Gänsekiel & Tastenschlag

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb

Titel: Grimwulf der Grüne, Geächteter von Weiden
Autor: Patrick Reed, Pelle2001@aol.com
Stufe: Mittel. Ort/Zeit: Weiden, Rondra 1027 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 12

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 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Grimwulf der Grüne – Geächteter von Weiden!

Ein Abenteuerszenario für 3-5 Helden mittlerer Erfahrung

von
Patrick Reed

Mit Vorlagen, Anmerkungen und Vorschlägen von
Daniel Simon Richter, *Axel Riegert*, *Marcus Friedrich* und *Kilian Platzer*.
Zeichnungen von *Jens Haller, Christoph Pilger* und *Caryad*
(teilweise zur Verfügung gestellt von *Marcus Friedrich),*
Farbkarten von Ina Kramer, bearbeitet von Patrick Reed,
Karte von Nordhag *Martin Lorbeer*.

Das Abenteuer im Überblick

Das Abenteuer, welches vor allem in der Baronie Nordhag im äußersten Westen des Herzogtums Weiden angesiedelt ist, soll einen interessanten und beliebten Hintergrund auf Aventurien übertragen, der sich an die Robin-Hood-Geschichten und Filme anlehnt.
Hierbei übernimmt Grimwulf der Grüne die Rolle des Robin Hood und der Nordhager Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl die des Sheriffs von Nottingham.
Noch ist die Verschlagenheit des Stadtvogtes im Herzogtum Weiden nicht bekannt geworden, daher werden die Helden in Trallop angeheuert, um im Auftrag Alarwins gegen den immer dreister werdenden Räuber und Geächteten Grimwulf vorzugehen.
Im ersten Teil des Abenteuers, welcher sehr linear abläuft, werden die Helden einen Händler nach Nordhag begleiten. Schon hier, auf dem Weg in die Heldentrutz, werden einige Ereignisse und Gefahren auf die Helden warten.
Nachdem sie in Nordhag angekommen sind, werden die Charaktere im zweiten Teil beauftragt, den Geächteten zu finden und zu ergreifen: Und zwar tot oder lebendig!
Nachdem die Helden mit ihren Nachforschungen begonnen haben, stellen sie schnell fest, wer der wahre Bösewicht in diesem Spiel ist. Deshalb sollte der Meister die Helden auch nicht vorab über das geplante Robin-Hood-Flair informieren, und die Charaktere tatsächlich erst einmal Grimwulf für den wirklichen Bösewicht halten.
Im dritten Teil können sich die Helden sich Grimwulf anschließen und für die Gerechtigkeit der in Nordhag und der Heldentrutz lebenden Menschen kämpfen. Dieser dritte Part des Abenteuers ist absichtlich sehr offen gehalten und kann durch den Meister so gestaltet und ausgeführt werden, wie es der Gruppe gefällt.

Verwendete Abkürzungen:
AB – Aventurischer Bote
MGS – Mit Geistermacht und Sphärenkraft
ZBA – Zoo-Botanica Aventurica

Hintergrund

Seit dem Tod des Barons *Rondralrik von der Tann* ist die Baronie Nordhag unbelehnt und ohne Führung. Rondralrik hatte sich bei den Zweiten Weidener Unruhen (1022 BF) zum Grafen der Heldentrutz ausgerufen, sich geweigert der Herzogin Walpurga zu folgen und die Heldentrutz während der Usurpation Baeromars für neutral erklärt. Dadurch fiel er bei der rechtmäßigen

Herzogin in Ungnade, zumal er sich auch nach dem Tode Baeromers weigerte die Heldentrutz friedlich zu übergeben. Schließlich wurde er unter Reichsacht gestellt und ging auch seiner Stamm-Baronie Nordhag verlustig.
Bei der großen Turney zu Trallop im Jahre 1023 BF schließlich starb der inzwischen in ganz Weiden gesuchte Rondralrik (der während des Turniers als Schwarzer Ritter auftrat) beim Kampf gegen einen Ork-Hünen und erkaufte mit seinem Sieg (der Ork hauchte sein Leben einige Momente vor ihm aus) dem Herzogtum drei Jahre Waffenstillstand mit den Schwarzpelzen.
Kurz bevor er starb, versprach Herzogin Walpurga Rondralrik, dass dessen Sohn *Rondrian* ihm auf dem Baronsthron nachfolgen würde (nachzulesen im **AB #84**, ausführlicher im **Fantholi #11** und in Gänze im Turnierbericht **Bardensang und Schwerterklang**).

Da es sich bei *Rondrian von der Tann* aber um einen jungen Knaben handelt, der die Amtsgeschäfte noch nicht führen kann und zunächst Knappschaft leisten und die Schwertleite empfangen muss, ist die Baronie Nordhag momentan de facto herrscherlos. So war es möglich, dass der Stadtvogt Nordhags, Alarwin von Graugenwerl, seine Machtposition Stück für Stück über die Mauern der Stadt Nordhag, in die ländlichen Bereiche der Baronie hinein ausbauen konnte, ohne dass die Obrigkeit in Trallop oder Olat davon etwas mitbekam.
Der goldgierige und skrupellose Stadtvogt herrschte anfangs nur über die Stadt, die zu den Wehren des Nordens gehört, und leistete dabei vorgeblich gute Arbeit. So hielten die Mauern beim letzten Orkensturm den mehrmaligen Eroberungsversuchen der Schwarzpelze stand.
Das ließ Alarwin im Ansehen des Grafen Emmeran von Löwenhaupt zu Heldentrutz und seiner Base Herzogin Walpurga weiter steigen (denn auch beim Ausbau der Stadt hatte er einiges Geschick an den Tag gelegt).
So gibt Graf Emmeran auch nichts auf die Gerüchte, der Stadtvogt sei ein grausamer Mann, der die Menschen bis aufs letzte Hemd ausplündere. Das Bauernvolk jammere ja stets über Obrigkeit und Adel, ist die Sichtweise des Grafen.
Nach dem Abzug der Orken konnte der Stadtvogt seine Macht noch weiter ausbauen. So nimmt er den einfachen Menschen und Bauern der Baronie mittlerweile wirklich fast alles und begründet es mit dem Wiederaufbau der Stadt, deren Randbereiche bei der Belagerung arg in Mitleidenschaft gezogen wurden. Mit derselben Begründung bittet er auch in Trallop beim Herzogenhaus um weitere Mittel, um die größte Stadt der Heldentrutz wieder vollkommen wehrfähig zu machen.
Seine Macht stützt er dabei auf Waffenknechte und Söldner: So verfügt er neben der Stadtwache (eine Handvoll Büttel) und einigen Soldaten über eine große Anzahl von Söldnern, die unter anderem angeheuert wurden, um Grimwulf zu ergreifen und jedes Aufflammen von Gegenwehr im Keim zu ersticken. Mit dieser, für die Heldentrutz recht starken, Waffenmacht ist es ihm ein Leichtes die Bauern zu unterjochen.
Grausamer Anführer der Söldner ist *Wulfjew von Raschberg*. Der Flachadlige aus dem Bornland befehligt inzwischen alle Bewaffnete der Baronie und ist der erste Handlanger Alarwins, der sich nur selten selbst die Hände schmutzig macht. Im Gegenteil, der Stadtvogt weiß manchmal gar nicht mit, welcher Brutalität und Gnadenlosigkeit der Söldner vorgeht.

Der Einzige, der sich bisher gegen Alarwin und seinen Handlanger Wulfjew offen zur Wehr gesetzt hat, ist der geächtete Waldläufer *Grimwulf der Grüne*. Er hat eine Handvoll Getreue um sich geschart und setzt sich gegen die rigide Steuerpolitik zur Wehr. Er überfällt Steuereintreiber ebenso, wie jeden, der mit dem Stadtvogt oder seinen Handlangern Geschäfte macht und überlässt dabei einen Teil des Raubgutes wieder den Armen und Bauern, denen ansonsten kaum etwas zum Leben bleibt, seit im Orkensturm innerhalb des Aufmarschgebietes der Schwarzpelze fast alles zerstört worden ist.

Der Weg ins Abenteuer

Welche Helden sind für das Abenteuer geeignet?
Vor allem wildniserfahrene Charaktere (Jäger, Waldläufer etc.) bieten sich für dieses Abenteuer an, das zu einem großen Teil in den Wäldern der Heldentrutz spielt. Aber auch Streuner und Diebe sind aufgrund der phexgefälligen Taten für die Geschichte ebenso hervorragend geeignet, wie freiheitsliebende oder gar "demokratisch" gesinnte Helden wie Thorwaler, Anhänger von Tsa und Hesinde oder Aves-Geweihte.
Edlere Charakter, die Wert auf ihr feines Äußeres legen, erscheinen weniger geeignet, ist das Leben in den Wäldern doch eher ein schmutziges und ungemütliches Geschäft.
Ungeeignet sind Helden mit hohem Sozialstatus und Beziehungen zum (Weidener) Adel. Diese

würden sich vermutlich aufgrund der Machenschaften des Vogtes sofort an den Grafen wenden, um Alarwin das Handwerk zu legen. Das gleiche gilt für autoritäre Geweihte, z.B. solche von Praios und Rondra, und fanatische Ordenskrieger wie Bannstrahler.
Ebenfalls ausgeschlossen sind Orks und Goblins, da diese in der Heldentrutz und ganz Weiden auf der Stelle erschlagen werden würden.
Ansonsten legt der Autor die Auswahl der Helden wie immer in die Hände des Meisters, wobei der ein Auge darauf haben sollte, dass die Helden sich gegen Ende den Geächteten anschließen sollen...

Wo beginnt das Abenteuer? – Der Weg nach Trallop
Das Abenteuer beginnt im Rondra 1027 BF in Trallop, der Kapitale des Herzogtums Weiden. Was die Helden in die Stadt am Neunaugensee geführt hat, möchte der Autor hier nicht vorgeben, doch bietet der vergangene Orkensturm genügend Möglichkeiten, um Helden in den nördlichen Teil des Mittelreiches zu locken. Immer noch treiben sich Orkbanden innerhalb des Herzogtums herum, vor allem in der Grafschaft Heldentrutz gibt es eine große Anzahl von Yurach auf der Suche nach lohnenswerter Beute. Vielleicht sind die Helden auch über den Sichelstieg aus dem freien Tobrien gekommen, wo sie gegen die Schwarzen Lande gekämpft haben, und wollen nun in Trallop neue Kraft tanken. Vielleicht suchen sie hier aber auch einfach nach Arbeit, weil ihr Geldbeutel wieder einmal vollkommen leer ist...
Das sind aber natürlich nur Vorschläge; im Endeffekt wissen Sie selber am besten, wie Sie Ihre Gruppe nach Trallop bringen, wichtig ist nur, dass sie irgendwann im Rondra 1027 BF dort ist …

Das Abenteuer

Kapitel I – Die Anwerbung – Der Mann aus Nordhag

Das Abenteuer beginnt in einer Kneipe in Trallop.

Im *Kaiserstolz und Orkentod*
Zu Niederufern – einem der vier Stadtteile Trallops – liegt das Wirtshaus „Kaiserstolz und Orkentod“. Ein leidlich neues, aber nicht eben abwechslungsreiches Haus. Es scheint von allen anderen Wirtshäusern etwas zu haben und bietet dennoch nichts als Langeweile. Der Schankraum macht einen ordentlichen und sauberen Eindruck, die schweren Eichentische und -bänke sind ordentlich in Reihen aufgestellt.
Ordnung herrscht auch in der Küche: Bier und Brand schmecken, der Humpen ist stets gut gefüllt und das Essen ist kraftvoll und fettig.
Die Wirtin *Matissa* ist eine gutmütige Frau, deren Rundungen in den letzten Jahren immer mehr zugenommen haben, so dass aus der schönen und drallen Wirtin mittleren Alters nun eine etwas dicklichere Person geworden ist. Allerdings findet sie immer noch genügend Männer, die für sie schwärmen. Sie hat ein äußerst fröhliches Gemüt und so kann man auf ihren Lippen auch fast immer ein freundliches Lächeln erblicken.
In den „Kaiserstolz“ kehren zumeist Händler, Kaufleute und andere Reisende ein. Und wie es scheint auch so mancher Abenteurer auf der Suche nach einer neuen Aufgabe …

Die Helden sitzen gerade bei einer Mahlzeit und schäumendem Bier im „Kaiserstolz und Orkentod“, und teilen sich den Tisch mit Elko Sattlersee, einem fahrenden Kaufmann aus Baliho.
Der Mitfünfziger ist ein kleiner, harmlos wirkender, dicker Mann, dessen rote Hose bis über die Plauze reicht und ihn ein wenig witzig aussehen lässt. Sein Haar ist noch recht voll und lockig. Die schwarzen Wellen werden aber langsam von zahlreichen grauen Strähnen durchzogen. Sein Gesicht zeigt neben einem dicken Schnauzer auch einen Dreitagebart. Im Mund hat Elko stets eine Pfeife, auf der er unablässig herumkaut, so das er beim Sprechen ein wenig nuschelt.
Lassen Sie den Mann freundlich, sympathisch und äußerst redselig erscheinen, so dass die Helden ihm gerne helfen werden, wenn er um ihre Hilfe bittet. Elko könnte die Helden nach ihren letzten Erlebnissen und Abenteuern fragen, ehe er nach den Ausführungen von sich selbst erzählt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Ich bin nun schon seit über 20 Jahren im Geschäft, doch so schlimm wie jetzt war es seit dem 18er Orkensturm nicht mehr! Ihr müsst wissen, ich fahre mit meinem Wagen zumeist die gleiche Route. Ich folge der Reichsstraße von Baliho herauf nach Trallop, dann fahre ich die *Alte Straße* herunter bis Nordhag, um dann am Rhodenstein vorbei über den *Alten Weg* wieder nach Baliho zu reisen. Mit der Zeit weiß man in meinem Fache, wo was am nötigsten gebraucht wird und welche Dinge wo am günstigsten zu erstehen sind, wisst ihr.
Doch nun bleibt kaum noch etwas für unsereins! Zum einen ist den Menschen nach dem Einfall der Orken in den meisten Orten am Wegesrand kaum etwas geblieben, ließen die verdammten Schwarzpelze doch zumeist nur Trümmer und Rauch zurück! Zum anderen treiben sich überall Diebesbanden und Räuber herum, die einem Gold und Ware stehlen wollen.
Bisher hatte ich noch Glück und bin sowohl den streunenden Ork-, als auch den meisten Diebesbanden entkommen, doch der verdammte Grimwulf der Grüne raubt mich fast jedes Mal aus! Zwar plündert er mich nie bis aufs Hemd aus, doch nimmt er sich fast immer meine gesamte Ware, oder mein sauer verdientes Gold und lässt mich dann freundlich passieren.
Wie ich hörte, wird er dabei immer dreister. Viele meiner Kollegen und andere Reisende erzählten mir das Gleiche, es scheint, als würde er jeden, der nach Nordhag rein oder raus will, überfallen! Es wird Zeit, daß die Männer des Stadtvogtes diesem Banditen endlich das Handwerk legen!“

Natürlich übertreibt Elko hier maßlos! Grimwulf überfällt zwar viele Reisende und Kaufleute, doch nimmt er zumeist nur einen Teil des Hab und Guts an sich (etwa 10-20%, „…als Spende für die Armen!“, wie er gerne zu sagen pflegt, auch wenn er einen Teil in die eigenen Taschen steckt). Nur Handlanger des Stadtvogtes werden schon mal bis aufs letzte Hemd ausgeplündert und dann unter dem Gejohle der Geächteten davongejagt.
Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig mit Elko über das Thema sprechen und verstärken sie hierbei den schlechten Eindruck von Grimwulf und seinen Leuten. Vielleicht hat ja auch ein anderer Gast der Schenke schlechte Erfahrungen mit dem Gesetzlosen gemacht?
Wenn einige der Helden Grimwulf als Orkjäger kennen (zum Beispiel aus dem Abenteuer **Wind über Weiden**, oder aus dem **Fantholi**), dann bestätigen Sie dieses ruhig durch einen Gast, doch erklären Sie auch gleich, dass der Hass auf die Schwarzpelze die Menschen (hier also Vogt und Geächteten) vielleicht eint, aber das Grimwulf ansonsten ein Räuber, Dieb und Halsabschneider ist.
Wenn das Gespräch erschöpft zu sein scheint, sollte Elko den Helden einen Vorschlag machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Nun, ihr wackren (Damen und) Herren (um die Sache zu vereinfachen, gehen wir im weiteren Verlauf von einer reinen Männerrunde aus – sollten sich weibliche Helden bei der Gruppe befinden, so müssen Sie den Text entsprechend abändern), ihr seht mir so aus, als ob ihr mit euren Schwertern umzugehen wisst. Vielleicht hättet ihr Lust, mich zu begleiten? So wehrhafte Recken wie ihr würden sicherlich alles Gesindel abschrecken. Ich würde euch zwei Dukaten zahlen, wenn ihr mich und meinen Wagen beschützen würdet. Was meint ihr?“

Die zwei Dukaten gelten für alle Streiter zusammen, nicht pro Nase! Diese Summe ist für die Helden sicher viel zu gering, doch gehen Sie nicht viel höher, denn der gute Elko ist nicht reich und kann und will auch nicht mehr als diese zwei Goldstücke zahlen. Sollten die Helden den Auftrag für diese Summe nicht annehmen wollen, so bringen Sie den Joker ins Spiel. Denn am Nebentisch sitzt *Ingermann Erlbrück*, Söldner und Werber des Stadtvogtes von Nordhag. Er sucht Leute, die sich an der Jagd nach Grimwulf beteiligen.
Der etwa 30-jährige Ingermann hat ein verschlagenes Gesicht, in dem der Mund etwas schief zu hängen scheint. Er lispelt beim Sprechen und sieht für einen Werber etwas abgerissen aus. Seine Kleidung ist schmutzig und speckig und sein schütteres dunkles Haar hängt fettig und wirr auf seinem Kopf. Er wird die Helden auch dann ansprechen, wenn der Kaufmann sie bereits für die geringe Summe angeworben hat, schließlich haben sie nach Nordhag den gleichen Weg. Doch testen Sie erst aus, wie edel oder geldgierig Ihre Helden sind.

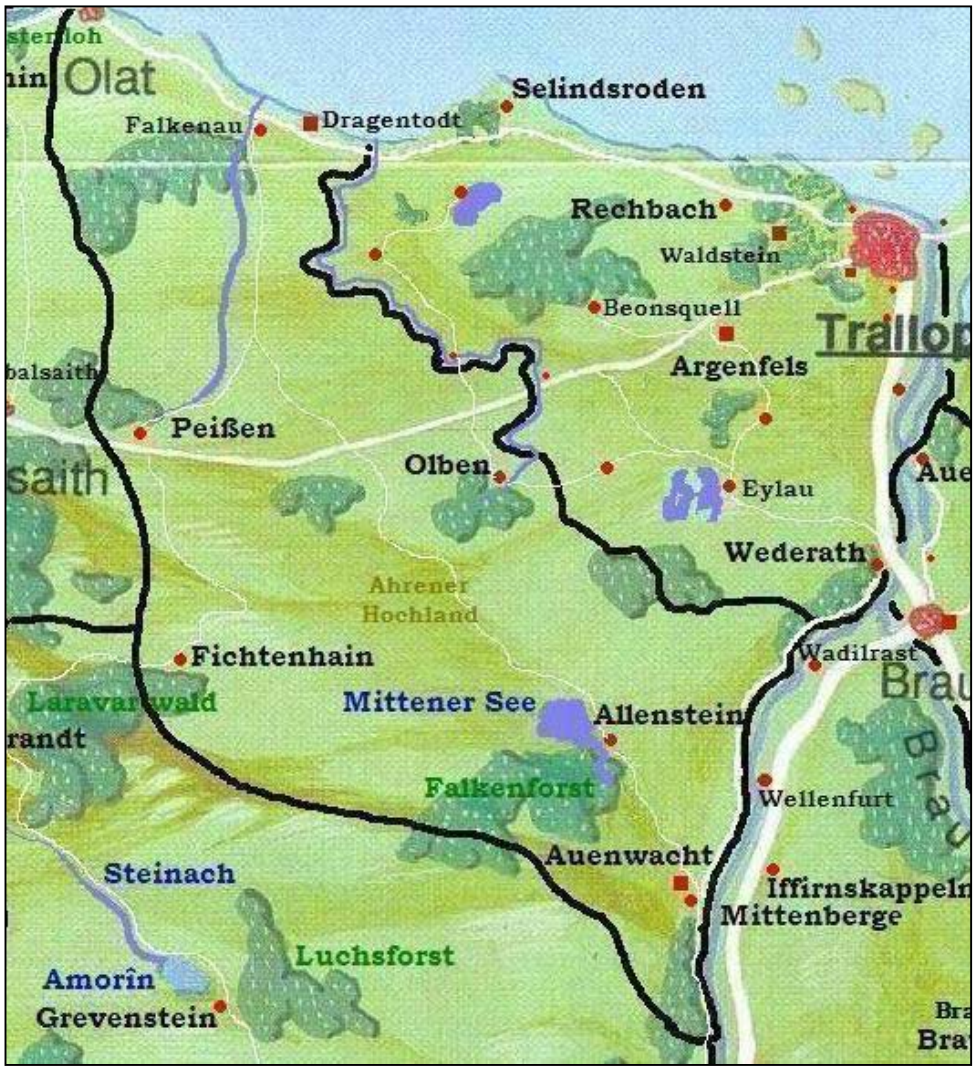
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Entschuldigt, werte Herren! Ich hörte, ohne böse Absicht, Euer Gespräch mit dem Kaufherrn, und auch ich habe Euch einen Vorschlag zu machen: Beteiligt Euch an der Jagd auf den Gesetzlosen Grimwulf! Der Stadtvogt von Nordhag sucht tüchtige und wehrhafte Frauen und Männer, die dem Räuber endlich das Handwerk legen.
Ich zahle Euch einen Dukaten pro Mann jetzt auf die Hand, dafür, dass Ihr morgen mit mir kommt und Ihr erhaltet weitere drei, wenn wir ankommen. Über die weitere Bezahlung müsst Ihr dann mit Vogt Alarwin in Nordhag verhandeln!“

Sollten die Helden nicht schon vorher mit Elko einig gewesen sein, freut sich dieser, dass seine Chancen durch diese Offerte steigen, die Helden an seiner Seite zu haben. Er wird nun ebenfalls auf die Helden einreden, bis diese das Angebot annehmen. Ingermann lässt im Übrigen nicht mit sich handeln. Er agiert nur im Auftrag des Vogtes und wird in keiner Weise von den Anweisungen Alarwins abweichen.

Lassen Sie die Helden gerne noch einen feuchtfröhlichen Abend in der Schenke erleben. Dabei kann noch so manche Anekdote zum vergangenen Orkensturm oder das neueste Gerücht aus der Herzogenstadt erzählt werden. Hierbei können Sie sich den einen oder anderen Artikel aus dem **Fantholi** (wenn vorhanden) zur Hand nehmen, doch ist Ihrer Phantasie hierbei auch keine Grenze gesetzt. Sorgen Sie nur dafür, dass die Helden am nächsten Tag bereit zum Aufbruch sind.

