

## Träger der Macht

Ein inoffizielles Abenteuer für DSA 4.1.

**Ort und Zeit:** irgendwo in den Mittellanden, beliebig

**Anspruch Helden:** unerfahren bis erfahren

**Anspruch Spieler/Meister:** mittel/mittel

**Anforderungen:** Interaktion zwischen Spielern, Talenteinsatz, Ermittlungen, Magie, ein wenig Kampf

**Autor:** Dennis Rüter, April 2014

**Kontakt:** weyon@hotmail.de

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

### Inhalt

Bevor es losgeht	2
Ort und Zeit	2
Helden	2
Was bisher geschah	2
Kapitel 1: Zwei Helden, ein Auftrag	3
Auftragsvergabe	3
Reise und Ankunft in Zwischenau	5
Die Hochzeit am nächsten Tag	6
Kapitel 2: Ein Brand und seine Folgen	9
Der Brand	9
Kulmans Plan (Meisterinfo)	10
Was hinter „Alvides Kräften“ steckt (Meisterinfo)	10
Reaktionen am Morgen	11
Ermittlungen	12
Zeugen	12
Die Trümmer untersuchen	13
Schlussfolgerungen	13
Magiebegabte Kinder	14
Kapitel 3: Finale	15
Die Rückreise	16
Der Überfall	16
Das Opferritual	16
Kulmans Ersatzplan (Meisterinfo)	17
Die weitere Reise	17
Helden-Wettstreit	17
Zurück in der Stadt	17
Belohnung	18
Anhang	18
Das Dorf Zwischenau	18
Personen	18

## Bevor es losgeht

In dem vorliegenden Abenteuer werden die Helden ausgeschickt, um Gerüchten um magisch begabten Kindern nachzuspüren und diese für ihre Tradition zu gewinnen. Leider funkt ihnen ein Diener des Namenlosen dazwischen und vielleicht ein Gruppenmitglied. Denn der Kniff liegt darin, dass mindestens zwei Helden für ihre jeweilige Tradition arbeiten. Somit besteht zwischen diesen über kurz über lang eine gewisse Konkurrenz.

### Ort und Zeit:

Die Helden befinden sich in einer beliebigen Stadt in den Mittellanden. Das Warum spielt dabei keine Rolle. Es empfiehlt sich, dass dort die Möglichkeit besteht, einen Vertreter der passenden Tradition auch zu treffen. Havena oder Elenvina sind wegen ihres Magieverbots u.U. problematisch, während es z.B. Graumagiern schwer fallen dürfte, potenziellen Nachwuchs an einer weißen Akademie „vorbei zu schmuggeln“. Soll das Abenteuer nicht in den Mittellanden spielen, sind gewisse Anpassungen bei der Kultur der Leute, deren Namen und dem Klima vorzunehmen. Der Zeitpunkt ist beliebig. Allerdings sollte mindestens eine gute Woche, besser zwei an verfügbarer Zeit vorhanden sein.

### Helden:

Es sollten sich mindestens zwei magiebegabte, menschliche Helden in der Gruppe befinden. Diese sollten verschiedenen magischen Traditionen oder zumindest Gilden angehören. Sie sollten diesen gegenüber Verpflichtungen, Schulden oder noch nicht erwiderten Gefallen haben, wenn Sie sicher gehen wollen, dass sie den Auftrag annehmen. Da Nicht-Menschen fast nie verschiedene Traditionen anbieten und keine Menschen ausbilden, eignen sich Elfen nicht, Zwerge nur als Gildenmagier. Da Schelme von Kobolden geraubt werden, sind auch diese ungeeignet. Exotische Helden mit Fell oder Schuppen könnten in den Mittellanden Probleme bekommen. Der Auftrag und sein konsequentes Ausspielen seitens der Spieler können zu Verstimmungen innerhalb der Gruppe führen. Bei zwei eh schon verfeindeten Mitgliedern könnte es so zu einem Bruch und Ende des gemeinsamen Herumreisens kommen. Wenn Sie dies vermeiden wollen, sollten Sie im Zweifel auf dieses Abenteuer verzichten. Bei den nicht in den „Wettstreit“ verwickelten Helden sollte sichergestellt werden, dass sie motiviert werden, sich nicht während der Auftragsdauer von der Gruppe zu trennen – außer für den Fall, dass der Spieler nicht anwesend ist bzw. mal einen anderen Helden spielt.

### Was bisher geschah:

Das Mädchen *Alvide Ghune* stammt aus bäuerlichen Verhältnissen. Sie spielte nicht so gern mit andern Kindern draußen, sondern vollbrachte lieber Heimarbeit. Seit einiger Zeit hat es ihr die Dorfschmiede angetan, wo sie dem Schmied stundenlang zuschaut. Vor etwa sechs Monaten vergaß er während eines Gesprächs mit dem Krämer *Torben Pfadtreter* ein glühendes Eisen auf dem Amboss. Alvide berührte fasziniert das Stück. Als der Schmied dies sah, riss er entsetzt ihre Hand fort. Zu seinem Erstaunen – und des Krämers – war sie unverletzt. Durch den Krämer verbreitete sich der Vorfall in der Gegend.

Im Dorf waren zu dieser Zeit einige Hühner abhanden gekommen. Als *Nella Windträger*, Tochter des Müllers, beim Früchtesammeln im Wald den Bau eines Fuchses entdeckte, entschloss sie sich, das Tier zu fangen. So nahm sie eines Nachts von Zuhause einen kleinen Käfig, wie er zum Hühnertransport dient, und eine Flasche Schnaps und ging zur Schmiede. Sie wollte mit dem dortigen Blasebalg und einigen glühenden Kohlen ein großes Feuer vor dem Bau entfachen, um das Tier raus zu treiben und zu fangen. Beim Aufbrechen der Schmiede hörte Alvide sie. Ihre Mutter

war gerade bei einem heimlichen Schäferstündchen mit dem Krämer und ihr Vater sturzbetrunken im Bett eingeschlafen.

Alvide ertappte Nella, wie sie versuchte, mit dem Schnaps die Kohlen zu entzünden. Dabei hatte sie bereits ein schwaches Feuer hervor gebracht. Zwischen den Mädchen brach ein Streit aus: Alvide wollte Nellas Hausfriedensbruch petzen. Damit zeigte sich Nella nicht einverstanden. Während ihres Streits riss Alvide versehentlich die Flasche um, die in den Ofen fiel und eine große Stichflamme auslöste. Während Alvide sogleich die Hände vors Gesicht hob und nur eine kleine Verletzung davon trug, erlitt Nella starke Verbrennungen.

Als die Bewohner ihr Geschrei hörten, eilten sie herbei. Sie fanden Nella schwer verletzt und Alvide daneben vor. Als sie ihre Hände sinken ließ, erlosch auch das Feuer – der Alkohol war verdampft. Alvide schweigt aus Scham und Nella aus Schock über das Geschehen. Sogleich entbrannte ein Streit zwischen den Elternpaaren. Die Kinder meiden Alvide, Nella hingegen trägt noch immer Spuren des Vorfalls davon und zeigt sich, wenn überhaupt, nur mit Schal, um die Narben zu verbergen.

## **Kapitel 1: Zwei Helden, ein Auftrag**

Zwei Mitglieder der Heldengruppe werden – jeweils unabhängig voneinander – von Vertretern ihrer jeweiligen Tradition angeheuert, um Gerüchten über magisch begehrte Kinder in der Gegend nachzugehen. Ziel ist das Dorf Zwischenau, wo dieser Tage eine Hochzeit stattfindet. Dort können die Helden eine Reihe potenzieller Kandidaten in Augenschein nehmen.

### **Auftragsvergabe:**

Da es den Umfang dieses Abenteuers sprengen würde, für jede menschliche Tradition eine eigene Anwerbung zu schreiben, habe ich mich auf zwei beispielhafte Szenen beschränkt. Bis auf die Bedingungen des Auftrags können Sie hier Änderungen vornehmen oder eigene Szenen erfinden. Die Auftraggeber sind nur mit Namen genannt und können von Ihnen nach Belieben ausgestaltet werden.

#### *Auftragsvergabe an einen Gildenmagier (grau):*

*Alrico von Perricum*, Graumagier und Mitglied des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt, spricht den passenden Helden auf dem Markt oder in der Herberge an. Nach einem kurzen Plausch unter Kollegen bittet er sein Gegenüber zu einer kleinen Unterredung. Dazu begeben sich die Beiden in eine stille Ecke, z.B. den Planwagen, mit dem er herum reist.

#### *Auftragsvergabe durch eine Hexe:*

*Alrike Steinklopfer* hat sich der Heilkunst verschrieben (Krötenhexe) und reist dorthin, wo ihre Dienste benötigt werden. Die Alte transportiert gerade einen großen Korb voller Kräuter. Den Rücken haltend, bittet sie eine Heldin (die Hexe) um Hilfe. Zusammen gehen die Beiden zu einer Scheune. Dort hat Alrike für ein paar Tage Unterkunft erhalten. Sie versorgt hier ein gutes Dutzend Kinder, die am Schlachtfeldfieber erkrankt sind. (Offenbar ursprünglich durch einen Rattenbiss verursacht). Wird ihr bei der Behandlung der Kinder Hilfe angeboten, nimmt sie zwar an, weist aber darauf hin, dass sie alles im Griff hat, die Behandlung aber Zeit braucht. Spätestens jetzt wird sie einen Hexenblick anwenden. Wichtiger sei eine andere Aufgabe.

