geräusch deutlich zu hören. Eine riesige Schnecke kriecht schmatzend über die hochgezogene Zugbrücke. Eindeutig sind die rhythmisch schlürfenden Bewegungen zu hören. Dann, leise, ein Geräusch im Burggraben. Das Wesen hat eines seiner Tentakel aufgesetzt. Was es auch ist, es will in die Burg."
Geben Sie als Meister in dieser Szene den Helden das Gefühl, dass eine riesige Schnecke aus den Niederhöllen in die Burg will. Beschreiben Sie das Schmatzen, das Schlürfen. Von Vorteil ist hier, dass die Rückseite der Zugbrücke von der Burg aus nur vom Dach des Wehrturmes zu sehen ist. Der Burggraben und die Zugbrücke liegen aber im Dunkeln.
Nach wenigen Augenblicken verschwindet das Geräusch wieder. Hier lässt sich das Gruseln noch steigern, da die Helden nicht wissen, wo die Schnecke hin ist.
Gelingt es den Helden den Burggraben z.B. mit einem Flim Flam zu beleuchten, so erkennen sie zunächst einen Klumpen roten Schleimes am Tor und im Burggraben. Untersuchen sie den Schleim, stellen sie fest, dass es sich dabei um die sterblichen Überreste des Jägers *Temododt Firunstreu* handelt.
Temododt Firunstreu wurde von einem fliegenden Dämon an die Zugbrücke geschleudert. Dieser Dämon wurde von dem grenzenlosen Hass *Orlans* auf den Jäger, der ihn damals an den Koch verkaufte, durch das entstandene Tor in die dritte Sphäre gezogen.

Die Suche nach Orlan

Sollten die Helden den Toten nicht erkennen, so wird er auf jeden Fall von einem aus dem Gesinde erkannt. Bei den Untersuchungen zu den Umständen sollten die Helden auf *Orlans* Spur kommen und ihn befragen wollen. Sie stellen aber fest, dass er verschwunden ist. Während der nächsten Stunden häufen sich aber Erscheinungen und bei magiekundigen Helden macht sich ein dunkles Ungutes Gefühl breit. Etwas geht in den Burgmauern vor.
Beschreiben Sie wie Fackeln ausgeblasen werden. Lassen sie die Helden Schatten und Schritten hinterher jagen.
Die Helden sollten zunächst langsam, dann immer mehr das Gefühl bekommen, dass ihnen die Zeit davonläuft. Sie sollen Glauben, dass das Gesinde mehr weiß, als es zugibt. Im Verlauf der „Verhöre" sollten alle Geschichten geklärt werden können, und *Orlan* zumindest ein Motiv für den Tod des Jägers zugeordnet werden. Schließlich bleibt den Helden nur *Orlan* zu suchen. Kommen die Helden nicht auf die Idee im Keller zu suchen, lassen Sie von dort ein markerschütterndes Brüllen ertönen. Im Keller finden sie nach einigem Suchen schließlich ein Loch im Kellerfundament.

Endkampf

Das Loch in der Wand führt auf eine spiralförmige, steinernene Treppe. Überall liegen Felsbrocken und Schutt. Die Stufen führen hinab in die Dunkelheit. Die Luft ist abgestanden. Aus der Tiefe dringt ein monotones Gemurmel herauf. Die Gefahr liegt zum Greifen nahe.
Folgt man der Treppe nach unten, so erkennt man ein schwaches Leuchten vom Fuß der Treppe. Durch die Windung der Treppe lässt sich der Fuß aber noch nicht einsehen. Dringen die Helden weiter vor, wird das Licht immer heller und das Gemurmel immer lauter. Schließlich können die Helden den Ursprung des Lichtes erkennen. Am Fuß der Treppe bewachen zwei Wesen den Zugang zu dem Kellerraum des Turmes. Sie scheinen aus purem Licht zu bestehen. Der Oberkörper ist humanoid mit einem Kopf und zwei Armen. Aus dem Leib wachsen nach unten hunderte weißer Fäden, die sich wild durcheinander bewegen, ohne aber zu verknoten. Die Gestalten berühren den Boden nicht.
Als die Helden die Gestalten sehen ist es zu spät. Mit einem hellen Kreischen schweben die Wesen auf den ersten Helden zu, die Hände zu entsetzlichen Klauen ausgeformt. Sind sie heran, sieht der Angegriffene die Augen der Kreaturen. Sie sind ölig schwarz, reflektieren aber kein Licht. Wie Obsidiankugeln sitzen sie in einem Bett aus Licht. Da schlagen aber auch schon die Klauen zu.
Es gibt zwei Möglichkeiten die Dämonen zu bekämpfen: Die eine ist brutale Gewalt, was aber zum Tod der Helden führen kann. Die andere ist ein geschickter schneller Angriff.
Die Maktaresh, Diener des Blakharaz, sind schnelle und gefährliche Kämpfer. Sie besitzen die Eigenschaft Körperlosigkeit, die sie nach Belieben einsetzen können. Sie kämpfen immer in der Distanzklasse Handgemenge. Das kann nicht verhindert werden, da sie die anderen Klassen einfach körperlos durchfliegen. Ein Maktaresh ist durch normale Waffen nur dann zu verletzen, wenn er in der gleichen Kampfrunde zuschlägt, da er sich nur dazu verfestigt. Mühelos durchdringt er Mauern, Türen oder auch Menschen.
Sie haben aber auch einen Schwachpunkt. Ihre schwarzen Augen sind fast immer existent. Sie sind der Anker im Diesseits. Werden sie zerstört, verschwinden die Maktaresh sofort.

