Inhalt

Die Geschichte des Roten Ritters 2

Der Ritter in Rot 4
Die Stadt der Wimpel 6
Die Ritterfänger 9
Im Zauberwald Broceliande 11
Im Brocendias 14
Das Halsgericht von Maris 18
Das Ende des Abenteuers 20

Rotbarts Heimgang 21
Rotbart stirbt 23
Die Totenfahrt nach Norden 26
Moranmuir 41
Das Ende des Abenteuers 45

Der Traum des Roten Ritters 47

Rotrosentod 49
Die Blätter der Rose 53
Die Stadt 53
Die Toten und Ulrica 63
Gevatter Wealdreth 69
Morgilins List 73
Der Fremdling aus Aran 76
Der Tod der Rose 78
Land von Ried und Wasser 80
Barangarst 87
Der Spiegel bricht 91
Das Rot-Grüne Turnier 96
Das Ende des Abenteuers 99

Rotbarts Burg

von Gerd Hupperich

Drei Fantasy-Abenteuer in Alba für 3-6 Abenteurer der Grade 1-3
- copyright © 2003 by Gerd Hupperich -

Kein Schwert, das trifft,
Kein Strang, der würgt,
Ein Spiegel, der bricht,
Ein Traum, der trügt.

Ein Vater, der schenkt,
Eine Mutter, die rät,
Ein Vater, der kränkt,
Eine Seel', die schmäht.

(Des Roten Ritters Art)

Danksagung

Zum wiederholten Male geht mein Dank an Jürgen Schaarwächter für das Lesen der Erstfassung und seine kritischen Anmerkungen.

Vorwort

Rotbarts Burg ist ein Abenteuer auf das erdachte Rittertum, sodass als Einflüsse die Artus-Romane schlechthin genannt werden können. Die beiden Ritter, um die es geht, sind beide auf jeweils ihre Art Außenseiter, die unheimliche Geheimnisse hüten: So steckt in Riodbart MacSeal eine Portion *Ritter Blaubart* und der Rote Ritter ist ein Gegenstück zu *Robert dem Teufel*. Der Rote Ritter ist außerdem ein Mensch ohne Kopf. Plinius der Ältere sagte einem innerafrikanischen Volk namens *Blemmyes* nach, es besäße keine Köpfe und trüge Augen und Mund auf der Brust.* Das Mittelalter übernahm die Blemmyae und ordnete sie wie die anderen antiken Fabelwesen in Gottes unerforschlichen Weltenplan ein. Sie zählten zu der Menschenrasse der *acephali* (von Griechisch *a-kephal*, kopflos) und wurden in den unbekannten Teilen Afrikas oder Asiens angesiedelt. Als die Europäer neue Kontinente entdeckten, waren sie immer auch darauf gefasst den altbekannten Sagenwesen über den Weg zu laufen.

Meister Cleobulos ist der Figur des Doktor Cäsarius aus Josef Nyárys Roman *Das Haupt des Täufers* (Meyster 1985) nachgebildet.

Übersicht für den Spielleiter

Rotbarts Burg ist eine Abenteuersammlung für eine Gruppe aus 3-6 Spielerfiguren von Grad 1-3 und spielt an verschiedenen Orten in Alba. Die drei Teile erzählen jeweils eine in sich abgeschlossene Episode einer Geschichte, der Geschichte des **Roten Ritters**. Wer diese rätselvolle Gestalt ist, woher sie kommt, welches Schicksal sie hat und was sie für Pläne verfolgt, soll die Spielerfiguren beschäftigen, bis sie auf diese Fragen Antworten gefunden haben.

Die Zeit, zu der *Rotbarts Burg* spielt, ist nicht festgelegt. Der Spielleiter schmückt den Einfluss der Jahreszeiten oder besonderer zugleich stattfindender Ereignisse, z.B. der Tagesgeschichte, auf die Handlung entsprechend aus. Offen gelassen ist auch, wieviel Zeit zwischen den Abenteuern jeweils vergeht, sodass hier nach Belieben auseinandergezogen werden kann. Insgesamt jedoch sollte die Dauer vom ersten bis zum dritten Teil nicht viel mehr als ein *Midgard*-Jahr betragen, damit die Aufmerksamkeit der Spieler nicht erlahmt.

Mit etwas höhergradigen Spielerfiguren können die Abenteuer ebenfalls gespielt werden, weil der Rote Ritter ein sehr unverwüstlicher Gegenspieler ist. Ihm macht das wenig aus. Damit die Herausforderung erhalten bleibt, sollte der Spielleiter hier und da die Anzahl nebenher beteiligter Gegner oder Helfer des Roten Ritters in angemessener Weise heraufsetzen.

---

* „Blemmyis traduntur capita abesse, ore et oculis pectori adfixis" (Es heißt den Blemmyern fehlen die Köpfe, da Mund und Augen mit der Brust verhaftet seien), zitiert aus C. Plinius Secundus d. Ä. *Naturkunde*. Lateinisch-deutsch. Buch V: Geographie: Afrika und Asien. Hrsg. und übers. von Gerhard Winkler. Darmstadt 1993.

Der Ablauf der Abenteuer

Der Ritter in Rot: Bei einem Turnier in Maris verwundet der unbekannte Rote Ritter seinen Kontrahenten Riodbart MacSeal, genannt „Rotbart“, mit einer vergifteten Lanzenspitze. Die Abenteurer erhalten den Auftrag den Übeltäter zu verfolgen und zu stellen, damit er bestraft werden kann. Auf dem Weg hinein in Waldestiefen geraten sie in einen Eichengrund, wo sie dem Roten Ritter begegnen, der bereit ist ihnen zu folgen, aber sein Gesicht nicht enthüllen will. Weil er vor dem Gericht seine Herkunft und seinen Namen nicht preisgibt, wird er zum Tode verurteilt. Als der Henker ihm das Haupt samt Helm vom Halse schlägt, zeigt sich, dass der Ritter auch ohne Kopf weiterlebt. Triumphierend reitet er davon.

Rotbarts Heimgang: Im zweiten Teil neigt sich Riodbart MacSeals Leben dem Ende entgegen, denn das Gift der Lanzenspitze lässt sich durch keine bekannte Heilkunst unschädlich machen. Er segnet das Zeitliche in *MacArans Rasthaus*. Die Abenteurer werden Zeugen seiner Lebensbeichte und geloben dem Sterbenden seinen Leichnam in die Erzabtei von Moranmuir zu überführen. Ihnen schließt sich der chryseische Wandergelehrte Cleobulos an. Auf der Reise überfällt der Rote Ritter mehrmals den Zug um sich des Toten zu bemächtigen. Wenn es ihm nicht gelingt, dann wird Riodbart in der geweihten Erde begraben.

Der Traum des Roten Ritters: Der dritte und letzte Teil beginnt damit, dass der König über den Roten Ritter die Acht verhängt. In der Hafenstadt Byrne erblühen tödliche Rosenpfeile und fordern unbekannte Opfer. Mit der Aufklärung dieser seltsamen Vorfälle betraut können die Abenteurer die gefährliche Bogenschützin, die Hexe Ulrica, dingfest machen und dem Galgen ausliefern. Als sie gehängt wird, reitet der Rote Ritter herbei, schneidet die Tote vom Strick und galoppiert mit ihr davon. Die Abenteurer begeben sich wieder auf die Verfolgung des geheimnisvollen Reichsfeindes im sumpfigen Marschland um Byrne. Auf Burg Barangarst enthüllt sich Name und Art des Roten Ritters und auch sein Traum, den er hier zu verwirklichen hofft und für den er sich mit den Abenteurern duelliert.

Die Geschichte des Roten Ritters

Dieser Abschnitt erzählt die Vorgeschichte des Abenteuers. Der danach folgende Haupttext schildert die Ereignisse so, wie die Spielerfiguren sie erleben, und auf eingeschobene Erläuterungen, die lediglich auf den Hintergrund verweisen würden, wird meistenteils verzichtet.

Der Vater

Vor etwa **18 Jahren** war **Riodbart MacSeal** ein geachteter Ritter, schlank von Wuchs und schön von Antlitz. Zwar konnte er nicht viele Güter sein Eigen nennen - außer Burg Barangarst nur Ross, Schwert und Schild -, aber die Herzen der schönen Mädchen und edlen Fräulein von Byrne waren ihm dennoch zugetan. Ihrer ungeachtet nahm Riodbart eine Maid aus dem niederen Volk zum Weib, die als Fährfrau im Sumpf lebte. So fand Armut zu Armut und wie jedermann weiß, macht auch die größte Liebe auf Dauer nicht satt. Die Freunde des Ritters wussten es anzustellen, wie sie Riodbart von der Torheit seiner unstandesgemäßen Verbindung überzeugen konnten. Da er sein Weib aber immer noch begehrte, hinterbrachte man ihm Gerüchte und Zeichen, die auf eine geheime Buhlschaft seiner Gattin wiesen. Als ihr Bauch sich rundete und die Stunde kam, da sie einem Sohn das Leben schenkte, kehrte Entsetzen auf die Burg ein: Das Kind war **kopflos**, mit Nase, Mund und Augen auf der Brust. Riodbart nahm die monströse Missgeburt zum Beweis, dass er als Vater betrogen worden war und jagte sein Weib davon. Einem Diener befahl er das Kind im Sumpf zu töten und zu verscharren.

Die Halbschwester

Es dauerte nicht lange, bis der Ritter ein edles und wohlhabendes Fräulein aus Byrne zu seiner zweiten Gemahlin erkor, die bald darauf guter Hoffnung wurde. Als die Wöchnerin ins Kindbett musste und die Hebammen sie aufgeregt umgaben, merkte niemand, dass auch eine Fremde im Zimmer war. Das freudige Ereignis kam, aber die Freude verwandelte sich in neues Grauen, denn das Kindlein kam als **Fischfrau** zur Welt. Die fremde Hebamme trat mit der Kreatur vor den klagenden Ritter und zeigte ihm, welcher Art die Frucht war, die er gezeugt hatte. Da erkannte er in ihr seine verstoßene Frau und wurde verrückt. Mit seinen bloßen Hände drückte er ihr das Leben aus dem Leib und sie blickte ihm dabei triumphierend in die Augen, bis ihre brachen. Seine Gemahlin warf sich in ihrer Verzweiflung von der Turmspitze herab und starb. Riodbart ritt von da an als fahrender Turnierkämpe durch Alba und ließ Barangarst in den Händen seiner Diener, die nach und nach fortgingen, als der Lohn ausblieb und kein Leuchter, kein Pokal mehr zu Geld zu machen war.

Ab und zu kehrte Riodbart auf die Burg ein um seine erstrittenen Preise einzuschließen, aber die Reichtümer waren ihm nichts wert und bald zog es ihn wieder hinaus zu neuen Kämpfen. Sein Ruf als Herzensbrecher hielt an, denn die schrecklichen Geschehnisse blieben weit gehend unbekannt. Der Ritter suchte nur noch das Lustvergnügen in den Betten seiner Geliebten, aber nie zeugte er mehr - aus Angst neue Missgeburten in die Welt zu setzen. Seltsamerweise blieb das Fischmädchen am Leben. Man sagte, eine Dienerin rettete es vor Riodbarts wahnsinnigem Zorn und brachte es aus der Burg, aber die weiteren Spuren verlieren sich in den tiefen sumpfigen Wassern.

Die Ziehmutter

Indessen war der Sohn des Ritters keinesfalls tot, denn der mit seiner Ermordung beauftragte Diener hatte den Säugling lediglich in ein Sumpfloch geworfen und sich sofort abgekehrt. Er bemerkte somit nicht, wie sich ein plumpe Riesenhand aus dem Gestrüpp schob, das versinkende Bündel packte und mitnahm. Die **Ogris Ogna**, deren eigenes Kind kürzlich gestorben war, wählte sich zum Ersatz das seltsame Geschöpf, in dem sie weniger das Menschlein als eine sonderbare Gabe sah. So wuchs der Verstoßene bei den Ogern im Sumpf auf und saugte sich aus den vollen Brüsten seiner Ziehmutter sprichwörtliche Ogerkraft heraus. Er wurde **Krollak** genannt, was in der Sprache der Oger soviel wie „kleine Kröte“ bedeutete. Das Leben in der Wildnis und die brutalen Spiele seiner massigeren Gefährten machten ihn hart und überaus stark. Es vergingen zehn Jahre, bis eine neue Person in sein Leben trat - seine Großmutter.

Die Großmutter

In demselben Sumpf lebte nämlich auch die berüchtigte Gifthexe **Ulrica von Byrne**. Es war ihre Tochter **Gundelyn** gewesen, die von Riodbart zuerst geehelicht wurde. Gundelyn fürchtete die dunkle Sphäre ihrer Mutter und sehnte sich nach der hellen Welt der anderen Menschen und danach, Ulricas Bannkreis verlassen zu können. Als Riodbart sie in seine Burg nahm, war sie glücklich und glaubte sich dem Sumpf entronnen. Aber wie Ulrica es vorausgesehen und ihrer Tochter angekündigt hatte, schenkten die Götter dieser Verbindung keinen Segen - *„genauso wie Fisch und Kröte nicht zusammenkommen können.“* Die Liebe ihres Ritters zerbrach angesichts dieses niederschmetternden Urteils. Gundelyn flüchtete sich verzweifelt zurück in den Schoß ihrer Mutter und nahm fortan ihr Dasein als Hexentochter an. Aber sie konnte nicht vergessen und wurde fast verrückt vor Schmerz, als Riodbart sich neu vermählte. Nur indem sie sich für diesen Treuebruch rächen könnte, würde sie weiterleben können, wie sie ihrer Mutter immer wieder versicherte. Ulrica wollte ihre Tochter nicht noch einmal verlieren und machte ein furchtbares magisches Gebräu - gemischt aus dem fauligsten Sumpfwasser, den bitteren Kräutern, die aus den Herzen ertrunkener Wanderer wuchsen, dem unseligen Wispern der Irrlichter und dem Laich ekliger Kröten. Dann gab die Hexenmutter sich den Anschein einer herumziehenden Alten, die in der Heilkunde erfahren ist, bis sie auch auf die Burg gerufen wurde um an den kranken Gesindeleuten ihre Kunst zu üben. So erschlich sie sich nach und nach Vertrauen und als die werdende Mutter einmal krank darniederlag, schüttete sie den schrecklichen Trank in eine Suppe, füllte einen Teller damit und tunkte Brotstücke hinein, mit denen sie die junge Frau fütterte. Unter der Einwirkung des Zaubergiftes verwandelte sich die reifende Frucht im Mutterleib zur Missgeburt.

Der Sohn

Als Ulrica bei den Ogern Krollak erblickte, wusste sie natürlich sogleich, dass er der Sohn ihrer Tochter Gundelyn war. Auch sie hatte ihn tot gewähnt und nichts von Ognas Ziehkind gehört, denn die Ogris war immer ängstlich besorgt um ihren Schatz und hielt ihn ständig nahe bei ihrer Höhle. Die Hexe erhob nun Anspruch auf ihren Enkel und Ogna hatte zu große Furcht vor ihrer Zauberkraft und List. Unter dicken Tränen ließ sie Krollak ziehen. Für ihn begann eine neue Lehrzeit, denn Kraft und Mut hatte er von den Ogern ja schon genug bekommen. Ulrica brachte ihm die menschliche Sprache bei, die er dank seiner Klugheit schnell begriff. Dabei erzählte ihm seine Großmutter alles, was sie über die Welt innerhalb und außerhalb des Sumpfes wusste - und das war nicht wenig, denn immer wieder verließ die Hexe ihren Schlupfwinkel und ging über Stadt und Land um nach dem Willen ihres dämonischen Meisters zu tun. Auch kam ein fremder Mann mit blassem Gesicht und einem grünen Rock oft an Ulricas Hütte, küsste sie und teilte mit ihr das Lager. Er fand Gefallen an Krollak und lehrte ihn viele geheimnisvolle Dinge: Wie er mit den Irrlichtern sprechen könnte, zu welchen Zeiten die weißen Totenlilien die Namen der nie geborenen Kinder sängen, wie man einen Wind herbeipfeift und andere noch seltsamere Geheimnisse. Vor allem jedoch unterrichtete er ihn im rechten Gebrauch der Waffen und brachte dazu schweigsame Waffenlehrer mit, aus deren Kleidern und Rüstungen Wasser troff und deren Häupter von grünen Algen bekränzt waren. Auf den schuppigen Rücken baumdicker Sumpfschlangen lernte Krollak das Reiten und Stechen mit der Lanze. Der Fremde war kein anderer als **Samiel** selbst, der Dämon und Meister Ulricas, die er von allen seinen Hexen am meisten liebte. Mit dem Sohn ihrer Tochter Gundelyn hatte er Großes vor: Krollak sollte sein starker Krieger werden, ein Ritter, der da draußen unter den Menschen Schrecken verbreitet.

Der Rote Ritter

Es kam die Zeit, da vollendete Krollak sein sechzehntes Lebensjahr. Überaus stark war er geworden und die Waffen führte er gewaltig und geschickt. Ulrica befand, dass er nun bereit war als Samiels Ritter hinauszureiten. Aus den sumpfigen Wassern mit den dichtesten Schlingranken zog sie Eisenharnisch, Plattenschienen, Schulterplatten und einen geschlossenen Helm heraus, die an den Knochen längst ertrunkener Krieger gelegen hatten. Weil roter Rost das Metall bedeckte, nannte sie Krollak den Roten Ritter. Dann brachte sie ihn nach Burg Barangarst, das zu einer im Sumpfwasser stehenden Ruine geworden war. In der Halle erzählte Ulrica ihm zum ersten Mal von Riodbart MacSeal und dem, was er ihrer Tochter und seiner Mutter angetan hatte. *„So wäre Riodbart mein Vater und ich sein Sohn“*, sagte Krollak da wie im Traum, aber die Hexe schrie: *„Nein! Er ist der Mann, der mir meine*

Gundelyn weggenommen hat und der dich töten lassen wollte. Dein Vater ist Samiel, mein lieber Meister und dein gnädiger Gönner. Glaubst du, du bist so, weil Riodbarts Blut in dir fließt? O nein. Samiel ließ sich das Recht auf meine Gundelyn nicht nehmen und schlief bei ihr in Riodbarts Gestalt um seinen Sohn zu zeugen. Du musst Riodbart finden und töten, denn er hat deine Mutter ermordet.“ So ging Krollak aus dem Sumpf heraus und begab sich zuerst nach Byrne um als Roter Ritter in der Welt bekannt zu werden.

Zeit des Zauderns

Während er durch Alba zog, dachte Krollak über Ulricas Worte nach. Obwohl er Samiel viel verdankte, verabscheute er ihn doch, denn alles, was dieser ihn gelehrt hatte, schien nicht um seiner selbst geschehen zu sein. Ein sehnsuchtsvolles Gefühl nach dem unbekannten Riodbart ergriff ihn, der ja von Rechts wegen sein Vater war und den seine Mutter Gundelyn geliebt hatte. Konnte es wahr sein, dass er anders als die Menschen war, denen er begegnete, weil Samiel ihn gezeugt hatte? Er erinnerte sich auch daran, was Ulrica ihm von dem fürchterlichen Trank berichtet hatte: dem Zaubersud, der das Kind von Riodbarts zweiter Ehefrau in ein Fischweib verwandelt hatte. Wer sagte ihm denn, dass die Großmutter ihn nicht mit einer Lüge ausgeschickt hatte? Sie hätte auch ihre eigene Tochter mit demselben Gift impfen können um Gundelyn für ihre Unbotmäßigkeit zu bestrafen und den Bund mit Riodbart zu zerbrechen. Von nun an misstraute er Ulrica.

Unterdessen machte Krollak sich als Roter Ritter allmählich einen Namen und erwarb in zahlreichen Kämpfen Geld und ein Ross. Nie aber nahm er den Helm ab, wenn andere ihm zusehen konnten, und wurde er gefragt, wie er heiße und woher er komme, schwieg er. So ging sein Ruf als namenloser Fahrenskämpe, den ein undurchdringliches Geheimnis umgibt, in die Lande des Südens, in denen er hauptsächlich in Erscheinung trat. Aber nach Riodbart suchte er nicht und vermied es diesem zu begegnen, was Ulrica zu Ohren kam. Die Hexe nahm daraufhin ihren Wanderstab und begab sich auf den Weg um Krollak zu finden.

Rollen und Schicksale

Die Hauptfiguren sind durch ein gemeinsames Schicksal aneinander gebunden, dem sie nicht entrinnen können und das sie zu ihren Handlungen und Entscheidungen treibt. Riodbart steht am Anfang dieser Entwicklung und das Ende des Abenteuers vollzieht sich da, wo alles begann: Daher der Titel *Rotbarts Burg*.

Riodbart wird von der Vergangenheit eingeholt und von ihr getötet, weil er seinen Sohn nicht anerkennt. Ulrica ist von der Vergangenheit besessen und wird von ihr umgebracht, weil sie sich der Zukunft in den Weg stellt. Krollak vernichtet die Vergangenheit um seinem geistigen Vater Samiel zu widerstehen und strebt nach einer unmöglichen (?) Zukunft. Die Abenteurer, die zwischen diese Kräfte geraten, bestimmen ihr eigenes Schicksal und entscheiden über die Zukunft.

Der Ritter in Rot

Dramatis Personae

Riodbart („Rotbart“) MacSeal	fahrender Ritter und Herzensbrecher
Der Rote Ritter	ein Unbekannter und Gejagter
Ulrica von Byrne	seine die Hexenkunst beherrschende Helferin
Lugh MacBeorn	der Baron von Maris
Curathan	Riodbarts Knappe
Albandir	blinder Einsiedler
Kymry MacBeorn	berüchtigter Wegelagerer
Adolar	verrückter Elf

Worum es geht

Baron Lugh MacBeorn von Maris hat ein Turnier ins Leben gerufen um den Besuch von Königinmutter Angharad gebührend feiern zu lassen. Da Maris nur ein vergleichsweise unbedeutender Flecken ist, erwartet Krollak hier keine ernst zu nehmenden Gegner und vor allem nicht Riodbart zu begegnen. Doch der Rotbart hält sich zufällig in der Nähe auf und pflanzt ebenfalls seine Lanze als Herausforderer auf. Gleichzeitig erreicht auch Ulrica Maris und dankt der dämonischen Fügung, ihren Enkel und ihren verhassten Schwiegersohn an demselben Ort vorzufinden. Sie erinnert Krollak an seine Pflicht und gibt ihm giftige Sumpfkräuter, mit denen er seine Lanzenspitze einreiben soll.