#### *Der Auftrag:*

Es empfiehlt sich, dies mit den betreffenden Spielern einzeln und getrennt vom Rest der Gruppe auszuspielen. Unabhängig von der Quelle gelten folgende Bedingungen:

- Es gibt – mal wieder – Gerüchte um ein oder mehrere magisch begabte Kinder in der Gegend. Auch, wenn die Leute gern übertreiben und Gerüchte aufbauschen, sollte überprüft werden, ob was dran ist. Ziel ist das Dorf *Zwischenau*, gute drei Tagesreisen entfernt. Da dort die Tage eine Hochzeit stattfindet, dürften sich auch viele aus den Nachbardörfern einfinden, was die ganze Sache erleichtert.
- Alrico hat geschäftlich einen Auftrag zu erfüllen, Alrike kümmert sich noch einige Tage um die Kinder. Er/sie bittet sein Gegenüber, den Gerüchten nachzugehen. In der nächsten Woche will er/sie dann einige Tage auf die Helden warten. (Ob dies in dieser Stadt sei, bleibt Ihnen überlassen, Meister. Es sollte aber bei Beiden dieselbe Ortschaft bleiben.)
- Vor Ort sollen erst mal vorsichtig Erkundigungen eingeholt werden. Falls sich aussichtsreiche Kandidaten finden, sind diese (nach Möglichkeit) erst mal vor Ort begutachten. Könnte etwas dran sein, sollen sie selbige beim nächsten Treffen mit dem Auftraggeber vorbei bringen.
- Nicht-Gildenmagier müssen nicht unbedingt das Einverständnis der Eltern einholen. Ihre Identität (z.B. als Hexe) ist nicht leichtfertig rauszuposaunen.
- Der jeweilige Magiekundige soll seiner Gruppe nur mitteilen, dass er/sie einen Auftrag hat. Am Besten die Überbringung einer Botschaft. Selbige setzt ihr Kontakt gern auf, wobei Nicht-Gildenmagier hier vorsichtiger formulieren, sich z.B. als Hesinde-Gesegnete ausgeben, die im Namen der Göttin die Augen offen hält.

#### *Entlohnung:*

Motivation stellt das a und o für Helden dar. Um den Magiekundigen dazu zu bringen, den Auftrag anzunehmen, bieten sich folgende Möglichkeiten:

- Geld: Der Auftraggeber verspricht eine Belohnung von 20 Dukaten.
- Verpflichtungen: Wer einer magischen Gruppierung angehört, muss dieser öfters Dienste erfüllen.
- Kostenloser Dienst: Wer kein Geld braucht, schätzt sicher Unterricht, einen kostenlosen Heiltrank, verbilligten Zugang zu einem Labor, zu einer Bibliothek oder Unterricht. Dieser Dienst sollte einen Gegenwert von maximal 25 Dukaten nicht überschreiten, also z.B. ein oder zwei kostenlose Steigerungen für vier/zwei Zauber.
- Verbindungen: Kontakte zu Verbündeten können aus mancher Not retten. Und schließlich wäscht eine Hand die Andere.

Grundsätzlich gelten diese Möglichkeiten auch für die restliche Gruppe, wobei Unterricht hier auch bei befreundeten Organisationen wie an einer Krieger-Akademie bedeuten kann.

Wichtig ist ferner, dass die Gruppe zusammenhält. Wenn sich einer mit diesen Möglichkeiten nicht zufrieden gibt oder wissen will, welcher Art die Botschaft ist und keine Antwort erhält, sollte er deswegen nicht gleich die Gruppe verlassen wollen. Eventuell lassen sich ein oder zwei von einer Seite durch ein vertrauliches Gespräch – ohne den Rest der Gruppe – überzeugen.

## Reise und Ankunft in Zwischenau:

Sie dauert gut drei Tage. Viel passiert unterwegs nicht. Schließlich erreicht die Gruppe das Dorf.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Weg führt steinig und von Löchern übersät durch ein kleines Wäldchen. Bevor er eine kleine Biegung beschreitet, dringen Klappern und Knarren an eure Ohren. Nach der Kurve seht ihr hinter dem Wald einen Hügel. Darauf erhebt sich eine Windmühle. Von ihr stammen die Geräusche. Über den Weg gelangt ihr daran vorbei. Hinter dem Hügel könnt ihr erst einige Felder und dann ein gutes Dutzend Bauernhäuser ausmachen. Sie gruppieren sich um einen Platz mit Brunnen in der Mitte.

Einige Kinder schmücken das Dorf mit orangen Girlanden. Besonders ein Haus erfährt reges Interesse von ihnen. Ein älterer Mann dreht sich zu euch um und sagt:

„Seid begrüßt. Ich bin Kulman Berlind, der Dorfvorsteher. Seid ihr wegen der Hochzeit hier?“

Je nach Jahreszeit sind die übrigen Erwachsenen entweder mit Feldarbeit, Hausarbeit oder der Instandsetzung ihrer Werkzeuge beschäftigt.

### *Gespräch mit Kulman:*

Wenn der Held allein mit Kulman sprechen will, sollten Sie den betreffenden Spieler wieder separieren. Er kennt das Dorf und dessen Nachbarschaft (logischerweise) gut. Wenn ihn jemand nach Kindern mit ungewöhnlichen Gaben fragt, gibt er sich zunächst zurückhaltend. Hier bedarf es einer guten Ausrede (Überreden +5), wenn der betreffende Held kein offensichtlicher Gildenmagier oder Geweihter ist. Gegenüber Praioten versucht Kulman aber, solche Vorkommnisse runter zu spielen.

Er nennt zwei Namen: Ilke Steinkrug, die einen tulamischen Vater besitzt, scheint eine geborene Hexe (zumal ihre Mutter schon den zweiten Manne hat). Rahol Ochsführer sollen, soviel berichtet seine Mutter, ebenso magische Kräfte innewohnen. Beide Kinder wohnen mit ihren Familien im Nachbardorf.

Er erzählt auch, dass morgen die Hochzeit zwischen Udha Steinkrug und Alrik Stocherfeld stattfinden. Dann sollen die Braut und weitere Gäste, darunter die Genannten, eintreffen. Das Paar wird bei Kulman wohnen, der keine Kinder hat. Er bietet den Helden an, in der Scheune zu nächtigen, solange sie sich im Dorf befinden.

### *Geschehnisse:*

- Abseits von den andern Kindern steht Alvide und sieht dem Schmied bei der Arbeit zu. Wer genauer hinsieht: Sie betrachtet viel mehr das glühende Metall, das er gerade zu Nägeln formt. Spricht sie jemand an oder berührt sie, so erschrickt sie, kreischt mit heller Stimme hektisch etwas und läuft nach Hause. Um ihr (garethisches) Geschrei zu verstehen, bedarf es einer Sinnenschärfe (Gehör) +5: „Lasst mich in Ruhe! Es war nicht meine Schuld!“
- Nella beobachtet verstoßen im Schatten eines Hauses die Helden. In der Hand hält sie einen Korb mit Tuch, den sie von einem Bauern als Gegenleistung für die Arbeit ihres Vaters bekam. Wenn sie bemerkt wird (Sinnenschärfe (Sicht/Gehör) +4), wendet sie sich um und geht mit gesenktem Kopf raschen Schrittes nach Hause. Sollte ein Held sie ansprechen, ignoriert sie selbigen. Wird ihr der Weg versperrt, sucht sie sich einen Neuen. Wenn sie festgehalten wird, kommen ein paar Dörfler dazu und fragen, was da los sei. Sollte der Held sie nicht loslassen, werden die Bewohner ungemütlich und schließlich gewalttätig.

*Nachfragen:*

Wenn die Helden wegen Alvide oder Nella herum fragen, erzählen die Leute, dass es beim Spielen einen Unfall in der Schmiede gegeben habe, bei Nella verletzt wurde. (Dies ist sozusagen die offizielle Version.) Allerdings verrät Menschenkenntnis +5 (verdeckt), dass da mehr hinter steckt. Anderslautende Auskünfte sind bei folgenden Quellen zu erhalten:

- Nellas Vater ist den Tag über mit seiner Arbeit beschäftigt. Ihre Mutter hängt gegen Mittag die Wäsche hinaus und holt sie nach einigen Stunden wieder ein. Es bedarf einer Überreden-Probierprobe +3, damit sie unten stehendes preisgibt.
- Alrik bietet einer schönen Heldin gern Auskunft – gegen einen Kuss.

*Wie die Dorfbewohner den Unfall erlebt haben:*

Vor einem guten halben Jahr war mitten in der Nacht ein spitzer Schrei aus der Dorfschmiede zu hören. Beim Nachsehen fanden sie Nella schreiend und auf dem Boden liegend vor. Sie hatte Verbrennungen an Brust, Hals und Kinn. Alvide stand neben ihr, vor dem brennenden Ofen. Sie ließ die Arme senken, worauf die Flammen erloschen. Offenbar hat das Mädchel magische Kräfte. Sie soll vorher schon mal ein glühendes Stück Eisen berührt haben, ohne sich zu verletzen. Keines der Mädchen hat auch nur ein Wort über die Nacht verloren. (Wobei sie auch bis auf weiteres bleiben.) Kulman beruhigte sie: Es habe sich nur um einen Unfall gehandelt. Sollten die Helden ihn deswegen fragen, wird er lügen und dabei bleiben. Menschenkenntnis +9 (verdeckt): Offenbar glaubt er selbst etwas anderes, würde dies aber nie zugeben.

**Die Hochzeit am nächsten Tag:**

Bevor es losgeht, scheucht Kulman seine Mitmenschen noch eifrig hierhin und dorthin, lässt zum Platz schaffen Eimer hinter die Scheune räumen, Tische und ein Zelt auf dem Brunnenplatz aufstellen. Es soll wohl alles perfekt aussehen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Praios steht im Zenit, als ein festlich geschmückter Planwagen samt fein herausgeputzten Begleitern sich nähert. Orange Girlanden flattern im Wind. Schließlich hält er auf dem Platz. Vorn, neben dem Kutschbock, sitzt ein beliebter Travia-Geweihter, der sich behäbig hinab begibt. Hinter dem Wagen hält ein Krämer mit seinem klappernden Karren voller verschiedener Waren. Schließlich entsteigt dem Wagen die Braut, zu erkennen an ihrem fein gearbeiteten Kleid. Der Müllergeselle Alrik sieht in seiner Weste und Hose dagegen fast erbärmlich aus. Er und die Braut bleiben unsicher ein Stück voneinander entfernt stehen. Schließlich führt der Geweihte die Braut zu Alrik und legt ihre Hände ineinander. Die Gäste nehmen im Zelt platz. Der Stuhl neben Alvide bleibt leer. Vor einem improvisiertem Altar spricht der Geweihte einige Worte: von Treue und Eintracht in Heim und Familie, auf Dere gleich wie in Alveran. Dann verbindet er zwei Arme der Brautleute mit einem orangen Band. Die Menge jubelt.