IB 14 AT 14 PA 14 (Entmaterialisieren) RS 0/5 TP 1W+4 LE 30/2x3(Augen) GS 15 AU unendlich MR 5 GW 10

Sind die Wachen besiegt, können die Helden in den Kellerraum vordringen. Hier sitzt Orlan im Schneidersitz und murmelt unverständliche Formeln. Auf seinem Schoß liegt ein geöffneter Foliant. Vor ihm, inmitten eines eingelassenen Heptagrammes, beginnt die Realität bereits zu verschwimmen, und schwarze Nebel dringen aus einem Riss zwischen den Sphären. Als sich die Helden nähern, dreht *Orlan* den Kopf und lächelt sie an. Sein Augen sind vollständig schwarz und haben einen öligen Glanz angenommen. Er wendet den Kopf wieder ab und ruft etwas in den Nebel. Einen Namen, in einer Sprache die nicht

auf Dere gesprochen wird. Daraufhin schiebt sich eine schuppige Klaue mit langen rasiermesserscharfen Klauen aus dem schwarzen Nebel.
Die Helden müssen jetzt schnell handeln. Auch hier gibt es mehre Wege zum Erfolg. Einer ist den Jungen zu töten. Dieser Weg ist zum einen moralisch fragwürdig und zum anderen schwierig, da der Junge unter der Besessenheit einen Rüstungsschutz von 15 hat. Eimal angegriffen kämpft er mit den Werten der Maktaresh:

IB 16 AT 14 PA 14 RS 15 TP 1W+6 LE 20
GS 15 AU unendlich MR 5 GW 10

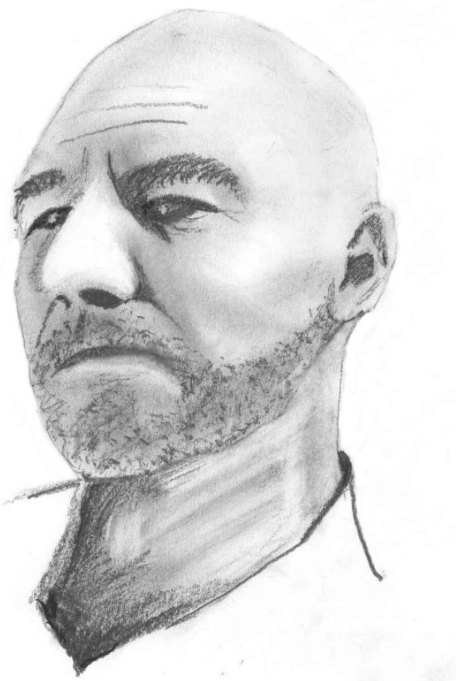
Meist verzichtet er auf die Parade und greift in wilder Raserei mit zwei Attacken an. Sobald *Orlan* tot ist, verpufft der Nebel.
Der intelligentere Weg ist, dass einige der Helden den Jungen zum Kampf zwingen, während einer der Helden das Buch, das der Junge auf dem Schoß hatte aufnimmt und wieder schließt. An dem Buch sind schwere Eisenbänder auf dem Einband befestigt. An einem der Bänder hängt ein mit allerlei magischen Bannzeichen verziertes Schloss, das aus einem, den Helden unbekanntem, Metall gefertigt wurde (Silber-Endurium-Legierung, die durch die permanente magische Beanspruchung grüne Farbe angenommen hat). Dieses gilt es zu schließen. Um das Buch zu schließen muss dem Helden zunächst eine Mutprobe gelingen um das Buch überhaupt zu berühren. Dann folgen eine Körperkraft- und eine Fingerfertigkeitsprobe, um das Buch und das Schloss zu schließen. Die Proben sind um die Punkte, aller schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Totenangst, ...), erschwert. Versuchen mehrere Helden das Buch zu schließen, sind die Proben um 2 Punkte pro zusätzlichem Held erleichtert. Beschreiben Sie das Grauen, dass das Buch verströmt. Passen Sie die Ängste den schlechten Eigenschaften an. Die Helden können es beliebig lange versuchen, wobei jeder Versuch eine KR dauert. Vermutlich werden die Helden die Proben nicht im ersten Anlauf schaffen. Verraten Sie nicht gleich, dass die Helden es mehrmals versuchen können. Beschreiben Sie zwischen den Proben, wie der Dämon weiter aus dem Tor kriecht. Die Helden, die gegen *Orlan* kämpfen, sollen jede neue KR fürchten.
Ist das Buch geschlossen, verpufft der Nebel und *Orlan* bricht bewusstlos zusammen.