Krollak nimmt die Begegnung zum Anlass um an Riodbart heranzutreten und sich ihm zu offenbaren. Er fordert seine Sohnesrechte ein, aber Riodbart weist ihn entsetzt und angewidert zurück. Er weigert sich ihn anzuerkennen, ihm Namen und Titel seines Geschlechts zuzusprechen. Daraufhin verletzt Krollak seinen Vater, für den er Riodbart hält, beim Turnierstechen mit der vergifteten

Lanzenspitze und reitet davon in den Wald. Ulrica frohlockt und folgt ihm.

Krollak sieht voraus, dass der Baron ihn wegen seiner heimtückischen Tat zur Rechenschaft ziehen wird und erwartet die Häscher in seiner verborgenen Waldzuflucht im Brocendias. Er kehrt willig nach Maris zurück und fügt sich in die Rolle des Schuldigen, aber er verrät nichts über sich und seine Beweggründe. Auch der verwundete Riodbart schweigt. Lugh MacBeorn fällt das Todesurteil über den Roten Ritter, der mit beispielloser Frechheit auftritt und sein Gericht verhöhnt. Krollak besteigt das Gerüst des Henkers und nennt seinen letzten Wunsch: Ist das Beil scharf und der Arm des Scharfrichters stark, dann solle dieser ihm den Kopf mitsamt dem Helm abhauen. Da der Helm leer ist, steigt Krollak unbeschädigt vom Block herunter und verlässt Maris ungehindert, denn die einmal verhängte Art der Strafe darf nach altem Brauch nicht umgewandelt werden.

Anforderungen

Die Abenteurer werden diejenigen sein, die den Roten Ritter auf Lugh MacBeorns Auftrag hin im Brocendias aufstöbern und zurück nach Maris bringen. Das ist keine große Rolle und wirklich unschädlich können sie den Turnierfrevler nicht machen, denn *Der Ritter in Rot* versteht sich als Einleitung zu den noch kommenden Dingen. Trotzdem bekommen sie für die Erfüllung des Auftrags ihren Lohn und können auf ein paar aufregende Erlebnisse in den Wäldern zurückblicken: Ulrica versucht nämlich ihren Enkelsohn zu schützen, indem sie seine Häscher in die Irre schickt und mit ihren Hexenkünsten behindert. *Der Ritter in Rot* beginnt in Maris.

Obwohl Ulrica eine sehr mächtige Hexe ist, tritt sie den Abenteurern nur verborgen und vorsichtig entgegen. Das ist kein Zögern, denn sie muss neben den Spielerfiguren auch andere Feinde des Roten Ritters bekämpfen. So ist sie gezwungen ihre Kräfte einzuteilen.

Aufbau

Der Ritter in Rot hat drei Teile. Zuerst findet in Maris das Turnier statt (*»Die Stadt der Wimpel«*), auf dem der Rote Ritter beim Lanzengang Riodbart MacSeal wider die Regeln angreift und schwer verletzt. Der Baron fordert zur Ergreifung des Missetäters auf und setzt eine Belohnung aus. In diesem ersten Teil findet der Spielleiter auch einige einfache Regeln um Wettkämpfe auszutragen.

Der zweite Teil beschreibt all das, was die Abenteurer auf der Suche nach dem Roten Ritter erleben können (*»Die Ritterfänger«*). Dabei treten auch geheimnisvolle Bewohner des Zauberwalds von Broceliande in Erscheinung, denn Ulrica versucht die Verfolger dort auf Abwege zu bringen. Der Rote Ritter hält sich hier gar nicht auf, aber wenn die Abenteurer nicht auf Ulrica hereinfallen, hat der Spielleiter trotzdem ein paar Begebenheiten in der Hand, die er bei einem späteren Besuch des Broceliande hervorholen kann. Im Wald von Brocendias läuft den Abenteurern der verrückte Elf Adolar über den Weg, der sie zum Aufenthaltsort des Gesuchten bringen kann. Nach einer Begegnung mit dem listigen Geächteten Kymry MacBeorn finden sie das Versteck des Roten Ritters, das Ulrica mit Dornenhecken und einer Knochenbestie verteidigt. Der Rote Ritter ergibt sich den Abenteurern freiwillig und folgt ihnen nach Maris.

Der dritte Teil ist hauptsächlich erzählender Art, da nun die Obrigkeit sich des Gefangenen annimmt und über ihn richtet (*»Das Halsgericht von Maris«*). Die Abenteurer erhalten ihren Lohn und können der Verhandlung des Roten Ritters beiwohnen. Er gibt sich nicht zu erkennen und begründet seine Schandtat nicht. Auch Riodbart hüllt sich in Schweigen. Durch die Unverfrorenheit des Angeklagten aufgebracht, verhängt der Baron das Todesurteil, doch der Rote Ritter bringt es listig dahin, dass er nicht durch den Strick enden muss, sondern sein behelmtes Haupt durch das Beil verlieren darf. Die Hinrichtung gerät zu einem großen Auflauf und als der Rote Ritter seinen Streich empfängt, steht er auf und entkommt. Der Baron ist der Gefoppte und hat das Nachsehen.

Maris

Maris ist eine Ortschaft mitten im südlichen albischen Wald und wurde von Geolian MacBeorn, dem ersten Baron von Maris und Vater des heutigen Barons, gegründet. Ziel war und ist es neue Siedler in den Wald zu locken, diesen zu roden und in fruchtbares Ackerland zu verwandeln. Die Elfen im Broceliande beobachten diese Entwicklung misstrauisch, halten sich aber mit Gegenmaßnahmen weit gehend zurück. Nach Namen und Herkunft von Neuankömmlingen fragt man in Maris nicht. Aus diesem Grund gilt es als Zufluchtsstätte für Gesetzlose und Geächtete. Maris hat im Moment etwa 1700 Einwohner.

Der jetzige Baron Lugh MacBeorn hegt persönliche Abneigungen gegen den König und den Schwarzen Angus, mit dem er sich schon vor langer Zeit überworfen hat. Aus ebendiesem Grund besucht Königinmutter Angharad die Baronie Maris um wieder einmal die Wogen zu glätten. Ihr hoher Rang nötigt Lugh einerseits Nachgiebigkeit ab und stattet ihn andererseits mit einer Ehrbezeugung aus. Zudem ist sie kein abgestammtes Mitglied des Königshauses, sondern eine angeheiratete Schwester des twyneddischen Hochkönigs, sodass Lugh sich ihr gegenüber unbefangener fühlen kann.

Der Weg ins Abenteuer

Da die Spielerfiguren noch ziemlich am Anfang ihrer abenteuerreichen Laufbahn stehen, ist das Turnier zu Maris für sie möglicherweise nur ein nebensächlicher Anziehungspunkt. Es ist nichtsdestotrotz eine Gelegenheit um etwas Geld zu gewinnen und etwaige wichtige Persönlichkeiten auf sich aufmerksam zu machen. Doch diese Aussichten genügen vielleicht nicht um sie in das ziemlich kleine und ländliche Maris zu rufen, sodass der Spielleiter gut daran tut, wenn er mit Größerem lockt. Abenteurer, zumal in niedrigeren Graden, halten die Augen immer nach lohnenden und reizvollen Aufträgen auf. Der Spielleiter kann sich natürlich selbst etwas Passendes ausdenken, aber ein paar Vorschläge können sicher nicht schaden:

- Ulric von Galenstead, der Hauptmann der Königlich-Albischen Waldläufer, sucht tapfere Kämpfer für eine Erkundung in den Tiefen des Brocendias. Es laufen Gerüchte um, dass ein Lindwurm aus dem Dickicht hervorgekrochen ist, mit seinem Geifer Viehtränken verdorben, Kühe gerissen und Dörfer heimgesucht hat.

- In der Nähe von Maris soll mitten im Wald ein riesengroßes Hügelgrab entdeckt worden sein, in dem Unmengen von kostbaren Beigaben enthalten sind. Die Stadt zieht Schatzsucher an, die die uralte Ruhestätte orten und aufgraben wollen. Man muss nur bis zur Quelle dieser Meldungen gehen, damit man reich wird.

- Einer der bedeutenden Kaufmänner von Maris lädt tapfere Abenteurer ein, denen er viel Gold verspricht, wenn sie das Geheimnis einer verrufenen Kammer in seinem Haus lüften können. Alle, die bisher darin eine Nacht verbrachten, sind entweder stumm fortgegangen, haben den Verstand verloren oder wurden tot aufgefunden.

In Maris stellen die Abenteurer allmählich fest, dass sie zu spät sind: Ulric hat bereits eine Mannschaft zusammengestellt und ist vor Tagen aufgebrochen, das Hügelgrab wurde schon geplündert, der Kaufherr lehnt weitere Gäste, die ihr Leben aufs Spiel setzen wollen, ab. Der Spielleiter kann aber auf diese Geschichten später zurückgreifen, denn Ulrics Truppe könnte erfolglos umkehren, das echte Grab könnte immer noch unversehrt sein, der geplagte Händler könnte es sich wieder anders überlegen. Zwischen *Der Ritter in Rot* und *Rotbarts Heimgang* ist für ein weiteres abenteuerliches Intermezzo durchaus Zeit.

Die Stadt der Wimpel

Das Feld vor Maris hat sich in ein Dorf aus Zelten verwandelt, auf denen bunte Wimpel mit den Wappen ihrer adligen Besitzer flattern. Die der reichen Ritter sind sogar aus farbiger Seide, manchmal aufwändig mit den Figuren ihres Hauses bestickt. Die weniger Wohlhabenden begnügen sich mit Zelten aus weißem Leinen oder geknüpften Vorhängen, wenn sie nicht gar in einem einfachen Gehöft oder im Wirtshaus unterkommen müssen. Langfinger, Betrüger und Bettler treiben sich überall herum, sodass eigens angestellte Wächter und die Knappen den Platz grimmig im Auge behalten. Schon auf den Straßen nach Maris ritten Tage vorher Herolde auf und ab und riefen aus, dass Baron Lugh MacBeorn von Maris ein Turnier gibt um den Besuch der hochedlen Königinmutter Angharad zu feiern. Einige Ritter brachten an den Wegen Ausschläge an, in denen sie ihre Anwesenheit großspurig kundtaten: *„Ich Soundso erwarte in Maris den, der schon weiß, wer gemeint ist“* oder *„Ihr braucht nicht zu kommen, denn mir gehört der Sieg.“* Die Tribünen füllen sich mit den Schiedsrichtern, herausgeputzten Damen und hochgestellten Männern. Darüber knattern die Fahnen der Baronie Maris und des Königshauses im Wind.

Das Turnier dauert mehrere Tage und bietet außer dem Höhepunkt des Lanzenganges, den nur Adlige bestreiten dürfen, noch andere Kampfspiele für jedermann: Stockfechten, Wettrennen und Speerwerfen. Für eine Zulassung zum Lanzengang muss ein Abenteurer von edler Abkunft sein oder dies erfolgreich vorschwindeln können. Der Herold des Turniers **Norric MacBeorn** prüft jeden Bewerber (*Menschenkenntnis+8*). Vor allem verlässt er sich auf seine albische Familienkunde und seine Wappenrolle: eine Truhe mit mehreren Pergamentrollen, auf denen säuberlich die adligen Häuser, deren Alter, Sitz, Gründer und Wappen vermerkt sind (*Landeskunde+15*). Außerdem muss ein Lanzenreiter ein erprobtes Ross, Schild und Rüstung besitzen, sonst macht er sich ja zum Gespött des Volkes.

Jedermanns Turnier

Stockfechten, Wettrennen und Speerwerfen kommen vor dem Lanzenstechen dran und sind eine beliebte Lustbarkeit für das ganze Volk. Hier kann jeder mittun ohne Bewerbung und umständliche Teilnahmelisten. Ein bisschen Preisgeld, jeweils **10 GS**, gibt es auch zu gewinnen.

Beim Stockfechten wird nur mit leichten Holzschwertern oder -stecken gekämpft, die wenig Schaden verursachen (**1W6–3**). Der Einfachheit halber wird der Erfolgswert einer möglichst ähnlichen Waffe übernommen, die eine Spielerfigur besitzt. Dann werden Zweikämpfe ausgetragen, bei denen höchstens Lederrüstung getragen wird. Sieger ist, wer den Gegner eindeutig bezwingt (völlig erschöpft, mehr als 3 Lebenspunkte raubt, entwaffnet, bewusstlos zu Boden schickt oder kritisch verletzt). Wer drei Kämpfe gewinnt, erhält ein Preisgeld.

Fechtgegner (Grad 0-2):
12 LP, 5-11 AP - OR-LR - St 50-70, Gs 40-60, Gw 50-70, In 50, B 24 - SchB variabel
Angriff: Holzwaffe+4 - +7 (1W6–3 + SchB); Raufen variabel (1W6–4 + SchB) - ABWEHR+10 - +12

Die Spieldaten sind fließend, je nachdem, ob es sich um einen schwachen (Grad 0), mittleren (Grad 1) oder stärkeren (Grad 2) Stockfechter handelt. Vom Grad hängen die Höhe der Ausdauerpunkte, der Angriffswert mit der Waffe und die Abwehr ab. Rüstungsschutz, Geschicklichkeit, Gewandtheit und Stärke können frei gewählt werden, woraus sich aus den letzteren Schadensbonus und Erfolgswert für Raufen ergeben. Der Spielleiter kann z.B. jeweils mit 1W3 die einzelnen Spieldaten festlegen.

Ein Wettrennen findet auf etwa 100 Metern Länge zwischen jeweils fünf Läufern statt. Sie führen dazu reihum einen Erfolgswurf mit **Bewegungsweite/4** (abgerundet) durch, denn das pure Vergleichen der Durchschnittsgeschwindigkeiten wäre zu langweilig. Dies wird drei Mal wiederholt. Wenn ein Wurf misslingt, muss der Läufer aus dem Rennen ausscheiden, z.B. weil ihm die Puste ausgeht oder er zu weit abgeschlagen wird. Kritische Erfolge haben hierbei keine besonderen Auswirkungen. Nach der dritten Würfelrunde ist entweder ein Sieger allein übriggeblieben oder die verbliebenen Gegner kämpfen darum, wer zuerst die Ziellinie überquert, indem jeder einen letzten EW:B/4 würfelt. Das höchste Gesamtergebnis macht den Gewinner; bei gleichen Ergebnissen gibt es Gleichstand. Ein Renner, der *Laufen* gelernt hat, darf nach jedem fehlgeschlagenen EW:B/4 ersatzweise sofort einen EW: Laufen würfeln. Nur wenn dieser Erfolgswurf ebenfalls misslingt, ist er aus dem Rennen. Beim Kampf um die letzten Meter kann er ebenfalls noch einmal für *Laufen* würfeln um auf ein möglicherweise höheres Gesamtergebnis zu kommen. Der Sieger eines Rennens bekommt ein Preisgeld. Mehr als drei Mal an einem Tag kann dieselbe Spielerfigur aber nicht daran teilnehmen.

Für ein Rennen bestimmt der Spielleiter die Bewegungsweiten der entsprechenden Anzahl Mitläufer mit 4W3+16 (im Normalfall treten nur Menschen an). Außerdem hat jeder eine Chance von 20%, dass er *Laufen+4* beherrscht. Bei einem Würfelergebnis von 81-95 bzw. 96-100 auf W% erhöht der Erfolgswert sich um +1 bzw. +2. Durch *Laufen* erhöht sich auch die Bewegungsweite um den Erfolgswert–2.

Beim Speerwerfen geht es nicht ums Treffen, sondern um die längste Weite, die der Speer geschleudert wird. Jeweils drei Werfer treten gegeneinander an und machen einen Erfolgswurf, der sich aus dem Erfolgswert für *Wurfspeer* und *Stärke/10* zusammensetzt. Wer mit dem Wurfspeer nicht umgehen kann, würfelt mit *Geschicklichkeit/25* plus *Stärke/10*. Jeder Werfer hat insgesamt drei Versuche. Ein Gesamtergebnis von 20 bedeutet, dass der Speer 50 Meter weit fliegt. Darüber hinaus wird in Ein-Meter-Schritten weitergezählt; z.B. ergibt ein Ergebnis von 30 eine Flugweite von 60 Metern. Bei einem kritischen Erfolg werden zusätzlich 1W6 Meter addiert. Würfelergebnisse unter 20 werden nicht gewertet, weil die Mindestmarke von 50 Metern nicht erreicht wird oder der Speer nicht mit der Spitze auftrifft. Wer in drei Speerwürfen jeweils den weitesten Wurf schafft, bekommt ein Preisgeld. Eine Spielerfigur kann an einem Tag an höchstens sechs Speerwürfen teilnehmen.

Die Rivalen beim Speerwurf haben jeweils einen Erfolgswert, der mit 2W6+3 bestimmt wird.

Vor dem Gestech

Die meisten Abenteurer sind vermutlich nur Zuschauer des Lanzenganges, der am Nachmittag stattfindet. Zuvor können sie die angenehmen Nebensachen, die ein großes Waffentreffen begleiten, in Anspruch nehmen: Krämerzunft, Kurzweil und Tratsch.

Vor allem Kräuterhändler und Verkäufer von Schmalzgebäck, Bierwürsten und Hafergrütze gehen überall umher und machen mit Rufen auf sich aufmerksam. Zur Linderung von Schmerzen, die die Turnierkämpfer und Ritter unweigerlich erleiden müssen, werden Wein, getrocknete Blütenblätter und Wurzeln angeboten (Heilmittel für *Erste Hilfe* zum halben Preis). Auch Wundheiler haben ihre Zelte oder Verschläge aufgebaut und warten auf Kundschaft, die ausgeschlagene Zähne, Platzwunden, Brüche und Beulen zu beklagen hat. Eine Behandlung kostet je nach Dauer 2-6 SS und wird mit *Erste Hilfe+12* durchgeführt.

Gaukler und Bänkelsänger unterhalten das Volk mit akrobatischen Vorführungen, Luftsprüngen, Liedern und Tanzmusik. Auch leichte Mädchen und erfahrene Dirnen schreiten keck einher und sind an ihrer gelbfarbenen Kleidung zu erkennen. Mönche und Priester der Dheis Albi ziehen wie Boote durch die Menge und rufen zur Umkehr, zum Sündenbekenntnis oder zum Kauf wundertätiger **Reliquien** auf, z.B. Tränen Unserer Blutigen Frau (einer legendenumwobenen Holzstatue der Vana; eine kleine - mit Weihwasser gefüllte - Phiole kostet 3 GS), ein Holzspan von den Schilden der Saine Breden (ein nach Weihrauch duftender Eichensplitter für 2 GS) oder Rost von der Kette des Heiligen Esbern, die dieser stets auf dem nackten Leibe trug (eine Holzkapsel mit Roststaub für 1 GS). Auch wenn diese kleinen Dinge keine wahren Reliquien sind, können sie dem Gläubigen dennoch Stütze und Trost sein. Einer der Götterdiener stellt sich sogar hin und predigt gegen das lasterhafte Vergnügen des Turniers. Man hört ihm aufmerksam zu, nickt und lässt sich das Spektakel trotzdem nicht entgehen.

Langfinger fischen in der Menschenmenge nach leichter Beute. Da gibt es Beutelschneider, die sich auf ihre flinken Hände oder ihr unaufdringliches Messer verlassen, mit denen sie Ringe vom Finger ziehen oder Geldbörsen abtrennen. Andere wenden eine List an um ihre Opfer hinters Licht zu führen, z.B. indem sie den armen verzweifelten

Vater spielen, der seinen kleinen Sohn im Gedränge verloren hat und sich Hilfe heischend anklammert. Einige arbeiten Hand in Hand und täuschen Dieb und Bestohlenen vor, damit sich weitere Verfolger dem gellenden Schrei *„Haltet den Gauner!“* unbesonnen anschließen. Gehen diese dann mit dem vermeintlichen Räuber zu Boden, werden sie von dessen Spießgesellen im Handgemenge erleichtert. Alle Langfinger besitzen pauschal **Stehlen+10** (einige davon auch *Schauspielern+9*). Die Opfer erhalten auf Widerstandswürfe –6, weil sie im Geschiebe der vielen Menschen ständig berührt werden. Die Abenteurer können sich aber gegenseitig im Auge behalten, sodass ein Dieb durch einen zusätzlichen WW: Sehen ertappt werden kann.

Die Stech-Regeln

Beim Reitergestech werden Lanzen mit stumpfen Spitzen und leichter brechendem Schaft eingesetzt um die Verletzungsgefahr zu verringern. Deshalb nennt man sie auch „höfliche Waffen“, aber ihre Höflichkeit kennt Grenzen, denn obgleich sie nicht stechen, können sie sehr wohl Knochen brechen. Ein schwerer Treffer mit einer Turnierlanze verursacht keine Verluste an Lebenspunkten, wenn der Getroffene wenigstens Plattenrüstung und einen Metallhelm trägt. Er erleidet auch bei misslungener Abwehr nur leichten Schaden. Nur ein kritischer Treffer richtet 2W6 kritischen Schaden an. Misslingt der WW: Abwehr, bricht automatisch die Lanze des Angreifers und der Getroffene muss mit einem EW:Reiten bestimmen, ob er sich im Sattel halten kann. Beim Sturz vom Pferderücken besteht die Gefahr, dass er zusätzlichen Schaden erleidet.

Auf Bitten der Königinmutter wird das Stechen nach „höfischer Manier“ durchgeführt, d.h. es gibt nur zwei Durchgänge zwischen denselben Gegnern und der Sieger wird nach Punkten ermittelt (ein leichter Treffer 1 Punkt, ein schwerer Treffer 2 Punkte, ein schwerer Treffer mit Sturz 3 Punkte). Wenn beide einverstanden sind, kann noch ein dritter und letzter Durchgang geritten werden. Es gilt als unehrenhaft seinem Gegner die Möglichkeit eines Unentschiedens zu verweigern, aber viele Turnierkämpfer kümmern sich aus taktischen Gründen trotzdem nicht darum.

Für die Durchführung eines Lanzenganges gelten die normalen Regeln des Reiterkampfs. Beide Gegner reiten mit eingelegter Lanze im Sturmangriff aufeinander zu. Ihre Handlungsränge entscheiden, wer im Augenblick des Aufeinandertreffens zuerst zustößt. Der Spielleiter muss die Regeln nur anwenden, wenn ein oder gar mehrere Abenteurer teilnehmen. Ansonsten kann er das Turnier aus seiner Fantasie schildern.