Bis das Essen bereitet ist, dauert es noch. In einer kalten Jahreszeit dürften ein paar Ofen als Wärmespender im Festzelt aufgestellt worden sein.

*Vor dem Essen:*

- Sinnenschärfe (Sicht) +6: Torben und Elida sitzen nicht am selben Tisch, tauschen aber zwischendurch immer wieder Blicke miteinander aus.
- Wenn einer der Helden Magier, Geweihter (nicht Praios) oder Elf ist, wendet sich Oleana an selbigen, an der Hand ihren Sohn Rahol. Sie erzählt von Rahols Geburt, dass er Geschirr herumfliegen oder seine Haarfarbe ändern kann. Wenn der Held einer Demonstration

zustimmt, führt sie ihn etwas abseits in ein Haus (befreundeter Einwohner). Sie bittet den Helden, sich an das Kopfende des Esstisches zu setzen. Sie selbst stellt sich neben das Möbelstück. Hier sei es besser für die Konzentration, erklärt sie. Zunächst bittet sie den Jungen, seine Haare zu ändern. Rahol streicht sich mehrmals hindurch, versucht es mit geballten Fäusten und geschlossenen Augen, aber es klappt nicht. Schließlich unterbricht seine Mutter ihn: „Ganz ruhig, alles gut“.

Fast wie einem Zirkustier geht sie zum nächsten Trick über. Sie nimmt sich einige Teller, stellt diese auf den Tisch und spornt ihn an, sie fliegen zu lassen. Darauf hebt Rahol die Hand, als würde er ein Tier verscheuchen wollen. Als dies nicht klappt, er sich beschämt seiner Mutter zuwendet und die Achseln zuckt, segelt unvermittelt einer der Teller ein kleines Stück und landet auf dem Boden. Seine Mutter ist davon hellauf begeistert.

Mit einer Sinnschärfe +4 (Sicht/Gehör) von außen bzw. +7 von innen – die Mutter bittet den Helden, genau auf die Teller zu schauen – kann Heiltrud ausgemacht werden, die sich heimlich an ein Fenster angeschlichen hat, dass seitlich neben dem Tisch liegt, sodass sie in Jules Rücken steht. Sie zeigt, als Rahol sich seiner Mutter zuwendet, heimlich mit einem Zeigefinger auf einen Teller und zaubert. Sollte sie sogleich darauf angesprochen werden, tut sie, als habe sie Rahol zusehen wollen, und geht zurück zum Zelt.

- Nella trägt viel Schminke. Sie sitzt sich von Alvide so weit es geht fort. (Eventuell vorhandene Öfen meidet sie ebenfalls, da sonst ihre Schminke durch die Hitze verlaufen könnte.)
- Alvides Eltern sitzen ihrer Tochter zur Linken, während der Platz zur Rechten frei bleibt. Sie schaut Nella nicht einmal an. Nellas Vater grummelt mehrmals in Alvides und ihres Vaters Richtung.
- Jemand meint, dass die Braut (Udha) so schön sei, wie es bei ihrem verstorbenen Vater und ihrer (lebenden) Mutter nur sein könne. Und Ilkes Anblick zeige, wie viel sie vom Charme ihres Vaters geerbt habe. Bei letzteren Worten räuspert sich Gunnar unzufrieden. Losan verlässt für einen Augenblick den Tisch, während Oleana das Gespräch auf die Helden lenkt.
- Torben meint zu Alrik, dass Bräutigam und Braut es bei Kulman zwar etwas eng hätten. Aber dadurch, dass der Vorsteher seine alte Standuhr vor Jahren verkauft habe, sei wenigstens etwas da.

#### *Beim und nach dem Essen:*

Es gibt gute, deftige Hausmannskost, bestehend aus Schweinsbraten mit Gemüse und Soße, dazu Brot, Schnaps und Bier (für die Kinder Milch). Nach dem Essen passiert dies (besonders Punk 3 beachten):

- Die Erwachsenen beginnen, zu tanzen. Den etwas ungelungenen Eröffnungstanz führt das Brautpaar natürlich selbst. Die Musik auf einer alten Leier und Trommel einiger Gäste klingt nicht besonders gut. So wenden sich einige Gäste an bunt gekleidete Helden oder solche mit Instrument und bitten um eine Kostprobe ihres Könnens.
- Beim Fangen spielen der Kinder könnte einem Helden auffallen, dass Heiltrud die Puste nicht auszugehen scheint, während Ilke sich zurück hält. Als die Andern versehentlich den Tisch anstoßen, an dem sie sitzt, und dabei ein Spritzer Milch auf ihrem Kleid landet, meckert sie. Zusammen mit ihrer Mutter verlässt sie kurz das Zelt, um am Brunnen das Kleid mit einem feucht gemachten Tuch so gut es geht zu reinigen.
- Lares, der Müller, will aufstehen, um noch etwas Schnaps aus seinem Keller zu holen (Müllerhaus). Der alte Kulman heißt ihn, sich zu setzen. Zusammen mit Torben leiht er sich den Schlüssel von Lares und zieht los. (Sollte ein Held den beiden nachschleichen, bemerkt er, dass Torben sich unterwegs von Kulman trennt, um unten stehendes zu tun. Kulman

derweil holt von zuhause eine Schubkarre mit einem Sack, darin versteckt jene einfache Apparatur, mit der er den Brand auslösen wird (siehe seinen unten).)!)

- Torben, der Krämer, ist derweil, so ihm jemand folgt, mit einer blaugrünen Decke zu beobachten. Er versucht, diese unauffällig zur Scheune zu bringen, und kommt entsprechend ohne sie wieder. Sollte ihm jemand folgen, wird er von dem Vorhaben ablassen, so dem Verfolger zwischendurch nicht Schleichen gelingt. Späteres Folgen der Spur erfordert Fährten Suchen +3, da die Scheune im Dorf ein häufig aufgesuchtes Gebäude ist.
- Danach treffen sich Torben und Kulman wieder und gehen mit einer Schubkarre voller Schnaps zurück zum Platz.

#### *Was am Abend passiert:*

- Trautmann und der Geweihte bechern ordentlich, wobei Ersterer schon wesentlich breiter ist. Zusammen grölen sie Becher schwenkend einfaches Liedgut.
- Einem Helden, der nichts trinken will, wird von den Leuten gut eingeschenkt. Sie fordern ihn auf, sich nicht hängen zu lassen. Sogar der stramme Geweihte reißt sich in diesen Tenor ein.
- Elida geht schon am späten Nachmittag nach Hause. Tatsächlich schleicht sie von dort jedoch zur Scheune, um sich mit Torben zu treffen. Dieser geht kurz nach ihr, wobei er unterwegs ebenfalls zur Scheune schleicht. Sollte er die Decke vorher nicht dort hingebraucht haben (wegen Störung), so tut er dies jetzt. Ansonsten gelten die Anmerkungen seiner Decken-Aktion von oben. Wer sich daraufhin in der Scheune umblickt, kann vom Dachboden leises stöhnen hören (Sinnenschärfe (Gehör) +3). KL+3: Die Stimmen stammen von Torben und Elida. Ansonsten, da die Luke zum Boden verriegelt ist, bliebe noch die große Ladeluke an der Frontseite. Die Beiden sind so sehr miteinander beschäftigt, dass sie es nicht merken, wenn jemand diese aufmacht. Um hochzukommen, bedarf es allerdings Klettern +4 (Höhe 3 Schritt, Fallschaden 3W6-3 SP).
- Nella verabschiedet sich, sobald es dunkel wird und Fackeln und Laternen angezündet werden. Die Feuer sorgen nämlich dafür, dass ihre Schminke allmählich verläuft (Sinnenschärfe (Sicht) +5).
- Trautmann und Lares kriegen sich nach Nellas Abgang in die Haare. Wenn sie keiner aufhält, liefern sie sich eine kurze Schlägerei, bis der Geweihte sie trennt. Lares geht nach Hause. Seine Frau folgt ihm wenig später angetrunken und mit einer Pulle Schnaps in der Hand. Allerdings suchen die Beiden ihre Mühle auf. Das Knarren der Mechanik beruhigt Lares.
- Alvide sitzt allein am Tisch. Unterhält sich ein Gruppenmitglied mit ihr, gibt sie sich freundlich. Vor allem nach Qualitäten von geschmiedeter Ausrüstung erkundigt sie sich. Kommt er auf den Vorfall vor einem halben Jahr zu sprechen, geht sie. Auch nach dem Streit ihres Vaters wird sie gehen. Kulman folgt ihr und wechselt kurz ein paar Worte. Er bleibt dabei in Sichtweite der Helden, und spricht so mit ihr, dass die Helden nur seinen Rücken sehen. Wenn sie ihn fragen, was er Alvide gesagt hat, erklärt er, er habe ihr geraten, beizeiten mit Nella über den Unfall zu sprechen, damit kein böses Blut fließe (wahr).
- Etwas später verabschiedet sich auch das Brautpaar, wobei Alrik hierbei ein bisschen quengelt. Beim Tragen seiner Braut über die Schwelle hat er ein bisschen Probleme, sodass sie sich an der Tür leicht den Kopf anstößt – sehr zur Erheiterung der Gäste, die einige anzügliche Bemerkungen von sich geben.
- Schließlich schläft der Geweihte auf dem Tisch ein. Trautmann versucht, ihm aufzuhelfen, kippt dabei aber fast selbst um. Kulman bittet die Helden, ihm zu helfen. Es wurde ein Gästezimmer für den Geweihten in einem nahen Haus eingerichtet. Trautmann missversteht

das und stützt sich auf den hilfsbereiten Abenteurer. (Eine Probe zum Stehenbleiben könnte angebracht sein.) Erst nach einer Zurechtweisung von Kulman schwankt er nach Hause, wenn „die Helden sich so um mich...hicks...kümmern wie meine Frau“. Dem Geweihten zu helfen, erfordert KK+2, bei zwei Helfen nur KK pro Held.