Alternativer Abenteuereinstieg

Wenn Sie die Anreise nach Nordhag nicht in der Länge ausspielen wollen, wie in diesem Abenteuer vorgeschlagen, dann können Sie für den Einstieg auch eine andere Möglichkeit wählen.
Die Helden könnten von einem Vertreter des Herzogenhauses oder einem Landritter der Bärenburg angeworben werden, um Rondrian von der Tann, den Sohn des ehemaligen Barons von Nordhag, in seine Heimat zu bringen. Der junge Knappe leistet in der Herzogenkapitale seit 1023 BF seine Knappschaft ab und soll sie nun in seiner Heimat unter dem Stadtvogt von Nordhag weiter fortführen.
Die Aufgabe der Helden ist es, den Jungen sicher in die Stadt Nordhag zu bringen und beim Stadtvogt abzugeben.
Dadurch sollte es Ihnen möglich sein, den Weg in die Heldentrutz einfacher und kürzer abzuhandeln, ehe die Helden dort von dem hinterlistigen Despoten angeheuert werden.
Sie sollten jedoch darauf achten, dass der Auftraggeber in Trallop keine zu hohe Persönlichkeit in Weiden ist, damit die Helden später nicht einfach Hilfe aus Trallop holen, wenn der Stadtvogt als Bösewicht feststeht. Außerdem sollten die Helden sich nicht zu sehr mit dem Knappen anfreunden, denn die Helden sollen zunächst denken, Rondrian sei zu Grimwulf übergelaufen und ein Bösewicht.



Kapitel II - Auf der Alten Straße – Der Weg nach Nordhag

Am nächsten Morgen mit den ersten Strahlen der Praiosscheibe, macht sich der Zug auf den Weg. Elko sitzt auf dem Bock seines großen Planwagens, auf dem eine Unzahl von Waren verstaut ist. Vielerlei Tand hängt sogar außen am Wagen, so dass das Fahrzeug einen recht komischen Eindruck macht. Neben den Helden begleiten Ingerman Erlbrück und ein weiterer angeworbener Söldner mit Namen *Lumin Riedewitz* den Wagen des Händlers.
Lassen Sie die Helden auf dem Weg nach Nordhag ruhig Freundschaft mit dem derben und dreckigen Söldner schließen, der ein typischer Vertreter seiner Zunft ist. Eine Freundschaft zu Lumin (und Ingermann) könnte später zu interessanten Momenten führen, wenn die Helden und er auf verschiedenen Seiten stehen.
Der Zug verlässt die Herzogenstadt durch das Dreileuentor und biegt in Richtung Westen ein.

Nachdem sie eine Weile der Straße am Neunaugensee entlang gefolgt sind, gabelt sich der Weg in die *Alte Straße,* die über Balsaith und die Alte Furt am Finsterbach nach Nordhag führt und in die Pandlarilsstraße am See entlang, die zur Burg Dragentodt und in deren Verlängerung weiter bis Olat und Beonfirn reicht.

Die Reise nach Nordhag sollte einige Tage dauern und Sie können die Reise dahin natürlich nach eigenen Wünschen oder den Vorlieben Ihrer Gruppe gestalten. Der Autor möchte Ihnen nur einige Möglichkeiten für Ereignisse am Wegesrand offerieren.

Tag 1 – Stadtmark Trallop

Der erste Tag der Reise führt die Helden durch die Stadtmark Trallop.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der anfängliche Wald des Tralloper Tannichts nahe der Herzogenstadt ist nach einigen Meilen den zahlreichen Feldern der Stadtmark gewichen. Das Umland von Trallop gehört seit jeher zum wichtigsten und fruchtbarsten Ackerland innerhalb des Herzogtums und sorgt mit seinen üppigen Erträgen für die Versorgung der größten Stadt Weidens. Neben zahlreichen Weizen-, Gersten- und Roggenfeldern, erblickt ihr hier auch so manche Mais- und einige Hopfenfelder.
Je weiter ihr euch von den Mauern Trallops entfernt, desto weniger ist von den Schäden des vergangenen Orkensturms zu sehen. Das Land rund um die *Alte Straße*, die Trallop mit Nordhag verbindet, ist von den Orken einigermaßen unbehelligt geblieben, marschierten das Gros der Schwarzpelze doch vor allem am Neunaugensee entlang und dann die Reichsstraße in Richtung Baliho hinab. So weist schon nach wenigen Stunden deutlich weniger auf die grausamen Taten der Orken hin.
Ihr kommt an zahlreichen Höfen vorbei, auf denen einfache Menschen ihrem Tagewerk nachgehen, und kleineren Weilern, in denen geschäftiges Treiben herrscht. Einige Male haltet ihr an den kleinen Orten und Höfen, damit Elko seine Waren an die Frau oder den Mann bringen kann.

Lassen Sie das Abenteuer relativ idyllisch beginnen. Immerhin gehört die Stadtmark zu den am dichtesten besiedelten und somit wohl auch zivilisiertesten Gebieten Weidens.
Die Nacht verbringen die Reisenden in einem kleinen Dorf namens *Krautsand*, welches aus einigen einfachen Bauernhäusern und Scheunen besteht und in dem es auch einen kleinen Gasthof gibt. Der *Sandkrug*, so der Name des Hauses, ist eine einfache kleine Herberge mit Schenke und einer Schlafkammer für sechs Personen.
Elko wird auf jeden Fall in seinem Wagen und die beiden Söldner in der Herberge übernachten. Wo die Helden die Nacht verbringen, ist Ihren Spielern überlassen.

Tag 2 – Baronie Mittenberge
Am frühen Morgen des nächsten Tages geht es weiter die *Alte Straße* entlang und damit in die Baronie Mittenberge.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nur wenige Stundengläser nachdem ihr aufgebrochen seid, überschreitet ihr die Grenze zur Baronie Mittenberge. Ihr befindet euch nun im Reich des Burgvogtes Arnulf von Falkenstein, der das Lehen für die Herzogin Walpurga von Weiden, die gleichzeitig Baronin Mittenberges ist, verwaltet.
Doch der Sitz des Vogtes ist Burg Auenwacht, die weit im Süden der Baronie liegt. Somit wäre es sehr unwahrscheinlich, träfet ihr hier auf den Herrn von Falkenstein.

Sie können auch diesen Tag relativ schnell abhandeln, immerhin liegen noch genügend Aufregungen vor Ihren Spielern. Am Abend sollte zum ersten Zwischenfall kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Praiosscheibe lässt den Himmel über dem fernen Finsterkamm schon in einem satten blutigen Rot erscheinen, als ihr endlich das angestrebte Tagesziel erreicht.
Der Ort Peißen, in dem ihr die heutige Nacht verbringen wollt, liegt nördlich etwas abseits der *Alten Straße*. Er liegt dicht an den ersten Ausläufern des Ifirnstanns, dem Wald, der mehr als die Hälfte der Nachbarbaronie Brachfelde bedeckt, und durch den Ihr am nächsten Tag reisen müsst. Das Dorf ist mit einer Holzpalisade umgeben und besteht aus etwas mehr als einem halben Dutzend Häusern. Einige der Bewohner des Ortes schauen euch misstrauisch an, als ihr über den kleinen Platz in der Mitte der Siedlung zieht. Der Besitzer des kleinen Krämerladens, der hier zu finden ist, scheint das Ankommen des reisenden Händlers schon sehnsüchtig erwartet zu haben.

Nachdem Elko seinen Handel mit dem Krämer erledigt hat, stellt er seinen Wagen auf einer Wiese nahe dem Laden ab. Ein Gasthaus hat Peißen nicht, doch können die Helden in der Scheune der kleinen Schenke schlafen, die einer der Bauern hier nebenher betreibt. Was die Helden an diesem Abend tun werden, bleibt Ihnen und den Spielern überlassen, doch sollte wenigstens einer der Charaktere mitbekommen (er könnte z.B. gerade Wasser lassen – oder schlafen die Helden sowieso in der Nähe des Wagens?), dass sich, kurz nachdem die Sonne untergegangen ist, jemand an dem Wagen zu schaffen macht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
(Name des Helden), du hörst ein Geräusch, welches deine Aufmerksamkeit erweckt. War da nicht ein Schatten am Wagen des alten Elko? Ja, tatsächlich, da machte sich jemand an dem Gefährt des Händlers zu schaffen! Es scheint, als würde die Gestalt etwas aus dem Wagen entwenden. Wenn du noch einen Moment zögerst, dann ist der Schatten sicher wieder in der Dunkelheit verschwunden.

Es ist kaum vorherzusagen, was der oder die Helden unternehmen, doch werden sie sicher versuchen, den Diebstahl zu verhindern. Der Dieb, oder genauer die Diebin, ist allerdings ein verschrecktes junges Mädchen.
Die kleine *Daneta* ist vollkommen verzweifelt. Ihre Mutter *Farline* ist nun schon seit über einer Woche schwer krank ans Bett gefesselt. Da der Vater der Kleinen im letzten Orkensturm gefallen ist, gibt es niemanden mehr in ihrer Familie, der sich um die beiden kümmern kann. Die Dorfbewohner helfen zwar hier und da ein wenig, doch geht es der Mutter einfach nicht besser. Da langsam die Lebensmittel im Haushalt ausgingen, wollte
Daneta nur ein wenig vom Proviant des Zuges stehlen, um nicht hungern zu müssen.

Wie die Helden auf diese traurige Geschichte reagieren, und ob sie dem Mädchen und ihrer kranken Mutter helfen, können wir nicht voraussehen, doch ist das Verhalten Ihrer Spieler in dieser Situation für den weiteren Verlauf des Abenteuers auch nicht wichtig.

Sollten die Helden der Kleinen helfen wollen, hier ein paar weitere Informationen:
Daneta ist etwa 11 Götterläufe alt, dafür aber noch sehr klein und sie scheint unterernährt zu sein. Ihre Mutter zählt 26 Götterläufe und war eine sehr schöne Frau. Doch ihre Krankheit und die Unterernährung haben sie nun deutlich gezeichnet.
Die beiden leben in einem kleinen und heruntergekommenen Haus am Rande des Dorfes mit einem kleinen Garten zum Gemüse- und Kräuteranbau.

Wenn sich die Aufregung um die arme Familie gelegt hat, sollten die Helden sich noch ein wenig schlafen legen, denn am nächsten Morgen müssen sie weiter nach Nordhag ziehen.

Tag 3 – Baronie Brachfelde
Kurz nach dem Aufbruch der Helden überqueren sie die Lehnsgrenze und kommen in die Baronie Brachfelde. Hier treffen sie auf die erste richtige Herausforderung. Denn in Brachfelde treibt schon seit dem Jahre 1012 BF die berüchtigte *Falktreiber-Bande* ihr Unwesen. Die Falktreiber sind mal mehr und mal weniger aktiv und konnten bisher nicht vollständig zerschlagen werden.
Zwar gelingen immer wieder Erfolge gegen die Bande (so im Jahre 1026 BF, siehe **Fantholi #23** *Der Sturz des Schwarzen Falken*), doch sind ihre Schlupfwinkel im dichten Wald des Ifirnstann zu zahlreich und die Anführer der Bande zu schlau, als dass man ihrer komplett habhaft werden könnte.

Die Falktreiber
In Brachfelde fürchtet man sich vor einer Bande Gesetzloser, die sich in den Wäldern versteckt hält und seit Phex 1012 BF ihr Unwesen treibt. Das besondere Merkmal der Bande ist ein schwarzer Falke, der über den ausgewählten Opfern ihrer Raubzüge seine Kreise zieht. Dieser Kundschafter und Vorbote hat der Bande bei den Brachfeldenern den Namen „Falktreiber“ eingebracht.
Die Falktreiber sind äußerst gefährlich. Schon einige Morde an angesehenen Kaufleuten und Bütteln gehen auf das Konto der Räuber. Die Bande gilt als unberechenbar, ihre Aktionen sind äußerst widersprüchlich und folgen keinem erkennbaren Muster. Zeitweise gehen die Falktreiber mit unbeschreiblicher Brutalität und Erbarmungslosigkeit vor, dann aber erweisen sie sich als barmherzig oder führen Diebstähle oder Überfälle aus, die eher an Schelmenstreiche erinnern.

Die wichtigsten Bandenmitglieder:

Lorca, der Wolf
Lorca, ein Halbelf, heißt mit wirklichem Namen Ritter Engis von Arloc und stammt aus Tobrien. Er ist ein ehemaliger KGIA Agent und durch Rachegedanken nach dem gewaltsamen Tod seiner Frau, auf die „schiefe Bahn“ geraten. Die Jagd nach dem Mörder seiner Frau führte ihn nach Weiden, wo die Räuberbande Falktreiber sein Instrument der Rache wird. Seitdem er in einem Zweikampf den bisherigen Anführer der Falktreiber Garodt Janker tötete, ist er der Anführer der Gesetzlosen (siehe **Fantholi #10** und **#11**).
Lorca ist aufgrund seiner Fähigkeiten und seiner Skrupellosigkeit ein äußerst gefährlicher Gegner. Mit ihm sollte man sich nicht anlegen, denn er kennt nur sein eigenes Gesetz, das Gesetz der Rache. Wer sich ihm in den Weg stellt, wird beseitigt. Lorca ist ein echter Verwandlungskünstler: Er kann Personen perfekt vom Äußerlichen, als auch von der Stimme her imitieren. Wer ihn in natura erlebt, hat einen äußerst intelligenten, besonnen wirkenden Mann vor sich. Sein Zorn ist nicht leidenschaftlich, sondern er geht kalt und berechnend vor wie ein Killer. Bisher hat keines seiner “Ziele” überlebt. Mit Hilfe des Zaubers “Adler, Wolf und Hammerhai” kann er sich in einen Silberwolf verwandeln. Seine bevorzugte Waffe ist das Wolfsmesser (bei Waldelfen übliches Rapier).
Wolfsmesser: **INI** 11+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W+3 **DK** N

Marinion, die Schwarze Falkin
Marinion Langfeder ist eine Waldelfe, die in den Orkkriegen (1010-1012 BF) ihre Heimat und Familie verlor. Die unterlassene Hilfeleistung ihrer menschlichen Nachbarn trieb sie in Wut, ja fast Raserei und Wahnsinn. Sie ist eine klassische *badoc*-Elfe. Als „schwarze Falke“ ging sie erst mit Garodt und nun mit Lorca (dessen Gefährtin sie ist) gegen die Menschen vor, um ihnen Schmerz und Tod zu bringen und sich für alles Leid zu rächen, das sie ertragen musste. Ihre magischen Kräfte machen Marinion zur vollendeten Kundschafterin, die erbarmungslos die geeigneten Ziele ausspäht. Schwarz wie ihre Haare und ihre Augen ist ihre Seele geworden. Eine Aura von Düsternis umgibt die Waldelfe, Schrecken, aber auch Faszination bringt ihre Erscheinung hervor. Ihre Augen, früher funkelnd und lebensfroh, sind jetzt matt und unergründlich wie schwarze Perlen, die den Betrachter in einen unheilvollen, finsteren Bann ziehen.
Wolfsmesser: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
Elfenbogen: **INI** 11+W6 **FK** 18 **TP** 1W+5 **Reichweite** 10/25/50/100/200 **TP+** (+3/+2/+1/+1/0)

Janna Abennin
Die wegen Mordes gesuchte Gauklerin schloss sich mit einigen Freunden den Falktreibern an. Janna hasst Gewalt, die ihrer Meinung nach vor allem vom Adel als Machtmittel gebraucht wird. Janna weiß, dass Gewalt gegen die „Ausbeuter“ auf das Volk zurückschlägt. Und die Ermordung von Adligen und Kaufleuten ist keine Lösung, weil immer neue an ihre Stelle treten. Janna nützt ihre Talente, um „unrechtmäßig verdientes“ Geld an die „Bestohlenen“ zurückzugeben. Ihr oberstes Ziel ist die Verbesserung der Lebensbedingungen der einfachen Bauern.
Kämpfen weicht Janna grundsätzlich aus. Lassen sie sich nicht vermeiden, verteidigt sich Janna mit winzigen Wurfdolchen, die sie gezielt auf ungeschützte Körperstellen wirft. Ihre Künste aus Zirkustagen erlauben es Janna, bis zu 3 Dolchen in der Hand zu halten, die sie innerhalb einer Kampfrunde werfen kann.
Wurfmesser: **INI** 11+W6 **FK** 14 **Reichweite** 2/4/6/8/15 **TP+** (+1/0/0//0/-1)
Im Nahkampf: **AT** 14 **Ausweichen*** 12 **TP** 1W+6 **DK** H
* Eine Parade ist mit den Dolchen nicht möglich

Lorrin, der Große
Lorrin Kurzfuß war eines der führenden Mitglieder der Falktreiber, ehe er 1026 BF, als fast die gesamte Bande zerschlagen wurde, in Gefangenschaft geriet. Seltsamerweise wurde er von Baron Gamhain nicht zum Tode verurteilt (wie es für die Schwere seiner Verbrechen üblich wäre), sondern sitzt seither lebenslänglich im Kerker Balsaiths ein.
Früher war Lorrin mit einigen gauklerischen Talenten eine Attraktion bei der Zirkustruppe, der auch Janna angehörte. Mit seinen 1,52 Schritt Größe scheint er zwar immer noch sehr klein zu sein, doch Lorrin ist „der Riese unter den Zwergen“. Trotz seiner Größe und immensen Kraft (KK 18), hat Lorrin nur wenige Zwergengefällige Talente, so war er bei seinem Volk stets ein Außenseiter und hatte unter den Vorurteil seiner Stammesangehörigen zu leiden. So zog er in die Welt der Menschen hinaus und fand Gefallen am Zirkusleben. Unter den Schaustellern war er das Kraftpaket. Seine tief verwurzelte Freundschaft mit Janna führte dazu, dass er gemeinsam mit ihr nach Brachfelde ging, sich den Falktreibern anschloss und zu einem echten Wegelagerer wurde. Seine Lieblingskeule hat schon manchen Reisenden ins Reich der Träume geschickt, aus dem er dann arm, aber lebendig wiederkehrte. Solange Lorrins Anteil groß genug ist, gibt er den Rest gerne den Bedürftigen, aber von wem das Geld stammt, ist ihm weitgehend egal. Dadurch trägt er kaum zur Verbesserung des schlechten Rufs der Falktreiber bei.

Die meisten weiteren Bandenmitglieder sind zumeist Flüchtlinge aus Tobrien, die mit Lorca zu den Falktreibern gestoßen sind. Viele von ihnen sind arme Gestalten und zumeist schlecht bewaffnet. Sie sind Lorca aber treu ergeben und zu allem entschlossen.
Nach dem neuerlichen Orkensturm sind auch einige andere einfache Bauern und Bürger zu der Räuberbande gestoßen. Da die Schwarzpelze ihnen teilweise nichts mehr zum Leben gelassen hatten, sahen sie sich gezwungen, sich den Banditen anzuschließen und zu rauben, um nicht zu verhungern.

Das Lied vom Falken:
Brachfelde kennt und fürchtet die Männer aus dem Wald, deren Kundschafter stets als schwarzer Falke erscheint. Das „Lied vom Falken“ singen die Einheimischen im Freien, vor allem, wenn sie durch die Wälder der Baronie reisen. Damit zollen sie der Bande ihren Respekt und hoffen gleichzeitig, etwaigen Überfällen zu entgehen. Ob dieser Aberglaube wirklich Schutz bietet, ist angesichts der Willkür der Räuber zu bezweifeln.

Nagt an der Welt der Zeiten Zahn,
stets zieht der Falke seine Bahn.
Wann immer auch sein Ruf erschallt,
folgt ihm der Tod nur allzu bald.
Schwarz sind sein Schatten und Gefieder,
er zieht nie fort, kehrt immer wieder.
Wo er kreist, strömt bald schon Blut,
von jedem fordert er Tribut.
Der Herr der Luft, sein Thron aus Gold,
weh' dem, der Achtung ihm nicht zollt!
Gib' acht, wenn du im Freien stehst,
daß seinem Blick du stets entgehst,
denn wen er sieht, den raubt er aus!
D'rum forder' dein Glück nie heraus!
Meid' off'nen Himmel, denn auch du
Machst, bist du tot, die Augen zu!

Mehr über die Falktreiber und über die Hintergründe zu Lorca den Wolf können Sie beim Autor erfahren, denn die Bande bietet das Potential für weitere Abenteuer.

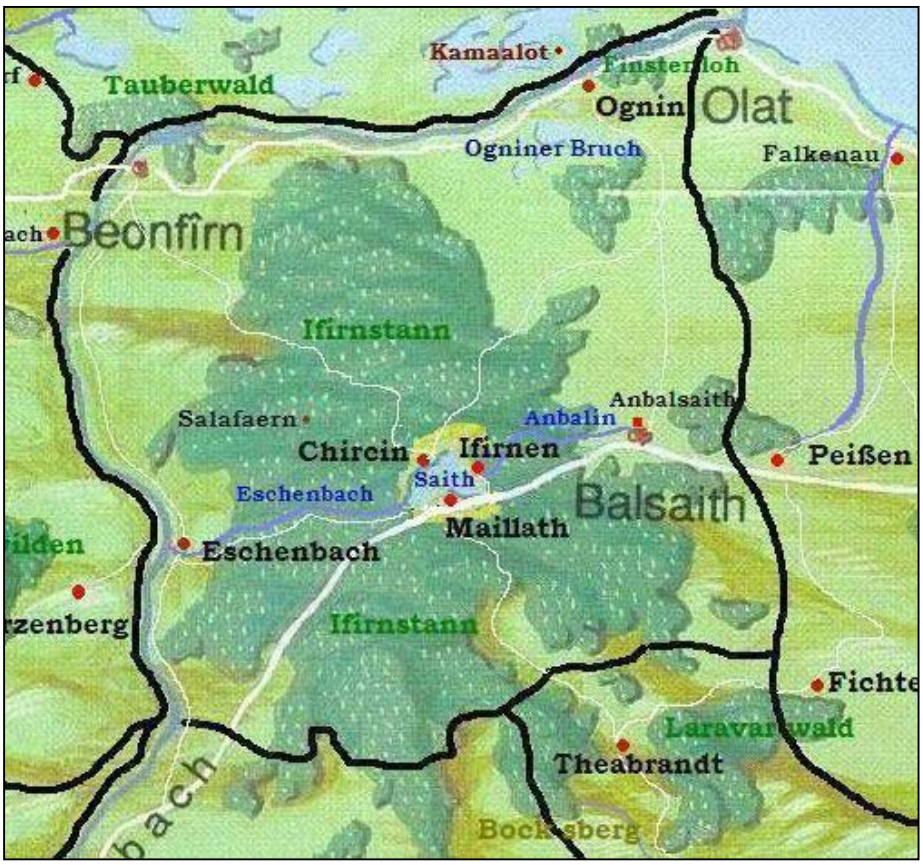
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach dem Aufgehen der Praiosscheibe seid ihr wieder zeitig aufgebrochen und bereits nach kurzer Zeit wurde die Gegend deutlich bewaldeter. Doch bevor ihr von dem grünen Blattwerk vollständig verschluckt werdet, kommt ihr an einem Wappenschild vorbei, der einen silbernen Baum über zwei Schlüsseln und einem Schwert in gold vor grünem Feld zeigt. Das Schild zeigt Euch, dass Ihr von nun an in der Baronie Brachfelde reist, dem Land am Finsterbach, das zu mehr als der Hälfte vom dunklen und dichten Ifirnstann bedeckt wird.