Die scharfe Lanze

Unter schmetternden Trompeten und Trommelwirbeln beginnt der Kampf mit der Lanze und Recken um Recken reiten in die Schranken. Die Reihenfolge wird dabei durch den Adelsrang oder die Anzahl bisher erfolgreich bestandener anderer Turniere bestimmt: Die unwichtigeren Teilnehmer kommen zuerst, die gewichtigeren in der Mitte und die Besten am Schluss um den Zuschauern eine Steigerung bieten zu können. Fahrende Ritter führen zu diesem Zweck Urkunden und Siegestrophäen mit sich, damit sie ihren Wert belegen können. Der Spielleiter kann das Geschehen, wenn er möchte, nach Lust und Laune schildern. Teilnehmende Abenteurer finden sich wohl am ehesten unter den ersten Kämpfern und auf jeden Fall vor der Begegnung Riodbarts mit dem Roten Ritter.

Das Erscheinen des Roten Ritters ruft Neugier und Bewunderung hervor, denn er handhabt seine Waffe mit Geschick und großer Kraft und sitzt wie festgegossen im Sattel. Seine seltsame Rüstung und die Tatsache, dass er den Helm nie abnimmt, sind Gegenstand aller möglichen Mutmaßungen. Die meisten zweifeln seine adelige Herkunft an, denn warum sonst hätte er es nötig als „Roter Ritter“ durch die Lande zu ziehen? Doch soll er noch nie bei einem Turnier abgewiesen worden sein, wie einige wissen, die schon von ihm gehört haben. Auf jeden Fall sticht der Rote Ritter alle Gegner aus, oft schon mit dem ersten Stoß. Stets gewährt er einem Rivalen die Chance ein Unentschieden herbeizuführen, wie es wahre Ritterlichkeit erheischt.

Gegner im Gestech

Hier sind die notwendigen Spieldaten zweier typischer Turnierritter, mit denen es ein Abenteurer zu tun bekommen kann. Jung Guntward ist ein entfernter Verwandter des Barons von Maris, der vor allem Wert auf den Angriff legt und den Namen seines Hauses mit Glanz versehen will. Maldurin hingegen ist ein fahrender Ritter, der berufsmäßig von Turnier zu Turnier reitet und vorsichtiger ist. Sein wahrer Name ist nur seinen Freunden bekannt.

Guntward MacBeorn (Krieger Grad 2):
15 LP, 18 AP - PR - St 87, Gs 69, Gw 53, In 39, B 51 - SchB+3
Angriff: Turnierlanze+10 (2W6+3), großer Schild+2; Raufen+7 (1W6–1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11
Kampf zu Pferd+15, Reiten+16

Maldurin von Estragel (Krieger Grad 3):
13 LP, 23 AP - PR - St 94, Gs 96, Gw 28, In 44, B 49 - SchB+4, AnB+2
Angriff: Turnierlanze+11 (2W6+4), großer Schild+3; Raufen+6 (1W6) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11
Kampf zu Pferd+17, Reiten+18

Doch als der Rote Ritter und Riodbart MacSeal sich gegenüberstehen, ändert sich seine Haltung sichtbar. Mit plötzlicher und wütender Gewalt treibt er sein Tier an und stößt einen schrecklichen Schrei aus, in dem Todesdrohung liegt. Die aufmerksameren Zuschauer erkennen, dass seine Lanze nicht stumpf ist: Eine metallene, scharfe Spitze ist ihr aufgesteckt. Kurz bevor die Widersacher aufeinanderprallen zielt der Rote Ritter mitten auf Riodbarts Kopf, reißt aber im letzten Augenblick die Lanze herunter. Riodbart kann seinen Schild, mit dem er sein Gesicht schützen wollte, nicht mehr schnell genug senken. Die Lanzenspitze wird somit nur vom Schildrand aufgehalten, aber diese schleudert das Hindernis einfach zur Seite und stößt mitten unter die Achsel. Riodbart fällt vom Pferd herunter. Sein Gegner reitet am Ende aus der Bahn, wobei er mit der abgebrochenen Lanze Knappen und Diener wegwischt, die ihm in die Zügel greifen wollen. Der Rote Ritter flieht vom Turnierplatz. In der Verwirrung finden sich keine Verfolger, die ihm sofort hinterdreinpreschen.

Die Ritterfänger

Eine Ärztin kümmert sich um den schwer verwundeten Riodbart und zieht die in der Achsel steckende Lanzenspitze heraus. Unterdessen geht das Turnier ungestört weiter. Die Abenteurer können sich natürlich schon jetzt auf die Suche nach dem Roten Ritter begeben, aber wenn das Lanzenstechen endet, reitet unter Trompetensignalen ein Herold des Barons in die Kampfbahn und ruft eine Botschaft aus:

„Liebes Volk und werte Gäste von Maris! Mit großer Erleichterung können wir euch die gute Kunde vermelden, dass Riodbart MacSeal noch unter uns weilt und wieder genesen wird. Jener schändliche Rote Ritter hat schmählich wider den edlen Geist dieses Turniers gehandelt und wir betrachten seine Missetat als schweren Frevel. Wir und ihr erheben unsere entsetzten Augen dankbar zu den Göttern, die die Mordtat vereitelt haben. Jetzt aber muss der gefährliche Bösewicht entdeckt, gebunden und vor unser strenges Antlitz gebracht werden, damit wir ihn nach Fug und Recht bestrafen werden. Da aber niemand den Roten Ritter kennt oder anzugeben weiß, wo er zu Hause ist, wird ihm nur schwer beizukommen sein. Wir fordern daher alle Wagemutigen auf den Roten Ritter zu fangen und uns lebendig zuzuführen. Wird der Frevler unserer Gewalt übergeben, ist ein Lohn von ***zweitausend Oring*** *gewiss. Dies lässt euch Lugh MacBeorn, Baron von Maris, sagen.“*

Wenn die Abenteurer sich davon nicht angesprochen fühlen, gibt es auch andere Leute, die als Häscher ausschwärmen. Von diesen wird es einigen gelingen den Roten Ritter nach Maris zu holen. Unterdessen können die Abenteurer den Fortgang des Turniers genießen oder sich um ihre eigenen Belange, die sie hierherriefen, kümmern (s. *»Der Weg ins Abenteuer«*).

Erste Anhaltspunkte

Vielleicht wollen die Abenteurer zuerst mehr über die beteiligten Personen wissen um dadurch eine Erklärung für den Anschlag des Roten Ritters zu finden. Diese Mühe wird allerdings noch keine nennenswerten Früchte tragen, denn zu geheim und rätselhaft sind die Beweggründe des Flüchtigen. Trotzdem können sie ein paar wertvolle Informationen erhalten, möglicherweise auch erst nach Rückkehr von der Ritterjagd - das spielt keine wesentliche Rolle.

Über den Roten Ritter: Seit etwa zwei Jahren macht er von Estragel bis Byrne von sich reden. (Die Abenteurer haben demnach schon von ihm vernommen, wenn sie sich in der Vergangenheit in Südalba aufgehalten haben.) Man weiß nicht, wer er ist und woher er kommt, aber auf vielen Turnieren hat er sich beachtlich geschlagen. Indes der Ruhm bedeutet ihm nichts, denn er lehnt die Gunstbezeugungen der Damen ab und nimmt keine Einladungen an. Andere Ritter, die ihn unterwegs herausforderten, hat er stets besiegt. Wie er aussieht, ist nur schwer zu sagen und alle Beschreibungen seines Gesichtes, die man hören kann, weichen stark voneinander ab. In Maris ist die gängigste Meinung, dass in der rostroten Rüstung der berüchtigte Strauchdieb **Kymry MacBeorn** steckt. Mit seiner Bande hockt er in den Tiefen des Waldes von Brocendias. Er ist bekannt für seine kunstvollen Verkleidungen, in denen er immer wieder durch die Städte reist.

Der Herold Norric MacBeorn sollte eigentlich besser als jeder andere wissen, bei wem es sich um den Roten Ritter handelt. Doch Norric gesteht, dass er sich nicht erinnern kann, welchen Namen der Unbekannte angab. Vielmehr gibt er zu, dass der Kopf ihm schwer wurde und die Augen ihm brannten, als der Rote Ritter sich bei ihm einschrieb. Er fühlte sich plötzlich wie benebelt und seiner Sinne nicht mehr mächtig - seltsam. Norric schob dieses Erlebnis allerdings auf sein fortgeschrittenes Alter. Er weiß auch, dass er das Wappen des Roten Ritters in seinen Unterlagen gesehen hat, aber ihm fällt nicht ein, wie es ausgeschaut hat. Alle Erinnerung ist wie weggewischt. Sogar wenn Norric seine gesamte Wappenrolle durchforstet, kann er des Roten Ritters Wappen nicht wiederfinden. Für die Abenteurer ist sicher klar, dass hier Magie am Werk gewesen sein muss. (Es ist Samiels dämonische Trugmagie, die Krollak dann und wann hilft und ihm, wie in diesem Fall, Einlass zu den adligen Kampfspielen verschafft. Samiel betrachtet Krollak ja als seinen Ritter.)

Über Riodbart MacSeal: Er wird überall meistens nur „Rotbart“ genannt wegen seines feuerroten Backenbarts. Er ist einer der bekanntesten fahrenden Ritter und schon etwas betagter. Seine Abenteuer, die er unterwegs erlebt hat, sind in vieler Munde. Auch ist er ein großer Liebhaber und Verführer, der überall den Frauen zu gefallen weiß, aber ihn hat noch keine gehalten. In den Städten Albas muss er sich vor den Racheplänen gehörnter Ehemänner und ausgestochener Brautschauer in Acht nehmen.

Über die anderen Ritter: Sie kommen in erster Linie aus den Clans Beorn, Ceata und Bogard. Die meisten sind jüngere Söhne des Adels, darunter auch einige fahrende Ritter. Über sie alle gibt es nichts Besonderes zu vermelden. Daneben haben auch vier Krieger des Ordens vom Heiligen Speer beim Turnier mitgekämpft und sich beim Lanzenstechen löblich hervorgetan. Der eine oder andere umherziehende Turnierkämpfer ist in letzter Zeit auch schon andernorts gegen den Roten Ritter angetreten und hat dabei den Kürzeren gezogen. Jeder zollt der Kraft, der Gewandtheit und dem edlen Stil des Fremdlings Achtung und erwähnt dessen wohlklingende Sprache und Stimme, die überaus angenehm waren. Die Ritter sind daher der Meinung, dass sich in der schäbigen Rüstung fraglos ein Edelmann befinden muss. Sie sind über den tückischen Angriff auf Riodbart völlig überrascht.

Beispiele für andere Ritter mit deren auffälligsten Eigenschaften:
Guntward MacBeorn, entfernter Verwandter des Barons von Maris: draufgängerisch, unerfahren und jung.
Prandwain MacCeata, verstoßener Sohn eines Thaens am Morne: tückisch, einnehmend und sehr klein.
Wilfryd MacBogard, fahrender Ritter: zäh, zuvorkommend und verunstaltet.
Maldurin von Estragel, fahrender Ritter: vorsichtig, selbstsicher und sehr stark und geschickt.
Aethelgar de Saingere, Ordensritter: rücksichtslos, höflich und bucklig.

Ein Gehöft vor Maris

Der Rote Ritter besitzt kein Zelt am Turnierplatz, sondern hatte sich vor dem Kampf in einem verlassenen Gehöft bei Maris niedergelassen. Dies können die Spielerfiguren mit *Gassenwissen* herausbekommen und einen Bereitwilligen finden, der ihnen das verfallene Gebäude zeigt. Das Lager ist abgebrochen und nichts deutet darauf hin, dass der Ritter nach seiner Flucht noch einmal hier war. Suchen die Abenteurer am Tag des Turniers das alte Gehöft auf, bemerken sie mit *Riechen* einen schwachen Geruch von verbrannten Zweigen und Kräutern, der über der gelöschten Feuerstelle hängt. Mit einem **EW:Kräuterkunde** oder **Zauberkunde** kann man anhand des Geruchs auf die Arten der verbrannten Pflanzenteile schließen, die betäubende Dämpfe freisetzen können: Die Hexe Ulrica vertiefte sich hier, nachdem Krollak sich von ihr getrennt hatte und zum Turnier ritt, in eine *Vision*, in der sie Hinweise auf die weitere Zukunft erhielt. Deshalb wusste sie bereits, dass ihm Häscher nachjagen werden, insbesondere die Abenteurer. Im Gehöft hat sie unter Laub eine **Fußschlinge** hinterlassen, die mit einem auf einer Mauerkrone balancierten Steinbrocken verknüpft ist. Ein EW: Fallenstellen für Ulrica entscheidet darüber, ob diese Gefahr rechtzeitig bemerkt wird. Tritt ein zufälliges Opfer in die Schlinge, reißt es den Brocken herunter und wird **kritisch** getroffen (1W6+2 Schaden), wenn ein EW:Abwehr misslingt. Bei einer geglückten Ausweichbewegung ist der Schaden nur leicht. Gelangen die Abenteurer erst viel später an das Gehöft, hat schon ein anderer Jäger des Roten Ritters die Falle ausgelöst. Rabenvögel zeigen an, dass hier seine Leiche mit zertrümmertem Schädel liegt.

In Rotbarts Zelt

In einem großen Zelt aus weißer Seide schläft Riodbart den Krankenschlaf, denn die Ärztin hat ihm umsichtigerweise einen starken Mohnsirup verabreicht, damit den geschundenen Leib kein Fieber befalle. Als Auskunftsgeber steht der Ritter vorerst nicht zur Verfügung. Die Ärztin **Mairith von Moranmuir** kann den Spielerfiguren die Lanzenspitze zeigen, die zur Gänze in die Achsel eingedrungen war. Dadurch sind auch keinerlei Spuren der gefährlichen Pflanzensäfte, mit denen sie eingerieben wurde, mehr sichtbar. Das Gift bewirkt mit der Zeit eine schleichende Verseuchung des Blutes, die zum Tode führt. Mairith hat keine Möglichkeit dies zu erkennen, obwohl sie eine gute Ärztin ist und die Wunde sorgsam gesäubert und verbunden hat. Wenn ein Abenteurer Riodbart mit *Bannen von Gift* vorsichtshalber behandelt, kommt diese Hilfe auf jeden Fall zu spät.

Riodbarts Knappe **Curathan** erzählt, dass der Rote Ritter am Vormittag des Turniertags - in voller Rüstung - hierherkam und ein Wort mit seinem Herrn verlangte. Ihm fiel die ausgesprochen wohlklingende Stimme des Besuchers auf. Curathan versichert, dass die beiden sich zuvor noch nie begegnet waren und er müsse das ja schließlich wissen. Weil der Rote Ritter darauf bestand, wurde Curathan aus dem Zelt geschickt. Also ging er los und besorgte frischen Wein. Nach allenfalls ein paar Minuten kam er zurück und war sehr überrascht Riodbart wieder allein, schreckensbleich und geradezu verstört vorzufinden. Für seine Frage nach dem Begehr des Roten Ritters bekam Curathan nur eine Ohrfeige und sein Herr wollte nichts mehr von dem Besucher hören. Dann trank Riodbart den ganzen Wein in einer Stunde aus und machte sich langsam für den Kampf bereit.

Die Jagd beginnt

Es ist nicht schwer den Weg des Roten Ritters einzuschlagen, denn zahllose Zeugen haben gesehen, wie er in wildem Ritt Maris zur nördlichen Straße hinaus verließ.

Außer den Abenteurern machen sich auch andere Leute an die Verfolgung: zum Teil recht seltsames Volk, das sich zu großen Haufen zusammenschließt und zu Fuß losstürmt - Tagediebe wohl, aber auch Geächtete und dazwischen vermutlich einige Gesetzlose - sowie Ritter des Turniers zu Pferde, die den Roten Ritter in erster Linie für seine ehrlose Freveltat zur Rechenschaft ziehen wollen. Die Spielerfiguren werden der einen oder anderen dieser Parteien noch begegnen, aber auf der Jagd bleiben sie für sich.

Der Rote Ritter ist etwa eine Stunde lang auf der Straße geritten und hat sich dann ostwärts in den Wald von Brocendias begeben. Die Spielerfiguren treffen auf verschiedene Reisende, die den gerüsteten Reiter gesehen haben. Schließlich kommt ihnen eine schöne Frau entgegen, die in ein bodenlanges weißes Gewand gekleidet ist und deren wallendes graues Haar von einem Netz aus hell funkelnden Kristallen umgeben wird. In ihren schlanken Händen hält sie einen Stab, der in Wirklichkeit ein junges gerades Birkenstämmchen ist. Die edle Fremde spricht die Abenteurer an:

„Ich weiß, dass ihr den Roten Ritter sucht. Dieser Unhold hält sich im Wald von Broceliande versteckt. Von hier müsst ihr nach Westen gehen, wenn ihr ihn finden wollt. Ihr müsst mehr als einen ganzen Tag immer der untergehenden Sonne folgen, bis ihr an eine große Tanne neben einem großen Muldenstein gelangt. Wenn ihr dort nach dem Roten Ritter ruft, wird er hervorkommen und sich zum Kampf stellen. Aber gebt Acht! Solange in dem Muldenstein Wasser steht, ist euer Feind stark wie zehn Männer.“

Nach diesem Spruch setzt die geheimnisvolle Frau ihren Weg fort. Wollen die Abenteurer von ihr weitere Erklärungen hören, fügt sie hinzu, dass ihr Name **Calriu** und sie eine Weise Frau sei: *„Ich bin eine Hüterin, die viel über die alten Zeiten weiß. Was ich euch riet, geschah aus Freundlichkeit. Jetzt dringt nicht mehr weiter in mich und säumet nicht.“*

Hexengarn

Calriu ist in Wirklichkeit Ulrica, die sich mit *Blendwerk* ein völlig anderes Aussehen verschafft hat. Sie will die Abenteurer in die falsche Richtung und noch dazu eine Falle schicken. Dazu spielt sie die Rolle einer der verborgenen dûnathischen Druidinnen, die in Alba noch wirken. Falls einer der Abenteurer selbst ein Druide ist, kann er ihr natürlich Fragen stellen um ihr Wissen zu prüfen, aber Ulrica gibt nur ausweichende Antworten oder entfernt sich eilig. Falls das *Blendwerk* durchschaut wird - was nur möglich ist, wenn auf die angebliche Calriu ein Zauber angewandt (z.B. *Erkennen von Zauberei*) oder sie mit Eisen berührt wird -, entpuppt die schöne Frau sich als runzlige Alte mit spitzer Nase und grauen Haarsträhnen. Aus dem weißen Gewand wird ein schäbiger Rock mit Rissen und Flicken und das Birkenstämmchen verwandelt sich in einen knotigen Wanderstab. Mit einem Fluch auf den Lippen stürzt sie davon in den nahen Wald und ist bald verschwunden. Nötigenfalls benutzt sie einen magischen Nebel um sich vor den Spielerfiguren, die ihr folgen wollen, zu schützen. Ulrica überlebt diese erste Begegnung auf jeden Fall, auch wenn dazu Samiel seine Hand im Spiel haben muss. Hier und jetzt ist es genug, dass die List der Hexe scheitert. Im dritten Teil des Abenteuers, *Der Traum des Roten Ritters*, wird ihr Schicksal sich erfüllen und die Abenteurer können dazu das meiste beitragen.

Im Zauberwald von Broceliande

Der Grüne Mann

Der Ort, den Ulrica den Abenteurern beschrieben hat, ist eine der düsteren Stellen im Broceliande, in denen die reine Magie des Zauberwaldes sich ins Unheimliche und Bösartige verkehrt hat. Die große Tanne ist die Heimstatt eines übel gesinnten Naturgeistes, was die Hexe dank Samiel weiß. Sie hofft, dass die ahnungslosen Spielerfiguren ihn erzürnen, sodass er sie zu vernichten versucht.

Es dauert allerdings wirklich mindestens einen vollen Tag um die Tanne zu erreichen und der Weg ist beschwerlich und für Reittiere nicht geeignet. Bleiben die Abenteurer dicht zusammen, sind sie vor angriffslustigem Getier wie Wölfen, Bären und Wildschweinen sicher. Es könnte sein, dass sie vorher aufgeben und zur Straße zurückgehen, weil es ihnen zu gefährlich wird oder sie den Roten Ritter hier doch nicht vermuten. Nach einem halben Tag Entfernung zur Straße muss ihnen ein Erfolgswurf auf *Spurenlesen* oder *Richtungssinn* (Abzug von –2) oder auf *Himmelskunde* (Abzug von –6, da der Himmel nur selten zu sehen ist) gelingen um den Rückweg sofort zu finden. Die große Tanne ist an einem daneben liegenden grünen Findling, dessen Oberseite eine tiefe Mulde aufweist, leicht zu erkennen. Verhalten die Wanderer sich so, wie Ulrica ihnen empfahl, erregen sie die Aufmerksamkeit des Naturgeistes. Auch Zauberei, lautes Sprechen oder Lärm erfüllen denselben Zweck. Nur wenn sie möglichst leise sind, bleibt der Geist ruhig.

Das Erscheinen des Naturgeistes kündigt sich durch ein Zittern der Tannenäste und ein zunehmendes Wispern in der Luft an. Dann tritt er in menschenähnlicher Gestalt hinter dem Tannenstamm hervor und greift die Abenteurer ganz ähnlich wie ein **Pflanzenmann** an. Er hat sich einen Körper aus grünen Tannennadeln, Zapfen und einer abgebrochenen Tannenspitze geschaffen und haut und sticht auf die Abenteurer ein. Er kämpft bis zu seiner völligen Erschöpfung (mit 0 AP fällt sein Pflanzenkörper zu einem

Haufen zusammen), Vertreibung (*Austreibung des Bösen* oder *Bannen von Finsterwerk*) oder der Flucht seiner Gegner aus einer Entfernung von 30 Metern um die Tanne.