In dieser Szene sollte der Meister die Helden zur Eile antreiben. Ein mächtiger Dämon ist gerade dabei diese Welt zu betreten. Sollte ihm das gelingen, ist das das sichere Ende der Helden. Jetzt muss gehandelt werden, und zwar schnell. Lassen sie die Helden ruhig erst mal gegen *Orlan* kämpfen. Nach wenigen Kampfrunden sollte den Helden klar werden, dass sie den besessenen Jungen schwerlich schnell genug besiegen können, um die Ankunft des Gehörnten zu verhindern. Der Reiz dieser Szene ist die Panik, den Zeitdruck und das Grauen immer mehr zu steigern, bis die Helden glauben in diesem Keller zu sterben. Erst dann sollten Sie die Aufmerksamkeit auf das Buch lenken und die Helden sollten es erst im allerletzten Moment schließen können.

Die Meisterpersonen

Robak von Steinhauer

Im Jahre 3 Hal fiel die Wehrburg mit einem kleinen Lehen an *Robak von Steinhauer*, der sich als Offizier bei der Niederschlagung des Tuzaker Aufstandes hervorgetan hatte. Dieser ließ die Burg zum Jagdschloss umbauen, da er sein Stadthaus in Gareth nicht aufgeben wollte. Geschickt nutzte er das Jagdschloss um einflussreiche Adlige oder Händler zu beeindrucken und so seine gesellschaftliche Stellung auszubauen. Mittlerweile findet sein Wort sogar im Kaiserpalast Gehör. Zugleich hat er es auch durch den Aufbau eines Handelshauses geschafft vermögend zu werden. Das alles macht Robak von Steinhauer zu einem Mann, bei dem man es sich überlegen sollte, ob man ihm einen Gefallen abschlägt.
Robak von Steinhauer ist ein Mann Mitte fünfzig. Er ist von großer Statur und wirkt kräftig. Seine Augen scheinen kein Detail, keine Bewegung zu übersehen. Das Haupt ist glatt geschabt. Er trägt einen kurz gehalten Vollbart. Seine Kleidung wählt er je nach Anlass. Meist sieht man ihn in der aktuellen Mode des Garether Stadtadels. Bei besonderen Gelegenheiten trägt er die Ehrenuniform der Kaisergarde im Range eines Majors.



Das Auftreten des *Robak von Steinhauers* kann ein weites Spektrum annehmen. Er ist sich seiner Stellung in Gareth wohl bewusst, wirkt aber niemals arrogant oder überheblich. Selbst der Dienerschaft gegenüber ist er freundlich, solange diese ihre Aufgaben ordnungsgemäß erfüllt. Er ist ein belesener Mann, sowie ein Förderer der Kunst und Wissenschaft. Er weiß in viele Bereichen mitzureden, erkennt aber auch, wann er besser schweigt.

MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 GE 12 FF 12 KK 13
KO 14 SO 15 LeP 32 AuP 28 MR 2 GS 5
Schwert INI 13+W6 AT 15 PA 15 Waffenlos (Unauer Schule, Bornländisch) AT 16 PA 14 RS 0-6
RüstGew I,II , Ausw I,II , KampfRe, Reiterkampf, Kriegsreiterei, Finte, Ausfall, Wuchtschlag, Sturmangriff, Meisterparade, Gegenhalten.

Quin Rodiak

Der Verwalter *Quin Rodiak* ist ein Mann in den Vierzigern. Seine Haar ist kurz geschoren und mit grauen Stellen durchsetzt. Seine Gestalt ist von mittlerer Größe und wirkt sehnig. Sein ruhiges, aber bestimmtes Wesen, sowie die durchdringenden graublauen Augen machen ihn zu einer geachteten Respektsperson. Sein Wort ist Gesetz für das Personal. Den Gästen gegenüber ist er stets freundlich und diskret. Er hat Einblick in die Machtstrukturen Gareths und weiß, wie er wen im Sinne seines Herren zu behandeln hat.
Er selbst hat im Efferd 6 Hal das Geistermädchen zum ersten Mal gesehen. Bis jetzt ist sie ihm drei Mal erschienen. Nach der ersten Erscheinung hatte er Nachforschungen über die Geschichte der Burg angestellt, konnte aber das Rätsel um das Mädchen nie lösen. Bis jetzt hat er dazu auch stets geschwiegen. Natürlich ließ es sich nicht vermeiden über die Erscheinung zu sprechen, als auch andere das Mädchen gesehen hatten. Er selbst erwähnte aber nie, dass er das Mädchen zuvor schon gesehen hat. Gegenüber den Gästen leugnet er stets die Existenz von Geistern auf dieser Burg und lehnt sie als Schauermärchen ab.
Quin Rodiak ist seit dem Wiederaufbau der Burg ihr Verwalter. Durch seine Nachforschungen über das Mädchen kennt er aber auch noch Geschichten aus früheren Tagen. Er kann von den schrecklichen Unfällen bei dem Wiederaufbau berichten, von dem extrem kalten Winter 11 Hal und von dem Tod *Rica Hockaner*s im letzten Winter.
Als Meister können Sie *Quin Rodiak* als klugen Vermittler zwischen Gesinde und Helden nutzen, Sie können ihn aber auch als misstrauischen und einflussreichen Gegenspieler einführen, der seine Position durch die Helden gefährdet sieht.
Auf jeden Fall ist er aber ein Quell von Informationen, soweit sich diese auf die Burg und das Gesinde beziehen. Er wird die Helden nicht vorsätzlich belügen, wohl aber Dinge, von denen er will, dass sie die Helden nicht erfahren, verschweigen. Auch nimmt er Einfluss auf das Gesinde. Zum Grossteil entscheidet er, was sie den Helden sagen oder was sie ihnen verschweigen.
Der Verwalter ist gebildet und spricht mehrere Sprachen. Er kann lesen und schreiben, sowie Rechnen. Er kümmert sich um die gesamte Verwaltung der Burg und der Liegenschaften.