## Kapitel 2: Ein Brand und seine Folgen

Mitten in der Nacht steht das Müllerhaus in Flammen. Alvide gelingt es, Nella rauszuziehen. Sie muss – als vermeintliche Verursacherin – jedoch das Dorf bald verlassen. Die Helden können Spuren finden, die den Krämer Torben oder Dorfvorsteher Berlind belasten.

### Der Brand:

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist dunkel. Die meisten Gäste haben sich verabschiedet, als ein ohrenbetäubend lauter Knall ertönt. Ihr wendet euch seinem Ursprung zu: dem Müllerhaus, das lichterloh in Flammen steht. Einzelne Trümmer liegen brennend daneben. Jene, die sich noch heben können, treten auf den Platz, entsetzt hoch schauend. Elida eilt raschen Schrittes hinzu. Ihre Haare wirken zerzaust und die Kleider sehen aus, als seien sie rasch übergeworfen worden. Einen Augenblick später tauchen die Kinder auf – bis auf Nella und Alvide –, gefolgt vom Brautpaar. Die frisch vermählten sehen Elida irgendwie ähnlich. Sogleich folgt Torben, der Krämer, auf den selbiges ebenfalls zutrifft. „Ist Nella nicht nach Hause gegangen?“, fragt er entsetzt. Kulman nickt.

Mit einer Sinnenschärfe +5 (Sicht) sind zwei Personen neben dem Mühlenhaus auszumachen: Lares und seine Frau.

Zwei vorrangige Aktionen stehen im Vordergrund: Das Feuer einzudämmen/zu löschen und Nella zu helfen.

Abgesehen von oben genannten Personen und einigen unwichtigeren NPCs schlummern die andern Feiernden in ihren Betten (oder daneben). Selbst der Geweihte ist nicht hoch zu kriegen.

#### *Löschen:*

Es ist an den Helden, solcherlei zu organisieren. Am Naheliegensten ist eine Eimerkette vom Brunnen zum Haus. Leider hat Kulman die Eimer beizeiten hinter die Scheune bringen lassen (KL+3), woran er sich jetzt aber nicht mehr erinnern will. Zudem stolpert er zwischendurch in die Kette, wobei er sich entschuldigt und platz macht. Die Anwesenden sind gerade ausreichend, um bis zum Müllerhaus zu kommen. Einige müssen ein paar Schritte gehen, wenn nicht zwei Helden mitmachen. Sollte die Kette rasch initiiert werden, kann das Feuer zumindest abgeschwächt werden. Daneben könnte auch Erde auf das Haus geschaufelt werden. Da die Bewohner dazu jedoch nah ran müssten, bedarf es einer entsprechenden Ermunterung (z. B. Liturgie Göttliches Zeichen, Überreden +5). 1W6 der so Tätigen erleiden durch Funken je 1W6 TP (keine Rüstung). Dasselbe gilt beim Draufschlagen mit nassen Decken. Daneben bieten sich auch übernatürliche Wege an. Für eine Herbeirufung oder Beschwörung ist die Zeit allerdings zu knapp.

#### *Retten:*

Wenn die Helden am Haus eintreffen (80 Schritt vom Festzelt entfernt), stehen Lares und seine Frau daneben. Er hat rußgeschwärzte Haare und hustet schwer, während sie schwankend eine Pulle Schnaps hinein werfen will. (Hier reicht eine Ermahnung, um sie davon abzuhalten.) Er hat

versucht, Nella aus dem Haus zu holen, jedoch ohne Erfolg. Glücklicherweise ist Lares nur leicht verletzt, jedoch erschöpft. Nellas Zimmer finde sich im Obergeschoss, erklärt er – was des Hustens wegen 1W3 KR dauert.

Ein Held, der eintritt, erleidet jede KR 1W6 SP, bei erfolgreichem Einsatz pro Löschtechnik reduziert um 1 (maximal 3 weniger). Siehe auch Wege des Schwerts, S. 146. Bei vorherigem Besuch im Haus steht eine KL-Probe zu, nach Nachfrage bei Lares weiß der Held so, dass Nella ihr Zimmer im Obergeschoss hat. Im Haus kann der Held Alvide ausmachen, die gerade versucht, Nella nach draußen zu bringen. (Nella trägt ihren Schal vor dem Gesicht.) Je nachdem, wie lange der Held vom Knall bis zum Eintritt gewartet hat, trifft er sie noch am oberen Ende der Treppe (12 KR oder weniger), oder am Fuß derselben. Nach insgesamt 15 KR verlassen Alvide und Nella das Haus. Ein Held, der sie unterstützen will, muss keine Probe ablegen. Für einen Helden dauert der Aufenthalt 5 KR, wenn er die Beiden noch oben an der Treppe antrifft, ansonsten 3 KR. Der Qualm und die Flammen behindern eben das Fortkommen.

Nach insgesamt 25 KR kracht das Haus in sich zusammen. Die Trümmer brennen weiter. An Alvide sind bei magischer Untersuchung Spuren eines schwachen Zaubers – vergleichbar dem Leib des Feuers – auszumachen (14 ASP). Dieser stammt von ihrem Beschützer (siehe „Was hinter Alvides Kräften steckt“ unten). Sie spricht einen kurzen Dank an Ingerimm aus.

#### **Kulmans Plan (Meisterinfo):**

Um sich der Macht des Namenlosen würdig zu erweisen, will er Alvide als offenbar von Ingerimm Gesegnete umzubringen. Dazu hat er sich Folgendes erdacht:

Wenn während der Feier der Schnaps ausgeht, wird er sich anbieten, Nachschub aus dem Keller des Müllerhauses zu holen. Er hat einige Tage vorher mit Torben verabredet, ihm auf der Feier Gelegenheit zu geben, ein paar schöne Stunden mit Elida zu verbringen. Er sagte Torben, er finde das zwar falsch, wolle ihrer Liebe aber nicht im Wege stehen. Wenn sich Torben unterwegs trennt, holt Kulman seine Schubkarre aus seinem Haus, in die er bereits einen Sack gepackt hat. Darin liegt, ganz flach und somit unauffällig, ein sehr einfaches Uhrwerk. Kulman baut es heimlich in dem Kellerraum auf, wo im Müllerhaus der Schnaps lagert. Mit einem schlichten Faden verbindet er eine Zahnrad-Strebe mit einer Flasche Schnaps. Sobald es eine gewisse, abendliche Uhrzeit anzeigen würde – so ein Ziffernblatt vorhanden sei –, wird die Flasche durch Faden und Zahnrad-Bewegung ihren Inhalt über einer großen, brennenden Kerze entleeren.

Da Kulman zudem Schnaps im Haus verteilt, breitet sich das Feuer rasch aus. Dies führt dazu, dass der Stoff in einer regelrechten Explosion in die Luft geht. Durch ein kurzes Gespräch mit Alvide, wo er sie bittet, doch ein paar Worte mit Nella zu wechseln, und die Tatsache, dass betrunkene Bauern sicher nicht gut im Löschen sind, sieht er seinen Plan bereits vollendet.

Für den Fall, dass dieser scheitert, hat er noch einen Notfallplan (siehe unten).

#### **Was hinter „Alvides Kräften“ steckt (Meisterinfo):**

Sie können sich für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden: ein wohlmeinender Feuergeist – oder Ingerimms göttliches Wohlwollen.

*Der Feuergeist:* Alvides Ur-Großvater, ein Geweihter Ingerimms, reiste einige Jahre umher und fand dabei einen Feuergeist, dem er – als Ausformung eines Elements seines Gottes – Heimstatt in einer Sturmlaterne anbot. Diese hängt in der Mühle, da sie der Mann bei der Einweihung des Gebäudes seinerzeit als Zeichen des Segens Ingerimms übergab. Das es sich um ein Geschenk der Ghunes handelte, ist im kollektiven Gedächtnis geblieben. Das darin ein Feuergeist wohnt, ist jedoch unbekannt. Meist verbringt der Geist dort die Nächte. Morgens zieht er über einen winzig kleinen Rauchabzug, der sich neben der Laterne findet, meist zur Schmiede, wo er die Tage im

Schmiedefeuer verbringt. Da er die Erfahrung gemacht hat, dass Sterbliche ungehalten auf ihn reagieren, lässt er sich dabei nicht blicken.

Er mag Alvide, da sie so fasziniert von Feuer ist. Manchmal, wenn sonst keiner hinsieht, bildet er ein Gesicht in den Flammen und zwinkert ihr zu. Aus Dankbarkeit schützt er sie vor seinem Element, wenn er mitbekommt, dass sie in Schwierigkeiten steckt. Dazu muss er sich entweder am selben Ort befinden oder – wie im Falle des Großbrandes – von seinem Element angezogen werden, um sie zu retten. Daher hat er sie bei dem Vorfall vor einem halben Jahr nicht geschützt, da er die Nacht „zu Hause“ verbrachte.

Den Weg zum Brand legt er unbemerkt vor den Helden zurück, während er den Rückweg erst in der Nacht antritt, wenn keiner mehr da ist. Bis dahin verbirgt er sich ganz schwach in den Trümmern. Würde ein Held die ganze Nacht am Haus Wache schieben, versucht der Geist, ihn durch kurzfristiges Entflammen eines Trümmerteils abzulenken, während er in der andern Richtung zu seiner Laterne.

*Ingerimms Wohlgefallen:* Alvide hat ein Händchen für Handwerk und betet nicht selten zum Schutzherrn aller Handwerker. Daher hat der Bärtige ein Auge auf sie geworfen und schützt sie, wenn es ernst wird, vor seinem Element.