Grüner Mann (Naturgeist Grad 4):
- LP, 30 AP - OR - St 60, Gw 60, In t40, B 18 - EP 3
Angriff: Nadelarme+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–3) - ABWEHR +13, RESISTENZ+15/15/15
Bes.: Rüstung schützt nicht gegen erlittene LP-Verluste, da der Schaden auf magische Weise verursacht wird

Das nächtliche Heer

Sind die Spielerfiguren lange genug im Broceliande unterwegs, dann müssen sie sicher auch eine Nacht im Zauberwald verbringen. Während sie im Nachtdunkel voranschreiten oder sich an ein Feuer kauern, erglühen zwischen den Bäumen plötzlich bleich-weiße Umrisse. Ein stilles Heer aus hunderten von fremdartigen Männern marschiert geräuschlos durch den Forst. Kein Zweig, kein Halm beugt sich ihrem Tritt und durch Stämme und Gestrüpp gehen sie einfach hindurch. Es ist ein valianisches Heer aus den uralten Zeiten der Besatzung durch die Truppen der Seemeister. Es geht die Sage, dass damals, als die Eroberer eine Straße durch den Wald bauten, eine große Streitmacht auf dem Weg zu ihrem Lager spurlos in der Wildnis verschwand. Die Abenteurer können an den durchscheinenden Geistersoldaten mit Federbüschen geschmückte Helme, mit Gesichtern verzierte Bronzeschilde und prächtige Brustpanzer sehen. Beschränken sie sich darauf nur zu beobachten, dauert der ganze Zug eine Stunde, bis die Marschierer vorbei sind. Der letzte Soldat, ein junger Mann, dreht sich überraschend um und hebt eine Hand zum Gruß. Man hat den Eindruck, dass er etwas sagen würde, aber es sind keine Worte zu vernehmen. Danach ist der ganze Spuk zu Ende.

Das nächtliche Heer besteht aus den Schemen, umherwandernden Seelen, der toten Soldaten. Sie sind harmlos und können auf keine Weise angegriffen werden. Sie ziehen sich auch nicht zurück, wenn sie mit Waffen oder Magie bedroht werden, sondern setzen ungerührt ihre Wanderung fort. Werden sie mittels Magie wie *Hören der Geister* angesprochen, nehmen sie davon keine Notiz.

Begleiten die Abenteurer die Geistersoldaten oder folgen sie dem Heer, so geraten sie tiefer in den Wald. Schließlich erblicken sie vorne eine aufragende Masse, die sich zu einem hohen Zaun aus angespitzten Pfählen verdichtet. Viereckige Wachtürme aus Holzstämmen, auf denen Feuerbecken brennen, befinden sich an den Enden der Palisade. In der Mitte öffnet sich ein Tor, vor dem eine Bohlenbrücke über einen ausgehobenen Graben führt. Die Soldaten halten auf den Durchgang zu - da bricht unerwartet Wirrwarr aus. Die Pfähle bersten auseinander, die Feuer werden herabgeschleudert. Aus dem Tor stürzen riesige lebende Bäume, die mit furchtbarem Ingrimm auf die erschrockenen Menschen eindringen. Da wird mit Wurzeln gewürgt, mit Ästen erschlagen, mit dicken Dornen durchbohrt, mit Ruten gepeitscht und mit Stämmen zerquetscht. Auf den Türmen tauchen menschliche Gestalten in wehenden Kitteln und Ringen an den Armen auf, die die Baumungeheuer zu befehligen scheinen.

Geister der Verzweiflung

Die Abenteurer erleben den Untergang der valianischen Streitmacht, den ihnen vor langer Zeit eine Verschwörung dûnathischer Druiden - mit Billigung ihrer eigenen, Valian ergebenen Fürsten - bereitete. Diesen war es mit List gelungen in das Heimlager des Heeres einzudringen und die kleine darin verbliebene Besatzung zu vergiften. Sie beschworen zahllose Baumwächter und bereiteten der heimkehrenden Armee eine Falle, aus der niemand entkam. Die übermenschlichen Kämpfer der Druiden vernichteten das valianische Lager gründlich und stampften es in die Erde. In kurzer Zeit überwucherte die Wildnis alles und begrub die Toten unter sich. Deshalb konnten die Seemeister später, als die Meldungen von diesem Punkt ihrer Eroberungen ausblieben, das Lager nicht mehr wiederfinden. Am Tage sieht dieser Teil des Broceliande ganz friedlich aus. Nichts deutet mehr auf das Lager der Valianer und ihr Ende hin.

Das längst vergangene Geschehen ist für die Abenteurer normalerweise nur ein schreckliches Schauspiel und keine unmittelbare Bedrohung. Sie können sogar wie unsichtbare Zeugen durch das Gemetzel wandeln ohne selbst Schaden zu erleiden. Tödliche Gefahr kann jedoch von den Geistern der Soldaten ausgehen, die an der Stätte ihres Todes immer noch ruhelos sind und ihre alte Niederlage erleiden müssen. Sie versuchen die Anwesenheit der Lebenden zu nutzen um sich selbst auf ehrenhafte kriegerische Weise zu entleiben und dadurch endlich Erlösung zu finden. Selbstverständlich kann dies nur einer Handvoll gelingen - eben so vielen, wie Abenteurer da sind. Um ihr Ziel zu erreichen greifen einzelne Soldaten wie eine **Gebundene Seele** Spielerfiguren an, damit sie deren Körper in ihre Gewalt bringen können. Erhält eine Seele Herrschaft über einen Abenteurer, ist ihre nächste Absicht den ehrenvollen Tod durch die Hand eines Kameraden oder von eigener Hand zu finden. Wenn zwei Spielerfiguren erfolgreich übernommen werden, führen die Seelen untereinander einen Zweikampf aus, bei dem es darum geht sich gegenseitig zu töten: Jeder Treffer ist daher automatisch schwer. Eine Seele allein stürzt sich in ihr eigenes Schwert; sie macht dazu **einen** gezielten Nahkampfangriff gegen sich selbst, d.h. der Treffer ist schwer, aber nur dann tödlich, wenn der EW:Angriff gelingt. Der Spielleiter sollte nicht mehr als höchstens die Hälfte der Abenteurer auf einmal mit den Gebundenen Seelen bedrängen, damit die anderen auch die Möglichkeit haben ihre Freunde vor dem Selbstmord bzw. dem Tod zu retten.

Gebundene Seele (Geisterwesen Grad 3):
- LP, 6 AP - -R - St -, Gw 60, In 50, B 24 - EP 3
Angriff: Berührung+8 (Wk–10 pro Runde) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/18/14
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

Albandir, der Einsiedler

Die folgende Begegnung im Broceliande bietet sich dann an, falls die Abenteurer Hilfe und Rat brauchen. Auf dem Rückweg zur Straße oder wenn sie die Orientierung verloren haben, erspähen sie ein Kerzenlicht oder hören plötzlich den frommen Gesang einer Männerstimme. Folgen sie den Anzeichen, gelangen sie an eine verfallene Klosterruine zwischen den Bäumen. Dort treffen sie auf den blinden Einsiedler Albandir. Er nimmt sich ihrer freundlich an, gibt ihnen gutes Wasser und Eintopf. Albandir ist etwa fünfzig Jahre alt und von heiterer Gesinnung. Er hört sich alle Fragen der Abenteurer an und beantwortet sie so gut er kann. Über sich selbst sagt er vorerst nur, dass er durch die Gnade der Götter hierher gefunden hat und jetzt diesen heiligen Ort hütet. Denn hier befindet sich das sagenhafte Standbild Unserer Blutigen Frau. Albandir führt die Abenteurer zu der wunderkräftigen Holzstatue der Vana, die in der ehemaligen Kapelle des Klosters auf einer rosenumrankten Säule steht. Das Holz ist schwarz vom Blut von zwölf Nonnen, die - wie es heißt - zu Füßen ihrer Göttin Zuflucht suchten und dort niedergemetzelt wurden. Wer ihre Mörder waren, konnte nie geklärt werden.

Eine Berührung der Statue wirkt auf gläubige Anhänger der Dheis Albi (dazu zählen auch fromme Vraidos-Verehrer) wie *Allheilung, Austreibung des Bösen* und *Heilen von Krankheit* zugleich mit EW:Zaubern+20. Außerdem verfügt sie wie alle albischen Reliquien über eine göttliche Aura und eine unsichtbare *Bannsphäre (Blaue, Goldene* und *Silberne)* und im Umkreis von 100m wirkt ständig *Göttlicher Schutz vor dem Bösen* (jeweils Zaubern+16). Noch niemand hat es gewagt die Figur von ihrem Standort zu entfernen, denn man glaubt, dass sie dann ihre Wunderkräfte verlieren wird.

Die Erzählung des Einsiedlers

Albandir kam vor etwa zwei Jahren in diese Ruine. Vorher war er ein Ordenskrieger Xans und hieß Albandir de Soël, immer darauf bedacht große Taten für seinen Herrn und die mächtigen Kirghlairds zu vollbringen. Doch sein Stolz brachte ihn gerechterweise zu Fall und er verdankt es allein der gnadenreichen Vana, dass er jetzt ein glückliches und friedliches Leben führt. Albandir empfindet den Verlust seines Augenlichtes als Geschenk, denn dank der ihn umfangenden Dunkelheit konnte er endlich sein Herz erforschen. Wollen die Abenteurer wissen, wie es dazu kam, berichtet Albandir ihnen, dass ihm auf einer Waldlichtung ein unbekannter Ritter in roter Rüstung begegnete:

> *„Mir erschien der Fremdling verdächtig und ich nahm etwas Verworfenes an ihm wahr. Als ich ihn aufforderte neben mir zu knien und das Ruhmesgebet für Xan zu sprechen, wie es sich für einen Ritter geziemt, spottete er meiner. Da zog ich gegen ihn die Klinge und zwischen uns entspann sich ein Duell. Ich focht gut und tapfer, aber er führte sein Schwert schrecklich und schlug mir schließlich über die Augen. Mein Blut verdunkelte mir die Sicht. Hilflos und rasend vor Schmerz lief ich durch den Wald; mein Pferd nicht mehr findend. In diesem Gemäuer fiel ich halbtot nieder und erblickte die Blutige Frau. Das Gnadenbild nahm mir den Schmerz, aber die Schnitte in meinen Augen entzündeten sich, sodass ich blind wurde.“*

Albandirs Zusammentreffen mit dem Roten Ritter fand ziemlich bald nach Krollaks Auszug aus dem Sumpf statt, als dieser erst begann sich einen Namen zu machen. Der Einsiedler bestätigt, dass der Unbekannte seinen geschlossenen Helm aufbehielt. Er bejaht auch, dass die Stimme des Roten Ritters *„sehr schön“* gewesen sei - *„wie die verführerische Zunge eines Dämons.“* Nach dieser Begegnung entging ihm natürlich der folgende Werdegang des Roten Ritters, aber das hat er unmittelbar vor dem Auftauchen der Abenteurer nachholen können, denn Albandir hat noch weitere Gäste, die ihm davon berichteten.

Verruchtes Gesindel

Außer den Abenteurern befinden sich auch andere Jäger des Roten Ritters aus Maris in der Klosterruine. Es sind allerdings keine ehrlichen Männer, sondern gewissenlose Gesellen, die auf irgendeine bequeme Weise zu Geld kommen wollen. Sie haben sich ebenfalls von Ulrica fehlleiten lassen, kriegten sich aber über den Weg in die Haare und verirrten sich. So kamen sie zufällig zu Albandir, der sie freundlich aufnahm. Seitdem hocken sie hier und brüten neue Pläne aus. Das Ziel, den Roten Ritter zu fangen, haben sie mittlerweile aufgesteckt. Sie sind der Meinung, dass sich hinter dieser Gestalt ein frecher Elfenkrieger versteckt, der sowieso längst in den undurchdringlichen Tiefen des Zauberwaldes verschwunden sein muss. Das mag sein, gibt Albandir zu.

Die Gäste des Einsiedlers tun freundlich und dankbar. Bald wollen sie angeblich wieder aufbrechen um die Jagd sein zu lassen und ins sichere Maris zurückzukehren. Doch in Wahrheit haben sie ein anderes Ziel ins Auge gefasst: Sie wollen die heilige Vana-Statue stehlen und in Maris verschachern. Wenn die Abenteurer nur etwas misstrauisch sind, dann werden sie das Pack als das, was es ist,

erkennen: Geächtete und Gesetzlose. Sie geben sich zwar als harmlose Vagabunden aus, aber dafür ist ihr Auftreten doch etwas zu dreist und streitsüchtig.

Der Raub der Blutigen Frau

Die Lumpen stellen sich nachts schlafend und erheben sich leise. Als sie die Statue packen, rechnen sie nicht damit, dass Albandir seine Aufgabe als Hüter durchaus ernst nimmt. Der Blinde ist ihnen gefolgt und droht ihnen mit seinem alten Schwert, aber er wird kurzerhand niedergestochen. Dann ergreifen die Schurken hastig die Flucht und die Abenteurer wachen spätestens jetzt durch die Geräusche auf, wenn sie nicht bereits vorher auf der Lauer lagen. Glücklicherweise ist Albandir nicht tödlich verletzt, aber er braucht heilkundige Hilfe. Natürlich sollen die Abenteurer die geraubte Figur zurückholen, denn sonst geht eine der heiligsten Reliquien Albas möglicherweise verloren. Dies sollte nicht weiter schwer sein, denn die Frevler sind nur in geringer Überzahl (1-2 mehr als Spielerfiguren) und haben einen kleinen Vorsprung. Außerdem sind sie kaum bereit ihre Beute bis zum letzten Blutstropfen zu verteidigen.

Geächtete und Gesetzlose (Söldner bzw. Spitzbuben Grad 1):
12 LP, 8 AP - TR - St 61, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+2
Angriff: Langschwert+5 (1W6+3), Dolch+5 (1W6+1), kleiner Schild+1, Langbogen+5 (1W6+1) bzw. leichte Armbrust+5 (1W6); Raufen+6 (1W6–2) - Abwehr+11, Resistenz+10/12/10
Geländelauf+15

Ist die heilige Statue wieder an ihrem Platz, kann Albandir mit ihrer Hilfe sofort wieder gesund werden. Der Einsiedler schenkt den Abenteurern seine alten Waffen: Schwert und Schild. Bei einer handelt es sich um eine **magische** Waffe (+2/0 bzw. +1). Nehmen sie selbst die Reliquie an sich, kann eine beteiligte Spielerfigur, die Diener der Dheis Albi ist, nur noch in Ausnahmefällen Wundertaten vollbringen, z.B. bei Rettung von Unschuldigen, in Todesgefahr oder in höchster Not. Dies gilt auch umgekehrt, wenn eine Nichtspielerfigur ein Wunder zu Gunsten der Abenteurer erbittet. Fremdländische Götter mit der Spezialisierung Fruchtbarkeit verhalten sich wahrscheinlich ebenso, wenn sie die Entfernung des segensspendenden Heiligtums nicht gutheißen. Die Statue verliert ihre Kräfte nicht, aber ihre besondere Wirkung steht den Abenteurern nicht zur Verfügung (*Allheilung, Austreibung des Bösen* und *Heilen von Krankheit*). Alle diese Nachteile enden sofort - oder auch nur allmählich, wenn die Reue fehlt -, sobald die Reliquie an ihren angestammten Platz zurückgebracht wird.

Die Suche nach der Blutigen Frau

Natürlich könnte es passieren, dass die Abenteurer die Diebe nicht am Entkommen hindern können oder sie erst gar nicht zur Klosterruine kommen, weil sie nicht auf Ulricas Irreführung hereingefallen sind. In so einem Fall werden die Räuber die Statue zuerst einmal in Maris verstecken und langsam nach einem Käufer mit viel Gold die Fühler ausstrecken. Hier bieten sich den Abenteurern neue Chancen ihnen auf die Spur zu kommen und das Versteck ausfindig zu machen. Sie könnten die Stadt sorgfältig nach den bekannten Gesichtern durchkämmen, in den Gassen nach Neuigkeiten aus der Unterwelt fischen oder sich selbst als Anwärter für das hehre Diebesgut ausgeben. Der Spielleiter kann so ein kleines abenteuerliches Intermezzo nach *Der Ritter in Rot* einlegen. Falls die Spielerfiguren von dem Raub keine Ahnung haben, tritt Albandir entkräftet und Hilfe suchend in Maris auf: Der Einsiedler hat sich mühsam aus dem Wald geschleppt und von Bauern herbringen lassen.

Im Brocelandias

Zurück zur Straße

Nach den Erlebnissen im Zauberwald, die ereignisreich waren, aber den Roten Ritter vermissen ließen, werden die Abenteurer die Suche hier wohl abbrechen. Albandir kann ihnen helfen die Straße wiederzufinden. Er ruft eine der weißen Tauben, die in dem verfallenen Kloster hausen, auf seine Schulter und gurrt ihr leise etwas zu. Nun sollen die Spielerfiguren „Schwester Taube“ folgen, die ihnen voranfliegen wird um sie aus dem Zauberwald zu leiten. So geschieht es auch. Der kluge Vogel schwingt sich gleich wieder in die Höhe und flattert heimwärts.

Es mag sein, dass die Abenteurer das überwältigte Gesindel dem Baron in Maris ausliefern wollen. Ihrem Bericht wird Glauben geschenkt, denn der Name Albandir de Soël ist noch in guter Erinnerung und nun erfährt die Welt endlich, was aus ihm geworden ist. Auch die anderen Geschehnisse auf ihrem Weg durch den Broceliande stoßen auf Anerkennung und Lugh MacBeorn ist großzügig genug die Bemühungen der Abenteurer mit **50 GS** pro Kopf zu belohnen, selbst wenn sie die Suche nach dem Roten Ritter aufgeben möchten. Die ruchlosen Kerle, die an der Göttin Vana frevelten, müssen Peitsche und Brandeisen schmecken.

Denken die Spielerfiguren nicht ans Aufgeben, hören sie, dass der Gejagte bislang nicht angeschleppt wurde. Das Ende der Jagd ist also noch offen.

Die Gelbe Dogge

Die Abenteurer erreichen die Wegeherberge *Die Gelbe Dogge* an der Straße Richtung Beornanburgh; sie liegt etwas hinter dem Punkt, an dem die falsche Druidin Calriu sie zuvor abfing. Hier gibt es nicht nur die Gelegenheit für eine preiswerte Rast, sondern auch Reisende und An-

sässige, die vielleicht etwas über den Roten Ritter wissen. Die Leute haben ihn allerdings selbst noch nie zu Gesicht bekommen, sondern nur allerlei über ihn munkeln hören. Der hagere Wirt **Barmond MacBeorn** kneift die Augen zusammen und gibt seine Ansicht zum Besten:

„Für mich gibt's da keinen Zweifel: In der roten Rüstung steckt ein Weib, eine Kriegerin oder Söldnerin. Ich kenne keine Stadt, in der der Rotbart nicht ein Liebchen hat sitzen lassen. Meine Gäste haben mir die Jahre hindurch seine tolldreisten Geschichten von überall her erzählt. Von diesen Röcken muss es eine sein, die sich jetzt an ihm rächen wollte."

Die Unterhaltungen werden durch einen alten Bauersmann jäh unterbrochen, der in die Schänke stürzt. Zitternd erzählt er, dass er mit seinem Ochsenwagen durch den Wald fuhr (je nach Jahreszeit mit Äpfeln, Kohl oder Brennholz beladen), als ihm ein grässliches Bellen entgegenschlug. Es kam von rechts aus dem Unterholz, dann wieder von links und sogar aus den Baumkronen. Der Schweiß brach dem Alten aus und laut betend duckte er sich auf dem Bock zusammen. Da sprang plötzlich ein großes Tier mit weißer Mähne und langen Gliedmaßen aus der Deckung und stieß heiseres Gebell aus. Vor Schreck fiel der Bauer herunter, rappelte sich auf und lief jammernd bis hierher. Jetzt bittet er die Anwesenden mit ihm zu seinem Ochsen und seinem Wagen zu gehen und das bellende Scheusal zu vertreiben. Er wendet sich zuerst an die Abenteurer, aber wenn die abwinken, findet er andere Begleiter, die das fremde Geschöpf einfangen und anschließend in *Die Gelbe Dogge* bringen.

Das bellende Tier

Die Entfernung bis zum Ochsenwagen ist nicht groß, sodass man in einer knappen halben Stunde dort ist. Er steht unbeschadet auf einer kleinen Waldlichtung, daneben grast friedlich der Ochse. Aus der Ladung des Wagens dringen Geschnüffel und Geraschel: Etwas bewegt sich darin. Geben die Abenteurer Laute von sich, schnellt ein struppiger Kopf hervor, dem ein schlaksiger Körper folgt. Das Wesen springt unter lautem Gebell auf den Erdboden und ergreift die Flucht, aber dabei stolpert es über eine Wurzel und prallt gegen einen Baumstamm. Es ist so lange betäubt, dass es kinderleicht gebunden und betrachtet werden kann. Es handelt sich um einen Angehörigen des Elfenvolks, der reichlich verwahrlost ist und einen groben Kittel mit einer Schnur um die Leibesmitte trägt. Ist es Winter, hat er zudem Strohschuhe an den Füßen, aber sonst besitzt er nichts. An seinem Hals sind verheilte Abschürfungen und Schwielen erkennbar, die rundum gehen. Befühlt man seinen Schädel, spürt man unter dem verfilzten Haar eine alte Narbe und eine Einbeulung.

Adolar

Kommt er wieder zu sich, stellt der Elf sich als „Adolar, aus Halfdal" vor. Er glaubt wirklich, dass er ein Halbling ist, den es aus der Heimat verschlagen hat: Deshalb muss er sich hier auch vorsichtig bewegen, verbergen und Nahrung zusammenklauben, weil die Welt der Großen Leute für ihn ziemlich gefährlich ist. Die Abenteurer gehen nicht fehl in der Annahme, dass Adolar verrückt ist und die Kopfverletzung etwas damit zu tun hat. Wie er sie sich zugezogen hat oder ob jemand sie ihm absichtlich beigebracht hat, weiß er nicht. Der Elf ist nicht nur völlig von seinem Halblingswahn überzeugt, sondern auch verwildert und benimmt sich eher wie ein Hund. Oft läuft er auf Händen und Füßen, beschnüffelt den Boden und am liebsten gibt er seinen Gefühlen durch Bellen Ausdruck. Den Bauer hat er überfallen, weil er Hunger hatte und nach etwas Essbarem suchte.

Adolar ist der Führer der Abenteurer, der sie zu dem Roten Ritter bringen kann, da er dessen Zufluchtsort im Wald kennt. Früher oder später wird er das hinausposaunen, z.B. wenn die Rede auf den Gesuchten kommt oder er über den Wald befragt wird. Er will die Abenteurer hinführen, wenn sie gut zu ihm sind und ihm zu essen geben. Begegnen die Spielerfiguren dem Elf erst in der *Gelben Dogge*, müssen sie seine Fänger überreden Adolar loszubinden und ihnen zu überlassen. Dabei können schon ein paar Silberstücke oder eine Runde Getränke beträchtlich helfen.