Nachdem ihr unter dem Blätterdach des Waldes verschwunden seid, ist es gleich deutlich düsterer. Das Licht der Praiosscheibe dringt nur gedämpft durch die Blätter, Nadeln und Äste der Bäume das Geschehen für euch im ersten und lässt erscheinen.
Moment etwas unheimlich aber an die neue Umgebung gewöhnt
Nach einer Weile habt ihr euch Waldes sind euch nun nicht mehr und auch die Geräusche des die beim Eintritt in den Wald fremd, so dass die Anspannung, von euch abfällt.
geherrscht hatte, vollkommen unangenehme Zwischenfall mit
Inzwischen ist auch der vergessen und (Name eines Helden) Daneta vom gestrigen Abend lauscht fröhlich lächelnd nach den Geräuschen des Waldes. War da nicht ein Geräusch, das eben nicht da war? Ist das nicht ein Falke, der dort ruft? Du versuchst, blinzelnd zwischen den Baumwipfeln hindurch das Tier auszumachen und kannst es wenig später weiter vor dir erblicken. Der Falke scheint über einer Lichtung zu fliegen, die nun direkt vor euch auftaucht.
(Name Held) zeigt nach oben, und nun habt auch ihr Anderen den Vogel ausgemacht. Er scheint über der in strahlenden Praiosschein getauchten Lichtung zu jagen. Neugierig zieht ihr weiter und wenig später ist der gesamte Zug auf der Lichtung angelangt. Noch immer schaut ihr in die Luft, doch seit ihr von dem ungewohnt hellen Licht vollkommen geblendet, so dass ihr erst einmal fast nur helle Punkte seht.
So seht ihr auch viel zu spät, dass aus dem hohen Gras der Lichtung und hinter den nahen Stämmen der Bäume plötzlich etwas mehr als ein Dutzend Gestalten auftauchen und euch mit ihren Waffen bedrohen …

Lorca, der Anführer der Falktreiber, hat seine Ortskenntnis schlau zu seinem Vorteil genutzt. Er wusste, dass die Frauen und Männer, die den Zug begleiten, nach dem dunklen Abschnitt im Wald erst einmal von dem hellen Licht geblendet wären. Und bei dem Falken handelt es sich natürlich um Marinion Langfeder, die mit ihren Erkundungsflügen der Bande ihren Namen gegeben hat.
Am liebsten würde Lorca die Sache unblutig zu Ende bringen, doch geht der Autor davon aus, dass die Helden den Überfall nicht ohne Gegenwehr zulassen werden. Doch machen Sie es Ihren Spielern nicht zu einfach. Immerhin macht die Bande die Baronie schon seit längeren unsicher und ist nicht so einfach zu besiegen, obwohl die meisten der Räuber abgerissene Gestalten sind, die anscheinend nur aus der Not heraus zu den Räubern stießen.
Neben den Anführern Lorca, Marinion und Janna sollten sie somit nur noch zwei weitere wirklich gefährliche Gegner präsentieren, der Rest kann einfaches Schwertfutter sein. Doch sollten Sie die namentlich erwähnten Personen auf jeden Fall entkommen lassen, damit die Bande noch eine Weile ihr Unwesen in Brachfelde treiben kann.

Die einfachen Räuber sind mit selbst gebauten Bögen, Speeren, Knüppeln und Jagdspießen bewaffnet. Doch einige tragen auch Schwerter, oder die in Weiden oft gesehenen Hirschfänger (lange Jagdmesser).
Vor allem die mit Bogen bewaffneten Frauen und Männer sollten den Helden erst einmal Kopfzerbrechen bereiten, haben sie natürlich schon auf Ihre Spieler angelegt.

Einfache Räuber der Falktreiber
Schwert: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** N
Knüppel: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+1 **DK** N
Jagdspieß: **INI** 10+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W+6 **DK** S
Kurzbogen: **INI** 10+W6 **FK** 12 **TP** 1W+6 **Reichweite** 10/20/40/80/150 **TP+** (+3/+2/+1/+0/0)
LeP 25 AuP 25 **KO** 13 **MR** 2 **RS** 2 **GS** 6



Nachdem die Falktreiber hoffentlich erfolgreich vertrieben wurden, kann der Wagen samt Helden weiterziehen und wird schon bald den Hauptort Brachfeldes, die Stadt Balsaith, erreichen.
Balsaith ist ein kleines verschlafenes Städtchen, welches aber Stapelrecht hat, so dass Elko gezwungen ist, seine Ware innerhalb der Stadt anzubieten. Allerdings war das von dem Händler sowieso geplant gewesen, herrscht doch am heutigen Praioslauf Markttag in der Stadt, so dass allerlei Volk aus der Umgebung angereist ist, um einzukaufen oder seine Ware feil zu bieten. Doch lassen Sie Ihre Helden erst einmal in die Stadt kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie gemalt erhebt sich vor Euch die stolze Feste Anbalsaith auf dem gleichnamigen Felsen in den blauen Weidener Himmel, über den schneeweißen Wolken, die Gespielinnen des Windes, dahinziehen. Zu Füßen der Feste liegt die kleine, trutzige Stadt Balsaith. Sie wird von jedem Reisenden passiert, der der *Alten Straße* von Trallop aus gen Nordhag folgt.
Der graue Felsblock, auf dem die Feste erbaut wurde, stellt die einzig größere Erhebung in Brachfelde und einen krassen Gegensatz zu dem sonst flachen bis hügeligen Land dar, das Ihr bisher erblicken konntet. Die düstere Erscheinung von Burg und Feste passt eher zu den gefährlichen Wäldern im Westen der Baronie, zum unheimlichen Tauberwald bei Beonfirn oder zu den unheiligen Untiefen des Nebelmoors im Norden, als zu dem sonst so friedlich wirkenden Land.
Die Feste, der Sitz des Barons zu Brachfelde, thront somit vom Felsen Anbalsaith aus über die Stadt und lässt von seinen Türmen und Zinnen aus einen Blick über die gesamte nähere Umgebung zu.
Bei genaueren Hinsehen könnt Ihr auch den kleinen Bach *Anbalin* erkennen, der aus dem Gestein der Erhebung entspringt sich durch die Stadt schlängelt, um schließlich den See *Saith* einige Meilen westlich von Balsaith entfernt zu speisen.
Nachdem Ihr die Anhöhe mit der wehrhaften Burg hinter Euch gelassen habt, tauchen die ebenfalls nicht weniger beeindruckenden Mauern Balsaiths vor Euch auf. Die Stadtmauern sind 6 Schritt hoch, die Türme, die das Tor einrahmen, sind sogar noch etwa zwei Schritt größer.
Jetzt am Tage stehen die Torflügel des Tralloper Tores weit auf, doch wird es des Nachts geschlossen, so dass nach Sonnenuntergang niemand mehr in die Stadt hinein oder hinaus kommt.
Ihr folgt der gepflasterten, aber mit Schlaglöchern übersäten Hauptstraße und kommt schließlich zum Marktplatz. Inmitten des Trubels des hier stattfindenden Marktes könnt Ihr den hier stehenden ***Götterbaum*** erkennen, eine uralte, riesige Linde, die von den abergläubischen Brachfeldern als Symbol der Götter und der Zeit verehrt wird. Dort versammelt sich das Volk, um fröhliche Feste zu feiern, um bei Sonnenschein der Göttin Travia (der die Linde geweiht ist) zu huldigen, aber auch, um den Verlautbarungen des Herrschers zu lauschen, der die Bedeutung des Platzes kennt. Die Linde ist auch Teil des Wappens der Baronie, welches ihr beim überschreiten der Grenze erblicken konntet.

Der Marktplatz, das Zentrum der Stadt Balsaith, wird unter anderem vom Peraine- und Travia-Tempel gesäumt, dem Ratshaus, dem Warenhaus, dem Gasthof „Saithinger“ und der Kneipe „Fiedlers Grün“.
Im Rathaus befindet sich das Amtszimmer des Schultheißen und der Stadtverwaltung (z.B. Gerichtssaal, Ratssaal, Waage, Weinkeller). Das stark befestigte Zeughaus, einen Speicher der Stadt, einen Brunnen und das Gebäude der Stadtgarde nebst Kerker findet man gleich nebenan.

Während die beiden den Zug begleitenden Söldner in einer der Schenken verschwinden, wird Elko seinen Geschäften nachgehen. Er wird über den Markt schlendern, um mögliche Waren für seine weitere Reise einzukaufen und wird hier, vor allem aber bei den beiden ansässigen größeren Händlern, dem Kaufmann *Dark von Arolus* und dem schon seit vielen Jahren in Balsaith ansässigen Handelshaus *Haiserus* aus Rommilys, versuchen, seine eigene Ware zu verkaufen.

Was die Helden in dieser Zeit machen, ist den Spielern, oder Ihnen als Meister überlassen. Auf jeden Fall kann man in Balsaith fast alles kaufen, was es auch sonst in Weiden so gibt. Die Helden könnten somit ihre eigene Ausrüstung hier noch einmal vervollständigen. Oder sie gehen in eines der Gotteshäuser und spenden ihren Zehnt. Eine schöne Sache wäre es auch, wenn die Helden beim Schultheiß der Stadt, *Ritter Berman von Rothwilden,* den Überfall der Falktreiber meldeten. Auch ob der Zug bereits in den Mauern von Balsaith übernachtet, oder erst im nur 14 Meilen entfernten Maillaith, überlassen wir Ihnen.

Im Endeffekt kann man die Helden in Balsaith fast jedes Abenteuer erleben lassen, welches in einer Stadt dieser Größe möglich ist, so dass Ihnen sicher die ein oder andere Gegebenheit für Ihre Charaktere einfallen wird. Hier aber zwei mögliche Ereignisse, mit denen Sie die Helden konfrontieren können.

Der musikalische Dieb
Neben den Verkaufsständen kann man auf dem Marktplatz auch einige Gaukler erblicken. So auch einen Flötisten der mit seinen hellen Pfeiftönen zwei oder drei weiße Hausfrettchen (**ZBA**, Seite 187 unter *Wiesel und Hermeline*) geschickt um jeweils eine Person herum dirigiert. Anfänglicher Erheiterung darüber folgt schnell das Gefühl der Bedrängung, was durchaus auch gerechtfertigt ist. Denn die kleinen bepelzten Räuber sind darauf abgerichtet, die Geldbeutel an den Gürteln abzubeißen, was die zumeist erschrockenen/bedrängten Personen erst sehr viel später registrieren. Wer dennoch dieses Vorhaben mitbekommt, erhält eine wortreiche Entschuldigung des Flötenspielers für dieses Missgeschick und auch die Tiere werden in gespielter Entrüstung getadelt.
Das Ereignis bietet nun verschiedene Möglichkeiten: Entweder beobachten die Helden den Diebstahl der Tiere, oder sie sind sogar selber von dem Raub betroffen.

Fluchtversuch
Ebenfalls auf dem Marktplatz befindet sich vor dem Gebäude der Stadtwache und des Kerkers auch der Pranger von Balsaith. Hier sind drei Verbrecher angebracht die von den Bürgern der Stadt mit Schimpf und Schande (und anderen ekligen Dingen) übergossen werden.
Als die Helden zufällig am Pranger vorbeikommen, springt ein Mann aus der Menge schlägt die unaufmerksame Wache nieder und befreit die drei Gefangenen.
Der Befreier kann gerne jemand sein, der den Helden bereits beim Überfall der Falktreiber aufgefallen ist. Denn bei den drei Gefangenen handelt es sich um ehemalige Mitglieder der Bande. Vielleicht wollen die Räuber ihre Reihen nach der Niederlage am Morgen wieder auffüllen? Die Helden können diesen Ausbruch entweder verhindern, oder die flüchtigen Räuber wieder einfangen.

Der Schultheiß der Stadt, *Ritter Berman von Rothwilden,* sowie der (vollkommen unfähige) Hauptmann der Stadtwache, *Helmbrecht Eslebon,* werden den Helden auf jeden Fall sehr dankbar sein. Um das ganze etwas spannender zu machen kann unter den Gefangenen gerne auch eines der führenden Bandenmitglieder sein. Lorin Kurzfuß (siehe Beschreibung Falktreiber im extra Kasten) ist ja schon länger ein Gefangener des Barons und könnte bei den Flüchtenden dabei sein. Vielleicht haben ja auch die Helden am Morgen einige der Falktreiber gefangen genommen und diese waren bei den Ausbrechern? Wie sie die Verfolgung der Räuber innerhalb der Stadtmauern weitergestalten ist vollkommen Ihnen überlassen, doch sollte Lorin Kurzfuß auf jeden Fall lebend wieder gefangen werden.

Die Stadt Balsaith
Stadt mit etwa 700 Einwohnern (mit einer Stadtmauer befestigt), Hauptstadt mit der Feste Anbalsaith (Sitz des Barons)
Baron: Gamhain von Brachfelde-Löwenhaupt
Schultheiß der Stadt: Ritter Berman von Rothwilden
Tempel: Peraine (Gevater Tibratin), Travia (Mutter Elfwida), Rondra (Knappe der Göttin Coel von Anbalin)
Gasthäuser: Saithinger (Qualität: solide, sauber; Preise: normal; Wirt: *Baltram Eggenberger,* Schankmaid: *Farnlieb Eggenberger),* Landmanns Rast (Qualität: solide, sauber; Preise: normal)
Kneipen und Schenken: Fiedlers Grün, Zum fröhlichen Neunauge, Zum torkelnden Troll

Die Stadt Balsaith *(Aussprache entspricht Schreibweise, also „Balseit"!)* mit etwa 700 Einwohnern ist die größte und älteste Siedlung der Baronie Brachfelde. Balsaith liegt im Südosten der Baronie,

28 Meilen von der Nordgrenze des Mittelreichs (zum Nebelmoor) sowie in südlicher Richtung 8 Meilen von der Grenze zur Baronie Moosgrund entfernt.
Das **Stadtrecht** wurde Balsaith jedoch erst 18. PRA 1006 BF von Herzog Waldemar anlässlich seines 25. Thronjubiläums verliehen. Am 1. PHE 1014 BF (Tag der Erneuerung) verlieh Herzog Waldemar der Stadt auch das **Stapelrecht**, das durchfahrende Händler verpflichtet, ihre Waren am Markt anzubieten. Dies sollte der Baronie ermöglichen, die Kriegsfolgen des damaligen Orkensturms schneller zu kompensieren.
Balsaith ist eine gemütliche, kleine Stadt mit traditionellen, strohgedeckten Stein-, Holz- und neueren Fachwerkhäusern. Die Wände der alten, traditionellen Gebäude wurden schon vor Jahrhunderten aus Steinen kunstvoll aufgeschichtet und die Fugen mit Erde oder Lehm verstrichen. Die Dachgiebel bestehen aus Holz, gedeckt mit Stroh. Die Häuser sind meist ziemlich niedrig, die Fußböden liegen zwei Treppenstufen unter dem Straßenniveau. Eine ähnliche Bauweise findet sich auch in den alten Dörfern Mallaith und Chircin, ist heute aber nicht mehr gebräuchlich. Die neueren Gebäude sind entweder aus wuchtigen Holzstämmen oder aus Fachwerk erbaut. Die kopfsteingepflasterten Straßen sind allgemein in schlechtem Zustand. Eine Stadtmauer mit Wehrtürmen schützt die Einwohner vor Orken, Räubern und wilden Tieren.

Tag 4 – Baronie Brachfelde – Im Ifirnstann
Nur 14 Meilen von Balsaith entfernt liegt das Dorf Mallaith. Mitten auf einer größeren Lichtung stehen die Häuser der Menschen, die ihre Heimat direkt am Ufer des Saiths errichtet haben. Der Saith ist ein großer See, der inmitten des Ifirnstanns liegt und vielen der abergläubischen Weidenern unheimlich ist, nicht aber den Einheimischen. Sie leben gerne an diesem See, nur zu den Namenlosen Tagen meiden sie die Ufer des Saiths, denn dann lauert in ihm das Namenlose Grauen. So sagt es jedenfalls der Volksmund in Brachfelde.
Nachdem die Gruppe Mallaith hinter sich gelassen hat, drängt Elko etwas zur Eile. Denn er hat einen festen Rhythmus für seine Pausen und die Stellen an denen er die Nacht verbringt. Auch ist der nächste Ort noch ein gutes Stück entfernt. Noch immer bewegen sich die Helden durch den Wald Ifirnstann, der bis dicht an die *Alte Straße* heranwächst.
Überprüfen Sie, wie aufmerksam die Helden trotz der Eile die Umgebung beobachten (*Gefahreninstinkt*-Probe +3). Denn urplötzlich werden der Wagen und seine Begleiter von einer Gruppe Orks angegriffen.
Die Schwarzpelze treiben sich nach dem letzten Orkensturm noch immer zuhauf in der Grafschaft Heldentrutz und dem Norden der Grafschaft Bärwalde (in der sich die Helden gerade befinden) herum. Und zumeist sind es nicht die schwächlichen Yurach, die man oft in Aventurien antrifft, sondern kampfstarke Krieger, die auch erfahrene menschliche Kämpfer vor eine schwierige Aufgabe stellen. So auch in diesem Fall.

Das Dorf Mallaith
Einwohner: ca. 280
Anzahl der Gebäude: etwa 60
Edler des Ortes: Ritter Berylius von Minga zu Mallaith
Befestigung: Erdwall, Holzpalisade und hölzerner Wehrturm, Rittergut mit Steinmauer
Tempel: Travia, Rondra, Peraine (Schrein)
Bewirtung: Gasthaus „Ifirns Wacht“, Kneipen „Orkenspalter“ und „Zur Goldenen Gans“
Handwerk: Zimmermann, Grobschmied, Bootsbauer, Bogenbauer, Töpfer, Gerber, Küfer, Krämer, Müller, Seiler
Persönlichkeiten Mallaiths:

• Berylius von Mallaith	Edler von Mallaith
• Daneta von Mallaith	Frau von Berylius („Die blaue Dame vom See“)
• Mutter Raubirga	Travia-Geweihte
• Ihre Gnaden Seola Finsterborn	Rondra-Geweihte

• Colgan Welzelin	Hersteller der kunstvollsten Langpfeifen, die traditionellen Pfeifen der Brachfelder

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der dichte Wald ragt wieder einmal bis dicht an die Straße heran. Erneut muss (Name des längsten Helden) sich bücken, da die herunterhängenden Äste ihm sonst das Gesicht zerkratzen würden. Elko hat Euch nach dem Aufbruch in Mallaith zu ständiger Eile getrieben, will er doch noch bis zum Einbruch der Dunkelheit in dem nächsten Kaff sein, von dem die meisten von Euch wahrscheinlich noch nie etwas gehört haben. Der Händler will dort unbedingt übernachten, um nicht zwischen den unheimlichen Bäumen des Ifirntanns ein Lager aufschlagen zu müssen. Eigentlich ein Ziel, das ihr nur unterstützen könnt.
Wieder schnalzt der Händler mit der Zunge, um seine beiden riesigen Norburger, die den Wagen ziehen, ein wenig anzutreiben.
(Name des Helden der am musikalischsten ist) fängt gerade an, ein Lied über einen dunklen Wald anzustimmen, in dem es Kobolde und Feen gibt, da wird das Lied jäh unterbrochen.

Die Orks greifen ohne Vorwarnung an. Es handelt sich um Krieger der Girikh (ein kleiner Stamm der Zholochai), die auf schnelle Beute aus sind und sich dann in das nur wenige Meilen entfernte Nebelmoor zurückziehen wollen, wo sich dieser Stamm gewöhnlich verbirgt.
Sollten die Helden aufmerksam gewesen sein und die Probe bestanden haben, dann sind sie ein wenig vorbereitet auf den Angriff, ansonsten trifft sie der erste Schlag vollkommen unerwartet.
Es handelt sich um etwa ein halbes Dutzend Krieger (je nach Größe Ihrer Gruppe), von denen die Hälfte neben ihrem Arbach oder Gruufhai noch einen Bogen führt. So zischen erst einmal Pfeile auf die Helden zu und dann stürmen kurz danach die Orks aus dem Unterholz. Sollte sich ein Magier in der Gruppe befinden, so können Sie die Orken auch ruhig von einem Schamanen begleiten lassen.

Werte der Orkveteranen
Arbach: **INI** 13+W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W+6 **DK** N
LeP 42 **AuP** 44 **KO** 15 **MR** 7 **GS** 6 RS 4

Unerfahrener Orkkrieger
Säbel: **INI** 12+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** N
Bogen: **INI** 10+W6 **FK** 12 **TP** 1W+4
LeP 29 **AuP** 38 **KO** 15 **MR** 0 **GS** 8 **RS** 1

Erfahrner Orkkrieger
Gruufhai:**INI** 13+W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W+6 **DK** N
Wurfspeer: **INI** 11+W6 **FK** 14 **TP** 1W+4
LeP 33 **AuP** 38 **KO** 15 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 4

Die Gruppe der Orks kann auch etwas größer sein, sodass Sie Ihre Helden ruhig ein wenig in Schwierigkeiten bringen können. Denn glücklicherweise trifft noch zur rechten Zeit Entsatz ein (sollte Ihre Gruppe die Überhand gewinnen, können Sie die Ritter trotzdem auftauchen lassen, in Weiden gehören Ritter einfach dazu!).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der verbissene und gnadenlos geführte Kampf tobt nun schon eine Weile. Obwohl einige der Schwarzpelze bereits in ihrem Blut liegen, kämpfen die übrigen Krieger noch immer verbissen weiter. So mancher der Gefährten blutet schon aus einer oder gar zahlreichen Wunden und Eure Kraft scheint langsam zu erlahmen. (Name des rondragläubigsten Helden) schickt gerade ein Stoßgebet an die Leuin, dass sie ihnen beistehen solle, als plötzlich vor Euch Geräusche erklingen.

Erst ist es nur ein leichtes Getrappel, welches jedoch schnell näher kommt und zu einem Donnern von zahlreichen Hufen wird! (Name eines Helden) blickt auf und schaut in die Richtung aus der die Reiter kommen. Ein Lächeln erscheint auf deinem Gesicht, als du erkennst, dass dort einige Weidener Ritter die Straße hinauf kommen. Ihre Rüstungen blitzen im Schein der wenigen Praiosstrahlen, die durch das Blätterdach der Bäume dringen. Die noch erhobenen Lanzen, die mit bunten Wimpeln geschmückt sind, werden beim Näherkommen schließlich gesenkt, und wie ein Rondrikan fegen die Streiter Brachfeldes unter die Orken. Ihr hört das Krachen und Bersten, als Lanzen, Knochen und Leiber brechen und die betroffenen Orken regelrecht zerschmettert werden. Ihr seid froh, dass diese Streiter auf Eurer Seite kämpfen …

Bei den Rittern handelt es sich um *Refaerdon von Rothwilden*, den Gutsvogt von Beonfirn, *Galathan von Firunsgrund*, den Gutsvogt von Ognin und *Brin von Eschenbach*, den Edlen von Eschenbach mit seinem Knappen *Firutin von Treuenbritzen*.