#### *Nellas Verletzungen:*

Sie hat zumindest eine Rauchvergiftung. Ihre AuP betragen 0, die LeP 14. Der Schal vor ihrem Gesicht hat sie geschützt. Wenn die Helden erst nach 10 KR dazu kamen, hat sie eine Wunde und 6 LeP übrig. Dies rührt daher, weil sie beim Alleintransport ein paar Stufen rutschte und sich den Kopf stieß. Haben sie nicht beim Rausbringen geholfen, sind es zwei Wunden und 1 LeP übrig. Die zweite Wunde wurde dann von einer Stichflamme verursacht.

#### *Reaktion der Einwohner:*

Die Bewohner sind fassungslos, allem voran Lares, der nach einem Augenblick auf Alvide losgehen will. In dem folgenden Streit fordert er, dass gefährliche Mädchen auf der Stelle verbrannt werden soll – so wie sie seine Tochter verbrennen wollte.

Es liegt an den Helden, für Alvide zu sprechen. Befragt nach den Ereignissen, erzählt sie, dass sie sich bei Nella entschuldigen, diese aber nichts davon hören wollte. So kam es zu einem Wortgefecht, als plötzlich das Feuer mit lautem Knall von unten ausbrach. Sie wisse nicht, wieso, habe aber keine Angst oder Schmerzen gehabt und Nella schließlich rausgezogen.

Es wird schließlich entschieden, dass Alvide eine umfassende magische Untersuchung anzugedeihen ist. Dazu sei der nächste Experte in der Stadt angeraten (also der Auftraggeber der Helden). Ob sie dann auszubilden oder das „Magieding wegzubeten sei“, wie Lares meint, sollen die Gelehrten dann entscheiden. Kulman legt fest, dass die Helden noch zwei Tage bleiben und ihre Abreise vorbereiten dürfen.

#### **Reaktionen am Morgen:**

Die Einwohner und Gäste, die erst am Morgen von dem Vorfall erfahren, sind geschockt. Sie drücken den Windträgern ihr Mitgefühl aus und machen einen Bogen um Alvide. Besonders der Geweihte Gunnar kann es kaum glauben. Er läuft mit zerzausten Haaren und gerade so übergeworfener Robe zum Unfallort. Nach einem Blick auf die Trümmer sinkt er auf die Knie. Einige Augenblicke später geht er zu seinem Quartier und kasteit sich einige Zeit. Erst am Nachmittag sucht er Lares auf und verspricht, seine Kirche werde beim Wiederaufbau helfen.

### **Ermittlungen:**

Wenn die Helden den Brand untersuchen, bieten sich zum einen Zeugen, zum Anderen eine Untersuchung des Tatorts an.

### **Zeugen:**

Unten stehend finden Sie eine Liste derjenigen, die das Unglück aus der Nähe erlebten. Alle anderen Einwohner haben bestenfalls dasselbe wie die Helden mitbekommen.

#### *Alvide:*

Sie ging zu Nella, um mit ihr über den Unfall vor sechs Monaten zu reden. Leider ergab ein Wort das andere, bis sie die Müllerstochter anschrill. Daraufhin gab es einen lauten Knall, das Haus zitterte und knarschte. Nella zog erschrocken die Bettdecke hoch, während sie aus der Zimmertür schaute. Als sie von unten flackernden Schein und aufsteigenden Qualm sah, sandte sie ein kurzes Stoßgebet zu Ingerimm, zerrte Nella aus dem Bett und in den Flur. Dabei hielt sie ihr den Schal vor's Gesicht. Auf dem Weg nach unten fing Nella erst an, zu husten. Dann brach sie am oberen Ende der Treppe zusammen. (Wenn sie Nella allein raus zog, fiel sie auf der Treppe versehentlich einige Stufen nach unten, da Alvide sie nicht halten konnte. Wenn sie unten auch keine Hilfe bekam, erwischte eine Stichflamme Nella.)

Alvide zog sie zur Haustür und nach draußen. Dann brach das Haus zusammen. Warum sie sich nicht verletzt hat, weiß sie nicht. Ihr machte das Feuer nichts aus, als habe jemand seine schützende Hand über sie gehalten. (Menschenkenntnis: wahr.)

Fragen die Helden sie nach dem Vorfall vor sechs Monaten, muss ihnen ein Wurf auf Überreden +4 gelingen. Dann erzählt sie, dass es damals ebenfalls zum Streit mit Nella kam, als sie die in der Schmiede antraf. Alvides Haus liegt der Schmiede am nächsten. Ihr Vater war sturzbetrunken, ihre Mutter vielleicht auch. Nella hatte eine Flasche Schnaps dabei und schürte das Feuer. Sie, Alvide, habe versehentlich die Flasche ins Feuer gestoßen. Dadurch sei eine Flamme entstanden, die Nella so verletzte. Sie hat deswegen Schuldgefühle. (Wieder Menschenkenntnis: ebenfalls wahr.)

Nach der Befragung will sie von den Helden wissen, warum, bei Ingerimm, ausgerechnet ihr immer so was passiert.

#### *Lares Windträger:*

Er spricht nicht mit den Helden und verbringt den Tag damit, beim Krämer eine Liste der zerstörten Sachen aufzustellen, um diese zu ersetzen. Bewohner und Gäste sagen ihm Unterstützung zu.

#### *Alena Windträger:*

Bestrebt, die Vorkommnisse aufzuklären, gibt sie bereitwillig Auskunft. Da sie einen Kater hat, reagiert sie auf gewöhnliche Lautstärke schon mit Wimmern und der Bitte, leiser zu sprechen. Wahrhaft lauten Geräuschen begegnet sie mit zugehaltenen Ohren, bei einem Anhalten Flucht in die nächste ruhige Ecke.

Als ihr Mann nach dem Streit mit Trautmann nach Hause ging, blieb sie noch etwas. Nach einer Weile folgte sie ihm. Sie suchte gleich die Mühle auf. Ihr Mann findet dort immer Zuflucht in einer kleinen Ecke. Dort beruhigte sie ihn. Plötzlich standen sie draußen vor ihrem brennenden Haus, und Nella lag klagend am Boden. Soweit reichen ihre verschwommenen Erinnerungen. (Menschenkenntnis: wahr.) Sie kann darüber hinaus Angaben zum Aufbau des Hauses machen.

#### *Nella Windträger:*

Wenn sie mindestens eine Wunde davon getragen hat, schläft sie bis zum frühen Nachmittag. Auf jeden Fall ist sie traumatisiert und liegt mit tiefen Augenringen in ihrem Notquartier. Zwar lässt ihre Mutter ein bis zwei Helden auf einmal (zumindest Vertrauen erweckende) zu ihr, doch um Nella

zum Sprechen zu bringen, bedarf es schon Überreden +5 oder Heilkunde Seele +1.

Alvide kam gestern Abend zu ihr und sprach über den Vorfall vor einem halben Jahr. Sie wollte sich entschuldigen, obwohl Nella einfach „eingebrochen“ war. Darauf stritten sie sich. Dann zog Alvide sie aus dem Zimmer hinaus in den verqualmten Flur. Dabei zog Alvide ihr den Schal eng vor's Gesicht. Dort fiel Nella in Ohnmacht. (Menschenkenntnis: wahr.) An einen Knall kann sich das Mädchen nicht erinnern. Dies mag sich durch den Einsatz übernatürlicher Mittel – wie einer Reise in ihre Träume – ändern. Schlafen will Nella aber erst mal nicht mehr. Sie hatte einen furchtbaren Alptraum.

Sollte sich ein Heiler, Geweihter oder Magier in der Gruppe finden, fragt Alena diese, ob sie Nella beim Einschlafen helfen. Dazu bedarf es eines guten Schlafmittels oder übernatürlicher Methoden wie Somnigravis.

### **Die Trümmer untersuchen:**

Verbrannt und verkokelt liegen Bausubstanz, Möbel und Inventar in und um die Ruine verteilt.

#### *Ausgangspunkt des Brandes ermitteln:*

Wenn die Helden das demolierte Haus untersuchen, dürfen sie auf Baukunst, Magiekunde oder Alchimie +5, alternativ Gesteinskunde oder Holzbearbeitung +8 würfeln. So können sie die Stelle ermitteln, wo der Brand ausbrach – und zwar nach einer Explosion. Teile der Wände und Zwischendecken stürzten ein. Wird Alvide vorher zum Tathergang befragt, sinken die Zuschläge je um 2, bei Alena zum Aufbau des Hauses nochmals um 2. Alternativ kann Gunnar, der Geweihte, die Stelle ermitteln. Dies erfordert Überreden +3, um ihn zu überzeugen, dass es nicht seine Schuld ist.

#### *Das halb zerstörte Zahnrad:*

Am Ausgangspunkt findet sich, nach gelungener Sinnenschärfe +5 (Sicht) (bei gezielter Suche am Punkt nur +3) in einem Balken ein Riss. In dem Riss befindet sich, sonst nicht auszumachen, ein rundes, nur auf einer Seite angekockeltes, ovales Metallstück. Dieses ähnelt einem Boronsrad, abgesehen von den Zacken auf der runden Außenseite und den nicht miteinander verbundenen, verbogenen Metallstäben auf der andern Seite. Eine gedankliche Rekonstruktion erfolgt mittels (Fein-)Mechanik +2, alternativ Grobschmied oder Metallguss +4. Es handelt sich um ein Zahnrad (aus der „Brandbombe“). Mit letzterer Erkenntnis könnte nach dem Auffinden des Stücks auch der Schmied aushelfen. An der gezackten Seite ist auch ein kleines Tröpfchen durchsichtiger Flüssigkeit auszumachen. Dieses riecht nach Schnaps (Sinnenschärfe (Geruch) +4). Es handelt sich tatsächlich um Schnaps.

Das andere Zahnrad wurde erst in kleine Stückchen gesprengt und anschließend in der Gegend zerstreut. Von Nagelresten ist es nicht mehr zu unterscheiden. Selbiges gilt für den Rest von Kulmans Mechanismus.

Neben profanen Mitteln sind auch übernatürliche Methoden sehr hilfreich. Vor allem ein gezielter Blick in die Vergangenheit im Zentrum der Explosion wirkt Wunder.