Die Ritter bei den Rosen

Adolar führt die Abenteurer durch Unterholz, lotst sie über Windbrüche, lässt sie durch trockene Wassergräben klettern und Bäche überspringen. So gerät die Gruppe tiefer in den Wald, als schwache Hilferufe an ihre Ohren dringen. In Richtung der Laute wachsen wilde Rosenbüsche, an denen zwei Menschenleiber wie festgeschmiedet stehen. Die dornigen Ranken haben sich straff um ihre Glieder gewickelt und sie blutig gepiekt. Es sind die Ritter **Alric** und **Torward MacBeorn**, die den richtigen Riecher hatten und dem Roten Ritter dicht auf den Fersen waren. Aber dann liefen sie in Ulricas Falle: Die Hexe belebte die Rosenbüsche mit *Pflanzenfessel*. Die Wirkungsdauer der Magie ist zwar schon vorbei, doch die Dornenranken haben sich so kräftig um ihre Opfer geschlungen und mit Kleidung und Haut verhakt, dass es den erschöpften Männern bisher nicht gelang sich zu befreien. Alric und Torward bitten die Vorbeikommenden natürlich um Errettung. Sie sind nicht bereit die Jagd fortzusetzen, sondern nehmen ihre Pferde, die sich in der Nähe wiederfinden lassen, an die Zügel und treten den Rückweg an. Die beiden berichten, dass eine alte Frau für ihr Unglück verantwortlich ist. Sie verhexte die Büsche und ließ sie gefesselt allein. Falls die Spielerfiguren Ulricas wahre Erscheinung bereits kennen gelernt haben, wissen sie, wer den zwei Rittern so übel mitspielte.

Selvin, der Holzfäller

Die folgende Begebenheit ist kein Wunder, wenn man sich im Brocendias herumtreibt. Der Spielleiter sollte sie vor allem dann einplanen, wenn die Abenteurer ohne Adolars Führung sind, denn so eigenartig der Elf auch ist, er kann sich im Wald sicher bewegen.

Hinter einem Baum ertönt plötzlich ein seltsames hohes Knurren, dann tapst ein Hundewelpe hervor und springt um die Abenteurer herum. Sein Fell ist braun-weiß gefärbt und sein kurzes Schwänzchen ringelt sich lustig. Adolar lässt sich sofort auf seine Hände herab und fängt mit dem Hündchen unter eifrigem Gebell ein Tollen an. Sehen die Spielerfiguren sich um, woher der neue Freund gekommen ist, erblicken sie einen alten Holzfäller, der unter einer Birke schläft. Er wacht auf und grüßt artig. Sein Gewand ist recht ärmlich, aber seine langstielige Axt ist gut und scharf. Sein Haar ist schlohweiß und umhüllt den Kopf wie eine Haube. Außerdem hat er eine verzogene Schulter und einen steifen Hals. Der Holzfäller stellt sich als **Selvin** vor, sein junger Hund heißt Grimm. Er berichtet, dass er eine Hütte bewohnt und gute starke Bäume für den edlen Baron von Maris schlägt. Die Leute des Barons kommen regelmäßig um mit Zugpferden die gefällten Stämme aus dem Wald zu ziehen und auf Karren über die Straße zu verfrachten. Heute ist Selvin leider ohne Erfolg gewesen und auf dem Heimweg von Müdigkeit überfallen worden. Fragen ihn die Abenteurer, warum er mutterseelenallein im Brocendias lebt, so sagt Selvin ihnen, dass der Vater des Barons ihn verbannt hat und die Menschen Angst vor ihm haben. *„Ich bin nämlich tot“*, kichert er und klopft dabei auf seinen steifen Hals: *„Sie haben mich an den Galgen gehängt, weil ich ein Stück Brot gestohlen haben soll. Der Henker sagte, ich bin tot und da schnitt er mich ab. Jetzt ist Selvin tot und keiner kann ihm mehr etwas anhaben.“*

In dem Holzfäller sehen die Abenteurer niemand anderen als den berüchtigten **Kymry MacBeorn**, der mit seiner Bande Wegelagerer in diesen Gefilden haust. Er tritt ihnen in einer seiner gekonnten Verkleidungen entgegen und spielt die Rolle des alten, genicksteifen Selvin, der durch glücklichen Zufall den Galgenstrick überlebt hat. In Wirklichkeit ist er natürlich weder alt (etwa 40 Jahre) noch verkrüppelt und unter seinem weißen Haarteil kringeln sich braune Locken. Auch die Axt ist nicht echt: Der lange Stiel ist eine hölzerne Scheide für ein Langschwert und auf dem Schwertgriff sitzt der Axtkopf überdeckt. Kymry kann seine Klinge in einer Runde ziehen und bereit machen, falls es doch zu einem Kampf kommt. Er legt es darauf aber nicht an, sondern versucht die Abenteurer zu überlisten. Misstrauischen Beobachtern könnte auffallen, dass der Axtkopf etwas lose aufsteckt (*Wahrnehmung*).

Die Grube im Wald

Kymry fragt die Abenteurer, ob er ihnen den Weg weisen soll oder er sie in seine Hütte einladen kann. Er habe einen guten Tropfen Mead zuhause. Fragen nach dem Roten Ritter beantwortet er ausweichend, aber er tut so, als wüsste er etwas und könnte ihnen eine Spur des Feindes zeigen. Kymry geht den Spielerfiguren voran, bis er an eine mit Zweigen und Tannennadeln sehr geschickt abgedeckte Erdgrube kommt (**EW:Fallenstellen**). Er führt seine Opfer am Rand entlang, neben dem in gut 1 Meter Abstand ein ebenfalls getarntes Seil am Boden liegt. Plötzlich bückt Kymry sich, ergreift das Seilende und spannt es in Knöchelhöhe. Die Abenteurer erhalten auf diese Weise einen Stoß, der ihnen das Gleichgewicht raubt und in das Loch befördert. Wenn sie nichts geahnt haben, fallen sie bei einem misslungenen PW:Gewandtheit/2 hinein; diejenigen, die etwas Ähnliches vermuteten, bei einem PW: Gewandtheit. Die Grube ist etwa 4m tief, aber mit Laub, Nadeln und Moos gepolstert, sodass die Stürzenden sich nicht ernstlich weh tun (1W6 Schaden; nur AP, wenn PW: Gw gelingt). Oben gebliebene Abenteurer versucht Kymry mit Stößen und Tritten hinterherzuschicken, wobei er seine Fähigkeiten im waffenlosen Kampf einsetzt. Außerdem ist er schlagartig nicht mehr allein: Seine Gefährten, die hier gewartet haben, kommen aus den Bäumen hervor - doppelt so viele wie Spielerfiguren - und unterstützen ihren Anführer. Den Wegelagerern geht es nur darum die Gegner möglichst gefahrlos zu überwältigen. Sitzen die Abenteurer fest, werden sie tüchtig ausgelacht. Dann beginnt Kymry ein freches, aber nicht unfreundliches Verhör.

Kymry MacBeorn (Glücksritter Grad 9):
14 LP, 52 AP - OR - St 92, Gw 88, In 97, B 26 - SchB+3, AnB+1, AbB+1
Angriff: Langschwert+13 (1W6+4), waffenloser Kampf+11 (1W6), Faustkampf+10 (1W6); Raufen+10 (1W6–1) - ABWEHR +17 (+18 gegen Nahkampfangriffe), RESISTENZ+16/16/15
Balancieren+17, Beredsamkeit+9, Fallenstellen+10, Gassenwissen+9, Glücksspiel+16, Klettern+15, Laufen+4, Schleichen+18, Schwimmen+18, Spurenlesen+16, Suchen+8, Tarnen +18, Überleben im Wald+15, Verführen+12, Verhören+14, Verkleiden+20, Wahrnehmung+6 - Sprechen:Comentang+12

Kymrys Gefährten (Glücksritter Grad 2):
12 LP, 12 AP - TR - St 70, Gw 65, In 50, B 24 - SchB+2
Angriff: Langschwert+8 (1W6+3) oder Kampfstab+8 (1W6+2), Dolch+7 (1W6+1), Langbogen+6 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+10/12/10
Scharfschießen+6 (Langbogen), Schleichen+8, Tarnen+8

Bei den Söhnen des Waldes

Kymry überzeugt sich schnell, dass seine Gefangenen wirklich nur wegen des Roten Ritters in den Brocendias eingedrungen sind - er sieht es ihnen geradezu an der Nasenspitze an, weil die Kunde aus Maris auch schon nach hier gedrungen ist. Aber er nimmt es nicht einfach hin, dass so bis an die Zähne bewaffnete Leute in seinem Wald herumspazieren und auf die Büsche klopfen. Da die

„Gäste“ das gewiss einsähen, sollten sie sich die Falle eine Lehre sein lassen und ein Lösegeld herausgeben, damit man ihnen wieder aus der Grube helfe: *„Also werft mir eure Geldsäckel zu!“* Kymry entnimmt jeweils eine Summe nach Stand und augenscheinlichem Reichtum und gibt den Rest zurück. (Unfrei bzw. Adolar - nichts, Volk - 1 SS, Mittelschicht - 1 GS, Adel - 10 GS). Hat man sich auf diese Weise geeinigt, werden die Zahlungswilligen befreit und mit lachender Miene ins Lager zu Braten und Bier geladen. Kymry will mit den wackeren Abenteurern Freundschaft schließen.

Spielerfiguren, die ihr Lösegeld nicht berappen wollen, müssen wohl oder übel eine volle Nacht auf dem Grund der Grube verbringen. Ein Regen- oder Schneefall macht dieses Quartier nicht gemütlicher, aber verhungern müssen sie nicht: Man wirft ihnen Hammelkeule und Bierflasche herab. Damit sie nicht herausklettern können, stehen einige von Kymrys Gefährten oben Wache mit Kampfstäben.

Die Wegelagerer, die sich selbst Söhne des Waldes nennen, und Kymry entpuppen sich als umgängliche Gastgeber. Natürlich befindet sich ihr Hauptlager nicht hier, auch wenn die Abenteurer das durchaus annehmen sollen. Kymry unterhält die Anwesenden mit Geschichten von seinen tolldreisten Streichen, die er den Obrigkeiten gespielt hat. Großes Gelächter erregt er damit, wie er den Baron von Maris, Erzabt Osmond von Harkfast und den Schwarzen Angus nachmacht.

Darüber hinaus berichtet er den Spielerfiguren, dass er und seine Leute mit dem Roten Ritter auch schon Bekanntschaft geschlossen haben. Sie wissen nicht, wer er ist, aber er ist ein sehr achtbarer Kämpfer. Kymry lud ihn vor einiger Zeit sogar zum Mahl ein und er kam auch, aber er lehnte Essen und Trinken ab. Kymry wurde nicht klug aus ihm - einerseits benahm er sich wie ein Edelmann, andererseits schien er sich in der Gesellschaft der Wegelagerer recht wohl zu fühlen. Seinen Helm nahm er nicht ab und er sprach mit einer schönen Stimme. Keinem von Kymrys Gefährten gelang es den Fremdling im freundschaftlichen Kampf zu besiegen. Trotz all ihren Versuchen herauszufinden wo der Rote Ritter hier seine Wohnstatt hat, haben sie diese nicht entdeckt. Als er hörte, was der Rote Ritter auf dem Turnier getan hat, konnte Kymry es nicht glauben, da es nicht zu dem Mann passt, den er kennen lernte. Da die Abenteurer es aber mit eigenen Augen mitangesehen haben, muss es ja wahr sein. Kymry bringt die Möglichkeit ins Gespräch, dass ein anderer als Roter Ritter in Maris aufgetreten ist - jemand, der den Ruf des geheimnisvollen Fremden in den Schmutz ziehen will.

Fragen die Abenteurer Kymry nach Calriu, ernten sie Kopfschütteln: *„Ich war es sicher nicht, glaubt mir.“* Aber eine unbekannte alte Vettel streift seit kurzem im Wald umher, die sich nicht erwischen lässt. Kymry meint natürlich Ulrica. Nach all den Gesprächen und Späßen können die Spielerfiguren eine geruhsame Nacht im Kreise der Söhne des Waldes verbringen. Wenn sie am nächsten Morgen aufwachen, ist das Lager schon leer und abgebrochen. Die Waldsöhne haben sich laut- und spurlos verzogen.

Die Eichen im Gedörn

Noch tiefer schlagen die Abenteurer sich in den Brocendias, als sie ein Pferd wiehern und eine Stimme kichern hören. Adolar wirft sich winselnd zu Boden und flüstert: *„Wir sind ganz nah. Da hinten ist der Rote Ritter.“* Wo er recht hat, hat er recht. Gehen die Abenteurer weiter, erblicken sie ein erstaunliches Gebilde:

> Ein Kreis von alten Eichen, der eine Senke ähnlich einer tiefen Schüssel umfasst, wurzelt vor euch. Die Äste der Bäume haben sich auf eigenartige Weise wie Arme miteinander verflochten und die Kronen bilden ein schützendes Dach. Auch innerhalb der Schüssel stehen Eichen, die wie Säulen an das Astdach stoßen und es vervollständigen. Ein schattiges Licht lagert in dem Kreis, von dem niemand sagen kann, ob Natur oder Menschenhand ihn so geschaffen hat.

Der Eichenkreis hat einen Durchmesser von ungefähr 15 Metern und eine maximale Tiefe von 4 Metern. Das dämmrige Licht erlaubt nicht genauer zu erkennen, was sich darin befindet. Wollen die Abenteurer die Grenze des Kreises übertreten, schießen aus der Erde vor ihnen Dornenranken, die sich schnell zu abweisenden, alles umschließenden Hecken verschlingen (genau wie der Zauber *Dschungelwand*, nur dass es sich um Rosengewächse handelt). Gleichzeitig ertönt wieder das Kichern, diesmal in ihrer Nähe. Ulrica versucht noch einmal den Spielerfiguren Steine in den Weg zu legen, lässt sich dabei aber nicht blicken. Der Spielleiter kann das damit begründen, dass sie aus sicherer Entfernung und unfehlbarer Tarnung heraus handelt, denn der Wald ist sehr dunkel und dicht. Letztlich kann die Hexe nicht viel mehr tun, als die Abenteurer zu entmutigen und zu erschöpfen, damit sie von hier verschwinden. Hierzu erschafft sie aus eigens mitgebrachten sterblichen Überresten eines Wolfes einmal eine **Knochenbestie**, die sie auf ihre Widersacher hetzt. Sie wartet den Ausgang des Kampfes nicht ab, sondern verlässt vorher diesen Ort: Ihre Kräfte sind zu erschöpft um es mit ihnen richtig aufzunehmen und sie sehnt sich nicht nach dem Tod. Außerdem hofft sie, dass Krollak, der in dem Eichenkreis wartet, seine Feinde gebührend empfängt - doch da täuscht sie sich. Sie hat seit dem Angriff auf Riodbart keine Begegnung mehr mit ihm gehabt und ist nur dank ihrer Klugheit und Zauberkünste zu seinem Versteck im Brocendias gelangt. Die Knochenbestie kämpft, bis sie keine Ausdauerpunkte mehr hat (sie fällt zu einem Haufen aus Knochen, Sehnen und Fellstücken zusammen) oder mit *Austreibung des Bösen, Bannen von Finsterwerk* oder *Bannen von Zauberwerk* vertrieben wird.

Knochenbestie (Naturgeist Grad 4):
- LP, 23 AP - TR - St 80, Gw 60, In t50, B 24 - EP 3
Angriff: Biss+8 (1W6); Raufen+7 (1W6–4) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/15/15
Bes.: *Angst* auf Wesen von menschlicher Intelligenz bis zum 3. Grad, deren EW–4:Resistenz misslingt

Des Roten Ritters Folgsamkeit

Zeigen die Abenteurer genügend Ausdauer, werden die Dornen auch wieder von allein verschwinden. Sie können ihren Weg zwischen die Eichen ungehindert fortsetzen. Ulrica zieht sich für den Rest dieses Abenteuerteils zurück. Auf dem Grund der Vertiefung steht ein gesatteltes graues Pferd, das an einen Ast gebunden ist. Der Rote Ritter liegt in voller Rüstung und behelmt auf einem Moosbett und scheint zu schlafen. Seine Waffen lehnen neben ihm an einem Eichenstamm. Krollak ist jedoch wach und wartet natürlich auf die Ankunft der Spielerfiguren. Er erhebt sich, nimmt einen Wurfspieß und stellt sich verteidigungsbereit auf. Er verlangt zu wissen, wer sie seien und was sie von ihm wollen. Adolar begrüßt er wie einen Bekannten und bedankt sich bei den Spielerfiguren, dass sie sich des Verrückten angenommen haben. Sofort und sicherlich unerwartet willigt er ein, dass er ihr Gefangener ist und ihnen nach Maris folgen wird. Er hat nicht vor ihnen zu entfliehen oder mit ihnen zu kämpfen - darauf schwört er jeden geforderten Eid, allerdings nur auf seine Ehre, nicht aber auf die Götter, denn dann würde er meineidig sein. Magische Versuche ihn in die Pflicht zu nehmen, z.B. mit *Geas, Beeinflussen* oder *Macht über Menschen*, lehnt er ab und sie zeigen auch keine Wirkung an ihm, was an Samiels Gunst liegt. Als Gegenleistung für seine Bereitwilligkeit verweigert er Fesseln, Entwaffnung und Erklärungen. Wenn die Abenteurer ihn dazu zwingen wollen, kommt es zum Kampf. Hierzu nimmt er es mit jedem einzelnen nacheinander auf, bis er besiegt ist oder sie. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Abenteurer seinen Willen auf diese Weise brechen können. Dieses Duell gegen den Roten Ritter wird mindestens unentschieden ausgehen, aber so ist das, wenn man es mit einem offensichtlich übernatürlichen Mächten verbundenen Gegner zu tun hat. Der Rote Ritter begründet seine Haltung so:

> *„Ich versprach als euer Gefangener nach Maris mitzugehen und ich werde bis dahin tun, was ihr verlangt. Aber was ihr sonst von mir fordert, lehne ich ab. Nur vor dem Gericht des Barons werde ich mich beugen und mein Schwert aushändigen. Und nur dort werde ich zeigen, wer ich bin.“*

Die Spieler sollten den Eindruck haben, dass der Rote Ritter sein Verbrechen nicht leugnet, aber es für rechtmäßiges Tun hält. Auch ist sein Versprechen, ihnen keine Schwierigkeiten zu machen, völlig ernst gemeint. Es wäre also übertrieben mehr von ihm zu fordern. Ihren Auftrag, den Roten Ritter auszuliefern, können sie damit nicht besser erfüllen. Wenn sie ihn hingegen jetzt laufen lassen wollen, werden in Kürze andere Ritterfänger in großer Zahl den Ort umstellen. Der Flüchtige ergibt sich dieser Meute und wird unter großem Hallo abgeführt.

Zurück nach Maris

Der Rote Ritter ist ein wortkarger Reisegefährte und verrät nichts über sich, was die Abenteurer nicht bereits gerüchteweise gehört haben können. Für die hinterhältigen Umtriebe Ulricas weist er jede Verantwortung zurück, aber er verrät die Hexe auch nicht. Seine Begleiter können aus seinen Äußerungen lediglich annehmen, dass er zwar weiß, wessen schützende Hand über ihn gewacht hat, er aber nicht danach verlangte. Über Adolar, der die Gruppe weiterhin zu Fuß begleitet, sagt er, dass er ihm schon früher im Wald begegnete und ihn mit ein paar Bissen sättigte. Irgendwie scheint ihm der verwirrte Elf am Herzen zu liegen.

Die Rückkehr nach Maris wird noch einmal behindert, diesmal durch andere Häscher des Roten Ritters, die den Abenteurern den Gefangenen wegschnappen wollen um den Lohn des Barons selbst einstreichen zu können. Sie geben sich als arme Bettelmönche aus, die plötzlich die Pferde umringen, Schusswaffen in Anschlag bringen und Schwerter schütteln. Es sind wieder einmal Geächtete und Gesetzlose, vielleicht sogar teilweise dieselben, die ohne Erfolg das heilige Standbild der Vana stehlen wollten (s. *»Der Raub der Blutigen Frau«*). Sie haben keine Angst davor, dass der Rote Ritter sie später deswegen verleumden kann, denn diesem Mordritter würde doch sowieso niemand Glauben schenken. Sie sind sehr geneigt mit den Spielerfiguren kurzen Prozess zu machen, wenn diese nicht schleunigst Fersengeld geben, denn sie greifen in dreifacher Übermacht an. Aber bevor es so weit kommt, stellt der Rote Ritter sich auf die Seite der Bedrängten und zieht blank. Er wütet fürchterlich unter den Gegnern und tötet sogar einen oder zwei, bis der Rest davonrennt.

Bieten die Abenteurer ihrem Gefangenen an ihn laufen zu lassen, lehnt er dieses freundliche Angebot dankend ab. Es liege ihm ferne, dass die Spielerfiguren wegen ihm in Ungnade beim Baron fallen und Schwierigkeiten bekommen könnten.

Das Halsgericht von Maris

Am Ende des Ritterfangs gibt es für die Abenteurer nicht mehr viel zu tun, aber der Spielleiter kann wohl erwarten, dass sie dem Gerichtsverfahren ihres Gefangenen, der sich geradezu lammfromm in ihre Hände begab, trotzdem bei-

wohnen wollen. Schließlich ist die Erwartung allgemein sehr groß, dass sich endlich Name und Art des Roten Ritters offenbaren werden. Der Baron ruft sein Gericht augenblicklich zusammen, im Beisein der Königinmutter, um ein Beispiel für sein machtvolles Handeln zu geben. Die Verhandlung findet auf dem Marktplatz statt, weil es keinen so geräumigen Raum für alle Zuschauer in Maris gibt. Die Abenteurer haben den Lohn von 2000 GS für ihren Fang bereits vorher erhalten.