Sie streifen schon seit vielen Wochen durch die Baronie, um die zahlreichen Orkbanden zu verfolgen und zur Strecke zu bringen.
Sollten nach diesem ersten Angriff noch Orken überlebt haben, dann flüchten diese Hals über Kopf. Die Ritter werden sich, nachdem sie sich von der relativen Unversehrtheit der Gruppe überzeugt haben, sofort an die Verfolgung machen. Es liegt nun an Ihnen und an den Helden, ob sie sich dieser Verfolgungsjagd durch den Ifirnstann anschließen.
Neben einer Jagd durch den Wald können Sie die Charaktere auch gerne in das Gut Eschenbach geleiten, auf das sie der Ritter Brin gerne einlädt. Hier am Finsterbach, im äußersten Westen der Baronie, können auch mögliche Verletzungen besser versorgt werden.
Diese Möglichkeit ist aber nur optional und wird ebenso wie die Jagd hier nicht weiter beschrieben.

Durch den Überfall ist die Gruppe aber stark aufgehalten worden und muss nun entweder in dem Rittergut Eschenbach übernachten, oder, am Rande des Ifirnstanns, in der Wildnis ein Lager aufschlagen.
Egal wofür sich die Charaktere entscheiden, lassen Sie die Helden nach diesem Kampf erst einmal wieder zu Atem kommen, es warten noch genügend Aufregungen auf dem Weg nach Nordhag.

Tag 5 – Baronie Hollerheide – Auf grundlosen Wegen
In der Nacht wird ein heftiger Regen einsetzen, der von Süden kommend ununterbrochen auf das Land herunterstürzen wird. Mit Tropfen so dick wie Haselnüssen und so lang wie Bindfäden.
Je nachdem für welche Möglichkeit sich die Helden entschieden haben, die Nacht zu verbringen, wird sie der Regenguss treffen. Sollten die Helden in der Wildnis keinen geeigneten Schutz finden, können sie diese Nacht nicht regenerieren.

Tag 6 – Baronie Hollerheide – Die Finsterbach-Furt
Es wird auch den ganzen nächsten Tag regnen. Zwar nicht mehr in dieser Intensität, aber trotzdem anhaltend. Schildern Sie Ihren Spielern den Tag mit all seinen Widrigkeiten, die der Regen mit sich bringt.
Als besonderes Ereignis sollte der Wagen auf der zunehmend grundlos werdenden Straße festsitzen.

Die Helden können das Fuhrwerk mit Hilfe verschiedener bestandener Proben (*Körperkraft*- oder *Gewandtheits*-Proben, Proben auf *Wagen lenken* oder *Mechanik*) befreien, die Sie nach Ihrer Einschätzung entsprechend erschweren oder erleichtern können.
Nach einem beschwerlichen Tag erreicht die Gruppe schließlich die Furt über den Finsterbach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam scheint sich der Herre Efferd ausgetobt zu haben, denn die Regentropfen, die der launische Gott seit vielen Stunden über Weiden geschickt hat, werden langsam kleiner und weniger. Am Horizont kann man den dunklen Himmel schon wieder aufreisen sehen und schon bald wird sich wieder Praios durchgesetzt haben und sein wachendes Auge am Himmel stehen.
Den ganzen Tag habt ihr die Hollerheide auf den matschigen Straßen durchquert und seht nun die nächste Etappe eurer Reise, den Finsterbach! Der breite Fluss, der irgendwo im Bärnwald in einer goldenen Schale entspringen soll, durchfließt das Herzogtum von Süd nach Nord und vereinigt sich schließlich bei Olat mit dem See Pandlarin, der auch Neunaugensee genannt wird. Vor euch ist der äußerst breite Fluss, der nur an wenigen Stellen überquert werden kann, noch einmal um einige Dutzend Schritte angewachsen. Diese breitere Stelle des Flusses bildet die Furt an der Alten Straße, an der man ansonsten gefahrlos das Gewässer passieren kann. Zwar ist das Übersetzen eines Wagens in dem normalerweise etwas mehr als zwei Ellen hohen Wasser etwas schwierig, doch ist es neben der Brücke in Beonfirn die beste Möglichkeit den Fluss zu queren.
Leider hat der kräftige Regenguss in den letzten Tagen den Wasserspiegel stark ansteigen lassen und die Fließgeschwindigkeit ist auch deutlich höher als an normalen Tagen (die Zeit nach der Schneeschmelze mal ausgenommen). Doch nützt es nichts, auch wenn eine Überquerung des Flusses gefährlich erscheint, müsst ihr hier über den Finsterbach setzen. Eine andere Stelle zur Querung zu nutzen, würde einen riesigen Umweg bedeuten und Elko jammert schon den ganzen Vormittag, dass die Gruppe viel zu langsam vorangekommen ist.

Wir wissen nicht, welche Sicherheitsvorkehrungen die Helden treffen, doch sollten Sie den Charakteren deutlich machen, dass der Fluss mit seinem wild rauschenden Wasser sehr bedrohlich wirkt. Orientieren Sie sich dabei an einen wilden Gebirgsbach, oder an Westernfilmen, in denen ein Treck einen Fluss kreuzt.
Wenn die Helden keine herausragenden Ideen entwickeln, dann sollte der Wagen auf jeden Fall ein wenig abtreiben und auch beinahe umkippen. Wieder sollten die Helden mit einigen Talenten (*Wagen lenken*, *Schwimmen*, eventuell sogar *Boote fahren* etc.) - oder *Körperkraft*-Proben beweisen, dass sie in der Lage sind, den Wagen samt Ware sicher über den Fluss zu bringen.

Dieser Zwischenfall soll dafür sorgen, dass der Zeitplan des Zuges vollkommen durcheinander kommt, so dass die Gruppe gezwungen ist, die kommende Nacht im Freien zu übernachten …

Tag 7 –Baronie Schneehag – In der rauen Heldentrutz
Nachdem die Helden den Finsterbach hinter sich gelassen haben, ist die Grafschaft Heldentrutz erreicht. Ist das mitternächtliche Herzogtum überall als wild und rau bekannt, so ist diese Region noch unwirtlicher! Das Land ist nur dünn besiedelt und zumeist kann man nur wenige Meilen um die wenigen Dörfer urbares Land, welches zur Landwirtschaft genutzt wird, erblicken.
Das gesamte Gebiet ist sehr stark bewaldet und wird, je näher man dem Finsterkamm kommt, auch immer hügeliger, später sogar bergiger.
Kamen die Helden in der Grafschaft Bärwalde des Öfteren an einem Dorf, Weiler oder Hof vorbei, so sollten Sie die Reise nun so schildern, dass die Charaktere sich zumeist in absoluter Einsamkeit bewegen. Nur ab und an taucht mal ein stark befestigter Ort oder ein gut geschütztes Gut am Rande der Straße auf. Auch vollkommen zerstörte Höfe und Häuser sind nach dem Orkensturm keine Seltenheit.

Lassen Sie die Helden in der Heldentrutz ruhig immer mal wieder eine Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Wildnisleben* würfeln, um sie bis zum Abend nicht in Sicherheit zu wiegen, auch wenn bis dahin nichts mehr passiert.

Durch die zahlreichen Verzögerungen (tiefe Straßen, Zwischenfall am Finsterbach), ist die Gruppe am Abend gezwungen, die Nacht im Freien zu verbringen. Nachdem das Nachtlager aufgeschlagen ist und sich die meisten der Helden bereits schlafen gelegt haben (es wurden doch hoffentlich Wachen aufgestellt?), werden die müden Streiter um ihren erholsamen Schlaf gebracht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
(Name der Wache) setzt sich gerade an das Wachfeuer und nimmt einen Schluck aus der Wasserflasche, um sich für die bevorstehende Wacht zu erfrischen. Du schaust auf das abnehmende Madamal am nun wieder vollkommen klaren Himmel, welches zwischen den Punkten des Phexenszelts beinahe noch voll am Himmel strahlt. Einige Meter abseits des Feuers herrscht fast vollkommene Dunkelheit und vor allem der Wald einige Dutzend Schritt weiter links wirkt bedrohlich duster. Nur nicht einschlafen denkst du, als ein durchdringendes Heulen dein Blut in den Adern gefrieren und dich sofort hellwach werden lässt.

Das Lager der Gruppe wurde inmitten des Jagdreviers von Wölfen errichtet. Das Rudel streunt die halbe Nacht um das Lager der Helden herum. Ob Sie es dabei tatsächlich zu einem kleinen Kampf kommen lassen, überlassen wir Ihnen, doch sollten die Helden durch kurz vor dem Feuer auftauchende Wölfe, ständig aus einer anderen Richtung kommende Geräusche und das markerschütternde Heulen der Tiere diese Nacht kein Auge zu bekommen.
Schildern Sie ein Katz und Maus Spiel in der Dunkelheit, in dem keiner so recht weiß wie, viele Angreifer dort draußen lauern und wie gefährlich sie sind.

Werte der Wölfe
Biss **INI** 9+W6 **AT** 10 **PA** 7 **RS** 2 **KO** 11
TP 1W6+3* **GS** 12 **AuP** 100 **MR** 1
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/ Verbeißen (4)/ Niederwerfen (0)

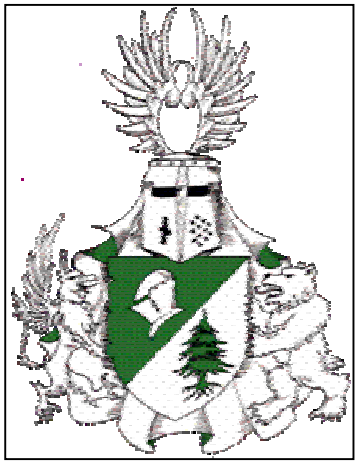
* In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1-15) oder die Tollwut (16-20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

Tag 8 – Baronie Nordhag – Überfälle noch und noch…

Nach der nur wenig erholsamen Nacht setzen die Helden am nächsten Tag die Reise fort. Schon sehr bald muss die Grenze der beiden Baronien Schneehag und Nordhag erreicht sein, als in einem kleinen Waldstück plötzlich der schon oft erwähnte Grimwulf auftaucht und die herannahende Gruppe zu erwarten scheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Halb auf dem Rücken liegend, mit dem Kopf an dem Stamm lehnend, sitzt plötzlich vor Euch ein ganz in Grün gekleideter Mann auf dem Ast einer großen Eiche. Er hat einen spitzen Bart und auf dem Kopf trägt er einen spitzen Filzhut mit einer langen Feder daran. Keine Frage, vor Euch auf dem Baum sitzt Grimwulf der Grüne!
Er nimmt einen langen Grashalm aus dem Mund, auf dem er zuvor schläfrig herumgekaut hat und spricht Euch an:
„Nun, werte Herren, Ihr seid sicher auf dem Weg nach Nordhag, um mit dem boshaften Stadtvogt Alarwin Geschäfte zu machen. Ja, natürlich wollt Ihr das, da ist ja wieder der dicke Elko! Ich möchte Euch nun bitten, eine kleine Spende für die arme und gebeutelte Bevölkerung Nordhags auf die Straße zu legen, ehe Ihr weiterreitet! Seht es einfach als Wegzoll an und grämt Euch nicht.“

Beschreiben Sie Grimwulf als dreist, aber nicht aggressiv oder unzivilisiert. Er sollte bestimmt auftreten, dabei zwar arrogant, aber auch sympathisch wirken. Jedoch lässt er sich bei seinem Vorhaben auf keine Kompromisse ein. Er verlang von den Durchreisenden ein Zehntel ihrer Habseligkeiten. Sollten sich die Helden weigern, so tauchen ganz plötzlich aus dem Unterholz mehrere Waldläufer, zwei Elfen und einige einfache Menschen auf, die mit bereits gespannten Bögen die Gruppe bedrohen (hierbei können Sie gerne schon einige der Geächteten näher beschreiben (siehe Kapitel VII - *Von Helden und Schurken*).



Auf jeden Helden sollte mindestens ein Bogenschütze kommen und Sie sollten den Charakteren klar machen, dass Widerstand in diesem Moment vollkommen unangebracht wäre. Sollten sie trotzdem versuchen sich zu widersetzen, dann lassen Sie ruhig den ein oder anderen von einem Pfeil getroffen verletzt aus dem Sattel sinken, ohne eine wirkliche Chance auf Gegenwehr.
Vielleicht wäre dieser Versuch der Helden sogar gut, denn dann werden Sie den Auftrag zur Jagd auf Grimwulf später gerne annehmen. Sollten die Helden wirklich Widerstand leisten, dann überrumpeln Sie diese zusätzlich mit einigen Geächteten, die sich mit Seilen von den Bäumen schwingen und die Helden aus dem Sattel werfen und gemeinsam mit den anderen Räubern gefangen nehmen.

Wie die Helden auch reagieren, sie werden nach wenigen Augenblicken um einige Goldmünzen erleichtert weiterziehen. Sollten sie versuchen, Grimwulf und seine Leute zu verfolgen, so verlieren sich die Spuren der Geächteten wenig später zwischen den Bäumen des Waldes.

Nordhag ist nun schon nahe. Doch ehe die Helden die Stadt erreichen, lassen Sie Elko immer wieder über den Überfall des Grünen schimpfen, um somit die Helden von der Boshaftigkeit des Waldläufers zu überzeugen. Außerdem sollte der Händler nicht mit Lob für den Stadtvogt sparen, der dafür gesorgt hat, dass die Orken die Stadt Nordhag nicht einnehmen konnten und der sicher auch bald dafür sorgen wird, dass dieser Grimwulf gefangen wird.
Hier sollten Sie auch die nun nahe der Stadt wieder zahlreicher werdenden Weiler und Höfe erwähnen (die oftmals erst halb wieder errichtet sind) und dabei die vollkommene Armut, in der die Menschen zu leben scheinen, beschreiben.

Schließlich wird vor den Charakteren das Ziel der Reise auftauchen: Die Stadt Nordhag!

Kapitel III – Wehr des Nordens – In den Mauern von Nordhag

Durch das Nôrretor betreten die Helden Nordhag. In den Mauern der Stadt herrscht reges Treiben, ist der Ort doch der einzige im Umkreis von vielen Meilen mit einem Marktflecken. So findet man auf dem *Kleinen Jammer* – dem kleinen Marktplatz – täglich Marktstände mit Händlern, die ihre Ware feilbieten. Im Randbereich der Stadt ist noch immer die erst vor wenigen Götternamen beendete Belagerung des Ortes zu erkennen. Ausgebrannte Dachstühle, rußgeschwärzte Mauern und zerstörte Mauerzinnen und Gebäude künden auch jetzt noch vom Werk der Schwarzpelze. Überall sieht man Handwerker, die versuchen, die Schäden zu beseitigen, doch sind die meisten Arbeiten nur Flickwerk, fehlt es doch einfach am nötigen Geld, die Schäden wirksam zu beheben.

Auf dem Kleinen Jammer trennen sich schließlich die Wege der Helden und Elkos. Denn während der Händler seinen Geschäften nachgeht und morgen die Stadt wieder verlassen wird, drängt der Werber Ingermann die Charaktere, ihn auf die Nôrrburg zu begleiten und in die Dienste des Stadtvogtes zu treten.
Über den gepflasterten *Hohen Weg* streben die Helden somit nach Norden auf die Feste zu, die sich zwar innerhalb der Stadtmauern befindet, aber etwas erhöht über der Stadt thront. Über den *Großen Jammer* – den großen Marktplatz – und die so genannte *Fischtreppe*, die man mit etwas Geschick auch hinauf reiten kann (*Reiten*-Probe) erreichen die Helden schließlich die Oberstadt und das Tor zur Feste.

Die Stadt Nordhag
Stadt mit etwa **650 Einwohnern** (nach dem Orkensturm – vormals 800), befestigt mit Stadtmauer, und einer Feste innerhalb der Stadtmauern (Nôrrburg – Baronssitz, nun Sitz des Stadtvogtes)
Stadtvogt: Alarwin von Graugenwerl
Tempel: Peraine (Hüter der Saat *Erdwulf Birkenfurt*), Rondra (Schwertbruder *Ludger Godefried von Trollentor*) Ingerimm (Meister der Esse *Hagwulf Roban Fuchsenfold*); Schreine der Travia (Ehrwürdige Mutter *Travinia Morrfurt*), Boron (Schwester *Odelinde vom Finsterkamm*) und Simia
Handwerker: Töpfer, Steinmetz, Schreiner, Bogenbauer, Schmied, Krämer
Gasthäuser: *Orkenspalter* (Qualität: solide, sauber; Preise: niedrig; Wirtin: *Bormunde Eggenberger), Oberhager Hof* (Qualität: gut, sauber; Preise: hoch; Wirt *Anshag Fuchsengras*)
Tavernen und Schenken: Töpferklöppel (Qualität: solide, relativ sauber; Preise: normal; Wirt *Tlutasch, Sohn des Tabrasch*), Unterfang (Qualität: schlecht, dreckig und dunkel; Preise: niedrig; Wirtin *Firsa Dabek von Korningen*)

Nordhag ist eine der traditionellen Festen, die „Wehren des Nordens“ genannt werden (zusätzlich werden noch Reichsend, Diestelstein, Weißenstein und der Rhodenstein dazu gezählt). Die Stadt beherbergt mit etwa 650 Einwohnern mehr als die Hälfte der Bevölkerung der gleichnamigen Baronie und ist mit Abstand die größte Siedlung der Grafschaft Heldentrutz. Durch ihre Lage an mehreren wichtigen Straßen und Wegen ist der Ort ein, für die abgelegene Position, wichtiger Handelsstandort. Auch das Handwerk ist hier innerhalb der Stadtmauern relativ stark verbreitet, doch ist nur ein Gewerbezweig wirklich wichtig und bekannt: die Töpferkunst.
Töpferware aus Nordhag ist im ganzen Herzogtum und den anderen angrenzenden Provinzen bekannt und in den Adelshäusern und den Stuben reicher Bürger gern gesehen und oft verbreitet.
Ansonsten ist die Stadt der einzige Marktfleck in der gesamten Baronie und dient den Bauern und Handwerkern Nordhags sowie den angrenzenden Baronien als wichtiger Absatzort für ihre Produkte.

Ein Blick aus der Vogelperspektive
Die Stadt Nordhag liegt direkt am Nôrrenstieg, der die Heldentrutz von Norden nach Süden zerschneidet und im weiteren Sinne den Ort Reichsend mit der Stadt Greifenfurt verbindet.
Dieser relativ gut ausgebaute Weg führt direkt am südlichen Ende der Stadt Nordhag vorbei (und nicht so wie bei vielen anderen Siedlungen durch den Ort hindurch), wo sich auch das große Haupttor Nordhags befindet, das so genannte Nôrretor.

Betritt man die Stadt durch das Nôrretor, so befindet man sich im Stadtteil *Vorhag,* der den Süden der Stadt bestimmt. Vom Vorhag führt dann ziemlich zentral der *Hohe Weg* weiter nach Norden. Links, also westlich der einzigen gepflasterten Straße der Stadt, liegt das *Töpferviertel*, in dem fast ausschließlich die in der Stadt ansässigen Handwerker leben. Östlich des Hohen Weges liegt der Unterhag, das Viertel der einfachen und armen Leute, in dem Tagelöhner, Dienstboten und Bettler leben.
Enden tut die Hohe Straße auf einem großen Platz, dem so genannten *Großen Jammer* oder *Großen Mark*; er liegt am Ende von Unternordhag und wird begrenzt durch die kleine aber starke Steigung, die die Ober- von der Unterstadt trennt. Diese Steigung wird von der Bevölkerung einfach nur Sprung genannt.
Am Anfang des „Sprungs" befindet sich die *Oberstadt*, in der die wenigen wichtigen und reichen Einwohner Nordhags leben. Direkt an die Oberstadt beginnen dann die Mauern der alten Feste Nordhag, der Nôrrburg. Die Burg hat innerhalb der Stadt etwa vier Schritt hohe Außenmauern und bildet schließlich den nördlichen Abschluss des Ortes.

Die Stadtteile

Vorhag
Der Vorhag ist der kleinste Stadtteil Nordhags und besteht eigentlich fast nur aus dem Eingangsbereich des Nôrretores. Wenn man die Stadt Nordhag durch das Tor betritt, dann kommt man direkt auf den *Kleinen Jammer* oder *Kleinen Marktplatz.* Der Kleine Jammer ist ein Platz, auf dem man fast täglich einige Marktstände finden kann, die Esswaren, aber auch andere Dinge des täglichen Gebrauchs, anbieten. Bei den Anbietern handelt es sich zumeist um fahrende Händler oder um immer wieder wechselnde Bauern der Umgebung, die hier ihre Ware und Erzeugnisse anbieten. Der Kleine Jammer wird umschlossen von einigen wichtigen Gebäuden, die den Reisenden direkt bei seiner Ankunft begrüßen. So findet man hier neben dem Gebäude der Beilunker Reiter eine Stellmacherei (die, wen wundert's, Gorge Kolenbrander gehört), eine Schenke und das Gasthaus *Orkenspalter,* welches das größte Haus der Stadt ist. Zur Abschreckung befinden sich hier, direkt rechts vom Nôrretor liegend, die Garnison der Landsknechte, die Stadtwache und der Schuldturm. Von der Mitte des Kleinen Jammer führt schließlich die einzige gepflasterte Straße der Stadt in die oberen Stadtteile und begrenzt den Vorhag.

Unterhag
Der Unterhag ist der Stadtteil, der in anderen Städten Unterstadt genannt wird, nämlich der Teil, in dem die einfache und arme Bevölkerung zu finden ist. Hier leben Tagelöhner, Dienstboten, Hilfskräfte und Bettler, aber auch anderes Gesindel.
Der Stadtteil wird westlich vom Hohen Weg und östlich von der Stadtmauer begrenzt, in der sich ein weiteres kleines Tor befindet, welches aus der Stadt herausführt, das so genannte Boronstor. Es hat seinen Namen von dem kleinen Boronschrein, der hier direkt am Tor errichtet wurde und dem Boronanger, der direkt auf der anderen Seite der Stadtmauer liegt.
Ansonsten sind in dem Viertel, in dem windschiefe und heruntergekommene Häuser mit engen schlammigen Gassen das Bild prägen, nur der kleine Travia-Schrein und die Schenke *Unterfang* erwähnenswert. In das Lokalität sollte man aber nur eintreten, wenn man Ärger sucht oder jemanden vom zwielichtigen Gesindel der Stadt.