MU 13 KL 14 IN 13 CH 15 GE 10 FF 11 KK 11
KO 10 SO 11 LeP 28 AuP 28 MR 4 GS 7
Dolch INI 7+W6 AT 10 PA 8 RS 1
Waffenlos (Unauer Schule) AT 13 PA 12

Emmeran Kerres

Der Koch *Emmeran Kerres* ist für die Küche und die Speisekammer zuständig. Er ist ein untersetzter kahlköpfiger Mann der über der Lodenhose ein einfaches Hemd und eine dreckige fettverschmierte Schürze trägt. Seine Erscheinung wirkt träge, und seine hellblauen Augen glasig. Durch seine Übergewichtigkeit schwitzt er dauernd und riecht auch entsprechend. Doch der erste Eindruck kann leicht täuschen. *Emmeran Kerres* ist ein sehr jähzorniger und goldgieriger Mensch. Er schindet und quält *Orlan* wo er nur kann. Unter ihm muss der Junge bis zu 16 Stunden am Tag die niedrigste und härteste Arbeit verrichten. Unterläuft *Orlan* ein noch so kleiner Fehler, wird er halb tot geprügelt. Manchmal braucht der Koch auch keinen Grund den Jungen zu schlagen. Die Tatsache, dass er den Schlüssel zur Speisekammer hat nutzt er schamlos aus, indem der die Lebensmittel streckt und den Rest an den Jäger *Temododt Firunstreu* verkauft. Wegen des Jungen und des Essensdiebstahl kommt es des öfteren zum Streit zwischen *Emmeran* und *Zekla*, mit der er seit Jahren ein Verhältnis unterhält.

MU 10 KL 11 IN 11 CH 9 GE 10 FF 11 KK 14 KO 14 SO 3 LeP 32 AuP 28 MR 2 GS 5
Knüppel INI 6+W6 AT 10 PA 8Waffenlos AT 10 PA 6 RS 0

Zekla Feilenschmidt

Dem Koch zur Seite steht die Magd *Zekla Feilenschmidt*, eine schrullige Frau mittleren Alter. Das lange Haar trägt sie immer zu einem Zopf zusammengebunden. Ein langes festes Kleid reicht vom Hals bis zum Boden. Sie hat eine ruhige und freundliche Natur und könnte auch Traviageweihte sein. Doch sie steht zu sehr unter dem dominanten Einfluss *Emmerans*. Deshalb ist sie innerlich gespalten und schweigt meist.
Gelingt es den Helden ihr Vertrauen zu gewinnen, wird sie ihnen die Geschichte von *Orlan* erzählen. Auch weiß sie, dass die beiden Zofen zurück nach Gareth wollen und dafür alles tun würden. Sie vermutet zwar, dass die Zofen lügen, wird sie aber nicht offen bezichtigen.

MU 9 KL 11 IN 13 CH 10 GE 10 FF 11 KK 11 KO 10 SO 3 LeP 27 AuP 26 MR 0 GS 5
Knüppel INI 7+W6 AT 10 PA 8
Waffenlos AT 10 PA 6 RS 0

Ungolf Glimmerdiek

Der Stallknecht heißt *Ungolf Glimmerdiek*. Er kümmert sich um die Tiere und Kutschen der Gäste. Sind keine Gäste anwesend, gibt es immer noch den Ochsen, die Kuh, die zwei Ziegen die zwei Schafe und zahlreiche Hasen und Hühner.
Er ist ein freundlicher Hüne mit tiefen Lachen, der immer ein offenes Ohr für die Probleme der anderen Burgbewohner hat. So gut er aber zuhören kann, so gut kann er auch schweigen.
Von seiner gesamten Erscheinung könnte Ungolf auch aus Thorwal stammen. Tatsächlich wurde er aber, kaum zwei Meilen von der Burg in dem Dorf Melets Steg geboren.
Er ist einer der wenigen, die keine Erscheinungen hatten und reagiert mit Kopfschütteln und Humor auf die Aufregung in der Burg.