Das Urteil

Die Vorwürfe gegen den Angeklagten sind drei an der Zahl: Er sei nicht von Adel und habe sich dreist beim Lanzenstechen eingeschlichen; er habe die Regeln des Turniers verletzt, einen ehrbaren Gegner wie ein Meuchelmörder angegriffen und damit die Ehre des Barons und der Königinmutter besudelt; er habe wie ein gemeiner Verbrecher das Weite gesucht. Der Beschuldigte weist die Vorwürfe unerschrocken von sich: Er habe es nicht nötig seinen Adel unter Beweis zu stellen; er liege mit dem Rotbart in Fehde, sodass er zu Recht handelte; er sei nur geflohen, weil er nicht wie ein Hund von den aufgebrachten Rittern erschlagen werden wollte, aber er habe sich ohne Widerstand zum Gericht führen lassen. Der Baron verlangt weitere Antworten, aber der Rote Ritter weicht ihm trotzig aus: Er weigert sich seinen Namen anzugeben oder seinen Helm abzunehmen und wer ihm seinen Wert absprechen möchte, solle sich ihm zum ehrlichen Zweikampf stellen; was er dem Rotbart zur Last legt, möge dieser selbst sagen.

Dieser Starrsinn und Stolz sind natürlich nicht dazu angetan den Baron und seine Berater günstig zu stimmen. Da hilft es auch nicht, wenn die Abenteurer das Verhalten des Gefangenen loben. Riodbart MacSeal, dem es schon wieder besser geht, streitet ab irgendetwas mit dem Roten Ritter zu tun zu haben. Erinnern die Abenteurer an die Begegnung zwischen den beiden in seinem Zelt, leugnet Riodbart diesen Vorfall. Der Knappe Curathan macht dazu keine Aussage, denn sein Herr hat ihm darüber zu schweigen befohlen.

Lugh MacBeorn fällt ein hartes Urteil und verhängt die Todesstrafe, denn die ruchlose Tat und die unverschämte Art des Angeklagten grenzen an Hochverrat. Es sei klar, dass der Frechling keine Herrschaft über sich anerkennen wolle. Riodbart wollte er kaltblütig ermorden und der Verdacht besteht, dass er sogar Schwarze Magie ausübt, wenn man dem Bericht der Abenteurer und anderer Häscher glaubt. Der Rote Ritter soll sein Leben am Galgen verlieren.

Die letzte Bitte

Nun kommt Leben in den Verurteilten und er richtet ein seltsames Wort an den Baron:

„Da ich nun einmal sterben muss, fordere ich von dem Gericht eine Gunst, weil ich freimütig gestanden habe und willig hierhergekommen bin. Deshalb erspart mir den schimpflichen Strick, denn ich möchte auch im Sterben gewappnet und behelmt sein. Lasst mir den Kopf mit dem Schwert abschlagen. So die Klinge hart und der Henker stark ist, durchdringt es auch das Eisen.“

Alle sind über dieses Ansinnen sehr überrascht. Der Baron will ihm nicht entsprechen und weist darauf hin, dass nur ein Adliger mit dem Schwert enthauptet wird. Das sei wahrlich zu viel verlangt. Der Rote Ritter erwidert: *„Wenn nicht durch das Schwert, dann wenigstens durch die Axt. Dies ist meine letzte Bitte als zum Tode Verurteilter.“* Darauf geht der Baron nach kurzem Bedenken ein und das ist genau das, was der Rote Ritter will. So lautet das endgültige Urteil: Er soll durch das Beil sein Haupt verlieren.

Ritter Rost

Die Hinrichtung wird auf den nächsten kommenden Festtag im Kalender gelegt, sodass höchstens 14 Tage seit dem Urteilsspruch vergehen. Notfalls soll das blutige Schauspiel an einem Ljos- oder Myrkdag stattfinden, wenn sich kein besserer Zeitpunkt anbietet. Der Todgeweihte wird derweil in einem Kerkerloch gefangengehalten. Seine Waffen werden ihm abgenommen. Nur seine Rüstung lässt man ihm, da er sie nicht ablegen und ja unbedingt als Namenloser sterben will. In dieser Zeit wandelt sich der Ruf des Roten Ritters grundlegend: War er vormals der geheimnisvolle und mutige *Rote Ritter*, so wird er jetzt der feige und erbärmliche *Ritter Rost*. Spott und Hohn werden ihm auf den Gassen zuteil, denn das Volk liebt nur die Außenseiter, die sich nicht erwischen lassen und den Mächtigen erfolgreich die Stirn bieten. Adolar schleicht scheu und verstört durch Maris wie ein Hund, der um seinen Herrn trauert. Er bestreitet seinen kärglichen Lebensunterhalt, indem er sich als unterhaltsamer Narr begaffen lässt.

Wenn die Abenteurer Maris inzwischen den Rücken kehren, hören sie mit einiger Verzögerung anderswo in Alba vom Ausgang der Hinrichtung. Bekommen sie plötzlich Gewissensbisse und wollen den Eingekerkerten befreien, ist es dafür zu spät und der Spielleiter sollte sie zu Recht daran erinnern, dass sie sich das früher hätten überlegen sollen. Außerdem hat der Rote Ritter es ja nicht anders gewollt und würde den zu seiner Rettung erscheinenden Abenteuern auch gar nicht in die Freiheit folgen wollen.

Kein Schwert, das trifft

Des Mittags fährt der Schinderkarren mit dem Roten Ritter durch Maris. Auf den Gassen und Plätzen ist ein Gaf-

fen sondergleichen, denn die ungewöhnliche Hinrichtung des Fremdlings, der noch im Tod seine rostige Rüstung nicht ablegt, verspricht einen besonderen Augenschmaus. Sogar aus den Weilern und Höfen des Umlandes sind Zuschauer hergewandert und lassen heute die Arbeit ruhen.

Der Karren fährt hinaus aufs freie Feld vor den Häusern, wo die Menge sich um einen Erdhügel verteilt, auf dem der Kopf fallen soll. Der Scharfrichter wartet schon mit einem gewaltigen Beil, das dem Totengott geweiht wurde. Er ist mit einer Stoffmaske gegen den Bösen Blick des Verurteilten ausgestattet. Der Baron hat ihm ein zusätzliches Scherflein versprochen, wenn er den Hals des Roten Ritters mit einem Hieb durchschlagen kann.

Der Verurteilte zaudert nicht, sondern schwingt sich vom Karren herab und stapft auf den Hügel. Mit den Worten *„Hau nur kräftig zu, damit mein Haupt wie ein Ball vom Leib springt“* kniet er nieder und bettet den Hals auf den Richtblock. Der Scharfrichter spannt seine Armmuskeln, hebt das Beil hoch über den Kopf und schmettert es sauber auf die anvisierte Stelle. Das Metall gibt ein Knirschen von sich, der behelmte Kopf kollert auf die Erde. Ein beifälliges Raunen hebt an, als die vorderen Zuschauer erregt rufen: *„Seht! Kein Blut!“*. Da steht der kopflose Rote Ritter auch schon auf und schreitet vom Hügel herab, die furchtsame Menge macht ihm Platz. Ein Schrei weist ihm den Weg: Adolar führt das Pferd des Ritters heran, sodass der Kopflose aufsteigen kann. Dann bricht er sein Schweigen und gellt dem Baron zu: *„Ich habe meinen Hieb empfangen - dein Urteil wurde vollstreckt. Nach Fug und Recht bin ich jetzt gelöst.“* Lugh MacBeorn, der vor Verblüffung nichts unternommen hat, weist seine Männer und Krieger an den Roten Ritter aufzuhalten, aber jetzt ergreift das Volk, wetterwendisch wie es ist, für den Fremdling Partei. Die Knechte des Barons werden zurückgedrängt oder zu Boden gerissen. Dazu erschallt Geschrei in Lughs Richtung: *„Der Henker hat ihm das Haupt abgeschlagen. Dem Gesetz ist genüge getan“* und *„Wenn der Henker ihn nicht töten konnte, muss ihm das Leben geschenkt werden.“* Der wachsenden Begeisterung der Menge darüber, dass er dem Tod von der Schippe gesprungen ist, kann die Obrigkeit nichts entgegensetzen.

So reitet der Rote Ritter, den vor Freude laut kläffenden Adolar hinter sich ziehend, unter Jubel und Gelächter weg und entschwindet aus den Augen der Leute von Maris und der Abenteurer. Seine Waffen erhält er auf geheimnisvolle Weise durch Samiels Zutun zurück.

Das Ende des Abenteuers

Der Baron findet sich nach Beratung mit mehreren Rechtsgelehrten damit ab, dass der Rote Ritter der Strafe entronnen ist. Nach alter Rechtsauffassung muss ein Todesurteil nicht unbedingt vollstreckt werden und wenn der Tötungsversuch misslingt, gewinnt der Verurteilte sein Leben. (Nebenbei bemerkt: Auch Kymry MacBeorn verwendet in seiner Geschichte als Holzfäller Selvin diesen Umstand.) Lugh steckt seine Niederlage zähneknirschend ein, weil er erkennt, dass der Rote Ritter ihn absichtlich aufs Glatteis geführt hat, aber was soll er machen? Er lässt den Frechling daher unbehelligt um nicht noch mehr zum allgemeinen Gespött zu werden. Außerdem lässt er verbreiten, dass der Rote Ritter kein menschliches Wesen sein kann, sondern eine Ausgeburt der Schwarzen oder irgendeiner sonstigen Magie ist, denn sonst hätte er ja nicht ohne Kopf von der Richtstätte reiten können.

Dass sich in dem Helm gar kein abgeschlagenes Haupt befand, wird wohlweislich verschwiegen und ist außer dem Henker und ein paar unbedeutenden Knechten niemandem bekannt. Der Baron wird kaum laut zugeben, dass er vielleicht nur von einem geschickten Betrüger übertölpelt wurde. Da ist es doch besser den Roten Ritter als Ungeheuer auszumalen. Möglicherweise sind die Abenteurer so dicht am Geschehen gewesen, dass sie den Helm selbst erhaschen könnten. Es dürfte aber eher unwahrscheinlich sein, dass sie in diesem Augenblick daran denken und kurz danach ist es zu spät. Der Rote Ritter wird von nun an nur noch als Kopfloser in Rüstung auftreten und im Land zu einer Schreckgestalt werden.

Riodbart MacSeal bleibt in Maris um seine Verletzung auszukurieren. Über den Ausgang der Hinrichtung verliert er kein Wort und beschließt bei sich Krollak wieder zu vergessen. Oder ist er vielleicht doch froh, dass sein Sohn mit dem Leben davongekommen ist? Für den Rotbart kommt die Stunde der Wahrheit erst im nächsten Teil *Rotbarts Heimgang*, denn noch ahnt er nicht, dass er den Tod in Form von Ulricas Gift in sich trägt.

Vergabe von Erfahrungspunkten

Die Abenteurer gewinnen pro Person **20 AEP**, wenn sie den Roten Ritter aufspüren und als Gefangenen in Maris abliefern. Für die erlebte Zeit in den Wäldern erhält jeder pauschal **10 AEP** (nur die Hälfte, wenn sie den Broceliande ausgelassen haben). Wenn sie nicht auf Ulricas List auf der Straße hereingefallen sind, werden dafür **10 AEP** an jede der vorsichtigen Spielerfiguren verteilt. Erfahrungspunkte durch Kampf, Zaubern und allgemeine Fähigkeiten vergibt der Spielleiter gemäß den Regeln. Kampfhandlungen oder Angriffszauber, die gegen den Roten Ritter gerichtet sind, werden hingegen nicht belohnt, weil diese in jedem Fall unnötig sind. Der Rote Ritter ist nicht der Feind der Abenteurer!

Rotbarts Heimgang

Dramatis Personae

Riodbart („Rotbart“) MacSeal	fahrender Ritter, dem Tode geweiht
Der Rote Ritter	ein Unbekannter und Gegner
Ulrica von Byrne	seine die Hexenkunst beherrschende Widersacherin
Cleobulos	chryseischer Wandergelehrter
Curathan	Riodbarts Knappe
Duadlas MacCeata	der Thaen von Galashart
Kynan MacCeata	Duadlas' Ritter
Edyrn MacCeata	der Thaen von Deorstane
Rianmar	Wirt und Hexer
Slivor und Freda	Tierbändiger
Wilfryd	fahrender Prediger und Helfer des Roten Ritters
Abt von Moranmuir	Herr über die Erzabtei
Briganis	Nonne in Moranmuir

Worum es geht

Nachdem die Wunde, die der Rote Ritter Riodbart beim Turnier schlug, völlig verheilt ist, nimmt der Rotbart seine Fahrt wieder auf. Er kommt aber nur noch zu *MacArans Rasthaus* im tiefen Wald von Brocendias, wo er sich zu Tode erschöpft ins Bett legt. Das langsame Gift von der Lanzenspitze tut endlich seine Wirkung. Spätestens hier begegnen die Abenteurer Riodbart wieder, als sie zufällig in dem Gasthof absteigen. Auch Ulrica findet sich vermummt ein um seiner Todesstunde frohlockend beizuwohnen. Bevor der Rotbart stirbt, berichtet er von seiner unglücklichen Liebe zu Gundelyn und dem Tod seines Sohnes, verschweigt aber dessen Geburtsmakel. Den Abenteurern nimmt er den Eid ab seine Leiche in die Erzabtei von Moranmuir zu bringen. Er legt noch sein letztes Geld und Gut drauf, damit sie ihr Versprechen auch halten und die Mönche ihm ein Grab in der Abtei geben.

In der Nähe im Wald wartet der Rote Ritter. Ulrica wendet sich an ihn und teilt ihm mit, dass Riodbart tot ist. Da jetzt endlich vollbracht ist, was sie verlangte, fordert sie ihn auf sich zu seinem wahren Vater Samiel zu bekennen. Er verweigert das Jawort. Erst jetzt erkennt sie, dass Krollak ihr gegenüber Misstrauen hegt und sein Leben ganz allein in die Hand zu nehmen gedenkt. Riodbart hat er nur für sich selbst getötet um ihn dafür zu strafen, dass er seinen Sohn abwies. Krollak und Ulrica trennen sich in heftigem Streit und die Hexe verflucht ihn wegen seines Treuebruches.

Krollak hat in der Zwischenzeit weitere Gefährten um sich geschart. Mit ihnen setzt er den Abenteurern zu, von denen er Riodbarts Leichnam fordert. Er hat vor ihn auf Barangarst zu bestatten, wie es dem Sohne geziemt, aber das verrät er den Abenteurern nicht, die an den letzten Willen des Gestorbenen gebunden sind. Unterstützung bekommen sie von dem chryseischen Wandergelehrten Cleobulos, der mit seinem Reisewagen denselben Weg hat. Gemeinsam müssen sie die gefahrvolle Reise nach Moranmuir bestehen. Dabei stellt Ulrica sich auf die Seite der Abenteurer, weil sie Krollak jetzt Steine in den Weg legen will. Aber auch sie will verhindern, dass Riodbart ein Begräbnis unter den Fittichen der Mönche bekommt und versucht den Leichnam mit List zu stehlen.

Anforderungen

Mit *Rotbarts Heimgang* gewinnt die Geschichte des Roten Ritters an Fahrt, denn allmählich erhellt sich das ihn umgebende Geheimnis. Die Abenteurer werden sich wahrscheinlich denken können, dass er Riodbart MacSeals Sohn ist und auch Ulrica irgendwie in diese Familie hineingehört. Außerdem ist die Handlung reich an Kämpfen und Hindernissen, die keineswegs nur von dem Roten Ritter und Ulrica ausgehen, aber mit Meister Cleobulos können die Abenteurer es schaffen ihre Kräfte zu sparen. *Rotbarts Heimgang* beginnt in *MacArans Rasthaus*, auf der Kreuzung der Straßen von Adhelstan nach Prioresse und von Beornanburgh nach Crossing.

Außerdem haben die Abenteurer den Vorteil vom Zwist zwischen Krollak und Ulrica, die ihre Kräfte nicht gegen die Spielerfiguren vereinigen. Die Hexe hilft sogar manchmal die Einmischung dritter Personen abzuwehren.

Aufbau

Rotbarts Heimgang hat wiederum drei Teile. Der Anfang findet in *MacArans Rasthaus* statt, in dem der kranke Riodbart MacSeal notgedrungen Quartier nimmt und nach einiger Zeit stirbt (*»Rotbart stirbt«*). Sein Tod ist sozusagen die Verlängerung aus dem Vorläufer-Abenteuer, denn seit dem Turnier in Maris konnte er nur seine Verletzung ausheilen. Der erste Teil dient in erster Linie dazu die Spielerfiguren in Anschluss an den *Ritter in Rot* zu bringen. Riodbarts Beichte vom Sterbebett enthält eine nachträgliche Erklärung für das Turniergeschehen und die Person des Roten Ritters, auch wenn er dabei nicht allzu deutlich wird. Ulrica hat ihren großen Auftritt und bekennt sich nachgerade dazu Riodbarts Verderben angestiftet zu haben. All dies ist stimmungshafter Auftakt, der einen schwermütigen Ausblick auf bevorstehende Drohungen gibt. Der Spiel-

leiter kann mit den anderen Gästen im Rasthaus die Handlung um weitere Elemente anreichern bzw. auflockern.

Der zweite Teil führt in einfacher Abfolge auf, was den Abenteurern auf dem Weg nach Moranmuir alles begegnen kann (*»Die Totenfahrt nach Norden«*). Die Beschreibung beschränkt sich naturgemäß auf die Straße von Beornanburgh nach Crossing und deren Anwohner, obwohl die Spielerfiguren sich für einen anderen Weg entscheiden könnten, der länger und umständlicher ist. (Das verhindert nicht das Weiterspielen des Abenteuers, weil die meisten Vorkommnisse entsprechend umplatziert werden können.) Recht bald unternimmt der Rote Ritter den ersten Angriff, den die Abenteurer (mit Ulricas Eingreifen) abwehren können. Danach stellen sich noch mehr Gefahren ein, die nicht von diesem Gegner ausgehen und somit wesentlich unerwarteter treffen. Mit Hilfe von Cleobulos, ihrem klugen Begleiter, dem unsichtbaren Beistand von Ulrica und natürlich dank ihrer gemeinsamen Anstrengung werden sie diese Hindernisse meistern können. Die Hexe spinnt auch wieder ihr eigenes Garn um die Spielerfiguren auszutricksen und benutzt zu diesem Zweck ein magisches Trugbild des Roten Ritters. Hier könnten die Abenteurer Riodbarts Leichnam endgültig verlieren, wenn sie sich zu leicht täuschen lassen. Wird Ulricas Plan jedoch vereitelt, steht der letzten Fahrt nach Moranmuir kaum noch etwas im Wege.

Der dritte Teil spielt in der Erzabtei (*»Moranmuir«*). Die Fahrt ist zuende und die Mönche verschließen sich dem Wunsch des Verstorbenen nicht. Die Abenteurer können ihre Wunden pflegen, schon an neue Dinge denken und Hinweisen auf Riodbarts Vergangenheit sowie die Art des Roten Ritters nachgehen. Doch der letzte Streich des Roten Ritters kommt erst noch, und zwar unmittelbar vor Riodbarts Begräbnis. Er und seine Helfershelfer schleichen sich in die Abtei ein und versuchen die Totenwache haltenden Abenteurer zu überwältigen. Können die Spielerfiguren den Rotbart ein letztes Mal erfolgreich schützen, flieht der Rote Ritter und Riodbart bekommt sein Grab am geweihten Ort.

MacArans Rasthaus

Eine Beschreibung des Rasthauses und der Straßenkreuzung im Wald, auf der es steht, findet der Spielleiter in der alten MIDGARD-Publikation *Jenseits der Hügel* (1988). Sie kann ihm helfen diesen Schauplatz und seine Bewohner ausführlicher darzustellen.

Das Rasthaus liegt mitten im Wald, genau an der Kreuzung der Straßen von Beornanburgh nach Crossing und von Adhelstan nach Prioresse. Andere Ortschaften sind mehrere Tagesreisen weit entfernt. Die umliegende wilde Gegend wird von Bauern, Jägern, Fallenstellern, Holzfällergruppen und ab und zu einer Bande von Gesetzlosen bewohnt. Die gut besuchte Raststätte ist bekannt für tadellose Unterkunft für Zwei- und Vierbeiner, reichhaltiges Essen und ausgezeichneten Branntwein. Eine angeschlossene Brauerei, die von der Halblingsfamilie Loadrins von Halfdal betrieben wird, liefert alle Arten von Bier, Schnaps und Branntwein.

Das Rasthaus gehört Falcwin MacAran, der es mit seiner Frau Maryel und seinen drei Söhnen bewirtschaftet. Sein Großvater Ecbert war ein fahrender Händler baute hier ein Haus und ließ sich nieder um ein erfolgreicher Gastwirt zu werden. Der Sohn Morric führte das Gasthaus weiter, bis ein Feuer das Gebäude größtenteils vernichtete. Zusammen mit seinem Sprössling Falcwin errichteten sie das Haus aufs Neue und gaben ihm die heutige Größe.

Der Weg ins Abenteuer

Nach dem Ende des *Ritters in Rot* sind die Abenteurer voraussichtlich ihrer eigenen Wege gegangen, falls sie sich nicht weiterhin in Maris aufgehalten haben um ihre Fähigkeiten zu verbessern oder zu erweitern. Natürlich kann der Spielleiter auch die Geschichten nutzen, mit denen er die Spielerfiguren ganz zu Anfang nach Maris gelockt hat. Auf diese Weise kann bis zu einem halben Jahr auf *Midgard* vergangen sein, bis es zur Wiederbegegnung mit Riodbart kommt. Im Grunde ist jeder Anlass recht um die Abenteurer zu *MacArans Rasthaus* zu bringen. Auch hier wieder einige Vorschläge:

- Die Abenteurer werden zu *MacArans Rasthaus* bestellt: Dort sollen sie mit Freunden oder Bekannten zusammentreffen, eine wichtige Nachricht bekommen, etwas Wertvolles in Empfang nehmen oder einen aussichtsreichen Auftrag annehmen. All dies kann der Wahrheit entsprechen oder nur heiße Luft sein. Es genügt vielleicht auch, dass das Rasthaus auf dem Weg zu dem eigentlichen Ziel liegt, damit die Abenteurer hier einkehren.

- Der Rote Ritter macht überall von sich reden. Sein Erscheinen erschreckt die einfachen Wanderer, verunsichert die reisenden Händler und ruft die fahrenden Kriegsleute zur Tat auf. Zahlreiche Gerüchte berichten von Untaten des Kopflosen: Wie er zu Crossing eine Hochzeitsgesellschaft zersprengte, die Zuchtwachteln des Klosters Harkfast stahl, den Jagdfalken des Lairds der MacCeata abschoss, die Studenten von Cambryg beim Raufballspiel verhöhnte und dergleichen mehr. All das kann die Abenteurer veranlassen sich auf seine Spuren zu setzen, zumal er sich zu einer Landplage zu entwickeln scheint. Jeder, der durch ihn schon Schaden erlitt, versichert gerne, dass ihm die Bestrafung des Roten Ritters eine Belohnung wert wäre. Früher oder später betreten die Abenteurer bei ihrer Suche auch *MacArans Rasthaus*.