Töpferviertel
Im Töpferviertel leben fast nur Handwerker, ihre Angestellten, Händler und andere Personen der Mittelschicht. Aufgrund der herausragenden Bedeutung der Töpferkunst für Nordhag wird der Stadtteil insgesamt Töpferviertel genannt.
Neben den Werkstätten der Meister findet man hier auch den Ingerimm-Tempel, der in einer kleinen Nische auch einen der seltenen Schreine des Halbgottes Simia beherbergt. Der Sohn von Ingerimm und Tsa soll für die Erfindung der Töpferscheibe verantwortlich sein und findet hier aufgrund der Bedeutung des Töpferhandwerkes eine hohe Zahl von Anhängern.

Außerdem gibt es im Töpferviertel ein weiteres, jedoch relativ kleines Stadttor, welches mehr an eine Mannpforte erinnert, das so genannte Hasentor. Der Name stammt von der Hasenheide, die einige Meilen in diese Richtung beginnt.
Zum Stadtteil werden auch der *Grüne Garten* der Peraine und der *Große Jammer* gezählt. Der Grüne Garten ist ein kleines Gebiet, in dem einige Gemüsefelder und Obstbäume gepflanzt wurden, um eine Versorgung der Stadt bei Belagerungen etwas länger zu gewährleisten. In diesem „Anbaugebiet" findet man auch den Peraine-Tempel der Stadt.
Der *Große Jammer* ist der eigentliche Marktplatz Nordhags. Während am Kleinen Jammer täglich einige Buden und Stände aufgebaut sind, ist einmal in der Woche am Markttag der Große Jammer vollkommen überfüllt mit Ständen und Marktschreiern. Als größte Stadt der Heldentrutz ist der Ort der Hauptabsatzmarkt der Grafschaft und lässt auch Händler und Bauern über die Baroniegrenzen hinaus nach Nordhag strömen.
Der Große Jammer schmiegt sich an der kleinen und schroffen Steigung des *Sprungs,* auf dessen höheren gelegenen Seite die Oberstadt und die alte Feste liegen. Den Sprung kann man nur über die *Fischtreppe* erklimmen, einer breiten in den Fels geschlagenen Treppe, an der direkt der durch die Stadt fließende Bach Kaltwasser entlang fließt.
An der Fischtreppe kann man die Lachse, die zu ihren Laichplätzen weiter an die Mündung schwimmen wollen, hier den Sprung erklimmen sehen, deshalb ist es nicht nur (auf dem Trocknen) eine Treppe für die Menschen, sondern auch innerhalb des Kaltwassers für die Fische.
Wenn die Lachse zu ihrer Laichzeit die Fischtreppe erklimmen, so kann man, mit etwas Geschick, die Fische mit bloßen Händen fangen. Deshalb steht zu dieser Zeit die *Fischwache* (ein einfacher Gardist) hier, um die arme Bevölkerung daran zu hindern, die schmackhaften Fische in großer Masse zu greifen. Am ersten Wassertag der Laichzeit aber ist es der Bevölkerung gestattet, die Lachse zu fangen, ein Ereignis, das mit dem so genannten Lachstag jährlich gefeiert wird und ein in der Baronie überall bekanntes und beliebtes Ereignis und Fest ist.
Die Treppe für Menschen ist sehr breit und mit flachen Stufen versehen. Da auch die Steigung sehr flach ist, kann man die Treppe sogar vorsichtig hochreiten.

Oberhag
Der Oberhag ist die Oberstadt Nordhags; das Viertel der reicheren und besser gestellten Gesellschaft. In dem kleinen Stadtteil am Fuße der Nôrrburg leben somit auch die meisten Ratsherren, Kaufleute und Adeligen. Die Gebäude sind hier alle sehr viel größer und feiner und zumeist im Weidener Spitzgiebelstil gehalten. Hier findet man z.B. das Rathaus und den prächtigen Rondra-Tempel sowie das alte große Ordenshaus der Silberfalken. Dieses steht jedoch nun schon seit einigen Jahren leer und droht langsam zu zerfallen. Gerüchte besagen, es soll in dem Gemäuer spuken, doch gibt es dafür bisher keine Beweise …

Die Nôrrburg
Die alte Feste Nordhags, die Nôrrburg, war wohl das erste Gebäude, welches an dieser Stelle errichtet wurde. Im Laufe der vielen Jahre wurde schließlich die Stadt an die Feste herangebaut und wohl auch ständig erweitert (es gibt noch Überreste von alten Stadtmauern am Großen und am Kleinen Jammer).
Die Burg besteht aus einem kleinen Palas, einem Gutshaus, einem Gesindehaus, einem großen Torturm, sowie aus drei kleineren Türmen, die in der Außenmauer eingelassen sind. Die Gebäude gruppieren sich um einen Burghof, in dessen Mitte ein Brunnen zu erkennen ist, der stets für Frischwasser sorgt. Das recht große Gutshaus dient vor allem als Lagerraum und in dem großen zur Stadt gerichteten Torturm sind fast alle Burgwachen untergebracht. Die Burg ist für die lange Belagerung der Orken in einem relativ guten Zustand, da die Angriffe der Schwarzpelze vor allem gegen die Stadt gerichtet waren (die Burg auf dem Hügel ist ein schwierigeres Ziel).

Die Auszeichnung

Schon von außen macht die Nôrrburg auf die Helden einen festlichen Eindruck. Über den Zinnen der Mauern sind etliche Banner gehisst worden und die Wachen am Burgtor sind herausgeputzt, wie man es in diesem Teil des Mittelreiches nicht erwarten würde.

Nachdem die Helden mit Ingermann gemeinsam durch das Tor der Feste getreten sind, können sie feststellen, dass gerade eine besondere Feierlichkeit stattfindet. Von einem Ingermann bekannten Bediensteten der Burg erfahren sie, dass der Graf der Heldentrutz, Emmeran von Löwenhaupt, gerade eingetroffen ist.

Der gesamte Burghof ist von den Bewohnern der Feste und den wichtigsten Würdenträgern der Stadt gesäumt und der Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl ist in seinem feinsten Gewand gekleidet. An seiner Seite können die Helden eine wunderschöne junge Dame erblicken, die laut Aussage von Ingermann die derzeitige Favoritin des in Damendingen sehr frivolen Vogtes ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ehrwürdige Feste Nôrrburg erstrahlt in vollem Glanze als der Graf der Heldentrutz, Emmeran von Löwenhaupt, persönlich in die Burg innerhalb der Stadtmauern hinein reitet. Stolz werden von seinem Gefolge, einer Lanze voll gerüsteter Ritter, die Banner der Grafschaft und das der Familie Löwenhaupt voran getragen. Und auch über den Zinnen der Feste sind diese in voller Pracht zu erblicken. Voller Anmut steigt der Graf von seinem mächtigen Tralloper Riesen und schreitet auf den Stadtvogt und sein engstes Gefolge zu.

Alle Bewohner der Feste und die hohen Würdenträger der Stadt waren auf dem Burghof versammelt, um den Grafen zu huldigen und zu begrüßen. Der Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl, gewandet in seine beste Robe, verbeugt sich tief und spricht begrüßende Worte, die den Grafen in der Stadt willkommen heißen.

Doch was führt diesen überhaupt in die größte Stadt der Grafschaft? Niemand der Umstehenden kann es euch sagen! Bekannt ist nur, dass der Graf seit dem Orkensturm fast ununterbrochen auf der Jagd nach den zahlreichen Schwarzpelzen war, die noch immer innerhalb der Grenzen der Heldentrutz ihr Unwesen treiben.

Nach einer formellen Begrüßung zieht sich die Gesellschaft in den kleinen Palas der Burg zurück und die Helden können mit der Hilfe Ingermanns am Rande (als niedere Gäste so zu sagen) an dem folgenden Bankett teilnehmen. An dem Tisch der Helden werden dann auch andere Söldner des Vogtes sitzen, von denen einige auf die Charaktere sympathisch wirken können, die Mehrzahl aber ungehobelte und griesgrämige Klötze sind. Ob die Helden mit dem einen oder anderen Mietling Freundschaft schließen, ist den Spielern und Ihnen als Meister überlassen. Doch bieten sich interessante Möglichkeiten für gutes Rollenspiel, wenn die Helden in späteren Kämpfen auf Nordhager Söldlinge treffen, mit denen sie vorher freundschaftliche Bande geknüpft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Beendigung des Festbanketts, welches so gar nicht in die ärmlichen Verhältnisse der Heldentrutz und vor allem in die Baronie Nordhag passen will, wird das Rätsel um den Besuch des Grafen schließlich gelöst.

Nachdem alle Gänge serviert sind und nur noch die Pokale mit dem köstlichen Wein auf dem Tischen stehen, erhebt sich Graf Emmeran und spricht mit wohltönender, zum Teil sogar donnernder und mitreißender Stimme und ehrt in seinem eigenen Namen und dem seiner Base, der Herzogin Walpurga, den Stadtvogt Alarwin für seine geleisteten Dienste im Kampf gegen die Orken. Als Dank überreicht er ihm einen wertvollen Dolch aus der Sammlung der Weidener

Herzöge, welcher am Knauf einen hübsch geformten Löwenkopf aufweist. „Als Zeichen der Freundschaft zwischen Euch und dem Hause Löwenhaupt!“ klingt es aus dem Munde des Grafen.
Diese Auszeichnung und die überbrachte Wertschätzung der Herzogin sollen der Dank dafür sein, dass der Stadtvogte sich um den Ausbau und die Verteidigung der Stadt Nordhag verdient gemacht hat. Vor allem ihm sei es zu verdanken, dass die Stadt nicht in die Hände der Orken gefallen sei und viele Praiosläufe lang dem Ansturm der Schwarzpelze standgehalten habe.
Doch bleibt das nicht alle Ehrung, die dem Stadtvogt an diesem Tage zuteil wird: Graf Emmeran überträgt Alarwin – der nominell bisher nur für die Stadt Nordhag zuständig war – auch offiziell die Befehlsgewalt über alle Söldner und Waffenknechte der Baronie Nordhag und ernennt ihn zum Landvogt des gesamten Lehens. Bisher hatte der Vogt zwar schon über einige Söldner und Büttel zur Stadtverteidigung verfügt, über die Landwachen der Baronie allerdings nicht!
Mit eindrucksvollen Worten begründet der Graf diesen Schritt mit den immer dreister werdenden Taten des Geächteten Grimwulf, dem trotz einiger Bemühungen noch immer nicht das Handwerk gelegt werden konnte. Stadtvogt Alarwin soll mit den vereinten Truppen von Stadt und Land Nordhag nun sicherstellen, dass der Renegat und Räuber endlich dingfest gemacht wird.
Im Rahmen dieser Handlungen wird, auf Bitten des Stadtvogtes, von Graf Emmeran auch gleich der bornische Junker Wulfjew von Raschberg zum Waffenmeister der Baronie und zum Edlen von Nordwall* ernannt, war der alte Waffenmeister doch während des Orkkrieges gefallen.
Mit einem donnernden „…gemeinsam werden diese beiden rondragefälligen Streiter die Geächteten und die stinkenden Schwarzpelze schon aus die Nordhager Lande vertreiben, bei der himmlischen Leuin und ihren elf Geschwistern!“ beendet der Graf seine Rede.

Die Anwesenden lassen den Stadtvogt und den Grafen lautstark hochleben, doch bald darauf ziehen sich die hohen Würdenträger zurück.
Ziel und Zweck dieser Ehrung ist es, den Helden klar zu machen, dass der Stadtvogt aus Sicht der anderen Adligen völlig integer und unantastbar scheint, sodass die Helden, wenn sie die Machenschaften des Stadtvogtes aufdecken, kaum Möglichkeit haben, ihn mit legalen Mitteln oder mit Hilfe der Obrigkeit zu bekämpfen.

Den Helden steht es nach diesen Feierlichkeiten nun frei, ob sie den Abend ausklingen lassen, oder ob sie noch durch die Stadt Nordhag streifen wollen, denn Stadtvogt Alarwin wird die Charaktere erst am morgigen Tag empfangen.
Sollten die Helden den Ort erkunden wollen, so orientieren sie sich an der kurzen Stadtbeschreibung und dem beigelegten Stadtplan, um die Helden die Stadt erkunden zu lassen.
Als Schlafstatt wird den Helden eine Kammer in der Burg zugeteilt, die sie sich aber – je nach Geschlecht – mit einigen Knechten oder Mägden teilen müssen.

Die Anwerbung
Zur Praiosstunde des nächsten Tages werden die Helden schließlich von Alarwin im Kaminzimmer der Burg empfangen. Der Stadtvogt nimmt gerade sein Mittagsmahl ein und sitzt an einer üppigen Tafel, die einem höher stehenden Adeligen, wie Herzog, Fürst oder sogar König zur Ehre gereichen würde. Dieser Widerspruch an Überfluss zur sonstigen Armut der Baronie sollten Sie den Helden nur ganz beiläufig beschreiben, ohne wirklich näher darauf einzugehen.
Der Vogt isst für Weidener Verhältnisse relativ gesittet und anständig. Ganz im Gegensatz zu dem ebenfalls am Tisch sitzenden *Juri von Raschberg*, der die Speisen nur so in sich hineinstopft und zumeist mit so vollem Mund spricht, dass man ihn kaum verstehen kann. Aufgetragen wird den beiden Männern von Rondrian von der Tann, dem Knappen Alarwins. Er befindet sich erst seit einigen Tagen in Nordhag und soll seine Ausbildung zum Ritter beim Stadtvogt beenden und dann zum Baron von Nordhag ernannt werden.

---

* Das Edlentum Nordwall ist der ehemalige Stammsitz des verstorbenen Barons Rondralrik von der Tann der direkt am Saljethstieg am Rande des Finsterkamms liegt.

Im Hintergrund am Kamin steht noch die schmale aber drahtige Gestalt Wulfjews von Raschberg, Juris Bruder (die Beschreibungen aller Personen finden Sie in Kapitel VIII - *Von Helden und Schurken*). Er scheint die Ereignisse die ganze Zeit nur stumm zu verfolgen und genau zu beobachten. Wulfjew hat einen düsteren und stechenden Blick und sollte den Helden ein wenig unheimlich sein. Die beiden am Tisch sitzenden Adligen sollten aber einen freundlichen und relativ sympathischen Eindruck machen, auch wenn die Überheblichkeit des Adels stets aus ihrem Munde zu sprechen wird.

Lassen Sie die Helden nun mit Alarwin über ihre Bezahlung verhandeln und nutzen Sie dabei die Gelegenheit, nicht nur den Bösewicht Alarwin in das Geschehen einzuführen, sondern auch die beiden Handlanger des Vogtes, die Gebrüder Raschberg. Immerhin ist Wulfjew als Waffenmeister (Hauptmann) für die Sicherheit der Baronie verantwortlich und wird die weitere Jagd auf Grimwulf koordinieren.
Bei der Bezahlung lässt Ihnen der Autor freie Hand, doch könnte es neben einen Lohn pro Götternamen auch eine Belohnung zur Ergreifung des Geächteten Grimwulf geben, die im Laufe des Abenteuers immer mehr steigt. Deshalb sollten Sie bei einem möglichen Kopfgeld hier noch nicht zu hoch ansetzen.

Ob Sie nun direkt mit einem kleinen Szenario beginnen, in dem die Helden den Geächteten jagen, oder erst den Zwischenfall mit Rondrian abwarten, ist Ihnen überlassen, auf jeden Fall wird es am Abend, wenn die Helden sich bereits zur Nachtruhe zurückgezogen haben, zu einem Zwischenfall kommen …

Ein nächtlicher Zwischenfall
Am Abend, wenn die Helden sich möglicherweise schon schlafen gelegt haben, werden die Charaktere von Lärm und lauten Rufen geweckt. Wenn Sie die ihnen zugewiesenen Kammer(n) verlassen, ist die Burg in heller Aufregung. Gardisten laufen wirr umher, Befehle werden gerufen und vielleicht treffen die Helden sogar auf den flüchtenden Rondrian von der Tann, der aber wenig später in den dunklen Gängen verschwunden ist.
Wenn die Helden jemanden fragen, werden sie von den Wachen nur gehetzte und knappe Antworten erhalten, dass es einen Zwischenfall im Kaminzimmer des Stadtvogtes gegeben habe.
Wenn die Charaktere dort ankommen, wird auch hier jeder in heller Aufregung sein und einige Wachen werden versuchen die Helden am Eintreten zu hindern. Erst als Waffenmeister Wulfjew sie erkennt, gibt er den Befehl sie einzulassen.
Nachdem Stadtvogt Alarwin mit einem herrischen „Ruhe!“ für selbige gesorgt hat, können sich die Helden einen Überblick verschaffen. Alarwin wird gerade von einem Heiler versorgt, während Wulfjew von Raschberg nach dem Peraine-Geweihten Nordhags, Erdwulf Birkenfurt, schicken lässt.
Wenn die Helden erfahren wollen, was vorgefallen ist, so kann ihnen eine nahe bei den Charakteren stehende Magd oder ein Knecht folgendes berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Der Knappe des Vogtes, der junge Rondrian von der Tann, der eines Tages, wie sein Vater vor ihm, die Baronie Nordhag regieren sollte, hat einen Mordanschlag auf seinen Schwertvater, dem Stadtvogt Alarwin, verübt!
Der Knappe ist ja erst vor wenigen Praiosläufen in die Feste Nordhag gekommen, um hier seine am Herzogenhof begonnene Ausbildung zum Ritter bei Alarwin fortzusetzen.
Doch vor wenigen Minuten ist Rondrian mit gezogenem Schwert in die Halle gestürmt! Mit den Worten „Tod Walpurga und all ihren Speichelleckern! Hoch lebe Rondralrik von der Tann, der wahre Graf der Heldentrutz!“ hat er Alarwin sofort attackiert. Der unbewaffnete Stadtvogt konnte seinen Tod nur durch einen schnellen Reflex verhindern, so dass ihm das Schwert nicht durch die Brust, sondern in die Schulter fuhr. Dass der durchtriebene Schurke Rondrian nicht mit einem

zweiten Streich zum Erfolg kam, ist nur dem beherzten Eingreifen Wulfjews von Raschberg zu verdanken. Der Waffenmeister schlug den Knappen mit Waffengewalt in die Flucht und rettete dem guten Herrn Alarwin somit das Leben.
Die wenig später herbeigerufenen Wachen konnten den Renegaten aber unglücklicherweise nicht stellen. Er verschwand durch einen Geheimgang, der wohl noch von Baron Rondralrik angelegt wurde und nur dem Knaben bekannt war.
Auf seiner Flucht soll der junge Rondrian noch gerufen haben: „Die Heldentrutz gehört der Familie von der Tann! Tod allen Walpurgisten …!“
Der Bengel muss mit dem Namenlosen im Bunde sein. Ich bin mir sicher, dass der Stadtvogt ihn für vogelfrei erklären wird, muss er jetzt wohl genauso wie sein verstorbener Vater als Renegat gelten, der gegen Adel und Obrigkeit aufbegehrt …“

Die Geschichte stammt natürlich von Alarwin und Wulfjew und ist von vorne bis hinten erlogen! In Wirklichkeit hatte der junge Rondrian den bösen Stadtvogt durchschaut (z.B. dass er sich auf Kosten der einfachen Menschen und des Herzogtums persönlich bereichert und nach der Baronskrone schielt) und zur Rede gestellt, woraufhin Alarwin den Knappen töten wollte. Doch als er Rondrian einen Dolch in den Leib rammen wollte, rutschte er auf einer Pfütze Wein aus, die er aus Wut über einen Bediensteten („*Der Wein ist sauer, was serviert er mir für ein Gesöff*“) vorher selber durch das Ausgießen des Rebensaftes verursacht hatte.
Rondrian griff nun nach seinem Schwert und schlug nach dem Stadtvogt, der nur durch das Eingreifen des Waffenmeisters gerettet wurde. Die beiden Bösewichte beschlossen nun, den Rebellensohn Rondrian dafür verantwortlich zu machen und zu töten. Ein Plan der dank der Umsicht und der Hinterhältigkeit des Vogtes auch aufzugehen scheint. Doch kann Rondrian durch einen geheimen Gang entkommen, der dem Knaben als kleiner Junge von seinem Vater gezeigt worden war.
Stellen Sie die Geschichte des Bediensteten und später auch des Vogtes äußerst glaubhaft dar und erwecken Sie den Anschein, dass mit Rondrian ein weiterer Bösewicht im Spiel ist.
Je nachdem wie schlau sich die Helden anstellen, können sie den Geheimgang finden, den Rondrian benutzt hat, jedoch wird dieser durch die Offenlegung des Eingangs (denn die Helden werden Alarwin oder Wulfjew sicher davon informieren) später nicht mehr zu benutzen sein, um in die Burg einzudringen.
Sollten die Helden versuchen, den Knappen sofort zu jagen, werden sie in der Dunkelheit keinerlei Spuren des Knaben finden. Ein Umstand, den der Stadtvogt den Helden auch mitteilen sollte.
Somit beginnt wohl erst am nächsten Tag die Jagd auf Rondrian und natürlich nach Grimwulf dem Grünen.

Kapitel IV – Die Jagd – Auf der Suche nach Grimwulf den Grünen

Wie lange Sie die Scharade „Wer ist hier der Böse?“ aufrechterhalten wollen, und wie lange Sie die Helden hinter Grimwulf (dem sich Rondrian, da dieser sich als einziger gegen den Vogt stellt, angeschlossen hat) herjagen lassen, ist Ihnen und den Vorlieben Ihrer Spieler überlassen. Doch sollten die Helden anfangs stets zu spät kommen, um einen Überfall der Geächteten zu verhindern – wobei sie hin und wieder die Geächteten gerne noch erblicken können, ehe sich diese in einen der zahlreichen Wälder aus dem Staub machen – und auch sonst keine brauchbaren Spuren finden. Bei Erkundigungen bei der ländlichen Bevölkerung werden die Helden auf Schweigen und vollkommene Ablehnung stoßen. Die Landbevölkerung hält zu Grimwulf, da er und seine Getreuen die Einzigen sind, die den armen und gebeutelten Menschen ein wenig vor dem Stadtvogt beschützen.

Die Jagd beginnt

Die Helden werden auf der Suche nach den Geächteten mit Sicherheit durch die Baronie Nordhag streifen. Beschreiben Sie das Land als äußerst wild, stark bewaldet und dünn besiedelt. Die Namen größerer Orte entnehme sie dabei bitte der beigefügten Baroniekarte. Für die Beschreibungen der Dörfer, Weiler und Höfe können sie sich an den Angaben für typische Weidener Orte aus dem Abenteuerband **Rückkehr der Finsternis** (Seite 122 ff.) orientieren.