MU 11 KL 10 IN 11 CH 10 GE 11 FF 12 KK 14 KO 14 SO 4 LeP 32 AuP 28 MR 2 GS 5
Stab INI 8+W6 AT 10 PA 10 RS 1 Waffenlos(Bornländisch) AT 11 PA 10

Kedio Werg

Kedio Werg ist der Handwerker am Schloss. Er erledigt alle anfallenden Reparaturen. Er scheint immer gehetzt. An seiner Seite trägt er immer eine Tasche mit Werkzeug. Über der schweren Hose trägt er meist nur eine Jacke. Seine Statur ist kräftig, das Haar schwarz und wild. Seine Haut ist wettergegerbt und die Statur kräftig. Er hat ein einnehmendes freundliches Wesen.
Kedio ist ein Tausendsasa, der fast jedes Handwerk beherrscht. Ständig ist er damit beschäftigt Sachen auf der Burg zu reparieren. Er kümmert sich auch um das Beschlagen der Pferde und um Reparaturen an den Kutschen der Gäste.
Eines Nachts sieht er, als er gerade am Austreten ist, fünf Irrlichter um den Kamin des Rittersaals tanzen. Er behält die Erscheinung aber für sich, da er von niemandem verlacht werden will.

MU 10 KL 11 IN 10 CH 14 GE 12 FF 14 KK 14 KO 14 SO 5 LeP 32 AuP 34 MR 5 GS 8
Zimmereraxt INI 10+W6 AT 12 PA 10 Waffenlos AT 12 PA 10 RS 0

Jadwina Anjuhal, Utsinde Schröter

Trüge *Jadwina Anjuhal* nicht ein festes Arbeitskleid, man könnte sie für ein Burgfräulein halten. Ihre Erscheinung nimmt den Männern den Atem. Der Blick ihrer braunen Augen, der Glanz ihres langen, glatten, dunkelblonden Haares und der süße Duft ihren leicht getönten, ebenmäßigen Haut, der die Nase umspielt wenn sie an einem vorbeischwebt, hat schon vielen Gästen den Kopf verdreht.
Utsinde Schröter ist ebenfalls ein Blickfang. Doch im Gegensatz zu der Wärme und Weichheit von Jadwina wirkt sie kühler, wissender, erfahrener, fordernder. Ihr blondes, fast weißes Haar trägt sie offen. Ihre strahlend blauen Augen sind so tief, dass man das Gefühl hat hineinzufallen.
Jadwina und *Utsinde* sind, ohne es zu wissen, die Joker der Burg. Robak von Steinhauer kam der Tod der alten Zofe sehr gelegen, konnte er sie doch durch zwei junge hübsche Frauen ersetzen, die die Konzentration seiner Gäste bei Verhandlungen oder Kartenspielen massiv stören. Robak von Steinhauer ist immun gegenüber den Reizen der beiden Frauen, da er sie seit ihrer Geburt kennt.
Die jungen Frauen wurden im Frühjahr 16 Hal aus Gareth hier an die Burg geschickt, in den Augen der beiden ein massiver sozialer Abstieg. Zwar werden sie von *Robak von Steinhauer* mit Düften, Salben und Pudern versorgt, doch das beschränkte gesellschaftliche Leben auf der Burg ist nicht mit dem aufregenden Leben in Gareth zu vergleichen. So beschlossen sie, nachdem die Wächter von Geistererscheinungen berichteten, ebenfalls Geister zu sehen, um dadurch möglicherweise zurück nach Gareth zu kommen. Sie sprechen ihre Geschichten zwar ab, dennoch können sie durch harte Befragung leicht verunsichert werden und sich in Widersprüche verstricken.

Denken Sie aber als Meister daran welche Wirkung die Frauen auf Männer haben und weisen Sie die Helden darauf hin. Lassen sie keine harte allzu Vorgehensweise zu oder verlangen sie zumindest eine vergleichende CH/KL-Probe, falls die Helden doch eine harte Befragung durchführen wollen. Am besten ist für die Befragung der Frauen eine Heldin geeignet, da sie von der Schönheit weniger beeindruckt ist (außer sie ist neidisch oder lesbisch).