- Die Abenteurer begegnen Riodbart schon vorher, z.B. in Beornanburgh oder Cambryg. Der Ritter reist mit sei-

nem Knappen Curathan nach Crossing zu der nächsten großen Fayre, des größten Marktes von Nordvesternesse. Aber er ist bereits krank und schwach auf den Beinen, sodass die Abenteurer ihn kaum allein weiterreiten lassen können. Curathan macht sich Sorgen und fühlt sich überfordert. Der starrsinnige Riodbart will aber durchaus nicht von seiner Fahrt ablassen und ahnt noch nicht, wie schlimm es in Wahrheit um ihn steht.

Rotbart stirbt

Hinter einem Bachlauf, den die Straße durchquert, öffnet sich eine Lichtung im Wald. Vor euch liegen mehrere größere Gebäude, die von einer Steinmauer umgeben werden. Über der Tür des größten schaukelt ein Schild im Wind, das in bräunlichen Lettern MacArans Rasthaus anpreist. Im Anschluss an die Anlage erblickt ihr auch eine kleine Wassermühle, die der Bach antreibt. Die Straße läuft auf eine Kreuzung an der Steinmauer zu; hier gibt es eine weitere Straße aus Osten nach Westen. An den Rändern der Lichtung könnt ihr zwei Bauernhäuser nebst Scheunen sehen.

Riodbart MacSeal befindet sich schon im Rasthaus, wenn die Abenteurer ankommen, falls sie ihn nicht begleitet haben. Sein Gesundheitszustand hat sich nach Cambryg schrecklich verschlechtert: Er fühlt sich ständig müde und kann sich auf dem Pferd nur mühsam halten. Bei körperlichen Anstrengungen befällt ihn Gliederzittern. Heilkundige Personen, die sich seiner annehmen, können dagegen nichts tun. Sie können nicht herausfinden, woran der Kranke leidet, aber bei einem erfolgreichen **EW:Heilkunde** erkennen sie, dass er dem Tod geweiht ist und nur noch einige Tage lang durchhalten wird. Sie können sein Befinden höchstens erleichtern. Riodbart nimmt die Wahrheit gefasst auf. Mit einem Heilzauber (*Allheilung, Bannen von Gift, Heilen von Krankheit, Lindern von Entkräftung*) kann man ihm bessere Erleichterung verschaffen, die aber nicht lange anhält. Sobald er *Mac Arans Rasthaus* erreicht, wird er von Hustenkrämpfen gequält und spuckt Blut.

Riodbart nimmt sofort ein Gästezimmer und legt sich in das daunengepolsterte Bett. Der Wirt Falcwin ist auf solche Situationen vorbereitet und versorgt den Leidenden mit gewärmtem Gewürzwein und leichten Haferschleimsuppen.

Die Gäste

Im Rasthaus halten sich zur Zeit einige feste Gäste auf. Da ist zum ersten der herumschweifende Zahnausreißer **Tarm**, der den Einheimischen und Durchreisenden seine Künste angedeihen lässt. Gegen hartnäckige Zahnschmerzen gibt es leider nur zwei Mittel: Dulden oder Ziehen. Bei letzterem geht Tarm Falcwins Sohn Realfrod zur Hand, wenn es gilt einen Kunden festzuhalten. Das Wehgeschrei lässt die Wände beben. Außerdem verkauft Tarm an wohlhabendere Leute ein Pulver aus zerstoßenen Schneckengehäusen, das zum Schmirgeln der Zähne benutzt wird.

Zwei Söldner, die Richtung Süden unterwegs sind um sich in der Stadt Estragel von einer zahlungskräftigen Herrschaft anwerben zu lassen, sind hier hängengeblieben, weil ihnen die selbstgebrauten Biere so gut munden. Sie heißen **Karmod** und **Ulfram**. Sie haben ihre ganze Habe in einem gemeinsamen Tuchsack und vertreiben sich die Zeit mit Scheinkämpfen.

Ein weißhaariger Alter, der aus Chryseia kommt und einen buntbestickten Mantel trägt. Er lässt sich **Meister Cleobulos** nennen und wohnt seit zwei Tagen hier, angeblich um in Ruhe „Berechnungen“ anzustellen. Er besitzt einen geschlossenen Reisewagen und ein Pferd.

Aus Cambryg ist eine Reisegruppe hier: zwei Ordenskrieger Xans und zwei Vraidos-Mönche in grünen Roben. Ihre Namen sind **Eowald** und **Jaspar** sowie **Geoffrod** und **Adsor**. Geoffrod ist ein Bibliothekar an der großen Bibliothek der Königlichen Akademie zu Cambryg. Adsor ist sein Gehilfe. Die Ordenskrieger leihen den Mönchen ihren starken Arm, denn sie sind in heiklem Auftrag auf der Straße: Obwohl es nicht üblich ist, dass die Bibliothek ihre kostbaren Bücher herausgibt, kommt es trotzdem vor, dass welche an besondere Personen entliehen werden, z.B. zum Anfertigen einer Abschrift. Um sich vor Dieben, Fälschern und Bücherbarbaren zu schützen führen die Bibliothekare eine schwarze Liste, auf die die Namen aller unsicheren oder schon einmal ungut aufgefallenen Zeitgenossen kommen: Je nachdem darf dieser Personenkreis keine Bücher bekommen oder sogar das Bibliotheksgebäude nicht betreten. Bücherraub kommt aber dennoch vor und kann lange Zeit unbemerkt bleiben. Geoffrod klappert daher einige Namen auf der schwarzen Liste ab, hinter denen leidenschaftliche Büchersammler oder verschrobene, raffgierige Gelehrte stehen, denn in letzter Zeit ist den Bibliothekaren der Verlust einiger Handschriften aufgefallen, die jetzt bei diesen Büchernarren vermutet werden. Geoffrod muss bei dem Versuch eine Spur der vermissten Bücher aufzunehmen, Scharfsinn und Zurückhaltung besitzen und verfügt daher über besondere ermittlerische Kenntnisse. Er hält sich in dem Rasthaus länger auf, weil er annimmt, dass einige Schriften hier umgeschlagen wurden, und sucht nach Zeugen. Vorgeblich ist er ein *Schriftensammler* (s. Anhang *»Die Jäger der verlorenen Bücher«*).

Neben diesen Persönlichkeiten gibt es natürlich auch einheimische und durchreisende Gäste, die weniger auffallen: Jäger, Fallensteller, Bauern, Hirten, Holzfäller, Pilger und

Händler. Unter dieses Volk mischt sich **Ulrica**, die sich schon seit Maris an Riodbarts Fersen geheftet hat um geduldig seine Todesstunde abzupassen. Dank ihrer Verkleidungskünste und magischen Talente können die Abenteurer sie nicht erkennen, selbst wenn sie mit ihr sprächen.

Die Gäste, deren auffälligste Eigenschaften und Handlungen:
Tarm, Zahnausreißer: laut, angsteinflößend und triefäugig; betreibt viel Hokuspokus
Karmod, Söldner: liebenswürdig, singfreudig und sehr dick; neckt Frauen
Ulfram, Söldner: gesellig, abergläubisch und einohrig; betet viel und oft
Cleobulos, chryseischer Wandergelehrter: geheimnisvoll, freundlich und sehr klein; meist unsichtbar
Geoffrod, Bibliothekar aus Cambryg: aufmerksam, aufgeschlossen und kurzsichtig; streift viel herum
Adsor, Bibliotheksgehilfe aus Cambryg: beflissen, schüchtern und flink; hält die Augen auf
Eowald, Ordenskrieger des Xan: mürrisch, höflich und kahlköpfig; reitet oft aus
Jaspar, Ordenskrieger des Xan: schlagfertig, hilfsbereit und gut aussehend; spioniert Cleobulos nach

Auf dem Totenbett

Wie lange Riodbart sich noch ans Leben festklammern kann, entscheidet der Spielleiter. Der Kranke spürt jetzt Ylathors Schatten und bereitet sich auf den Tod vor. Deswegen schickt er Ärzte, Kräuter- und Heilkundige weg, aber auch den Beistand von Geistlichen lehnt er ab, weil er schon seit langem nicht mehr viel auf die Götter und die Kirgh gibt. Die meiste Zeit will er allein sein. Werden ihm die Aufmerksamkeiten der Wirtsleute oder der Abenteurer zu viel, steigert er sich in Wutausbrüche hinein und brüllt das Haus zusammen. Curathan ist den Tränen nahe und bittet die Spielerfiguren inständig bei ihnen zu bleiben. Es ist klar, dass der Knappe Unterstützung braucht.

Plötzlich ändert Riodbart seinen Sinn und bittet die Abenteurer zu sich, weil er sein Gewissen erleichtern will. Ist einer von ihnen Priester, Ordenskrieger oder anderer Angehöriger der Kirgh, weist er ihn nicht ab, aber er macht aus seiner Gleichgültigkeit auch keinen Hehl. Draußen wird es dunkel, als der Rotbart zu erzählen beginnt.

Rotbarts Beichte

„An mir haben die Götter Rache genommen um mich langsam zu vernichten. Es heißt, der Stolze fällt und der Schöne trinkt die Bitterkeit des Lebens früher. Ich war in meiner Jugend Blüte wohlgeachtet - nicht reich, aber von anmutiger Gestalt und tadellosem Mut. Meine Freunde warnten mich davor mein Herz an ein Mägdlein ohne Stand zu verschenken, eine arme Fährfrau. Aber die hübschen Bürgermädchen und Edelfräulein, die mir schmeichelten, übten keinen Reiz auf mich aus. Ich wählte Gundelyn, die ich liebte. Die Götter verspotteten meine Wahl und meine Liebe, denn sie beging hinter meinem Rücken Betrug, doch ich achtete nicht der Hinweise meiner Freunde. Der Bastard, den sie gebar, war nicht aus meinem Blut und ich ließ ihn umbringen. Es war entsetzlich, aber ich konnte nicht anders handeln, auch wenn ich vielleicht unrecht tat. Ich verstieß Gundelyn und nahm ein Eheweib, das meinem Stand angemessen war. Als sie mit einem Kind von mir schwanger ging, erkannten wir nicht, dass Gundelyn sich unter die Hebammen eingeschlichen hatte. Sie tötete meine Frau und die Frucht in ihrem Leib - da befiel mich der Wahnsinn und ich erwürgte die Mörderin. Von da an ertrug ich meine Heimat nicht mehr und nahm das fahrende Rittertum an um der schrecklichen Vergangenheit zu entfliehen. Ich begehrte die Frauen, die mir begegneten, aber ich konnte sie nicht lieben, denn auf mir liegt der Fluch einer Frau. Deswegen verfluchte ich sie alle auf meine Weise und raubte ihnen Unschuld, Ehre und Herz.“

Man sagt, dass ein Sterbender am Ende immer die Wahrheit sagt, aber auf Riodbart trifft das nicht zu. Zuhörer mit *Menschenkenntnis* können das spüren: Der Ritter ist nicht völlig aufrichtig. Der Grund ist sehr einfach. Riodbart verschweigt die Missgeburten, weil diese Tatsachen für ihn zu grässlich sind und er sich insgeheim als ihr Urheber fühlt. Dies ist sein dunkles Geheimnis. Außerdem ist er nicht gewohnt offen zu sein, sodass er sich in Notlügen flüchtet. Er spricht absichtlich geschlechtslos von „dem Bastard“ und „der Frucht“.

Trotzdem besteht die Möglichkeit, dass Riodbart sein Schweigen bricht, aber dazu ist er nur unter dem Siegel des Beichtgeheimnisses bereit. Natürlich kommt dafür einzig und allein ein Priester der Dheis Albi in Frage, dem diese Verpflichtung etwas bedeutet - das weiß auch Riodbart. Der Spielleiter kann auf diese Weise mehr verraten, wodurch die reizvolle Situation entsteht, dass nicht alle Spielerfiguren in den Besitz des vertraulichen Bekenntnisses kommen: Der kopflose Junge, der irgendwie überlebt hat und Riodbart in Maris zur Rede stellte, und die Fischtochter, über deren Schicksal er weiter nichts weiß. Die albischen Götter erachten das Beichtgeheimnis wirklich als heilig und erwarten von ihren Dienern, dass sie es streng bewahren. Verletzt der Spielerpriester dieses Gebot, z.B. auch indem er es mit einem billigen Trick umgeht, ist ihm die Strafe der Dheis gewiss: Er erhält einen Abzug von **–4** auf seine **EW:Zaubern** bei allen Wundertaten, wie nach einem kritischen Fehler beim Wunderwirken. Dieser Nachteil kann nur durch einen kritischen Erfolg bei einem sinnvoll angewendeten Grundzauber wieder aufgehoben werden; ein Opfer stimmt die Gottheit nicht um. Zusätz-

lich verliert der Priester alle seine besonderen **Vorzüge**, die sein bevorzugter Gott ihm gewährt (s. MIDGARD-Quellenbuch *Alba - Für Clan und Krone!* S. 124). Dieser göttliche Zorn kann nur durch eine größere Buße besänftigt werden, z.B. die Opferung eines einfacheren magischen Gegenstandes, eines Punktes Göttlicher Gnade oder eine längere Gebetseinkehr.

Wenn kein Priester als Abenteurer zur Hand ist, kann der Mönch Geoffrod als Beichtvater einspringen. Natürlich verrät Geoffrod nichts (er sieht auch keinen Grund dazu), aber ihm ist die seelische Erschütterung anzumerken. Verlangen die Spielerfiguren von ihm durchaus einen Hinweis, erklärt er sich bereit ihnen einen kleinen zu geben und schreibt das Wort MANDRICONON auf einen Zettel. Sie können die maralingische Herkunft erkennen, wenn jemand über diesbezügliche Kenntnisse verfügt, z.B. in dieser oder einer verwandten Sprache oder auch in der entsprechenden *Landeskunde*. Dass es sich aber um kein normales Wort handelt, sondern um den Titel eines Buches, das vor einigen Jahrhunderten in Chryseia verfasst wurde, wissen sie nicht. Darauf können sie selbst kommen oder später noch stoßen, z.B. durch Meister Cleobulos. *Mandriconon* bedeutet „Abbild der Welt".

Der Eid

Riodbart verlangt von den Abenteurern, dass sie seine sterbliche Hülle zur Erzabtei von Moranmuir bringen, die an der Straße nach Crossing im Norden liegt: *„Ich habe mein Lebtag nicht viel aufs Frömmeln und in den Opferstock Geben gehalten. Daher will ich, dass die Gebete der Mönche mich zum Schattentor begleiten. Ein Kerl wie ich braucht nach dem Tod den besten Beistand."* Hinzu kommt, dass ihn die Sorge quält, die finsteren Mächte, die sein Leben verdunkelten, könnten sich seiner Seele bemächtigen. Sein letzter Wunsch ist ihm so wichtig, dass er von den Abenteurern einen Eid bei ihren Waffen bzw. ihrer Magie fordert. Ein bloßes Versprechen oder Ehrenwort genügt ihm nicht. Als gläubige (oder abergläubische) Menschen wissen die Spielerfiguren selbstverständlich, dass sie an den Eid, haben sie ihn geleistet, gebunden sind. Wenn sie ihn nicht zu erfüllen versuchen oder sogar meineidig sind, werden ihre Waffen bzw. ihre Magie an ihnen Rache üben, denn bei diesen haben sie geschworen. Eid ist Eid - auch wenn sie ihn ablegen um dem Sterbenden nur einen Gefallen zu tun.

Der Spielleiter kann diese Drohung wahr werden lassen, indem er nach kritischen Fehlern bei Angriffen, der Abwehr und Zaubern Würfelergebnisse von 01-20 ignoriert. Der Prozentwurf wird so oft wiederholt, bis eine andere Auswirkung bestimmt ist. Diese Verschärfung endet, sobald dadurch - in Abhängigkeit von der Situation - ein empfindlicher Nachteil entsteht.

Wahrscheinlich wollen die Abenteurer wissen, warum es gerade Moranmuir sein muss, wo doch Kloster Ercildourne vor Beornanburgh oder auch Kloster Harkfast im Loch Morne nicht so weit weg sind. Riodbart fühlt sich aus persönlichen Gründen nach Moranmuir hingezogen und er gibt an, dass die Erzabtei ihm einen Gefallen schuldig sei. Die Abenteurer würden die genaue Bewandtnis erfahren, wenn sie dort angekommen sind.

Zur Belohnung schenkt er ihnen seine ganze Habe: seine Waffen, seine Rüstung, sein Schlachtross und seine Ringe. Was sie nicht bräuchten, sollen sie versilbern und von dem Erlös den Teil entrichten, den die Mönche für ein Begräbnis auf dem geweihten Grund der Abtei haben wollen. Für Curathan trifft Riodbart keine Vorsorge. Er empfiehlt ihm mit den Abenteurern zu gehen und sich in Crossing nach einer neuen Herrschaft umzusehen.

Riodbart nimmt an, dass er den Abenteurern nicht ganz vertrauen kann. Deshalb reibt er ihnen unter die Nase, dass er bei Crossing einen Schatz für schlechte Zeiten vergraben hätte. Die Abenteurer können auch diesen haben, sobald sie ihren Eid erfüllen. Er verrät Curathan, wo sich das Versteck befindet, und trägt ihm auf es ihnen erst danach zu sagen. Dafür bekommt der Knappe einen prachtvoll bemalten Schild, den Riodbart einst als Turnierpreis gewann. Die Außenseite zeigt einen Ritter, der vor einer Dame kniet und der Minne huldigt.

Riodbarts Habe besteht aus 1 Reiterlanze, 1 Claemor (Anderthalbhänder), 3 Jagdspeeren, 2 Dirgh (Dolche), 1 Streitaxt, 1 Wurfmesser, 1 großem Schild, 1 Vollrüstung (2 Hemden, Kapuze und Beinlinge aus Kettengeflecht, Eisenhelm), einfacher Kleidung und 1 Schlachtross (Zaumzeug, Sattel). Der Gesamtwert beträgt 700 GS. Hinzu kommen 4 Ringe aus Gold und Silber (zusammen 300 GS), ein weißes Seidenzelt (150 GS) sowie eine Restbarschaft von insgesamt 8 GS.

Das Ende

Nachdem alles geregelt ist, kommt das Ende schnell. Riodbart wird von heftigem Fieber befallen und als man versucht die Hitze mit kalten Tüchern und Wickeln zu bekämpfen, verliert er das Bewusstsein. Er dämmert ein paar Stunden dahin, bis er ein letztes schauriges Röcheln ausstößt und zu atmen aufhört. Unmittelbar darauf hebt in der Gaststube ein Lärmen an: Ulrica spürt sofort, dass Riodbart tot ist und kostet ihren Triumph auf wahnwitzige Art aus. Sie schlüpft aus ihrer unscheinbaren Maske und zeigt sich in ihrer ganzen wilden Pracht als böses altes Weib: In ihren Augen funkeln Freudenfeuer, als sie ausgelassen durch die Stube springt und aus ihrem fast zahnlosen Mund lauthals lacht. Sie schleudert ihre Haarsträhnen nach links und rechts und jede Runzel verbiegt sich in ihrem vor Vergnügen zuckenden Gesicht. Ulrica bewegt sich wie in einem Tanz des Todes und schüttelt sich am ganzen Leib. Mit ihren hochfliegenden Füßen stößt sie Schemel und Stühle um, ihren Wanderstab lässt sie auf Tische und Geschirr niedersausen.

Alle Zuschauer sind bei diesem Ausbruch der reinsten Lebenslust verblüfft und gebannt. Nicht wenige glauben

eine Verrückte vor sich zu haben. Dann steigt Ulrica auf eine kleine, erhöhte Bühne, auf der sonst Gaukler ihre Vorführungen abhalten. Sie wendet sich strahlend an die Gäste um den Grund für ihre Freude zu nennen: Den sehnlichst erwarteten Tod des Rotbarts, des verdammten Ritters Riodbart MacSeal, ihres Feindes. Die Abenteurer verspottet sie und aus ihren Andeutungen können sie unschwer entnehmen, dass sie es war, die ihnen bei der Suche nach dem Roten Ritter Hindernisse in den Weg legte. Bevor man sie empört ergreifen kann, verschwindet Ulrica höhnisch lachend in einem grellen Blitz und einer stinkenden Schwefelwolke. Sie begibt sich mit dem Zauber *Versetzen* in einen vorsorglich vorbereiteten Schlupfwinkel. Dies gelingt ihr unbedingt - die Spielerfiguren haben einfach nicht genügend Zeit um sie zu überwinden.

Anschließend findet im Wald das Streitgespräch zwischen Ulrica und Krollak statt, das zu ihrem Zerwürfnis führt (s. *»Worum es geht«*).

Die Totenfahrt nach Norden

Wenn nicht Riodbarts Bitten und sein Besitz, dann wird wohl Ulricas Häme die Abenteurer überzeugen des Toten Wunsch zu erfüllen. Zumal es eine Sache der puren Menschlichkeit ist einer armen Seele zu helfen, wie es der Wirt und alle Gäste nachhaltig hervorheben. Kann trotz allem nichts sie erweichen, dann übernehmen die Mönche und die Ordenskrieger, deren weitere Ziele sowieso in nördlicher Richtung liegen, den Toten. Die Abenteurer hören später von den Angriffen des Roten Ritters auf das Trüppchen. Ob es diesem gelingt Riodbart zu entwenden, entscheidet der Spielleiter. Die Abenteurer könnten auch Geoffrod und seine Begleiter beobachten und sich als dritte Partei nach Belieben einschalten.

Meister Cleobulos bietet den Abenteurern seinen Wagen und seine Hilfe an. Wie er sagt, habe er sowieso vor Richtung Norden zu reisen und freue sich auf eine Besichtigung der großartigen Erzabtei. Zur Beförderung des Leichnams ist dies die bequemste und außerdem unauffälligste Möglichkeit. Im weiteren wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer das Angebot annehmen und die Gesellschaft von Cleobulos teilen. Ebenso begleitet sehr wahrscheinlich Curathan den kleinen Zug, falls die Abenteurer keine andere Abmachung mit ihm treffen. Der Wandergelehrte und der Knappe werden im Anhang beschrieben.