Wie bereits beschrieben, wird den Helden, wenn sie sich als „Söldner“ des Stadtvogtes zu erkennen geben, Ablehnung oder sogar blanker Hass entgegenschlagen. Von den hier lebenden Menschen haben die Charaktere also keine Hilfe zu erwarten.
Starten Sie nun ein Katz-und-Maus-Spiel, in dem die Helden Grimwulf zwar immer näher kommen, aber nie wirklich bedrohlich werden. Hier ein paar Vorschläge für mögliche Ereignisse:

- Die Helden treffen auf einen Mann, der nur noch seine Unterkleider am Leibe trägt, weil ihm ansonsten alles andere geraubt wurde. Bei dem Reisenden handelt es sich um einen persönlichen Lieferanten des Vogtes.
- Am Wegesrand steht eine ausgebrannte Kutsche. Von den Besitzern ist nichts zu sehen. War dies das Werk Grimwulfs? Oder das der Orks?
- Gerade als die Helden in ein Dorf kommen, verschwinden die Geächteten aus dem Ort und nehmen vor den Helden Reißaus. Lassen Sie die Charaktere – da die Menschen schweigen werden – glauben, dass Grimwulf den Ort überfallen hat. In Wirklichkeit hat er Beutegut in den Ort gebracht um der armen bäuerlichen Bevölkerung zu helfen.
- Lassen Sie die Helden mitten in einen Kampf zwischen den Geächteten und den Männern des Stadtvogtes geraten, in dem der persönlich anwesende Waffenmeister Wulfjew äußerst brutal gegen die Räuber vorgeht. Nach Eintreffen der Helden werden die Renegaten aber fliehen, sodass die Helden die Sache noch immer nicht durchschauen können.
- Ein Passant in den Mauern der Stadt Nordhag behauptet, Grimwulf unter einer tief heruntergezogenen Kapuze erkannt zu haben. Initiieren Sie eine Verfolgungsjagd durch die Gassen der Stadt, die aber ergebnislos bleibt.
- Die Helden werden bei einer Verfolgungsjagd von Grimwulf tief in den nahen Blautann gelockt und erleben dort grausame und unheimliche Dinge. Nehmen Sie für diese Ereignisse die in der Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden**, S. 36 beschriebenen Geschichten zum verwunschenen Wald als Vorbild.

In diesem Kapitel des Abenteuers, aber auch später im Gefolge Grimwulfs, können Sie für Zufallsbegegnungen mit Pflanzen und Tieren in der Wildnis auf die Vorschläge aus den Abschnitten *Mittelländische Grasländer – Heide und Steppe*, vor allem aber *Mittelreichische Wälder – gemäßigtes Klima* aus der **ZBA**, S. 280/281 zurückgreifen.

Hilfe aus dem Hinterhalt
Langsam sollten die Helden dahinter kommen, dass Grimwulf nicht der wirkliche Böse in diesem Spiel ist! Immerhin hat er bei der Orkinvasion viele Menschenleben gerettet und bei der Entsetzung der Stadt Nordhag entscheidend mitgeholfen (siehe **Fantholi #25**). Derlei Informationen können die Helden immer dann vor allem von der einfachen Bevölkerung erhalten, wenn sie sich etwas bedeckter halten und ihren eigentlichen Auftraggeber verschweigen.
So sollten Sie nach und nach durch Ereignisse Zweifel bei den Helden wecken, angefangen mit einem Angriff der Orken.

Die Helden streifen wieder einmal durch die Baronie und reiten direkt auf ein kleines, lichtes Waldstück zu, in dem die Gefahr lauert. Am Rande des Haines laufen die Charaktere direkt in den Hinterhalt einer größeren Gruppe Orks. Diese Bande von Schwarzpelzen sollte äußerst zahlreich und gefährlich sein und die Helden vor eine (zu) große Aufgabe stellen. Wenn die Helden in der größten Not sind, bringen schließlich einige aus dem Hinterhalt des Waldes abgefeuerte Pfeile die Rettung.
Dabei brauchen die Helden die eigentlichen Retter nicht einmal zu sehen, sie werden sich aber natürlich an den Fingern einer Hand abzählen können, dass es Grimwulf mit seinen Leuten war, der die Pfeile abgeschossen hat. Denn mehr noch als den Stadtvogt hasst der Grüne die Orken!
Die Werte der Orks entnehmen Sie bitte Kapitel II *Auf der Alten Straße – Der Weg nach Nordhag* und hier dem Abschnitt *Baronie Brachfelde – Im Ifinstann*.

Die hilflose Geweihte
In einem der zahlreichen Waldstücke erblicken die Helden aus der Ferne einen Wagen, um den die Geächteten herumstehen. Lassen Sie es für die Helden von ihrer Position aus so aussehen, als ob wieder einer der Überfälle Grimwulfs stattfindet. Wenn die Helden nun mit großem Radau (sollten die Charaktere beschließen, leise und vorsichtig anzugreifen, so werden sie von einem Späher entdeckt) die Bande angreifen, wird diese wie immer flüchten, sodass die Abenteurer nicht mitbekommen, um was es hier wirklich ging.
Bei der Wagenbesitzerin handelt es sich um die ehrwürdige Mutter *Travinia Morrfurt*, eine Travia-Geweihte, die zukünftig den Tempel in Nordhag führen soll und auf dem Weg in die Stadt ist. Leider hat der Wagen, in dem ihre Sachen, inklusive des heiligen Kessels unter dem im Tempel das traviagefällige Herdfeuer entzündet werden soll, transportiert werden, einen Achsbruch erlitten.
Sicher werden die Helden der Geweihten helfen, ihr Gefährt wieder fahrtüchtig zu machen (was nach verschiedenen gelungenen Proben auf diverse Handwerkstalente auch gelingen sollte). Im Gespräch mit der Geweihten sollten die Helden berichten, dass Travinia in großer Gefahr schwebte, immerhin waren das eben die gefürchtesten Räuber der gesamten Baronie. Die ehrwürdige Mutter wird daraufhin sehr erstaunt schauen, waren die von den Helden vertriebenen Menschen doch sehr freundlich und hilfsbereit gewesen und Travinia hatte eher das Gefühl gehabt, die Geächteten wollten ihr helfen, denn sie ausrauben …

Eine grausige Beobachtung

Endgültig den Helden die Augen öffnen sollte die Beobachtung einiger Steuereintreiber des Stadtvogtes sowie das brutale Vorgehen von Wulfjew von Raschberg und seinen Handlangern. Stellen Sie eine Szene dar, in der die Waffenknechte der Baronie einen Hof oder einen gesamten Weiler im Namen des Stadtvogtes, bis auf das Letzte ausplündern. Die Anzahl der Soldaten sollte dabei so hoch sein, dass die Helden aufgrund der Vielzahl der Waffenknechte nicht eingreifen können. Sollten Sie Wulfjew zur Rede stellen wollen, so werden die Helden von einem plötzlich neben ihnen auftauchenden Grimwulf daran gehindert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Erkennt Ihr nun die wahren Absichten des Stadtvogtes?“ fragt Euch Grimwulf der Grüne. „Er plündert die Baronie schon seit einigen Jahren aus und lebt auf Kosten der armen Bevölkerung. Anfangs war er nur etwas gieriger als andere Adlige und nahm etwas mehr als ihm zustand, doch seit diese bornischen Blutsauger Wulfjew und Juri seine Handlanger sind, wird er immer brutaler und maßloser. Nur ich und meine Getreuen stehen zwischen dem Stadtvogt und der armen ländlichen Bevölkerung.
Dabei geht der Stadtvogt äußerst perfide vor. Die Menschen in der Stadt Nordhag lässt er in seiner Gier nicht ganz so stark bluten, sodass er hier seinen Rückhalt noch nicht verloren hat und mit Hilfe seiner Hinterlist mich zum Bösewicht stempeln kann. Vor allem, seitdem er die Stadt vor den Schwarzpelzen gerettet hat, ist ihm die Stadtbevölkerung treu ergeben und der Hochadel hält ihn für einen Helden, der fast unantastbar geworden ist.
Doch Ihr seid ehrenvolle Streiter, dass sehe ich Euch an. Ich beobachte Euch schon länger und habe erkannt, dass Ihr nicht zu den brutalen Steuereintreiben gehört. Schließt Euch mir an. Kämpfer wie Euch kann ich brauchen!“
Mit einem verschmitzten diebischen Lächeln schaut er Euch fragend an.

Eigentlich sollten die Helden das Angebot von Grimwulf nun annehmen. Sollten sie immer noch zögern, so kann aus dem Weiler der Schrei einer Frau kommen, die ruft: „Grimwulf wird uns alle rächen und den bösen Stadtvogt in die Niederhöllen schicken!“
Danach wird die arme Seele von Wulfjew brutal zusammengeschlagen. Grimwulf wird versuchen, die Helden davon abzuhalten, dazwischen zu gehen, da Wulfjew sonst gezwungen wäre, diese zu töten, da sie das Unrecht des Waffenmeisters gesehen haben.
Wenn die Steuereintreiber verschwunden sind, sollten die Helden sich um die geschundenen Menschen kümmern, auf jeden Fall wird Grimwulf mit seinen Getreuen dies tun. Sollten die Helden dem Unrecht nicht stumm zuschauen wollen, dann müssen Sie ein wenig improvisieren, doch sollten Sie es den Helden dann nicht zu einfach machen, gegen solch eine Übermacht (mindestens 10 Gardisten) zu bestehen.

Kapitel V – Die Geächteten – Pakt wider den Stadtvogt

Wenn sich die Helden Grimwulf und seinen Getreuen angeschlossen haben, werden sie (erst einmal mit verbundenen Augen) in das Lager der Geächteten gebracht. Wie das Lager aussieht, überlassen wir hierbei vollkommen Ihrer Phantasie und Ihren Vorlieben.
Baumhäuser wären ebenso möglich wie einige Höhlen oder Waldhütten. In jedem Falle liegt das Lager gut versteckt in einem der zahlreichen Wälder. Beschreiben Sie das Lager aber als freundlich und belebt mit fröhlichen Menschen.
Neben den Getreuen, die Sie zum Teil im Kapitel VIII - *Von Helden und Schurken* finden, leben hier noch einige einfache Menschen, vor allem Alte und Kinder, die von ihren Höfen vor dem Stadtvogt aber auch den Orks geflohen sind und sich hier sicher fühlen. Lassen Sie die Helden, neben beschriebenen Geächteten, viele der einfachen Menschen kennen lernen, damit sie später nachdem das Lager zerstört wurde, wirklich betroffen sind.
Beispiele für Bewohner des Lagers sind:

- Feengunde, die schöne Bauerstochter in die sich einer der Helden verliebt
- Phexlieb, den verträumten und romantischen Bauerssohn für eine mögliche Heldin
- Gunelde, eine weiße alte Heilerin, die die Wunden der Helden stets fürsorglich behandelt
- Ein alter blinder Greis der für die Kinder Geschichten erzählt
- Walderia, ein kleines Mädchen dessen Eltern vom Vogt getötet wurden und nun eine Weise ist
- Herumstreunende tollpatschige Kinder, herumstreunende Tiere

In den folgenden Stunden können die Helden also Grimwulf und seine Gefährten (vor allem Rondrian von der Tann) kennen lernen und feststellen, dass Grimwulf zwar ein Dieb ist, aber ein äußerst phexgefälliger und zwölfgöttergläubiger.
Einen Teil seiner Beute gibt er nämlich an die arme Bevölkerung ab (jedoch nicht alles, denn er ist eben nicht Robin Hood!), um deren Leiden zu mindern. Dabei kann es im Laufe des Abenteuers öfter zu Unstimmigkeiten zwischen Rondrian (der mehr an die armen Bewohner abgeben möchte) und Grimwulf (der mehr für sich will) kommen, wie die Beute aufgeteilt werden soll.
Das Grimwulf also wirklich ein Dieb ist, sollten die Helden aber erst nach und nach erfahren, da sie ihn zu diesem Zeitpunkt erst einmal für vollkommen ehrbar halten sollten.
Grimwulf ist bei Vorschlägen, wie dem Stadtvogt zu schaden ist, oder wie die Kasse aufgebessert werden kann, den Helden gegenüber aufgeschlossen, was wichtig ist, damit die Charaktere sich nicht zu sehr gegängelt fühlen.

Welche Pläne die Helden dabei schmieden, kann der Autor nicht vorhersagen. Somit finden Sie hier einige Vorschläge für mögliche Ereignisse, die die Helden an der Seite Grimwulfs erleben können. Auf jeden Fall können die Spieler einmal viele ihrer dunkelsten und gemeinsten Gedanken ausleben und einmal auf der Seite des „Bösen“ agieren:

- Wie bereits beschrieben, können die Helden Überfälle auf Kaufleute und Reisende begehen, bei denen Sie ihnen aber nur einen Teil der Barschaft abnehmen sollten (ebenso wie Grimwulf zuvor). Dabei können die Raubüberfälle mal einfacher, mal schwieriger sein. Der Reisende könnte flüchten, sich wehren, aber es kann sich auch um einen Hinterhalt des Stadtvogtes handeln. Ihrer Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt.
- Überfall auf die Steuereintreiber des Stadtvogtes und seinen Handlagern und Verteilung der Beute an die Armen.
- Die Rettung eines Weilers oder eines Hofes vor einer Bande Orks.
  Die Heldentrutz wird noch immer von den Orks als *Finstermark* als ihr Territorium angesehen. Somit sind nach dem Orkensturm im vergangenen Götterlauf auch noch nicht alle Schwarzpelze wieder aus der Grafschaft verjagt worden. Die Orken streifen noch immer in zahlreichen kleineren und größeren Gruppen umher und treiben hier ihr Unwesen. Vor allem

im nahen Finsterkamm haben die Schwarzpelze zahlreiche Schlupfwinkel, die auch ein großes Aufgebot an Bewaffneten nicht ausfindig machen würde.
Lassen Sie die Helden somit immer wieder die Gefahr der Orken spüren. Dabei können Sie bei den Orkanführern gerne auf so bekannte Personen wie den *Vagabunden* und *Rrul'ghargopp* (weitere Informationen zu beiden finden sich in der Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden**) zurückgreifen, aber denken Sie daran, dass diese Widersacher ein anderes, sehr großes Kaliber sind, und die Helden diese wohl nicht bezwingen können (und sollten, da sie im offiziellen Aventurien noch weiter vorkommen werden).

- Die Felder eines kleinen Weilers werden von einer Rotte Wildschweine bedroht, die die Helden vertreiben müssen.
- Die Handlanger des Stadtvogtes haben eine Scheune oder ein Wohnhaus in Brand gesetzt und die Helden müssen beim Retten der Tiere und Löschen des Gebäudes helfen.
- Die neuen Gefährten, sowie die im Lager lebenden Flüchtlinge müssen versorgt werden. Die Helden begeben sich für die Gemeinschaft auf die Jagd. Zwar ist das Jagen ein Privileg des Adels und wenige Wildhüter durchstreifen die Wälder, doch als Komplizen von Geächteten und Vogelfreien, dürften angesichts eines knurrenden Magens den Helden jene Gesetze ebenfalls einerlei sein (zumal sie nicht für Niederwild wie Hasen gelten).
- Die Helden könnten gegen die Propaganda des Stadtvogtes vorgehen. Dabei könnten Sie in der Nacht mit Farbe Parolen gegen den Vogt an Häuserwände oder die Stadtmauer malen.
- Die Helden befreien einen am Pranger stehenden unschuldigen, säumigen Steuersünder.
- Bei einem in der Stadt ausgerichteten Turnier nimmt einer der Helden als „Schwarzer Ritter" – sprich ein Recke der sich nicht zu erkennen gibt – teil, um die Handlanger des Vogtes zu schlagen. Alternativ könnte man die Streiter des Vogtes (vielleicht er selber oder Wulfjew und Juri) sabotieren. Zum Beispiel durch Anschneiden des Sattelgurtes, Pfeffer in den Helm des Streiters usw.
- Die Helden sollen Grimwulf und Rondrian unerkannt durch die Stadt Nordhag schleusen. Der Waldläufer will seine Familie (die irgendwo in Unterhag lebt) und der Knabe seine Mutter (sie hat eine kleine Bleibe in Oberhag) besuchen. Vor allem den Besuch Rondrians sollten Sie ausspielen, weil sonst Jensa von Schall und Hall später wie „aus dem Hut gezaubert" wirkt. Außerdem sollte das Eindringen in den Stadtteil Oberhag, der aufgrund seiner besser gestellten Bewohner besser bewacht ist, auch eine Herausforderung darstellen. Hilfe können die Helden hierbei vom alten Töpfer *Arngrimm Aulner* bekommen, der eine Werkstatt im Töpferviertel der Stadt hat und Grimwulf insgeheim unterstützt. Er kann auch stets als Informant für die Geächteten innerhalb der Mauern Nordhags fungieren und die Helden in einem alten Keller vor ihren Häschern verstecken.
- Die Helden beobachten von weiten ein Streitgespräch zwischen Grimwulf und Rondrian und könne Wortfetzen wie „…das Gold gehört den Bauern…" und „…ich hab´s erkämpft also gehört es auch mir…" auffangen. Hinweise darauf, dass Grimwulf einen Teil der Beute für sich behält und doch nicht so ein Wohltäter ist.
- Die Helden finden (ziemlich zum Ende, entweder kurz bevor Grimwulf gefangen wird oder wenn das Lager evakuiert wird) einen Teil der letzten Beute in Grimwulfs Haus (Höhle, Zelt…). Eigentlich sollte das gesamte Beutegut an die Armen verteilt werden…

Bei allen diesen Ereignissen sollten Sie so oft wie möglich die drei Bösewichte Alarwin, Wulfjew und Juri auftreten lassen. Alarwin als schlauen und gewieften Lenker im Hintergrund und die Raschbergs als seine brutalen Handlanger. Dadurch wird der Hass auf die Bösen in diesem Abenteuer immer weiter geschürt.
Zu Grimwulf und seinen Geächteten sollten die Helden im Laufe des Abenteuers immer engere Freundschaft knüpfen. Vor allem mit dem jungen Rondrian wäre eine festere Bande für die spätere Motivation, seine Mutter zu retten und gemeinsam mit dem Knaben in Sicherheit zu bringen, von Nutzen. Aber auch eine Freundschaft mit dem Zwergenschmid Dogbalosch, Sohn des Drogbalasch,

der sich schon bald als ein Verräter herausstellen wird, wäre für ein Überraschungsmoment sehr hilfreich (ebenso könnte die Freisassin Farnlieb von Steinachen stets unangenehm auffallen).

Der Hinterhalt

Wenn Sie der Meinung sind, dass die Helden haben sich lange genug als Bösewichte umgetan haben, lassen Sie die Charaktere gemeinsam mit Grimwulf in einen Hinterhalt geraten, der von Wulfjew gemeinsam mit dem Zwerg Dogbalosch geplant wurde.

Dogbalosch, der sehr goldgierig ist, hatte schon bei den Raubzügen der Geächteten mehr als einmal Dukaten in seine eigene Tasche wandern lassen und nicht den Armen oder den Geächteten zukommen lassen. Der hohen Belohnung des Stadtvogtes auf Grimwulfs Kopf konnte er einfach nicht widerstehen und hat mit dem Vogt im Geheimen einen finstren Plan ausgetüftelt, um Grimwulf in eine Falle laufen zu lassen.

Der Zwerg wird die Gefährten zu einem Planwagen führen, der laut seiner Aussage eine leichte Beute sein soll. Doch als die Helden den Überfall inszenieren, wird die Plane zurückgeschlagen und ein halbes Dutzend Schützen kommt zum Vorschein und deckt die Charaktere mit einem Pfeilgewitter ein. Aus dem Unterholz der Umgebung tauchen zahlreiche Reiter auf, die zum Teil zwischen ihren Pferden große Netze mit sich führen, um einige der Gefährten lebend zu fangen.

Die Helden sollten von einer großen Übermacht fast vollkommen umzingelt sein, und mit einigen der Getreuen nur unter großen Anstrengungen entkommen. Grimwulf und Rondrian aber werden in einem der Netze gefangen genommen und unter hämischen Worten und Gelächter des selbst anwesenden Stadtvogtes Alarwin in die Stadt verschleppt.

Das Ende eines Versteckes

Nun kommt es darauf an, wie schnell die Helden schalten! Denn natürlich will der Stadtvogt nicht nur Grimwulf fassen, sondern die gesamte Gruppe der Geächteten zerstören. Deshalb führt Dogbalosch im Anschluss an die Gefangennahme Wulfjew sofort mit einer großen Gruppe von Waffenknechten zum geheimen Versteck der Bande.

Je nachdem, wie schnell die Charaktere dort ankommen, können sie die Flüchtlinge noch aus dem Ort führen und in ein anderes Versteck bringen, oder aber sie finden nur noch rauchende Trümmer und einige Leichen vor (die Suche nach einem neuen Versteck könnte ein ganz eigenes Abenteuer darstellen. Wohin? In einen anderen Wald, oder in eine Höhle des nahen Finsterkamms? Hier könnte in der Höhle z.B. schon ein Höhlenbär oder Grubenwurm leben; **ZBA** S. 73 und 82).

Möglicherweise müssen Sie im weiteren Verlauf improvisieren, wie viele Nichtspielerfiguren zur Befreiung des Grünen noch zur Verfügung stehen und wie viele Geächtete vielleicht beim Kampf um den Unterschlupf noch zusätzlich gefangen genommen oder getötet wurden.

Welcher der beiden Fälle auch eintritt, die Helden und die übrig gebliebenen Geächteten stehen nun vor einem Scherbenhaufen!

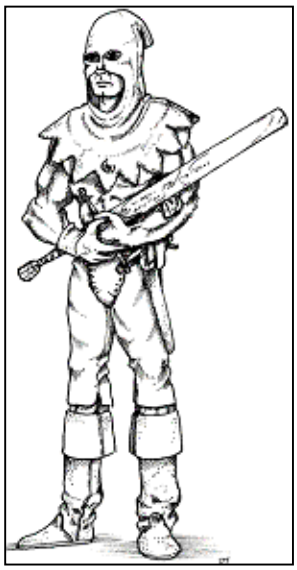
Nun gilt es zu planen, wie Grimwulf und Rondrian (gegebenenfalls noch weitere Gefährten) zu befreien sind …

Kapitel VI – Die Befreiung – Vom Galgen in die Freiheit

Wie die Helden Grimwulf befreien wollen, ist den Ideen und der Kreativität der Spieler überlassen. Da die Schritte der Abenteurer nicht genau vorhersehbar sind, finden Sie hier eine kurze Beschreibung, wie der Ablauf ohne ein Eingreifen der Helden weiter gehen würde.

Der Schauprozess (denn etwas anderes ist es nicht) gegen Grimwulf und Rondrian wird unter größten Vorsichtsmaßnahmen bereits am nächsten Tag im Gerichtsgebäude am Großen Jammer, dem Marktplatz der Stadt, abgehalten. Stadtvogt Alarwin verurteilt die Angeklagten hier gemeinsam mit dem Edlen Wulfjew von Raschberg zu Nordwall und einem Praios-Geweihten zum Tode durch den Strick (Grimwulf und anderen Gefährten) bzw. durch Köpfen (Rondrian).
Rondrian hat als Adelssprössling das Vorrecht, nicht am Galgen zu baumeln, sondern unter der Richtaxt des Henkers zu sterben.