Utsinde Schröter
MU 10 KL 10 IN 11 CH 16 GE 12 FF 12 KK 11
KO 10 SO 6 LeP 30 AuP 28 MR 4 GS 7
Messer INI 8+W6 AT 10 PA 8Waffenlos AT 10 PA 10
RS 0

Jadwina Anjuhal
MU 10 KL 11 IN 12 CH 16 GE 11 FF 12 KK 10
KO 10 SO 6 LeP 28 AuP 28 MR 4 GS 8
Messer INI 8+W6 AT 11 PA 10
Waffenlos AT 9 PA 9 RS 0

Goswin Strählmacher, Irion Reisige

Goswin Strählmacher und *Irion Reisige* sind zwei Wachen, die das Schloss vor Herumtreibern und Streunern schützen. Beide haben als Unteroffiziere unter *Robak von Steinhauer* gedient. Nachdem sie aus der Armee ausgeschieden sind, bessern sie hier ihre Armeerente etwas auf. Sie sind *Robak von Steinhauer* treu ergeben und nehmen nur von ihm oder *Quin Rodiak* Anweisungen entgegen.
Beide Wachen sind von kräftiger Statur und wirken kampferprobt. Ihre Kettenhemden, wie auch ihre Schwerter sind älter, aber sehr gepflegt und in gutem Zustand.
Während verschiedener Nachtwachen haben die Wächter verschiedene Spuke oder Geistererscheinungen gesehen. Da ein Angriff an der Körperlosigkeit scheiterte, erstatteten sie pflichtbewusst dem Verwalter Bericht. Dabei wurden sie von *Utsinde* belauscht, die das Gerücht von Geistern gerne weiter trug.

Goswin Strählmacher
MU 13 KL 11 IN 12 CH 10 GE 12 FF 11 KK 14
KO 14 SO 5 LeP 32 AuP 34 MR 4 GS 8 RS 3
Schwert INI 13+W6 AT 15 PA 14 Waffenlos(Bornländisch) AT 14 PA 14
RüstGew I, Linkh., WuSch, MeiPa, NieWe, Finte, Ausfall, BetSchl, Unrei.

Irion Reisige
MU 14 KL 10 IN 12 CH 11 GE 13 FF 10 KK 14
KO 14 SO 5 LeP 32 AuP 34 MR 5 GS 8 RS 3
Schwert INI 13+W6 AT 15 PA 14 Waffenlos(Bornländisch) AT 14 PA 14
RüstGew I, Linkh., WuSch, MeiPa, NieWe, Finte, Ausfall, BetSchl, Unrei.

Orlan Steckenknecht

Orlan Steckenknecht ist ein Junge von 14 Sommern, aber durch seine abgemagerte Erscheinung wirkt er jünger. Seine Kleidung ist zerrissen und dreckig. Über den ganzen Körper verteilt befinden sich blaue Flecke und kleinere Verletzungen, stumme Zeugen der Misshandlung durch den Koch.
Im Winter 7 Hal als *Orlan* sieben Sommer alt war wurde seine ganze Familie von einem hungrigen Bären zerrissen. Als der Bär begann seine Mutter zu fressen, lief er in Panik schreiend in den Wald. Halb erfroren fand ihn der Jäger *Temododt Firunstreu*. Er nahm ihn mit in seine Hütte. Er gab ihm zu essen und wärmte ihn. Dann verkauft er den Jungen für 28 Silberstücke an den Koch der Burg. Dieser Koch hält den Jungen seit 7 Jahren als Sklaven. Schnell hatte er den Willen des Jungen gebrochen und aus ihm einen willigen Diener gemacht. Zwar versuchte der Junge mehrer Male zu fliehen, wurde aber immerl wieder aufgegriffen. Danach schlug ihn der Koch jedes Mal fast tot. Doch das alles spielt sich hinter verschlossener Küchentür ab. Zwar weiß das andere Gesinde das es immer wieder zu Misshandlungen kommt, glaubt aber dennoch, dass der Koch ein göttergefälliges Werk getan hat, den Jungen bei sich aufzunehmen. Gästen gegenüber bleibt der Junge verborgen.

Orlan Steckenknecht

MU 10 KL 13 IN 12 CH 8 GE 10 FF 11 KK 9
KO 7 SO 0 LeP 18 AuP 12 MR 0 GS 8 RS 0
Messer INI 6+W6 AT 8 PA 6
Waffenlos AT 8 PA 8 RS 0

Orlan ist die wichtigste Meisterperson. Er ist die Quelle der Geister und schließlich, in beherrschter Form, auch der Endgegner.
Die ersten Tage auf der Burg werden die Helden nichts von *Orlan* bemerken. Der Junge wird vom Gesinde bewusst verschwiegen. Erst in der letzten Nacht sollten die Helden *Orlan* das erste Mal sehen.
Der Meister muss sehr vorsichtig sein. Erfahren die Helden zufällig von *Orlan*, kann es vorkommen, dass sie ihn in ihren Heldentum befreien und so die Handlung kippen.