### **Schlussfolgerungen:**

Haben die Helden soweit alle Informationen beisammen, können sie folgenden Hergang rekonstruieren: Jemand hat im Schnapskeller der Windträger eine Art Mechanik installiert, die offenbar die Explosion ausgelöst hat. Logischerweise muss es jemand gewesen sein, der in letzter Zeit Zugang zum Haus hatte. Nach Auskunft von Alena befand sich keine Apparatur oder gar eine Uhr im Haus, als sie gegen Mittag selbiges mit ihrer Familie verließ. Bis Nella am Abend nach Hause ging – sie hat einen eigenen Schlüssel – waren die einzigen andern der Krämer Torben und Kulman.

Auf Nachfrage ist von den Einwohnern zu hören, dass Kulman vor zwanzig Jahren bei der

Instandsetzung der Mühle geholfen hat. Besonders bei einigen Zahnrädern habe er Ausbesserungen vorgenommen.

*Wie Torben auf Anschuldigungen reagiert:*

Er streitet sie ab und erklärt, zum Zeitpunkt des Brandes gar nicht beim Haus gewesen zu sein. Das ihn dies eher verdächtig erscheinen lässt, realisiert er, nachdem er es gesagt hat. Er weigert sich zwar, sich in der Stadt einem Richter/ihrer Baron, Magier oder Geweihten vorführen zu lassen, leistet jedoch keinen Widerstand, wenn jemand ihn zwingt, mit den Helden dahin zu reisen.

*Wie Kulman auf die Anschuldigungen reagiert:*

Er streitet ebenso alles ab, erklärt sich aber bereit, die Helden in die nächste Stadt zu begleiten. Insgeheim verfolgt er jedoch seinen Ersatzplan (siehe unten).

### **Magiebegabte Kinder:**

Nicht vergessen werden sollte der Auftrag, potenziellen Nachwuchs zu finden. Es gibt da folgende Kandidaten:

- Alvide Ghune, die ohne eigenes Wissen von einem Feuergeist beschützt wird;
- Ilke Steinkrug, die kein entsprechendes Talent, dafür aber einen magischen Anhänger ihres Vaters besitzt;
- Rahol Ochsführer, dessen Mutter fest von einer Begabung ihres Sohns überzeugt ist und sich nicht einfach von ein paar Reisenden davon abbringen lässt;
- und Heiltrud Pfadtreter, das einzige wirklich zauberfähige Kind.

In wieweit die Helden diesen Wahrheiten bisher auf die Schliche gekommen sind, hängt von ihren Aktionen ab. Die Eltern reagieren unterschiedlich auf diese Erkenntnisse:

*Trautmann und Elida Ghune: Gleichgültigkeit und Skepsis*

Alvides Eltern sind nach dem Brand zur Überzeugung gekommen, dass ihre Tochter bald zu einem Geweihten geschickt werden sollte, der „ihr Magiedings ausbrennt“. Wenn die Helden stattdessen die Möglichkeit einer magischen Ausbildung ins Spiel bringen, reagiert Trautmann gleichgültig und Elida skeptisch. Ihre Tochter würde dann ja in irgendeiner Stadt leben und sicher „zwölf göttergefällige Jahre“ in die Ausbildung gehen, bevor sie arbeiten könne. Wer soll bis dahin für den Wiederaufbau des Müllerhauses aufkommen, der beizeiten anstehen dürfte? Will ein Held sie trotzdem mitnehmen, verlangt Elida erst mal „so einen Schuldschein“, da Papier in der Stadt eher Anerkennung fände.

Sollte die Erkenntnis vorliegen, dass ein Feuergeist für ihre Fähigkeiten verantwortlich ist, ändert dies nichts an ihrer Meinung.

*Alvide Ghune: Verzweifelt Einverständnis*

Sie ist nach dem Vorfall sowohl bereit, sich die Magie ausbrennen zu lassen, als auch eine Ausbildung zu beginnen.

*Oleana und Losan Steinkrug: Neugier und Überzeugungsarbeit*

Oleana schließt eine magische Begabung ihrer Tochter keineswegs aus, war der Vater doch Tulamide. Losan will davon bei Praios nichts wissen. Erst, wenn die Helden ihm mit dem Gesetz (Rechtskunde +1), Glauben (Götter/Kulte +1) oder Wissen (Magiekunde +1) kommen und anmerken, dass eine Ausbildung der beste Weg ist, um vor der Inquisition zu schützen bzw. die Gabe der Magie im Sinne der Götter zu nutzen bzw. die Kraft von schädlicher Entladung

abzuhalten, wird er einlenken. Ihn plagt das Gefühl, die früheren Männer von Oleana seien besser als er (Menschenkenntnis +3). Wenn er, von den Helden ermuntert, mit seiner Frau darüber spricht, nimmt sie ihn in den Arm und erklärt, dass sie dankbar sei, mit ihm zusammen zu sein. Es gäbe keinen Grund, sich mit einem Toten (ihrem ersten Mann) und tulamidischen Rumtreiber zu messen.

*Ilke Steinkrug: Überraschung und Neugier*

Im Gegensatz zu ihrem Vater reagiert sie überrascht und Neugier auf die Nachricht. Die Vorstellung einer magischen Karriere findet sie interessant. Sie käme sicher ihrer Ausstrahlung zugute.

*Jule und Losan Ochsführer: Glaube an ihr Kind, Skepsis bei Heiltrud*

Sie will weder glauben, dass ihr Sohn nicht begabt sei, noch das Heiltrud im Gegenteil zaubern könne. Ihr Mann hat diesbezüglich nichts zu melden und hält sich raus. Sie besteht darauf, dass Rahol mit andern Kandidaten untersucht wird. Wegen ihrer Nachdrücklichkeit, die sie unerbittlich im ganzen Dorf einsetzt, dürfte es schwer fallen, der Bitte nicht nachzukommen. Wenn Heiltrud unbedingt auch eine bekommen soll, bitte – aber nicht ohne Rahol! Sie lässt sich für ihren Sohn ein Dokument ausstellen, dass besagt, er werde auf magische Begabung überprüft. Neben gildenmagischen und geweihten Helden wird selbiges auch, nach Drängen von Jule, vom Travia-Geweihten Gunnar unterzeichnet.

*Rahol Ochsführer: Zaghafte Hoffnung*

Er hofft, jetzt die von seiner Mutter in ihn gesetzten Erwartungen zu erfüllen.

*Torben Pfadtreter: Staunen und Zustimmung*

Wenn die Helden feststellen, dass seine Tochter magisch begabt ist, zeigt er sich überrascht und ungläubig. Aber er will dem Mädchen keine Chance verbauen und willigt ein, sie eingehender untersuchen zu lassen.

*Heiltrud Pfadtreter: Neugier, Sorge, Zuversicht*

Die Nachricht überrascht sie. Eine einfache Menschenkenntnis verrät, dass dem nicht so ist. Zunächst ist sie voller Neugier, stellt sich vor, wie es sein mag, Wind zu rufen oder Geister zu bannen. Sie fragt einen magiekundigen oder geweihten Helden, wie es ist, Magie zu erlernen. Wenn sie erfährt, dass sie dafür ihre Heimat verlassen muss, läuft sie davon. Dank eines instinktiven Axxeleratus (mit 5 ZfP\*) ist sie sehr schnell. Sie versucht, sich im Wald zu verstecken. Ihre Spur ist leicht auszumachen und mit Fährten suchen der Baum zu finden, auf den sie geklettert ist. Wenn jemand versucht, sie von dort runter zu holen, wird sie auf dem Ast zurück weichen, bis sie fällt. Dabei zieht sie sich, dank weichen Bodens und abbremsender tieferer Äste, 3W6-6 SP zu. Wer sich stattdessen mit ihr unterhalten will, kann vorsichtig versuchen, sie zu überreden (+3), runter zu kommen. Als Alternative bietet sich die Demonstration einiger (einfacher) Zauber an, um sie vom Sinn einer Ausbildung zu überzeugen. Danach herrscht bei ihr Zuversicht vor.

## Kapitel 3: Finale

Mit möglichen Kandidaten und Schuldigen für den Brand steht die Rückreise an. Dabei wird die Gruppe auf dem Weg von einer Schlägerbande überfallen. Diese rauben Alvide und übergeben sie dem maskierten Kulman, der sie dem Namenlosen opfern will. Glücklicherweise können die Helden dies verhindern. Zudem entscheidet sich, wer von den beauftragten Helden sich wegen der Kinder durchsetzen kann.

### **Die Rückreise:**

Sobald die Helden alles im Dorf erledigt haben, sollten sie aufbrechen. Die Angehörigen verabschieden jene Sprösslinge, die mitreisen – Jule wischt ihrem Sohn Rahol mit einem feuchten Finger über die Wangen. Gunnar Traviagruf spricht im Namen Travias für eine gute Reise. Alvides Mutter Elida überreicht ihr die Sturmlaterne aus der Mühle, die einst bei deren Einweihung von den Ghunes an die Windträger verschenkt wurde. Die Windträger wollen sie nicht mehr, und Elida hat schon eine Lampe. (Sollte sich Torben unter den Reisenden finden, wirft sie ihm zwischendurch einen kurzen Blick zu.)

### **Der Überfall:**

Die Reise führt auch wieder durch das kleine Wäldchen, das die Helden bereits bei ihrer Anreise durchquerten. Gegen Abend des ersten Tages versuchen ein paar Schläger, sie hinterrücks anzugreifen. Zum Bemerken ist eine Sinnenschärfe (Sicht/Gehör/Geruch) +5 nötig. Die Schläger haben sich in zwei Gruppen aufgeteilt, wobei jede davon von einer anderen Seite angreift. Es sind je 3. Der Auftrag der Gauner besteht darin, ein Mädchen zu entführen, auf das nicht zufällig Alvides Beschreibung passt. Dazu versuchen sie, die Helden abzulenken, um sie zu rauben. Sobald ihnen dies glückt, ziehen sie sich zurück. Dazu haben sie in der Nähe ein Pferd versteckt, das der Übeltäter mit Alvide nutzt, um schnell voran zu kommen (GS 12). Sollte sich Kulman unter der Reisegruppe finden, wird er die Gelegenheit zur Flucht ergreifen. Torben dagegen hält sich bedeckt – er ist kein Krieger.