Die Hinrichtungen sollen in drei Tagen, an einem Praiostag stattfinden.
Bis dahin verbleiben die beiden Gefangenen im Kerker der Stadtwache (siehe Stadtbeschreibung).
Am Tage der Hinrichtung werden die Gefangenen schließlich auf offenen Ochsenkarren zum Großen Jammer gefahren, auf dem die Geächteten den Tod finden sollen. Dabei werden die Karren durch die tobende Menge des Hohen Weges gezogen und die Verurteilten von den aufgebrachten Massen (denn in der Stadt ist man durch die Propaganda Alarwins in der Mehrzahl auf Seiten des Stadtvogtes) mit allerlei Unrat beworfen und mit Schmährufen bedacht.



Am Großen Jammer sollen dann beide Renegaten gleichzeitig hingerichtet werden. Der Stadtvogt und seine Getreuen (darunter auch der Verräter Dogbalosch) thronen dabei auf einem Balkon des Gerichtsgebäudes und schauen sich das Schauspiel von oben an. Der Platz und die Straßen der Stadt sind gesäumt von vielen Bewaffneten, die für die Sicherheit sorgen und von Schaulustigen, die es nicht erwarten können, die Geächteten sterben zu sehen, obwohl es den meisten Einwohnern um den Sohn Rondralriks von der Tann sehr Leid tut, war der alte Baron doch immer sehr beliebt bei seinen Untertanen gewesen.

Wann die Helden zuschlagen, ob bereits im Kerker, auf dem Weg zum Marktplatz, oder erst kurz vor der Hinrichtung, ist natürlich nicht vorauszusagen, doch würde dramaturgisch eine Flucht im letzten Moment natürlich am besten passen. Auf jeden Fall sollte den Helden die Befreiung der beiden Verurteilten ebenso gelingen wie hinterher die Flucht aus der Stadt.
Wenn die Helden wirklich erst ganz zum Ende zuschlagen, dann lassen Sie Alarwin noch einmal sein ganzes Repertoire an Boshaftigkeit ausspielen, die er natürlich hinter der Maske des rechtschaffenen Adligen versteckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem die beiden Verurteilten die aufgestellte Tribüne erreicht haben, erhebt sich der Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl auf dem Balkon des Gerichtsgebäudes und mahnt die Menschenmasse zur Ruhe. Sofort erstirbt das Gemurmel, welches vorher aus hunderten von Kehlen erklungen war. Mit lauter aber auch schmeichlerischer Stimme richtet der Vogt das Wort an die Verurteilten und Schaulustigen:
„Bürger Nordhags! Endlich haben die Angst und der Zweifel ein Ende. Praiosgefällige Ordnung und Rechtschaffenheit kann wieder in die Lande am Finsterkamm einziehen. Nachdem wir die Orken vor unseren Mauern vertrieben haben, konnten wir nun auch den Räuber und Mörder Grimwulf den Grünen und seinen verräterischen Freund und Komplizen, den Baeromar-Anhänger Rondrian von der Tann, fangen. Ich habe den jungen Rondrian wie ein Sohn bei mir aufgenommen

und ihm die beste Ausbildung zukommen lassen, die man sich nur vorstellen kann, damit der Knabe des geliebten Rondralrik eines Tages seinem Vater auf den Baronsthron folgen könnte. Doch wie hat er es mir vergolten? Er wollte mich töten und führte aufrührerische Reden gegen unsere geliebte Herzogin Walpurga von Löwenhaupt. All das können wir nicht dulden! Dem muss hier und jetzt ein Ende gesetzt werden. Und so verurteile ich die beiden Renegaten zum Tode!“
Jubel brandet auf, der jedoch nur von der Stadtbevölkerung getragen wird. Die wenigen Menschen, die vom Land in den Ort gekommen sind, schweigen.
„Endlich kann wieder mehr Wohlstand für die Menschen in Stadt und Land Nordhag einziehen, nun, wo die Reisenden nicht mehr innerhalb unserer Grenzen von den Geächteten überfallen werden. Nun, wo nicht mehr jeder Kaufmann, der Ware und Wohlstand nach Nordhag bringt, um seine Güter fürchten muss. Dieser untragbare Umstand endet hier!
Und auch die Frage nach einem Nachfolger auf dem Baronsthron wird geklärt werden nach dem Tode Rondrians. Die Göttin Rahja hat mich mitten ins Herz getroffen und so gebe ich hiermit bekannt, dass ich in der nächsten Woche am Praiostag die Witwe des letzten Barons, Freifrau Jensa von Schall und Hall, die Mutter Rondrians, ehelichen werde. Gemeinsam werden wir einen Erben zeugen, der es verdient, die Baronskrone von Nordhag zu tragen.“
Alarwin gebietet der neben ihm sitzenden Frau, sich zu erheben, nimmt sie zärtlich in den Arm und hebt triumphierend die Hand. Die Menge jubelt. Dieser Jubel brandet noch größer und lauter auf, als der Stadtvogt hinzufügt: „Nachdem wir die Bestien hingerichtet haben, gibt es Freibier für alle!“
Die Menge jauchzt und johlt, bis ein Trommelwirbel darauf hindeutet, dass die Hinrichtungen beginnen …

Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +2 sollten den Helden auch auf größere Entfernung aufzeigen, dass die Mutter Rondrians, die Freifrau Jensa, nicht freiwillig dort oben steht, sondern vom Stadtvogt dazu gezwungen wurde.
Sollten die Helden diese Szene nicht erleben, da sie schon vorher zugeschlagen haben, dann sollten Sie, lieber Meister, Ihren Helden die Information zu der bevorstehenden Hochzeit an anderer Stelle (z.B. durch den Mund eines Bauern) zukommen lassen. Vielleicht hat der Vogt aber auch Rondrian, als er noch dessen Gefangener war, diesen Umstand hämisch mitgeteilt? Oder der Töpfer und Freund Grimwulfs Arngrimm Aulner informiert die Geächteten. Möglicherweise schnapp es auch einfach ein Streuner unter den Helden in der Stadt auf…

Kapitel VII – Das Finale

Nachdem die Helden durch ihre gelungene Flucht den Häschern des Vogtes entkommen sind, sollten sie natürlich alles daran setzen, die Mutter Rondrians zu befreien. Dazu müssen die Helden in die Feste Nordhags, die Nôrrburg eindringen. Denn hier wird Jensa in einer verschlossenen Kemenate des Palas festgehalten.
Auch hier kann der Autor nicht vorhersagen, wie die Helden in die Burg eindringen. Vielleicht wurde der Geheimgang, durch den Rondrian fliehen konnte, noch nicht entdeckt? Oder der Sohn des ehemaligen Barons hat noch treue Verbündete in der Burg? Oder man schleicht sich während der Hochzeitsfeierlichkeiten in die Burg und schlägt im letzten Moment zu? Der Phantasie von Spieler und Meister sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn die Befreiung und die anschließende Flucht mit der Freifrau gelingen, wird es zum Abschied zwischen Grimwulf und seinen übrig gebliebenen Getreuen kommen. Denn Grimwulf wird die Helden bitten, Jensa und Rondrian aus dem Einflussgebiet des Vogtes und somit in Sicherheit zu bringen. Der Anführer der Geächteten schlägt vor, die beiden zu seinem alten Freund *Dawahn von Îlmenau* (siehe Kapitel VIII – *Von Helden und Schurken*) in die Stadtmark Baliho zu bringen. Mit dem Edlen verbindet Grimwulf wie auch den verstorbenen Rondralrik von der Tann eine jahrzehntelange Freundschaft.
Zwar ist der Weg nach Baliho weit und beschwerlich, doch glaubt der Geächtete, dass die Gesuchten dort weit genug fort sind, um von dem Vogt nichts mehr zu befürchten zu haben.

Es wird nun sicher eine herzliche Verabschiedung von Grimwulf und seinen Gefährten geben und die Gesetzlosen versichern den Helden, dass sie im Lager der Geächteten stets willkommen sein werden, auch wenn ein neues Versteck möglicherweise erst noch gefunden und neu errichtet werden muss. Die Helden könnten denken, das Abenteuer endet hier …

… Doch es wird noch zu einem furiosen Finalkampf in der Stadtmark kommen. In wie weit Sie den Weg nach Baliho ausspielen, welche Gefahren unterwegs lauern, oder ob Sie die Wegstrecke relativ schnell überspringen, ist dabei Ihnen überlassen.

Das Ende von Wulfjew von Raschberg

Kurz vor dem Edlengut Îlmenau werden die Helden in dieser lieblichen Landschaft nahe des Flusses Pandlaril auf den Edlen Dawahn treffen, der gerade auf der Jagd ist. Als alter Freund von Rondralrik wird er hoch erfreut sein, die Witwe und den Sohn seines alten Kampfgefährten wieder zu treffen.

Er wird ohne Umschweife seine Hilfe zusagen und versprechen, den jungen Rondrian als Knappen anzunehmen und zum Ritter auszubilden. Später, so das Ziel, kann er dann die rechtmäßige Baronskrone für die Familie zurückfordern.
Doch etwa eine Meilen vor dem palisadengeschützten Gut kommt es zum Überfall. Aus einem kleinen Hain fliegen plötzlich Pfeile und Bolzen auf die Gefährten und nur wenig später taucht Wulfjew mit einer größeren Gruppe von Söldnern zwischen den Bäumen auf und es kommt zum finalen Kampf. Wie dieser aussieht kann der Autor nur schwer vorhersagen, da jede Heldengruppe sicher anders reagiert. Deshalb werden hier nur einige Vorschläge für das Finale unterbreitet:

- Die Freifrau von Schall und Hall wird von einem Pfeil tödlich getroffen und kippt sofort aus dem Sattel ihres Pferdes. Nichts kann sie noch vor den Hallen Borons bewahren.
- Je nach Fähigkeiten der Helden sollte es Gegenspieler bei den angreifenden Söldnern geben. Für magisch begabte z.B. einen Magier, für ehrenhafte Charakter ein Ritter usw.
- Neben dem Anführer Wulfjew tauchen 10 weitere Reiter auf, die vor allem mit Schwertern und Hiebwaffen bewaffnet sind (Werte siehe Kapitel von *Helden und Schurken*). Zusätzlich begleiten den Waffenmeister ein halbes Dutzend Schützen, die unablässig auf die Helden schießen.
- Wulfjew von Raschberg wird vor allem Rondrian versuchen zu attackieren, sodass sich einer der Charaktere heldenhaft vor den Knaben stellen kann und es zum Duell kommt, in dem der Bornländer tödlich getroffen nieder sinkt.
- Die zahlenmäßig unterlegenen Helden fliehen zum nahen Rittergut und es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd auf den Rücken der Pferde (achten Sie nur darauf, dass es den Helden nicht rechtzeitig gelingt das Tor des palisadenbewehrten Gutes zu schließen, denn dann wären diese wahrscheinlich zu stark im Vorteil). Hier gibt es Hilfe in Form der Knechte und Mägde des Edlen Dawahn.
- Es gibt auch die Möglichkeit mit dem Gelände zu spielen. Vielleicht gibt es hier einen kleinen Wald in dem sich die Helden verschanzen können. Oder ein großer Findling auf dem das entscheidende Duell mit Wulfjew stattfindet. Oder der Kampf ist nahe des Flusses Pandlarils oder eines anderen kleinen Baches usw.

Sollten die Helden in den Kämpfen in Gefahr geraten, können Sie des Öfteren den erfahrenen Kämpfer Dawahn auftauchen lassen, der den Abenteurern beiseite springt. Auch können einige der Bauersleute des Edlen mit Mistforken und Sensen zur Hilfe eilen.

Wie die Freifrau Jensa von Schall und Hall und Wulfew von Raschberg den Tod finden, ist vollkommen Ihnen überlassen, doch werden Sie im offiziellen Aventurien fortan als tot gelten. Vor allem der Tod Wulfjews sollte hierbei aber äußerst spektakulär sein, immerhin ist er einer der Erzbösewichte in diesem Abenteuer. Sein Tod sollte die Helden vielleicht auch ein wenig über die Tatsache hinweg trösten, dass der Hauptbösewicht Alarwin noch nicht ausgeschaltet ist.
Neben dem Waffenmeister sollten auch alle anderen der angreifenden Söldner den Tod finden, um das Versteck Rondrians zu wahren.
Somit ist der Knabe der Letzte aus dem Geschlecht derer von der Tann und es liegt an ihm, eines Tages die Gerechtigkeit zurück nach Nordhag zu bringen.
Doch erst einmal muss er seine Ausbildung zum Ritter beenden und ein ebenso gefürchteter Kämpfer wie sein Vater werden.
Somit bleibt der Robin-Hood-Hintergrund in und um Nordhag noch eine ganze Weile erhalten und die Helden können jederzeit zu Grimwulf zurückkehren, um ihn im Kampf gegen den Stadtvogt zu unterstützen. Allerdings sind die Helden inzwischen überall in der Heldentrutz gesuchte Verbrecher, gelten Sie doch offiziell als Geächtete und Mörder des Edlen Wulfjew von Raschberg und der Freifrau von Schall und Hall.

Somit endet das Abenteuer an dieser Stelle.

Vielleicht hat ja Dawahn einen neuen wichtigen Auftrag für die Helden, sodass diese keine Gründe haben, zurück an Grimwulfs Seite zu eilen (vielleicht wollen die Helden aber auch gar nicht mehr unbedingt zurück zu den Geächteten, da sie Stück für Stück erkannt haben, dass der Grüne nicht uneigennützig handelt, sondern ein Dieb ist, der zumindest einen Teil seiner Beute für sich behält), doch diese Abenteuer werden woanders beschrieben …

Alternatives Abenteuerende

Sollten Ihre Helden bombastische Abenteuerenden bevorzugen und diesen Abschluss zu „langweilig“ finden, dann können Sie es auch mit einem großen Knall enden lassen

So könnte Wulfjew ein Paktierer des Blakharaz sein, der, als er erkennt, dass sein Kampf verloren geht, einen Heshthot (**MGS**, S. 65) oder Zant (S. 75+76) herbeiruft, der dann auf seiner Seite in die Schlacht eingreift. Somit würde der Endkampf für die Helden sehr viel härter und gefährlicher werden.

Und wer weiß, vielleicht begleitet der Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl den Waffenmeister sogar und stellt sich, nachdem er den Dämon erblickt hat, erschrocken auf die Seite der Helden. Denn auch wenn der Vogt eine eher „böse“ Person ist, ein Dämonenbeschwörer oder gar Paktierer ist er nicht!

Das könnte den zwiespältigen Charakter des Nordhager Vogtes sehr schön darstellen: Zwar gierig und äußerst skrupellos, aber trotzdem noch zwölfgöttergläubig und ehrbar.

Ausblick und Belohnung:

Tatsächlich ist grob geplant, in ferner Zukunft den bösen Stadtvogt durch Rondrian von der Tann vom Sockel stoßen zu lassen und den Baronsspross, wie von der Herzogin am Totenbett Rondralriks versprochen, zum Baron von Nordhag zu krönen! Doch soll nicht mit einem einzelnen Abenteuerszenario der sehr schöne Robin Hood Hintergrund zerstört werden, deshalb dieses für die Helden sicher etwas unbefriedigende Ende.

Doch wer sagt denn, dass in einigen Jahren nicht die gleiche Gruppe an der Seite Rondrians stehen wird, um ihm bei der Erringung seines rechtmäßigen Erbes zu unterstützen?

Mit dieser Aussicht und **400 Abenteuerpunkten** schicken Sie die Helden einfach auf eine neue aufregende Queste und gönnen ihnen vielleicht noch Steigerungen auf verschiedene Wildnis- und andere Talente, die sie häufig in diesem Abenteuer angewendet haben…

Kapitel VIII – Von Helden und Schurken

Die Helden

Grimwulf der Grüne – Waldläufer und Geächteter

Grimwulf der Grüne, der in der Heldentrutz oft auch Rimwulf genannt wird, weil die Landbewohner den ersten Buchstaben verschlucken, ist eine der bekanntesten Persönlichkeiten in den Landen am Finsterkamm. Die Meinungen über ihn sind jedoch sehr geteilt. Die Einen sprechen von ihn als Beschützer gegen die Orks und die Unterdrückung, die Anderen von einem gesetzlosen Taugenichts, Dieb und Mörder.

Die Wahrheit liegt wahrscheinlich irgendwo in der Mitte!

Richtig ist, dass Grimwulf die Schwarzpelze gnadenlos jagt und bekämpft. Richtig ist auch, dass er der Landbevölkerung Nordhags gegen den bösen Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl beisteht. Allerdings ist es auch richtig, dass Grimwulf ein Dieb ist. Denn er verteilt sein Beutegut nicht nur unter die Armen, wie er diese oft Glauben macht, sondern behält auch einen großen Teil der Beute für sich. Allerdings sind seine Überfälle zumeist nicht so ausgelegt, dass er Reisenden oder Kaufleuten alles wegnimmt, sondern eher etwas phexgefällig (dessen Anhänger er neben dem Jagdgott Firun auch ist) nur einen Teil des Hab und Gutes. Töten tut er Menschen nur in der Not, Orken allerdings gnadenlos und sofort.

Grimwulf hat einen spitzen Kinn- und Schnauzbart, ist schlank und groß gewachsen, hat dunkelblondes Haar und ist in den Kleidern eines Waldläufers gekleidet. Seine Gewandung ist zumeist in grün gehalten und besteht aus Leder und Bausch. Fast immer ist Grimwulfs Haupt mit einer spitz zulaufenden Mütze mit einer Fasanenfeder bedeckt.

Neben den Getreuen, hat Grimwulf auch Bekanntschaften zu einigen wenigen Niederadeligen, über die diese aber zumeist nicht öffentlich reden werden. Doch jagt er mit diesen gelegentlich Orkbanden.

Bei der Landbevölkerung in Nordhag, der Grimwulf oft beigestanden hat, geniest der Grüne einen ausgezeichneten Ruf und wird als Retter der Armen hoch verehrt. In anderen Lehen steht man dem Waldläufer aber eher zwiespältig gegenüber. Dort halten die Bauern ihn oftmals für einen Elfen, denen die Menschen der Heldentrutz insgesamt eher misstrauisch gegenüber stehen (obwohl er die Bevölkerung oft vor Orkbanden beschützt, auch wenn es kaum jemand bemerkt). In den wenigen größeren Orten, vor allem in Nordhag, und beim Adel ist Grimwulf aber als Verbrecher verschrien und wird deshalb von ihnen vollständig abgelehnt.

Ein weiteres Geheimnis Grimwulfs ist, dass er verheiratet ist. Ein Umstand, von dem bisher nur sehr wenige Personen wissen. Neben dem Waldläufer Nirdor sind es nur noch die beiden Elfen Larion und Fenvariel, die dieses Geheimnis teilen. Seine Frau lebt mit zwei Kindern in Nordhag, wo Grimwulf sie so oft wie möglich besucht.

Der Waldläufer ist niemand, der sich anpasst oder die Regeln des Adels befolgt. Er glaubt, dass seine eigenen Regeln und Gesetze die einzig richtigen sind, wodurch er oftmals auch sehr arrogant wirkt.

Diese Regelfeindlichkeit könnte sehr stark durch die Elfen geprägt worden sein, bei denen der Grüne teilweise aufgewachsen ist (später wurde er von einem firungläubigen Waldläufer angenommen). Sie retteten ihn als einzigen vor einigen Orken, die vorher seine gesamte Familie getötet hatten, wodurch auch der große Hass auf die Schwarzpelze begründet ist.

Grimwulf ist das Sinnbild des Waldläufers und in der Heldentrutz insgesamt ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor. Allerdings nicht aus politischer oder adliger Sicht, sondern als Beschützer aber auch gleichzeitig Geißel des Landes.

Geb.: 991 BF
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe*: blau *Größe*: 1,89 Schritt
Kurzcharakteristik: vollendeter Jäger und Waldläufer, Meisterschütze, schlau, verschlagen
Eigenschaften: FF 14, IN 15, GE 14, KK 15, CH 13, KL 13, MU 13
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Balance, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Goldgier 6, Neugier 5, Arroganz
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Geländekunde, Meisterschütze, Kampfgespür, Ausweichen, Finte, Meister der Improvisation
Herausragende Talente: alle Naturtalente mindestens meisterlich, Bogenschießen, Sinnesschärfe, Menschenkenntnis, Betören
Sprachen: Neben dem Garethi spricht Grimwulf auch Isdira
Beziehungen in der Heldentrutz: bei der Landbevölkerung Nordhags – groß (dort wo er als Helfer auftritt) beim Adel und in den Städten minimal
Finanzkraft: gering
Zitate: „Niemand fängt Grimwulf den Grünen, merkt Euch das!“

Wolfsmesser: **INI** 14+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+3 **DK** N
Langbogen: **INI** 11+W6 **FK** 19 **TP** 1W+6 **Reichweite** 10/25/50/100/200 **TP+** (+3/+2/+1/0/-1)
LeP 42 **AuP** 40 **KO** 13 **RS** 3 **MR** 5

Baronet Rondrian von der Tann (geb. 1013 BF)
Der junge Rondrian ist der Sohn des ehemaligen Barons und späteren Renegaten Nordhags, Rondralrik von der Tann, und der Freifrau Jensa von Schall und Hall, einer Adeligen aus der Markgrafschaft Greifenfurt.
Nachdem die Herzogin dem sterbenden Rondralrik versprochen hatte, seinen Sohn den Baronstitel Nordhags zu verleihen, wurde der Knabe am Herzogenhof in die Knappenschule gegeben, wo er auch seine Ausbildung zum Ritter begann. Dabei bewies er großes Talent im Umgang mit Schwert und Lanze.
Vor wenigen Praiosläufen kehrte er dann in seine Heimat zurück, um in seinem zukünftigen Lehen beim Stadtvogt von Nordhag seine Ausbildung zu beenden. Hier wurde er schließlich in die Intrigen des machtgierigen Vogtes hinein gezogen.

Schwert **INI** 10+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 28 **AuP** 27 **KO** 12 **RS** 4 **MR** 3

Freifrau Jensa von Schall und Hall (geb. 997 BF)
Die Freifrau lebte einst an der Seite ihres Mannes als Baronin in den Mauern der Nôrrburg.
Nachdem ihr Mann erst zum Renegaten wurde und schließlich noch ehrenvoll den Tod fand, wusste sie nicht wohin, war doch ihre gesamte Familie bei der Eroberung Greifenfurts durch die Orks (im Orkensturm 1010-1012 BF) getötet, sowie das gesamte Hab und Gut vernichtet und zerstört worden.
Aus Ehrerbietung wurde ihr ein kleines Haus in Oberhag zugewiesen und eine kleine Apanage zugestanden. Hier lebte die Adlige ein unauffälliges und zurückhaltendes Leben, bis der Stadtvogt mit der noch immer sehr liebreizenden Freifrau eine weitere Intrige zu spinnen begann. Denn auch wenn Jensa keinen Anspruch auf den Baronsthron hat, ist sie trotzdem die Witwe des ehemaligen und die Mutter des wahrscheinlichen zukünftigen Barons.
Nach dem Tod Rondrians könnte, so der Plan Vogt Alarwins, eine Heirat mit der Freifrau seinen Anspruch auf die vakante Baronskrone weiter unterstreichen.