Temododt Firunstreu

Temododt Firunstreu ist ein freier Jäger in den Wäldern Gareths. In den Wintermonaten stellt er Fallen und jagt hauptsächlich Dachs, Biber und Marder. Im Sommer arbeitet er als Jagdführer für die Garether Jagdgesellschaften.
Im Grunde seines Wesens ist der Jäger ein Mann, der an die Götter glaubt. Doch die Natur zeigt ihm immer wieder, dass nur der Starke überlebt. Deshalb nahm er den Jungen bei sich auf, wohl wissend, dass er ihn nicht versorgen konnte und wollte. Schließlich verkaufte er den

Jungen an den Koch. Im Moment kauft er dem Koch Lebensmittel ab, die er in den umliegenden Dörfer und Raststationen der Reichsstraße weiter verkauft. Er seinerseits verkauft der Burg Wildbrett und Felle.

Temododt Firunstreu

MU 10 KL 10 IN 12 CH 10 GE 13 FF 14 KK 12
KO 14 SO 4 LeP 30 AuP 35 MR 0 GS 8 RS 1
Langdolch INI 8+W6 AT 10 PA 10
Waffenlos (Bornländisch) AT 10 PA 10
Langbogen FK 21

Die Beschreibung der Burg

Wie bereits beschrieben, ist der Ort der Handlung eine kleine Wehrburg, die zu einem Jagdsitz umgebaut wurde. Der einzige Zugang zu der Burg ist das Tor, das durch eine Zugbrücke geschützt ist. Ansonsten ist die Burg von steilen Felshängen umgeben.
Der Wachturm, der Palas und Teile des Haupthauses bestehen aus schwerem Sandstein. Die Stallungen wurden als Fachwerkbau neu errichtet. Das Gesindehaus, mit der Küche, besteht gänzlich aus Holz. Der Hof ist mit groben Steinen gepflastert. Zwischen Stallungen, Palas und Haupthaus läuft in drei Schritt Höhe ein Balkon, der zwischen Palas und Haupthaus überdacht ist. Unter dem Palas auf gleicher Höhe zum Hof, befindet sich ein Tanzboden mit kleinen Separées und einer Bühne für Musikanten und Spielleute. Die getäfelten Wände des Tanzbodens sind mit Holzmalereien verziert. Vom Wachturm aus, bis in die Nähe des Palas zieht sich ein breiter, vier Schritt hoher Wehrwall. Er bildet auch die tragende Rückwand der Stallungen. Zwischen Wachturm und Stallungen sind an dem Wall mehrere dutzend Steer Brennholz aufgeschichtet. Die Dächer sind mit schwarzem Bruchschiefer gedeckt.

Der Wachturm

Der Wachturm ist ein einfacher Rundturm. Eine steinerne Treppe führt über drei Holzböden zum mit Steinplatten ausgelegten Flachdach. Von hier hat man einen weiten Blick über die Wipfel des Garether Reichswaldes.
Auf der Höhe des Hofes befindet sich im Wachturm eine kleine Holzkammer, die durch die Wand des Turmes hindurch gebaut ist und so wie ein kleiner Erker am Turm hängt. In der Kammer gibt es eine Holzbank mit einem kleinen Loch in der Mitte, durch das man die Schlucht unter dem Erker sehen kann.

Die Stallungen

Die Stallungen wurden komplett neu aufgebaut. Die Basis bildet ein gemauertes Gewölbe, das die Stallungen aufnimmt. Darüber befindet sich einfaches Fachwerkmauerwerk. Hier ist die Schmiede untergebracht.
In den Stallungen ist genug Platz um zwei Kutschen und sechs Pferde unterzustellen. In einer der Boxen werden aber im Moment gerade zwei Ziegen und zwei Schafe gehalten. Eine Kuh und ein Ochse befindet sich in einer anderen Box. An den Holzbalken hängen Halfter, Zaumzeug, Wagenräder und anderer Zierrat. Eine Holztreppe führt nach oben in die Schmiede.
Die Schmiede ist ein geräumiger Raum in dem sich eine Esse befindet. Ein großer Tisch dient als Werkbank. Über einen Flaschenzug und eine Luke im Boden, werden schwere Werkstücke von den Stallungen hochgezogen. In einer Ecke des Raumes stehen zwei Betten mit Strohmatratzen sowie zwei Truhen. Hier schlafen der Hofhandwerker *Kedio Werg* und der Stallknecht *Ungolf Glimmerdiek*. Zwei Holztreppen führen in die Stallungen und auf den Speicher.
Im Speicher lagern Heu, Hafer, Getreide, Bauholz, Kohle und Eisen sowie manches Gerümpel. Ein klassischer Speicher mit Elchgeweih, Spiegel und Traviabundskleid. Hier sollte mindestens ein Geist erscheinen.