#### *6 Schläger:*

LeP 34 AuP 35 INI 9+W6 MR 4 GS 8 WS 7 RS 3 (Tuchrüstungen und Lederhelme)

Speere: AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK S

Raufen-Faust: AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Waffenlose Manöver: Gerade

Taktik: Helden ablenken, um das Mädchen zu rauben. Sobald dies gelingt, ziehen sie sich zurück. Ebenfalls den Rückzug treten sie an, wenn sie keine Chancen haben. Einzelne, schwer angeschlagene Mitglieder werden notfalls zurück gelassen.

#### *Verfolgung:*

Ein zurückgelassenes Bandenmitglied ist relativ leicht zum Sprechen zu bringen: 5 TP(A) oder Überreden +4 reichen aus. Alternativ sind die Spuren des Reiters leicht auszumachen (Fährten suchen). Die der andern Banditen verlaufen sich im Wald, treffen aber auf die Pferdespur. An dieser ist jetzt zu erkennen, dass jemand dicht neben dem Tier her ging (Fährten suchen). Die Pferdespur (ob nach dem Zusammentreffen oder nicht ist letztendlich egal) führt schließlich zu einer alten, knorrigen Eiche. Selbiges gilt für die Spuren von Kulman.

### **Das Opferritual:**

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr folgt aufmerksam der Spur, vorbei an Gebüsch und Bäumen. Als ihr euch einer alten Eiche nähert, macht ihr am Boden neben dem Baum zwei Gestalten aus. Eine, Alvide, liegt bewusstlos am Boden. Vor Mund und Nase ist ihr ein Tuch eng gebunden worden. Die Andere steht maskiert und einen schmutzigen Umhang tragend über ihr. In der Hand hält sie einen Dolch.

Beim Maskierten handelt es sich um Kulman, der Alvide diesmal direkt Borons Hallen befördern will. Wenn die Helden ihn angreifen und er weiß, dass sie geübte Kämpfer/Zauberer sind, wird er

sich mit dem Dolch lieber selbst umbringen, als gefangen zu werden. Der Dolch ist dabei mit Kelman – Wege des Schwerts S. 149 – bestrichen (Gift Stufe 5). Seine LeP sinken dadurch auf -2. Alvide ist nur bewusstlos. Sobald sie erwacht, zeigt sie sich dankbar. Bei der Untersuchung von Kulman finden sie einen Anhänger unter seinem Hemd. Dieser zeigt das Symbol des Namenlosen: einen Kreis in einem Ring, auf den drei Spitzen zeigen. Hinter der Eiche ist ein frisch ausgehobenes Loch auszumachen, dass aber nicht groß genug für ein Kind ist. Daneben liegen sein Gehstock und ein umgedrehter, etwa kopfgroßer Stein. Erdkrümel an seinem Umhang und dem Amulett geben den Hinweis, was sich im Loch befunden hat.

#### **Kulmans Ersatzplan (Meisterinfo):**

Für den Fall, dass der Brand nicht zum gewünschten Ergebnis führt, hat er eine Notlösung. Die Dorfbewohner werden das Unglück sicher wieder Alvide zuschreiben. Wenn sie das Dorf verlässt, werden einige Schläger, die er beizeiten für diese Tage angeheuert hat, Alvide entführen und bei der Eiche übergeben. Die Schläger haben eine Beschreibung von Alvide, aber keinen Schimmer, worum es geht. Auch die Identität von Kulman ist ihnen unbekannt, sie kennen ihn nur maskiert. Bei einem Besuch in der nächsten Stadt vor einigen Monaten hat er heimlich etwas Kelmon erstanden, die er für einen solchen Fall aufbewahrt. Genau wie die Maske und der Umhang finden sich Gift und Dolch in einem selbst gegrabenen Loch hinter der Eiche. Normalerweise ist dieses mit einem Stein in Kopfgröße bedeckt, aber vor der Opferung rollt ihn Kulman zur Seite.

#### **Die weitere Reise:**

Sie verläuft ereignislos. Wenn die Helden versuchen, die Schläger aufzuspüren, können sie deren Spuren folgen. Sie führen zu einem Pfad, dieser zu einem Handelsweg und jener in eine andere Stadt. Ob und wie die Schläger dort aufgespürt werden können, stellt ein Abenteuer für sich dar.

#### **Helden-Wettstreit:**

Die verbleibenden Tage bieten noch Gelegenheit, um den potenziellen Nachwuchs zu buhlen. Dazu sollten Sie den Helden einige Gelegenheiten bieten, z.B.:

- Brennholz- und Kräutersammeln im Wald,
- Folgen einer Wildspur,
- Fragen der Kinder zu Magie und Glauben beantworten.

Vielleicht haben die die Beiden herausbekommen, dass sie denselben Auftrag erfüllen sollen. In diesem Fall bleibt die Frage, wie sie die Sache regeln. Vielleicht mit einem magischen Wettstreit? Oder nach dem Motto: „Wer zuerst abgibt, gewinnt“? Sie könnten auch eine Aufteilung der Kinder entsprechend deren Charakter festlegen. Hier sollten Sie den Spielern die Entscheidung überlassen.

#### **Zurück in der Stadt:**

Sobald sie wieder in der Stadt ankommen, erwarten ihre Auftraggeber die beiden Helden. Der Auftraggeber untersucht die Kinder eingehend. Da lediglich Heiltrund wirklich magisch begabt ist, wird auch nur sie ein positives Ergebnis erhalten. Alvide wird keine magische Begabung attestiert. Kurz darauf taucht bei den Helden ein reisender Geweihter des Ingerimm auf. Dieser hat seit einigen Tagen einen immer wiederkehrenden Traum, in dem er ein Mädchen sieht, auf das Alvides Beschreibung passt. Er hält dies, zusammen mit den Ereignissen, für ein Zeichen Ingerimms und bietet ihr an, sie im nächsten Tempel ausbilden zu lassen. Dieses Angebot nimmt Alvide an. Daran ändert auch nichts, wenn der Feuergeist als Ursprung der Kräfte ausgemacht wurde. Die andern, unbegabten Kinder dürfen noch ein wenig in der Stadt bleiben, bevor der Auftraggeber sie zurück nach Hause begleitet.

### **Belohnung:**

Neben der festgelegten Belohnung durch den Auftraggeber erhalten die Helden 100 AP. Dazu kommen SE in Magiekunde, Götter/Kulte und ein bis zwei weiteren, benutzten Talenten.

## **Anhang:**

Hier finden Sie eine Beschreibung des Dorfs, seiner Bewohner, der Hochzeitsgäste und von der Sturmlaterne und ihrem Feuergeist. Die Auftraggeber, da nur zur Vergabe und letztlich Kontrolle der Erfüllung der Aufgabe da, dagegen sind lediglich Beispiele und daher auch nur in Kapitel 1 mit ihren Namen aufgeführt.

### **Das Dorf Zwischenau:**

Etwa 90 Einwohner leben in dem guten Dutzend Häuser. Diese sind um einen zentralen Platz mit Brunnen gruppiert. Ein Dorfschmied fertigt in seiner Werkstatt einfache Werkzeuge. Gelegentlich verschlägt es einen Krämer (Torben Pfadtretter) hierher, der seine Waren anpreist. Etwas außerhalb steht auf einem nahen Hügel gen Praios (Süden) die Windmühle nebst Wohnhaus der Müller, dahinter liegt ein Wäldchen. Zwischen Wald und Dorf liegen die Felder. Das nächste Dorf findet sich nicht ganz eine Wegstunde entfernt. Vorsteher von Zwischenau ist seit vielen Jahren Kulman Berlind.

Die Arbeit bestimmt das Leben der Leute. Auf den Feldern bauen sie verschiedene Getreide und etwas Hanf an. In Ställen und auf Weiden halten sie Kühe, Schweine und Hühner. Im Wald sammeln sie Pilze, Beeren, Früchte und Kräuter, während ihnen die Jagd nicht gestattet ist. Abends sitzt man gern mal zusammen bei Kulman, und bespricht bei selbst gebranntem Schnaps und Würfeln den Tag.

### **Personen:**

*Kulman Berlind, Vorsteher von Zwischenau:*

Trotz zweier Ehen bekam er nie Kinder. Dies hat er den Zwölfen nicht verziehen und sich heimlich dem Namenlosen anvertraut. Um zu beweisen, dass er würdig ist, dessen Diener zu sein, soll er einen Diener der Zwölfe töten. Als einziger Dörfler mit Kenntnis der Dorfchronik weiß er, dass Alvides Ur-Großvater Geweihter des Ingerimm war. Nach den letzten Vorkommnissen vermutet er daher, dass Ingerimm Alvide bereits auserwählt hat, ihm zu dienen. Und sollte dem nicht so sein? Was macht das schon. Außerdem besitzt er Grundkenntnisse der Mechanik. Vor 20 Jahren half er bei der Instandsetzung der Mühle. Dies ist den Erwachsenen aus dem Dorf auch bekannt. Das Wissen dazu hatte Kulman in seiner Jugend als herum reisender Geselle erlangt. Im Dorf weiß man nur von der Walz.

Er besaß eine mechanische Uhr, die er vor Jahren, nach dem Tod seiner Frau, an Torben verkaufte (und von der die Zahnräder für seine „Brandbombe“ stammen).