Ritter Dawahn von Îlmenau – Edler zu Îlmenau (geb. 973 BF)
Dawahn könnte dem einen oder anderen Streiter aus dem Solo-Abenteuer *Wind über Weiden* bekannt sein. Der frühere Draufgänger ist inzwischen in die Jahre gekommen und nach dem Tode seines Vaters als Edler von Îlmenau in seiner Heimat relativ sesshaft geworden.
Er ist von Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund als Edler von Îlmenau neben seinem eigenen Land auch noch mit den umliegenden Freibauerereien und dem Dorf Îlmenau belehnt worden.

Trotz seines fortgeschrittenen Alters ist Dawahn noch immer ein beeindruckender Kämpfer, der seine nachlassenden Kräfte mit Erfahrung ausgleicht.
Seine guten Verbindungen haben aber zur Zeit der Usurpation Baeromars stark gelitten. Als enger und langjähriger Freund Rondralriks von der Tann wollte er seine Freundschaft auch nach dem Verrat des Nordhager Barons nicht abbrechen und fiel deshalb in höheren Adelskreisen (z.B. bei Gräfin Walderia von Bärwalde, mit der ihm eine innige Freundschaft verband) in Ungnade. Bei seinen Nachbarn und einigen alten Weggefährten ist Dawahn aber noch immer ein gern gesehen Gast und bei einem gefährlichen Kampf sollte man froh sein, wenn man ihn an seiner Seite hat.

Zweihänder: **INI** 10+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 2W+4 **DK** N/S
LeP 45 **AuP** 32 **KO** 16 **RS** 7 **MR** 5
Ausweichen 14, Lanzenreiten 17

Die Gefährten Grimwulfs

Larion Adlerklaue – Auelfe (geb. um 970 BF)
Larion stammt aus der Sippe *Validarila'e („Hüter des Silberschwanenhochwalds")*, die eigentlich im Ifirnstann in der Baronie Brachfelde ihre Heimat hat. Vor einigen Jahren (oder Jahrzehnten? Das bedeutet für die Elfen nicht so viel!) verließ Larion seine Sippe, um gemeinsam mit seiner Gefährtin Fenvariel in den Landen jenseits des Fialgralwa wandern zu gehen. Seitdem streifen die beiden durch die Wälder des östlichen Finsterkamms und gehören zu den engsten Freunden des Waldläufers Grimwulf. Larion ist ein ausgezeichneter Bogenschütze und kämpft im Nahkampf mit einem schlanken Florett.

Florett:: **INI** 14+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
Elfenbogen: **INI** 11+W6 **FK** 16 **TP** 1W+5 **Reichweite** 10/25/50/100/200 **TP+** (+3/+2/+1/+1/0)
LeP 36 **AuP** 27 **KO** 12 **RS** 2 **MR** 6

Fenvariel Regenblatt - Auelfe (geb. um 980 BF)
Die Auelfe Fenvariel gehört ebenso wie ihr Gefährte Larion zur *Validarila'e* Sippe. Seit dem Orkensturm 1011 BF, bei dem sie von einigen Orken missbraucht wurde, als weite Teile der Baronie Brachfelde einfach überrannt wurden, spricht Fenvariel nicht mehr. Doch scheint es, dass sie und ihr Gefährte sich auch ohne Worte verständigen können. Mit einem Blick scheint der Eine zu wissen, was die Andere denkt.
Die Elfe kämpft am liebsten mit dem Bogen und verfügt im Nahkampf nur über ein Jagmesser, mit dem sie vortrefflich umzugehen weiß. Bei gegnerischen Attacken weicht sie zumeist meisterlich aus und lässt den Schlag des Kontrahenten ins leere gehen.
Fenvariel ist eine der Personen, die sie in den zahlreichen Kämpfen sterben lassen können, sie wird in nachfolgenden Berichten und Abenteuern keine Erwähnung mehr finden.

Jagdmesser: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
Elfenbogen: **INI** 12+W6 **FK** 17 **TP** 1W+5 **Reichweite** 10/25/50/100/200 **TP+** (+3/+2/+1/+1/0)
LeP 36 **AsP** 34 **AuP** 27 **KO** 12 **RS** 2 **MR** 6

Walderia Dornmann – Müllerin (geb. 978 BF)
Walderia war früher Müllerin eines kleinen Weilers am Kaltwasserbach nahe Nordhag, bis die Handlanger des Stadtvogtes in Walderias Abwesenheit ihre Wassermühle niederbrannten und die Familie der Müllerin töteten, da diese die Steuern nicht gezahlt und sich gegen die Requirierung der wenigen Lebensmittel gewehrt hatte.
Seitdem sinnt die etwa vierzigjährige Walderia auf Rache und schloss sich den Geächteten an. Sie kann leidlich mit dem Bogen umgehen, bevorzugt aber den Nahkampf, in dem sie mit ihrer kräftigen und breiten Statur einen großen Hammer schwingt.

Die Müllerin können Sie ebenfalls als Opfer des Stadtvogtes nutzen, da auch sie in den nachfolgenden Berichten und Abenteuern keine Erwähnung mehr finden wird.

Vorschlaghammer: **INI** 9+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+6 **DK** N
Kurzbogen: **INI** 11+W6 **FK** 10 **TP** 1W+6 **TP** 1W+6 **Reichweite** 10/20/40/80/150 **TP+** (+3/+2/+1/0/0)
LeP 32 **AuP** 30 **KO** 16 **RS** 3 **MR** 4

Ugdalf Firunsfall – Söldner (geb. 1005 BF)
Ugdalf ist ein noch junger Söldner, der eigentlich aus dem Darpatischen stammt und dort als Knecht auf einem Hof lebte. Nach dem Einfall der Dämonenhorden kämpfte er lange für die Freiheit Darpatiens, doch nach einigen Jahren, in denen die Verpflegung immer schlechter und der Sold immer weniger wurde, verließ er seine Heimat und verdingte sich als Söldner in anderen Provinzen des Raul'schen Reiches, bis er erst vom Stadtvogt angeworben wurde, um dann, nachdem er dessen Spiel (ebenso wie die Helden) durchschaut hatte, die Seite zu wechseln.
Seit einigen Götternamen kämpft er nun an der Seite von Grimwulf gegen die Unterdrückung. Auch Ugdalf kann bei den Kämpfen zu Boron fahren, wenn Sie es denn wünschen. Seine bevorzugten Waffen sind die Armbrust und eine breite Axt, die an eine der Waffen der Angroschim erinnert.

Felsspalter: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 2W+1 **DK** N
Armbrust: **INI** 11+W6 **FK** 14 **TP** 1W+6 **Reichweite** 10/15/25/40/60 **TP+** (+2/+1/0/0/-1)
LeP 36 **AuP** 29 **KO** 13 **RS** 4 **MR** 3

Nirdor Grauhand - Waldläufer (geb. 989 BF)
Nirdor stammt eigentlich aus den Wallbergen im Bornland und ist der Sohn eines entlaufenden Leibeigenen und Wilderers. Doch sein Drang nach Freiheit und Abenteuern ließen den Waldläufer seine Heimat verlassen und lange Zeit durch Aventurien wandern. Dabei bereiste er viele Orte und erlebte zahlreiche Abenteuer. Diese Abenteuer brachten ihn neben Belohnungen auch immer wieder Anerkennung bei hochgestellten Persönlichkeiten. So war er in jungen Jahren lange Zeit Jäger eines Darpatischen Barons, ehe ihn sein unruhiges Blut wieder weiter ziehen ließ.
Heimisch wurde er erst wirklich, als er in das Land am Finsterkamm wanderte, wo er sich eine kleine Holzhütte nahe des Gebirges errichtete und von allem lebte, was ihm der Wald und die Natur bot.
Große Bekanntheit im Herzogtum erlangte Nirdor nicht nur mit seiner äußerst hartnäckigen und erfolgreichen Vampirjagd zu Zeiten der Wiederkehr Borbarads, sondern vor allem durch seinen Sieg beim Bogenwettbwerb der großen Herzogenturney in Trallop im Jahre 1023 BF.
Die Vampirjagd brachte ihn zusätzlich die Auszeichnung mit dem Bärenorden des Herzogtums, der aber seit einiger Zeit nur als einfache Verzierung in seinem Wintermantel eingearbeitet ist und auf den er eigentlich keinen großen Wert legt, kann er mit öffentlichen Ehrungen und Auszeichnungen kaum etwas anfangen.
Eigentlich lebt er fast nur in seiner eigenen Welt und nach seinen eigenen Regeln und Gesetzen. So verehrt er für einen Waldläufer sehr ungewöhnlich zwar den Götterfürsten Praios, den allerdings in seiner ganz eigenen Art, nämlich als Personifizierung der Sonne und als Kämpfer gegen die Dunkelheit und seinen götterlosen Schergen (Dämonen Vampiren etc.), mit allen anderen Aspekten des Praiosglaubens kann er nichts anfangen und vertritt eher die lehren des grimmen Jagdgottes Firun.
Gegner des Stadtvogtes wurde Nirdor, als dieser seine Waldhütte niederbrennen ließ, weil er sich weigerte die geforderten Steuern zu zahlen.
Nirdor ist ein erfahrener und weitgereister Waldläufer, der die meisten Wildnistalente mindestens meisterlich beherrscht und als bevorzugte Waffe einen elfischen Kompositbogen und den Jagdspieß nutzt. Der Spieß ist ein Erbstück seines Vaters, der am Holzstiel mit zahlreichen Schnitzereien (Drachen, Bären, Keiler etc.) verziert ist.

Jagdspiess: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+6 **DK** S
Elfischer Kompositbogen: **INI** 12+W6 **FK** 18 **TP** 1W+4 **Reichweite** 10/25/50/100/200 **TP+** (+3/+2/+1/+1/0)
LeP 42 **AuP** 43 **KO** 14 **RS** 2 **MR** 6

Linnert Uldreich Wilfingen – Jäger (geb. 975 BF)
Linnert ist der älteste (Mensch) der Getreuen um Grimwulf den Grünen, der sich noch aktiv an den Kämpfen beteiligt. Der über sechzig Götterläufe zählende Jäger war bereits Jäger am Hofe des Nordhager Barons zu Zeiten von Rondralriks Vater. Er war nur kurze Zeit im Dienste des Stadtvogtes und steht seit vielen Jahren treu an der Seite der Familie von der Tann und sieht sich somit als einer der Beschützer des jungen Rondrian.
Linnert kämpft mit dem Bogen ebenso gut wie mit Jagdmesser, Jagdspieß und einen hölzernen Wanderstab, auch wenn seine Bewegungen dabei nicht so elegant aussehen wie bei den Elfen und Waldläufern im Gefolge des Grünen.

Kampfstab: **INI** 13+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** N
Langbogen: **INI** 11+W6 **FK** 15 **TP** 1W+6 **Reichweite** 10/25/50/100/200 **TP+** (+3/+2/+1/0/-1)
LeP 32 **AuP** 29 **KO** 13 **RS** 3 **MR** 5

Farnlieb von Steinachen – Freisassin (geb. 993 BF)
Farnlieb nannte vor dem vergangenen Orkensturm einen größeren Hof ihr Eigen und galt für eine „einfache Freie“ für Heldentrutzer Verhältnisse als relativ wohlhabend. Glücklicherweise blieb ihr nahe Hirschenau versteckt liegender Hof von den einfallenden Schwarzpelzhorden verschont. Allerdings kamen viele Flüchtlinge in das wehrhafte Gut, so dass die Freisassin nach dem Abzug der Orken fast vor dem Nichts stand.
Als dann auch noch die Eintreiber des Vogtes kamen und eine „Sondersteuer für den Aufbau der Stadt Nordhag“ forderten, weigerte sich die ledige und resolute Mittvierzigerin, leistete den Handlangern Alarwins Widerstand und jagte sie davon. In der kommenden Nacht wurde ihr Hof dann von Brandstiftern niedergebrannt und Farnlieb konnte den Flammen nur mit viel Mühe entkommen. Voller Wut und beseelt von dem Gedanken auf Rache schloss sie sich Grimwulf an.
Farnlieb hat eine lange lockige Mähne und ein ernstes und hartes Gesicht. Sie ist zumeist mürrisch und unhöflich. Wenn es in der Gruppe schon frühzeitig Hinweise auf einen Verräter in der Gruppe um Grimwulf gibt, sollten die Helden die mürrische Farnlieb für die Verräterin halten. Gerne kann sie nach der Gefangennahme des Grünen auch verschwunden sein, um erst einmal in Verdacht zu geraten, die Verräterin zu sein.

Säbel: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 35 **AuP** 28 **KO** 11 **RS** 5 **MR** 3

Dogbalosch, Sohn des Drogbalasch – Schmied (geb. 955 BF)
Der ehemalige Schmid lebte lange Zeit im Töpferviertel der Stadt Nordhag und hatte dort ein relativ gutes Auskommen. Dabei trug er seinen „Reichtum“ allerdings oftmals all zu sehr zur Schau, weshalb ihm die Eintreiber des Stadtvogtes einen gesonderten Besuch abstatteten, um einer Spende zum Wiederaufbau der Stadt zu bitten. Als sich der Zwerg gegen diesen „Raub“, wie er es nannte, wehrte, konnte er den Söldnern des Vogtes nur im letzten Moment entkommen. Sein gesamtes Hab und Gut wurde requiriert und Dogbalosch für vogelfrei erklärt. Seitdem kämpft der Angroscho, der ursprünglich aus den Bingen der Finsterkammzwerge stammt, an der Seite der Geächteten.
Dabei lässt er, mehr noch als Grimwulf, einen großen Teil der Beute in sein eigenes Säckel verschwinden. Er ist äußerst goldgierig und würde wahrscheinlich sogar seine Familie für Geld verkaufen. Dieser Umstand führte auch dazu, dass Dogbalosch vor einigen Jahrzehnten aus der Binge verbannt wurde. Allerdings lässt sich der Angroschim seine Wesensart in keiner Weise anmerken. Er ist freundlich, zuvorkommend und scheint einem jedem ein guter Kumpel zu sein. Schließlich, als die Belohnung für Grimwulf zu groß geworden ist, wird er zum Verräter an seinen

Gefährten und schlägt sich auf die Seite des Vogtes, dessen Handlanger er auch über das Abenteuer hinaus bleiben soll.

Zwergenschlegel: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** N
Armbrust: **INI** 12+W6 **FK** 16 **TP** 1W+6 **Reichweite** 10/15/25/40/60 **TP+** (+2/+1/0/0/-1)
LeP 36 **AuP** 29 **KO** 13 **RS** 4 **MR** 3

Die Schurken

Ritter Alarwin von Graugenwerl – Stadtvogt von Nordhag (geb. 983 BF)
Alarwin gehört einem altem Rittergeschlecht aus der Heldentrutz an. Er ist verwitwet und hat zwei Kinder. Die Vorfahren des Vogtes leben schon seit vielen Jahren in der Grafschaft und mussten mit einem kleinen Rittergut stets mit dem harten Leben in der Trutz kämpfen. Immer war man von einfallenden Orken bedroht und das kleine Stück Land genügte gerade, um die Familie zu ernähren. So strebte Alarwin schon früh nach Höherem und zu mehr als seine Familie besaß.

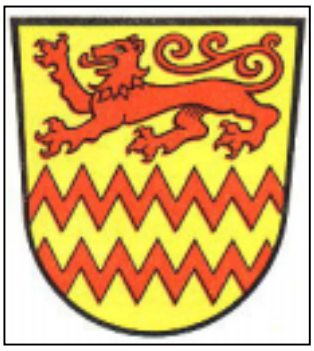
Nachdem er mit viel Ehrgeiz und Intrige Stadtvogt von Nordhag geworden war, machte er sich, nach dem Tod Rondralriks, das Fehlen eines Barons zu Eigen und nutzte das entstandene Machtvakuum gnadenlos aus. Unterstützt durch die Freundschaft und das Vertrauen Graf Emmerans, hat er sich im Prinzip die Baronskrone aufgesetzt und herrscht mit harter Hand über Stadt und Land Nordhag.

Nach dem Orkensturm sind seine Eintreiber dabei noch gnadenloser geworden, begründen sie die höheren Steuern doch mit den Wiederaufbaukosten für die Stadt.
Der Stadtvogt hat in seiner Gold- und Machtgier jedes Maß verloren. Obwohl er aus der Bevölkerung jeden Kreuzer für den Wiederaufbau herauspresst, hat er zusätzlich noch das Herzogtum um finanzielle und materielle Hilfe gebeten, um die Wehrfähigkeit der Mauern der Stadt wieder herzustellen.
Alarwin ist von kräftiger Statur und als ausgebildeter Ritter ein recht guter Kämpfer. Er ist sehr auf sein Äußeres bedacht und kann sehr charmant sein – eine Bürgerin die ihm gefällt, ist ihm auch schon bald gefällig. Andererseits prügelt er auch einfach drauf los, wenn sich seine Gunst verflüchtigt. Durch eine Verletzung, die er im Kampf gegen Grimwulf erlitt, kann er sein linkes Ellbogengelenk nur noch unter starken Schmerzen bewegen.
Sein Streben geht nun dahin, auch legitim Baron von Nordhag zu werden. Ihm im Wege steht nur Grimwulf der Grüne mit seinen Getreuen sowie Rondrian von der Tann, der designierte neue Baron. Sie leisten dem Stadtvogt erbitterten Widerstand. Rückhalt bekommt Alarwin neben dem Adel (Graf Emmeran sieht nur die positiven Aspekte der Regentschaft des Stadtvogtes mit der guten Verteidigung der Stadt gegen die Orken und steht daher voll und ganz auf seiner Seite) vor allem von der Stadtbevölkerung, die er nicht all zu hart auspresst und die es ihm zugute hält, dass die Stadt vor den Orken bewahrt wurde.

Geb.: 983 BF
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe*: blau *Größe*: 1,80 Schritt
Kurzcharakteristik: brillanter Diplomat und Intrigant, kompetenter Krieger, schlau, verschlagen gnadenlos, arrogant
Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15
Vor- und Nachteile: Adelige Abstammung, Gefahreninstinkt, Verbindungen, Jähzorn 6, Goldgier 6, Arroganz
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Gezielter Stich, Kampfgespür Finte, Rüstungsgewöhnung II, Turnierreiterei
Herausragende Talente: Schwerter, Sinnesschärfe, Betören, Überzeugen, Staatskunde, Falschspiel
Beziehungen: In Nordhag immens - in Weiden hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich – der Vogt presst zwar alles aus den Menschen heraus, aber die Heldentrutz ist arm
Zitate: „Was kümmern mich die Sorgen des Bauernpacks?“
„Er hat doch noch irgendwo Gold versteckt. Raschberg! Geht und findet es!“
„Verdammter Grimwulf…!“

Schwert: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 45 **AuP** 34 **KO** 13 **RS** 7 **MR** 5

Wulfjew von Raschberg zu Nordwall – Junker zu Raschberg, Edler zu Nordwall (geb. 997 BF)
Wulfjew von Raschberg stammt aus dem Bornland und ist dort ein so genanter Flachadeliger. Das heißt, seine Familie ist als eine der Nachfahren der Theaterritter zwar von Stand, besitzt aber kein ausreichendes Land, um die Familie zu ernähren, die daher eigentlich nur eine Kleinbauernfamilie ist.



Deshalb zog es Wulfjew und seinen Bruder auch hinaus aus ihrem kleinen Dorf im Märkischen und sie verdingten sich als Söldner. Nachdem sie lange Zeit durch Aventurien gezogen waren und sich für Gold kaufen ließen, landeten sie schließlich in Nordhag, wo sie vom Stadtvogt als Söldner angeheuert wurden. Hier diente Wulfjew sich langsam hoch, bis er schließlich zum Waffenmeister der Baronie und Edlen zu Nordwall ernannt wurde. Nun will er so viel Reichtum wie möglich an sich bringen, ohne Rücksicht auf die Bevölkerung oder sonst wen zu nehmen.
Wulfjew trägt als bornischer Adeliger noch den Titel eines Junkers zu Raschberg, der allerdings nicht mehr wert ist als das Papier, auf dem er geschrieben steht. Er ist ein gefürchteter Kämpfer, der gnadenlos und brutal gegen seine Gegner vorgeht. Auch wenn er von außen einen ritterlichen Eindruck macht, hält er sich beim Kampf nicht an die rondrianischen Tugenden. Er ist aufbrausend und in seinem Jähzorn voreilig, kann aber auch skrupellos und sehr überlegt vorgehen.

Morgenstern: **INI** 9+W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 3W+3 **DK** N
LeP 38 **AuP** 32 **KO** 15 **RS** 6 **MR** 6
Ausweichen 11, Lanzenreiten 16

Juri von Raschberg – Burgsass der Nôrrburg (geb. 1000 BF)
Juri steht seinem Bruder an Grausamkeit und Brutalität in nichts nach, doch ist er noch kräftiger und breiter und kann als wahres „Kampfschwein“ angesehen werden. Nicht umsonst hat er inzwischen den Beinamen der *Stier aus dem Bornland*. Er ist nicht so intelligent wie sein Bruder und lässt sich oft von ihm unterdrücken. Wulfjew gibt den Ton an, Juri führt die Befehle gnadenlos aus; so wird es gehandhabt in der Familie Raschberg.
Nach dem Tod Wulfjews wird Juri die Posten und Titel seines Bruders übernehmen und auch wenn er nicht so schlau und abgebrüht ist wie dieser, wird es für die Menschen in Nordhag dadurch nicht besser werden …

Schwert: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 35 **AuP** 33 **KO** 15 **RS** 7 **MR** 5
Ausweichen 11, Lanzenreiten 14

Baltram Ehrenhold – Hauptmann der Nordhager Stadtwache (geb. 983 BF)
Hauptmann Baltram ist der Anführer der Stadtwache von Nordhag. Er ist nur durch Beziehungen und durch den Tod der anderen Anführer der Gardisten beim Orkensturm an diesen Posten gekommen und eigentlich vollkommen unfähig. Deshalb lässt er sich auch von Wulfjew von Raschberg herumkommandieren, auch wenn dieser über dem Stadtwachenführer eigentlich gar keine Befehlsgewalt hat. Der Hauptmann ist ein echter Dummkopf und kann von den Helden gerne ein ums andere Mal an der Nase herumgeführt werden. Danach wird Baltram stets seine Gardisten und Büttel für sein Versagen verantwortlich machen.

Schwert: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 30 **AuP** 29 **KO** 12 **RS** 5 **MR** 1

Waffenknecht und Burgwache

Schwert: **INI** 11+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+4 **DK** N
Hellebarde: **INI** 11+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+5 **DK** S
LeP 27 **AuP** 26 **KO** 12 **RS** 5 **MR** 3

Söldner (z.B. Ingermann Erlbrück und Lumin Riedewitz)

Schwert: **INI** 12+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+4 **DK** N
Sklaventod: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+4 **DK** N
Jagdspiess: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+6 **DK** S
Bastardschwert: **INI** 13+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+5 **DK** N/S
LeP 35 **AuP** 30 **KO** 13 **RS** 4 **MR** 5

Anhänge –

Karte Stadt Nordhag
Karte Stadt Nordhag beschriftet
Beschriftung Nordhag
Karte Baronie Nordhag
Unterstützende Artikel aus der Weidener Postille Fantholi