Der Palas

Über dem Tanzboden befindet sich der Palas. Hier nächtigt der Burgherr. Das ganze Haus besteht nur aus zwei Räumen und dem Treppenhaus. Über den Balkon betritt man das Treppenhaus. Durch das ganze Treppenhaus zieht sich ein roter Läufer, die Wände sind holzvertäfelt und über und über mit Jagdtrophäen geschmückt. Links neben der Eingangstür befindet sich der Zugang zu der Bibliothek. Ein Raum, der von Robak von Steinhauer als Raucher- und Empfangssalon genutzt wird. Auch hier sind die Wände mit Holz vertäfelt und Jagdtrophäen schmücken die Wände. An der Wand gegenüber den hohen Fenstern befindet sich ein großer offener Kamin. Darüber das ausgestopfte Haupt eines kapitalen Hirsches. Die Wand gegenüber der Eingangstür wird von einem Bücherregal bedeckt. Die Mitte des Raumes bildet eine Sitzgruppe bestehend aus einem niedrigem Tisch und zwei Ohrensesseln. Auf dem Tisch steht ein wertvolles Kamelspiel. Zwischen Tisch und Kamin liegt ein prächtiges Bärenfell.
Das Zimmer darüber ist wesentlich schlichter gehalten. Ein Himmelbett, ein Schrank, eine Truhe und eine Spiegelkommode bilden die einzige Einrichtung. So sehr Robak von Steinhauer sich der repräsentativen Wirkung seines Schlosses bewusst ist, so sehr ist er auch in seinem militärisch Ursprung verwurzelt und lebt asketisch.

Das Haupthaus

Das Haupthaus teilt sich in zwei Gebäude, den Rittersaal und das Gästequartier.
Das Gästequartier besteht aus mehreren, vornehm eingerichteten Zimmern, die die Jagdgäste des Burgherrn aufnehmen. Im gleichen Gebäude befindet sich auch der Schlafsaal des Gästegesindes.
Der Rittersaal ist der wichtigste Raum der Burg. Hier finden die gemeinschaftlichen Essen und alle Festlichkeiten auf der Burg statt. Herz des Saales ist eine lange Tafel mit hohen Lehenstühlen. An der Stirnseite befindet sich ein großer offener Kamin, der kunstvoll mit Steinmetzearbeiten verziert ist. Die Wände sind bis in vier Schritt Höhe holzvertäfelt. Die Wände darüber sowie die Decke sind mit Wandmalereien verziert. Drei mächtige Kronleuchter hängen über der Tafel. Links und rechts neben dem Kamin hängen das Banner der Steinhauers und das Gareths. Entlang der Wände finden sich Portraits angesehener Bürger und Adliger Gareths. In einer Ecke des Saales führt eine Tür über eine Treppe direkt in die Küche. Von hier wird die Tafel mit Speisen versorgt.

Unter dem Rittersaal befinden sich Räume für die Dienerschaft der Gäste. Außerdem findet sich hier der Zugang zu dem großen Lagerkeller der Burg. Der Lagerkeller ist gut gefüllt. In Regalen stapeln sich Flaschen, Kisten und Tonkrüge. Von der Decke hängen geräucherte Schinken und Würste. Es stapeln sich Bier- und Weinfässer. Unter einem der Regale wird Orlan den Zugang zu dem Magierturm finden. Es ist wichtig zu zeigen, dass in dem Chaos dort unten, der kleine Zugang nicht auffällt.

Das Gesindehaus

Das Gesindehaus ist ein einfaches Holzhaus das an den Rittersaal angebaut wurde. Vom Hof aus betritt man direkt die Küche. Von dort gelangt man zum Einen in einen kleinen Lagerraum, zum Anderen über zwei Treppen in den Keller und in den Rittersaal. Über die Treppe zum Rittersaal gelangt man auch in den Schlafsaal des Burggesindes.

Kommentar und Danksagung

Das Abenteuer ist eines von vielen, das ich als „One-Shot“ für meine Gruppe gemeistert habe. Die eigentliche Geschichte ist das Geschehen auf der Burg. Doch das Rennen stellt einen schönen Rahmen dar, in dem viele Abenteuer spielen könnten. Deshalb wollte ich es nicht für mich behalten. Außerdem bietet es den Helden eine Bühne um ihren Charakter darzustellen. Das Treiben während des Rennens bietet viele Möglichkeiten zum Einstieg. Da aber gerade der Anfang eines Abenteuers und die Motivation der Helden schwierig ist und von Gruppe zu Gruppe variiert, habe ich mich entschlossen, nur das Rennen zu beschreiben und lediglich Anregungen für das Geschehen zu geben. Wer sich nicht die Mühe machen will, für seine Gruppe einen passenden Einstig zu entwerfen, der kann die Helden einfach anwerben lassen.

Ein Hinweis noch, die Burg heißt *Melets Steg*, benannt nach dem Dorf in der Nähe. Leider hatte ich keine Zeit mehr es im Abenteuer noch zu ändern.

Danken möchte ich meiner Gruppe, namentlich Silke, Anja, Steffi und Julian, die durch ihr Spiel ein Abenteuer immer noch verbessern und neue faszinierende Ideen beisteuern. Hilfreich waren sie durch harte Kritik, Hinweise auf kleine Unstimmigkeiten und nicht zuletzt durch Korrektur meiner Tippfehler, von denen es mehr gab als Moskitos auf Maraskan.
Der gleich Dank geht an meinen Kollegen Stefan der unabhängig von der Gruppe das Gleiche leistete.