*Größe:* 1,70 *Schritt* *Gewicht:* 60 *Alter:* um 45 *Stein* *Aussehen:* braune Augen, kurze, graue Haare mit wenigen verbliebenen, schwarzen Strähnen, und Vollbart, gebräunt, krummer Rücken, Krückstock

LeP 28 AuP 28 MR 6 GS 6

Talente: Überreden (12/13/13) 16 (Lügen 18), Mechanik (12/13/13) 10

*Alvide Ghune, das besondere Mädchen*

Alvide ist ein sehr frommes Mädchen, die besonders der Handwerkskunst zuneigt. Sie vollbringt gern entsprechende Tätigkeiten und beobachtet oft stundenlang den Schmied bei seiner Arbeit. Seit dem Unfall vor einem halben Jahr hat sie ein schlechtes Gewissen, sich aber nicht getraut, zu sagen, was damals passiert ist. Viele Dorfbewohner sehen sie skeptisch, und sie ist sich nicht sicher, was mit ihr los ist. (Ursache siehe S.10).

*Größe:* 1,40 Schritt *Gewicht:* 40 Stein (etwas rundlich) *Alter:* 10 *Aussehen:* rote Haare, schulterlang, braune Augen, eher blass, ein paar Schrammen und eine verheilte Brandwunde in Form dreier Punkte an der linken Hand

*Talente:* In einigen Handwerken für ihr Alter recht erfahren (3-4).

*Zitat:* „Manchmal sehe ich ein Gesicht im Feuer.“

*Trautmann und Elida Ghune*

Die Eltern von Alvide sind Bauern. Sie hat eine heimliche Affäre mit Torben, dem Krämer. Obwohl ihr Mann dies ahnt, ist er sich doch nicht sicher. Deswegen trinkt er viel und schläft dann wie ein Toter durch. Daher interessiert er sich auch nicht besonders für seine Tochter, während sie sich bereits ein paar Gedanken macht.

*Nella Windträger, Tochter des Müllers*

Vor dem Unfall war Nella ein neugieriges Mädchen, dass gern rausging und mit den andern Kindern spielte. Als sie einen Fuchs aufspüren wollte und dazu nachts heimlich in der Schmiede die Glut entfachte, verletzte sie eine Stichflamme (siehe auch Was bisher geschah). Seit dem Unfall bleibt sie meist zu Haus. Muss sie dennoch raus, z.B. weil ihre Mutter sie schickt, um nicht allen Kontakt zu den Leuten zu verlieren, trägt sie Kopftuch und Schal, um die Narben zu verbergen, die sie an Brust, Hals und Kinn durch den Unfall vor sechs Monaten davontrug. Schminke kann sich die Familie nur selten leisten, wie auf der Hochzeit. Ohne sie beschränkt sie Kontakte, besonders zu Fremden, auf ein Minimum. Sie erinnert sich nur ungern an den Unfall zurück und wacht nachts gelegentlich schweißgebadet nach Alpträumen auf.

*Größe:* 1,45 Schritt *Gewicht:* 45 Stein (kommt selten raus, daher leichtes Übergewicht) *Alter:* 13 *Aussehen:* braune Haare, schulterlang, blaue Augen, etwas blasse Haut, Brandnarben an Brust, Hals und Kinn

*LeP:* 18 *AuP:* 20

*Alena und Lares Windträger, die Müller*

Sie betreiben die örtliche Mühle und sind nicht gut auf Alvide und ihre Eltern zu sprechen.

*Ilke Steinkrug, eine Kandidatin aus dem Nachbardorf (nicht magisch, aber Anhänger)*

Ilke entspricht einigen typischen Klischees über Zauberkundige: rote Haare mit einer schwarzen Strähne und eine gebräunte Tulamidenhaut scheinen schon verdächtig. Dazu kommen die Gerüchte um ihre Mutter und Ilkes Eitelkeit. Sie ist jedoch in keiner Weise magisch begabt. Von ihrem Vater (einem tulamidischem Magier) besitzt sie eine Halskette in Form einer Schlange, die sie meist um den Hals trägt. Ihre Mutter weiß darum, misst dem jedoch keine große Bedeutung zu. Für Ilke ist es ein Glücksbringer. Diese enthält drei Ladungen eines Balsams, der dem Mädchen 7 LeP zurück gibt, sollte ihre Lebenskraft auf 0 oder weniger fallen. Wenn sie den Anhänger trägt, hat dieser eine entsprechende magische Aura. Davon weiß sie nichts. Hat ihren Vater seit Jahren nicht gesehen.

*Größe:* 1,45 Schritt *Gewicht:* 35 Stein *Alter:* 9 *Aussehen:* rote Haare, bis zu den Ohrläppchen, Pony mit schwarzer Strähne, dunkelbraune Augen, gebräunte, tulamidische Haut

*Udha Steinkrug, die Braut, älteste Tochter von Oleana*

Wie der Rest ihrer Familie, so stammt auch Udha aus einem Nachbardorf. Nachdem sie mit dem Müllergesellen Alrik beim Knutschen erwischt wurde, beschlossen ihre Eltern, sie aus Sicherheit lieber früher als später zu verheiraten.

*Oleana und Losan Steinkrug, die Eltern von Ilke und Udha*

Oleana ist eitel und in zweiter Ehe mit dem Töpfer Losan verheiratet. Unter der Hand wird sie auch Witwenmacherin genannt – und soll neben ihrem ersten Ehemann auch ihren tulamischen Geliebten von Einst über das Nirgendmeer befördert haben. Das stimmt allerdings nicht: der Tulamide, ein Magier, reiste nach einigen Wochen zurück in seine Heimat. Losan hingegen, von dem keines ihrer Kinder stammt, lässt sich ungern daran erinnern, dass die Kinder nicht von ihm stammen. Er hegt deswegen einen kleinen Komplex.

*Größe:* 1,70 Schritt (sie)/1,75 Schritt *Gewicht:* 60/80 Stein *Alter:* Mitte dreißig/Anfang dreißig  
*Aussehen:* bis auf die Strähne ähnelt sie sehr stark Ilke/schwarze Haare, kurzer Bart, blaue Augen

*Gunnar Traviagruß, Diener Travias*

Der etwa 20 jährige, unerfahrene Geweihte ist öfters in der Gegend unterwegs, um den Menschen beizustehen. Diesmal wird er die Ehe zwischen Udha und ihrem Bräutigam schließen. Er kennt die üblichen Liturgien seiner Kirche und ist, soviel verrät sein Bauch, dem Genuss eines guten Bieres oder Bratens nicht abgeneigt. Sollte er davon erfahren, dass ein Verheirateter eine Affäre hat, so wird er diesem eine deutliche Standpauke halten. Er beherrscht nur die Start-Liturgien seiner Kirche, nicht „Dythlinds Wandeln im Feuer“ - was für dieses Abenteuer viel nützen würde.

*Rahol Ochsführer, angeblich magisch begabter Junge aus dem Nachbardorf*

Als Rahol zur Welt kam, fiel eine Sternschnuppe vom Himmel. Seine Mutter hielt dies für ein Zeichen und investiert viel Zeit, Mühe und Geld in angebliche Übungen und Talismane, um die vermutete magische Kraft ihres Sohns zu fördern. Der Junge versucht, die an ihn gerichteten Anforderungen zu erfüllen. Wenn Heiltrud (s.u.) ihm nicht heimlich unter die Arme greift, schafft er dies natürlich nicht. Dann zweifelt er an sich.

Ansonsten wird er sehr verwöhnt und muss auch groß keine Arbeit verrichten. Denn einerseits soll er durch solch „profane Dinge“ nicht von seiner göttlichen Bestimmung abgehalten werden. Und andererseits fürchten einige, gerade nach dem Vorfall zwischen Nella und Alvide vor einem halben Jahr, dass sonst seine Kraft ungezügelt hervorbrechen und großes Unglück bringen könnte.

*Größe:* 1,40 Schritt *Gewicht:* 40 Stein *Alter:* 10 *Aussehen:* blonde Haare, bis zu den Ohrläppchen (da Haare kürzen schlecht für Magie sein soll), blaue Augen, trägt angeblich Magie fördernde Talismane

*Jule und Losan Ochsführer, die Eltern von Rahol*

Die Familie stammt aus demselben Nachbardorf wie die Steinkrugs. Jule ist fest davon überzeugt, dass ihr Sohn magisch begabt ist. Sie lässt sich nicht einfach von dieser Meinung abbringen, sondern eher die Meinung eines Magiers oder Gelehrten zu ändern suchen. Ihrem Mann ist dies recht gleichgültig. Sollte ein Held Heiltrud wegen deren magischer Begabung mitnehmen wollen, besteht Jule darauf, dass Rahol mitkommt. Zumindest soll er einer gründlichen Überprüfung unterzogen werden.

*Heiltrud Pfadtreter, schwach magisch begabtes Mädchen aus dem Nachbardorf*

Heiltrud ist die Tochter des hiesigen Krämers. Ihre Mutter verstarb vor einigen Jahren am Schlachtfeldfieber. Seither lebt Heiltrud bei Rahol und seinen Eltern, da ihr Vater zu viel herum reist, um sich die ganze Zeit um sie zu kümmern. Sie ist aufgeweckt, neugierig und sehr aktiv. Im Grunde ahnt sie, dass Rahol keine Begabung besitzt. Trotzdem versucht sie, es so aussehen zu lassen, da sie ihrer Gastfamilie sehr dankbar ist. So gut es ihre unausgebildeten Kräfte erlauben, lässt sie manchmal Teller vor ihm her fliegen oder ändert seine Haarfarbe.

*LeP: 20 AuP: 22 GS: 8*

*Begabungen: Axxeleratus, Motoricus, Movimento, Pectedondo*

*Torben Pfadtreter, Vater von Heiltrud*

Der Krämer handelt in der Gegend mit allerlei Kleinkram und kommt nur selten zu Hause vorbei. Er hat eine heimliche Affäre mit Alvides Mutter. Davon weiß außer den Beiden nur noch Kulman.

*Alrik Stocherfeld, Müllersknecht und Bräutigam*

Alrik stammt aus Zwischenau und ist dafür bekannt, gern mal jungen, hübschen hinter zu schauen. Als er mit Udha beim Knutschen erwischt wurde, willigt er ein, sie zu ehelichen – etwas Druck der Eltern spielte ebenfalls eine Rolle. Seine eigenen Erzeuger verstarben vor Jahren. Dabei hat der 17-jährige mit Udha keine schlechte Wahl.