Hier ist eine Bemerkung über die Einstellung des gewöhnlichen Albai zum Reisen zu Lande angebracht. Er betrachtet Fahrzeuge als Mittel zur Lastenbeförderung, vor allem mit Karren, die hierzulande am gebräuchlichsten sind. Zur Personenbeförderung bevorzugt er die Füße, Esel oder Pferd. Nur altersschwache oder kranke Leute lassen sich „karren“. Noch anrüchiger sieht es für ihn aus, wenn jemand in einem Wagen reist. Das wirkt fremdländisch oder rückt den Reisenden in die Nähe von nichtsesshaftem Volk, das sozusagen sein Haus mitnehmen muss.

Wollen die Spielerfiguren lieber auf sich allein gestellt ziehen, können sie Riodbart einfach über den Pferderücken hängen, aber das wäre ausgesprochen gefühllos. Sie sollten sich daran erinnern, dass man einen Verstorbenen (nicht nur) in Alba mit Ehrfurcht behandelt und nicht wie einen Kadaver, den man zum Abdecker bringt. Natürlich können die Abenteurer sich über solche Bedenken hinwegsetzen, aber bei den Menschen, denen sie unterwegs begegnen, werden sie damit Unverständnis und Entrüstung erregen. Jeder im Rasthaus legt ihnen nahe wenigstens aus Ästen oder Brettern eine Bahre anzufertigen, die ein Pferd hinter sich herziehen kann. Besser noch kaufen sie einem der ansässigen Bauern ein Gefährt ab; entscheiden sie sich dafür, bekommen sie einen altersschwachen zweirädrigen **Karren** (18 GS).

Der Sohn des Wirts, Realfrod MacAran, baut in kurzer Zeit einen einfachen Sarg, in den Riodbart hineingelegt wird. So gehört es sich um der Achtung vor dem Toten willen. Realfrod ist Schreiner und führt alle notwendigen Reparaturen am Rasthaus durch. Er nimmt für den Sarg einige alte Bretter, die er für den Stall vorgesehen hatte. Er kann auch eine Bahre anfertigen, auf die der Tote festgebunden werden kann. In diesem Fall wird er in eine große Decke eingehüllt. Der Mönch Geoffrod segnet den Verstorbenen notdürftig ein, wenn kein anwesender Diener Ylathors dieses Amt übernehmen kann.

Die Straße

Bei der Straße zwischen Beornanburgh und Crossing handelt es sich um eine der **Königsstraßen** Albas, auf denen das Recht der Krone gilt. Das bedeutet, das die Reisenden unter Königsschutz stehen: Hier begangene Verbrechen werden von königlichen Gerichten geahndet, was Straßenräuber zwar nicht unbedingt entmutigt, sie aber vielleicht vorsichtiger macht. Außerdem hat der König, um Fälle von tödlichen Streitigkeiten möglichst zu begrenzen, ein erhöhtes Wergeld verhängt, das das Doppelte der üblichen Summe beträgt.

Zudem befinden sich an der Straße im Abstand von etwa jeweils einer Tagesreise (ca. 20-30 km) Rasthäuser und Herbergen, sodass Reisende nachts normalerweise nicht mehr unterwegs sein müssen. Diese Halte- und Ruhepunkte, bei denen die Spielerfiguren Erquickung und Sicherheit finden können, werden nicht besonders hervorgehoben. Der Spielleiter kann sie flüchtig beschreiben oder auch ausführlicher vorstellen, wobei *MacArans Rast-*

1: Maris
2: Beornanburgh
3: Cambryg
4: *MacArans Rasthaus*
5: Harkfast
6: Kloster Harkfast
7: Galashart
8: Deorstane
9: *Die alte Tränke*
10: Moranmuir
11: Crossing

haus als großes Vorbild dienen kann. Eine Ausnahme bildet *»Die alte Tränke«*.

Die Straße stammt von den Valianern und ist teilweise noch mit Steinen gepflastert. Die Entfernung von *Mac Arans Rasthaus* bis zur Erzabtei beträgt ungefähr **330 km**. Die Reisegeschwindigkeit legt der Spielleiter anhand der Beförderungsart und der Jahreszeit fest. Meister Cleobulos' Wagen bzw. der Karren zählen als schweres Gefährt. Durch die Verwendung einer Bahre „rutschen" die Abenteurer in der Tabelle der Reisegeschwindigkeiten aus den MIDGARD-Regeln eine Zeile tiefer, weil sie dann vorsichtiger vorgehen müssen. Ein leichtes Reittier wird z.B. zu einem mittleren, ein schweres zu einem beladenen Lasttier. Ein Abenteurer, der die Bahre zieht, oder zwei Abenteurer, die sie auf Schultern tragen, gelten als schwer belastet. Ohne überdurchschnittliche Stärke wird diese Anstrengung nach 1 Stunde zu einem **Gewaltmarsch** und sie müssen alle 15 min einen PW:Zähigkeit durchführen.

Reiseplan

50 km	Zum Morne
	Überfall auf der Brücke
85 km	Duadlas MacCeata
	Zweiter Überfall
150 km	Fieber
	Gespenstische Läufer und wilde Fahrt
	Edyrn MacCeata
180 km	Die Wolfsangel
	Die alte Tränke
230 km	Landfeger
	Dritter Überfall
250 km	Waldende
	Tierbändiger
330km	Moranmuir
	Vierter Überfall

Der Wagen

Im Rundenablauf besitzt der Wagen auf der Straße nur **B 12**. Der Karren ist klapprig und seine Räder gehen schwer. Der Wagen von Cleobulos wird von einem kräftigen Pferd bewegt, das dank eisenbeschlagener Hufe und einem Kummet einen guten Zug hat. Bei größerer Zusatzlast, z.B. mehr als 3 Mitfahrern, sinkt die Geschwindigkeit auf **B 9** bis zu einem Minimum von **B 6** bei voller Belastung.

Kommt es während der Reise zu **Kampfhandlungen**, können auf dem nach allen Seiten hin offenen Karren beliebig viele Mitfahrer mit Waffen oder Magie eingreifen. Beim Reisewagen ist das denen möglich, die sich auf dem Dach befinden. Durch die hintere Tür kann nur ein Wageninsasse tätig werden. Zusätzlich kann ein auf dem Kutschbock sitzender Begleiter in die Geschehnisse eingreifen. Die Fahrer können selbst nicht kämpfen, solange sie mit Lenken beschäftigt sind.

Bei schneller Fahrt (B 24 und mehr) erleiden Personen auf dem Karren im Kampf **–4**. Auf dem besser ausbalancierten Reisewagen beträgt der Abzug nur **–2** (mit *Seemannsgang* keiner). Zauberer müssen nur darauf achten, dass sie ihre Opfer während des ganzen Zaubervorgangs im Blickfeld haben. Der Reisewagen kann höchstens B 32 erreichen.

Das Gefährt von Cleobulos ist ein recht großer (2m breit, 4m lang, 1,80m hoch) Holzwagen mit vier Rädern. Das Dach ist etwas bauchig und besteht aus zurechtgebogenen und kalfaterten Brettern. Der untere Teil des Wagens und die Räder bestehen aus hartem, schwerem Holz, die Seitenwände und das Dach aus stabilen, leichteren Hölzern. Vorne und hinten gibt es je eine nach außen aufgehende Tür, die ins Freie bzw. auf den Kutschbock führt. Die Türen können von innen mit Holzzapfen verriegelt werden. Es gibt keine Fensteröffnungen, aber es ist möglich im Dach und in den Seitenwänden an bestimmten Stellen einzelne Bretter zu lösen und herauszunehmen. Diese Stellen sind so geschickt geschreinert, dass sie nur mit *Suchen* entdeckt und die Bretter nur mit *Geheimmechanismen öffnen* richtig gehandhabt werden können. Das ganze Innere des Wagens ist überaus sinnreich ausgestattet mit aufgehängten Schränken und Regalen, eingebauten Schubladen, klappbaren Flächen, drehbaren Fächern und Sitztruhen. Auch sind alle Dach- und Wandbretter sowie die festen Balken, die das Gerippe des Wagens bilden, inwendig mit Bohrlöchern versehen, in die Cleobulos nach Belieben Stifte und Haken hineindrehen kann, an denen er alles Mögliche befestigen kann. Zum Ruhen spannt er eine Hängematte aus Fischernetz aus. Zu den besonderen Dingen im Wagen zählen alchimistische Flaschen, Tiegel, Mörser und Zutaten, ein paar Sternenkarten, astrologische Tabellen auf Papyrusrollen, ein klappbarer Rechentisch, ein getrockneter Hai, ein Ikonenschrein und eine kleine Tragorgel mit einem Fußblasebalg.

Zugpferd (Grad 2):
20 LP, 24 AP - TR - St 80, Gw 60, In t40, B 42
Angriff: Hufschlag+7 (1W6); Raufen+7 (1W6–2) - ABWEHR +12, RESISTENZ+11/13/11

Pannen und Verfolgungen

Auf das regelmäßige Auswürfeln von Pannen kann verzichtet werden, wenn die Reisenden sich auf der Straße fortbewegen. Legen sie hingegen längere Abschnitte durch den Wald zurück, wird mit einem **EW:Wagenlenken** geprüft, ob das Gefährt beschädigt wird und anhalten muss (bis zu dreimal pro Tag). Beim Karren wird der Erfolgswurf mit **–4** erschwert, beim Wagen mit **–2**. Eine Reparatur dauert 1W6+2 Stunden.

Wenn die Reisenden vor einem Gegner zu fliehen versuchen, wird dies in Runden zu 10 sec ausgespielt. Gefährt, Reiter und andere Wesen bewegen sich mit ihren entsprechenden Bewegungsweiten. In unwegsamem Gelände entscheidet nach je 20 Runden ein **EW:Wagenlenken** (wieder mit –4 bzw. –2), ob das Gefährt verunglückt (kritischer Fehler) oder eine Panne erleidet (normaler Misserfolg). Für die Folgen eines kritischen Fehlers s. die Beschreibung der Fertigkeit *Wagenlenken*.

Was auch passiert: Der Wagen von Cleobulos wird niemals völlig zerstört, sodass er aufgegeben werden müsste. Auch das Pferd des Gelehrten verletzt sich höchstens nur leicht.

Cleobulos

Zu Beginn der Reise und vermutlich noch ein ganzes Stück weiter wird der Chryseier für die Spielerfiguren eine geheimnisvolle und etwas undurchsichtige Persönlichkeit sein. Einmal weil er einfach ein Fremder aus dem warmen Süden jenseits der Melgar-Berge ist, aufdringlichere Gewänder trägt und Gerüche an sich hat sowie seltsame Sitten pflegt. Zum anderen weil er ein Mann mit eigenen Ansichten und Zielen ist, über die er nur andeutungsweise spricht, und auch magische Künste beherrscht. Woher können die Abenteurer wissen, dass er nicht auf der Seite des Roten Ritters ist und auf Betrug sinnt?

Die Reise steht also nicht nur im Zeichen äußerer Hindernisse, sondern auch im Verdacht einer Bedrohung von Innen. Das macht sie insgesamt spannender, als wenn die Abenteurer sich von Anfang an ganz auf Cleobulos verlassen würden. Natürlich können sie denken, was sie wollen, aber der Spielleiter kann den Chryseier getrost so darstellen, dass ihre Zweifel immer wieder ein bisschen Nahrung bekommen. Seine Begleitung hat außerdem einen weiteren Vorteil: Der Spielleiter kann durch ihn Reiseabschnitte überbrücken, in denen nicht (viel) Aufregendes passiert, z.B. indem Cleobulos von seiner Heimat erzählt, ihnen Fragen über Alba oder ihr Leben stellt, eine kultische Andacht vollzieht, ein chryseisches Landesgericht zubereitet usw.

Cleobulos unterstützt die Abenteurer aus angeborener Hilfsbereitschaft und Anteilnahme, denn für ihn ist die Seele eines Menschen, hier Riodbarts, das höchste Gut. Da sie offensichtlich in Gefahr ist, will er ihnen dabei helfen ihren Eid zu erfüllen, denn falls die Spielerfiguren an der Aufgabe scheitern sollten, dann wären wiederum ihre Seelen gefährdet. Man muss das nicht erklären wollen - der Chryseier hat hohe moralisch-philosophische Grundsätze. Einen weltlichen Grund hat er selbstverständlich auch: Für einen Menschen aus dem sonnigen und weiten Süden wecken die düsteren albischen Wälder tiefsitzende Ängste und die hiesigen Straßen sind nicht immer gut und sicher. Er reist daher lieber in Begleitung, was jeder vernünftige Wanderer ebenfalls tun würde.

Fragen die Abenteurer ihren Begleiter, ob er weiß, was „Mandriconon“ bedeutet, versinkt Cleobulos ins Grübeln. Das Wort bringt in seinem Gedächtnis etwas zum Klingeln, aber er braucht Zeit um sich wieder zu erinnern. Der Spielleiter kann bestimmen, wann es ihm einfällt. Aber auch Cleobulos kann natürlich nicht wissen, was Geoffrod damit sagen wollte. Die Spielerfiguren müssen in dieses Buch schauen, damit sie das herausbringen. Die Erzabtei verfügt bekanntlich über eine beachtliche Schriftensammlung; da wäre es schon möglich dieses Werk dort zu finden.

Die Sterne

Die Abenteurer werden bald aus Cleobulos’ eigenem Mund hören, dass er in der Kunst der Sterndeutung bewandert ist. Es ist daher nicht unwahrscheinlich, wenn sie ihn ihm Verlauf der Fahrt mehrmals darum bitten am Himmel nach Hinweisen auf bevorstehende Schwierigkeiten zu forschen. Der Meister weist sie zuvor darauf hin, dass er für eine Fragestellung wenigstens 3 Stunden benötigt oder deutlich mehr Zeit, je zuverlässiger er sein soll. (Die Wahrsagefertigkeit Astrologie wird in *Das Kompendium* beschrieben.) Häufiges oder gründliches Lesen in den Gestirnen würde die Reisezeit nicht unbeträchtlich dehnen.

Wenn die Spielerfiguren allgemeine Fragen über die Zukunft haben, sollten die Sterne nur unbestimmte Hinweise geben, z.B. dass die Gefahr noch nicht vorüber sei oder aus ungeahnter Richtung ein Angriff drohe. Bei genaueren Fragen besteht eine Chance für deutlichere Aussagen. Dennoch kann Cleobulos natürlich auch gar nichts aus den Stellungen am Himmel herauslesen.

Beispiele für genauere Deutungen:
Die Reise wird gehemmt, wenn ein großes Wasser überquert werden muss (Überfall auf der Morne-Brücke).
Ein gewagtes Spiel kann nur gewonnen werden (Würfelspiel um Riodbart).
Die Toten reisen rasch und haben ein Ziel (Die wilde Fahrt).
Der Hund erhebt sich gegen seinen Herrn (Das letzte Heulen; Hund = Hund des Waldes - Wolf).
Ein alter und ein falscher Feind warten (Ulricas Überfall; sie ist der alte, der Illusionsritter der falsche Feind).

Der Aufbruch

Als ihr *MacArans Rasthaus* auf Wiedersehen sagt, zieht sich der Himmel zu. Bald fällt andauernder Regen/Schnee. Die Straße liegt fast verlassen da, nur hin und wieder kommt euch ein Wanderer oder Bauer entgegen und ruft euch einen kurzen Gruß zu. Eine Rotte Wildschweine kreuzt einige Meter voraus die Straße. Ein alter Keiler am Schluss bleibt kurz stehen und betrachtet euch neugierig, bevor er raschelnd im Unterholz verschwindet.

Bis zur Brücke über den Fluss Morne sind es ungefähr **50 Straßenkilometer**. Der anhaltende Niederschlag beeinträchtigt natürlich die Reisegeschwindigkeit, aber nicht zu sehr (Geländetyp II): Die dicht bis an den Rand stehenden Laubbäume halten viel ab. Außerdem ist die Straße hier weit gehend gepflastert und zusätzlich mit Steinrinnen ausgestattet, die schräg zwischen die glatten Steine eingelassen sind und das Regenwasser ablaufen lassen. In das Pflaster hat sich eine Wagenspur von früher hier gerollten Rädern gegraben. Cleobulos erklärt den Abenteurern, dass die alten Valianer vor mehr als tausend Jahren diese Straße bauten. Es war der Seemeister Halonibanes Dyras, der im 10. Jahrhundert alles Land bis zum Morne unterwarf. Das Straßenpflaster wurde aus einzeln zurechtgehauenen Basaltplatten zusammengesetzt.

Die Abenteurer können sich im Inneren des Wagens vor dem Wetter schützen. Vielleicht finden sie aber die Nähe des Sargs mit Riodbarts Leichnam, der auf dem Boden liegt, so unangenehm, dass sie es auf Dauer nicht aushalten. Die Reise verläuft friedlich, sodass die Spielerfiguren genügend Muße haben um Vermutungen über das Leben des Verschiedenen, sein plötzliches Ende und seine Beziehungen zu der Zauberin und dem Roten Ritter anzustellen. Cleobulos hört ihnen schweigend und nachdenklich zu. Wollen die Abenteurer seine Meinung hören, lehnt er weise ab. Er sagt ihnen, dass er seinen Aufenthalt im Rasthaus genutzt hat um sein **Horoskop** anhand der Gestirne zu stellen - was übrigens in diesem Land des selten klaren Himmels gar nicht so leicht sei. Gemäß der Berechnungen sah er einen bedeutsamen Tod und Bedrohung durch finstere Mächte voraus.

Die Eintönigkeit der Straße wird einmal durch ein mehrstimmiges Bimmeln gestört. Eine Gruppe von sechs Wanderern taucht vornweg auf und nähert sich langsam. Sie tragen knielange, am Hals geschnürte Umhänge, halbhohe Schuhe und sackförmige Schultertaschen. Auffällig sind mannslange Stäbe mit einem kugelförmigen Knauf und einem daran gebundenen Bimmelglöckchen, von denen jeder einen in der Hand hält. Die Gesichter liegen im Schatten weiter Filzkapuzen. Bei genauerem Hinsehen bemerken die Abenteurer, dass die Köpfe mit Stoffbinden umwickelt sind. Es sind **aussätzige Pilger**, die durch die Glöckchen die Gesunden voraus warnen. Sie teilen sich und schreiten links und rechts schweigend vorüber. Geben die Abenteurer ihnen ein Almosen, erhalten sie zum Dank ein *„Vergelt's Xan"*. Die Pilger sind auf dem Weg nach Harkfast, wo sie den heiligen Esbern verehren wollen. Später erzählt Cleobulos, dass es in seiner Heimat Chryseia viele Aussätzige gebe, die in besonderen Siechenhäusern gepflegt werden.

Über den Morne

Als vor euch die alte Steinbrücke über den Fluss auftaucht, verstärkt sich der Regen/Schnee und fällt in dichten Strichen/Flocken herab. Die Helligkeit weicht einem trüben Grau, sodass ihr nur die Straße noch deutlich erkennen könnt. Alles andere nimmt ein verschwommenes Aussehen an und auch die Wasser des Morne ähneln schieferfarbenem Brei.

Cleobulos erwähnt, dass die Brücke von den Valianern gebaut wurde und das so gut, dass sie bis heute beinahe unbeschadet ist. Sie besteht aus 19 Steinbögen auf einer Länge von etwa 250 Metern. Er zeigt den Abenteurern die mächtigen, im Fluss stehenden Pfeiler mit den dreieckigen Wellenbrechern und die darüber eingelassenen Überlauflöcher. Wenn sie die Brücke passiert haben, haben sie auch die ehemalige valianische Provinz Fâlbean hinter sich gelassen.

Die Brücke führt nicht schnurgerade zum anderen Ufer, sondern steigt zur Mitte hin leicht an und fällt hinter dem Scheitelpunkt wieder leicht ab. Deswegen können die Reisenden nicht gleich erkennen, was sich auf der hinteren Hälfte der Brücke befindet, während sie sie befahren. Der Rote Ritter macht sich diesen Umstand zu Nutze um den Abenteurern eine Falle zu stellen. Die Spielerfiguren werden darauf nur aufmerksam, indem sie an Land von der Straße heruntergehen und das Ufer abschreiten, damit sie die ganze Länge der Brücke ins Blickfeld nehmen können, und ihnen ein **EW–2:Sehen** gelingt. Dann können sie erkennen, dass im letzten Viertel der Brücke mehrere Gestalten unterhalb der Brüstung auf den Pfeilern lauern. Natürlich besteht die Möglichkeit, dass Magie, z.B. ein tierischer Vertrauter als Kundschafter, ihnen dieselbe oder genauere Hinweise liefert. Außerdem kann der Spielleiter, wenn er es für angebracht hält, auf den *Sechsten Sinn* der Abenteurer würfeln: Entweder für denjenigen mit dem höchsten Erfolgswert oder für den oder diejenigen, die durch Typ oder Beruf am ehesten einen drohenden Hinterhalt erahnen. Der Erfolgswurf wird vor Betreten der Brücke geheim durchgeführt und erfüllt die Spielerfigur bei Gelingen mit starkem Unbehagen.

Hinweis: Wenn die Spieler auf den Gedanken kommen die Brücke zu meiden und einen Umweg nach Moranmuir zu nehmen, z.B. über Adhelstan oder Prioresse, führt Cleobulos ihnen die krasse Unverhältnismäßigkeit dieser Wahl vor Augen. Der Reiseweg würde sich dadurch um das Zwei- bis Dreifache verlängern; eine Querfeldeinfahrt durch die Wälder käme erst recht nicht ernsthaft in Frage. Zudem würde Riodbart in dieser Zeit bereits in fortgeschrittene Verwesung übergehen. Es wäre daher besser die Herausforderung anzunehmen anstatt sich ins Bockshorn jagen zu lassen. Natürlich können die Spieler sich trotzdem gegen den kürzesten Weg entscheiden. In diesem Fall muss der Spielleiter die weiteren Vorkommnisse an die veränderte Route entsprechend anpassen. Sie werden feststellen, dass sie damit ihren Gegnern eher mehr Gelegenheiten verschaffen. Der Spielleiter kann dann die Anzahl von Überfällen dieser Art entsprechend erhöhen.

Der erste Überfall

Der Rote Ritter sieht es auf den Reisewagen ab, in dem er Riodbarts Körper vermutet. Vorausgeschickte Abenteurer, die nach dem Rechten sehen wollen, behelligt er nicht, es sei denn sie bemerken die vorbereitete Falle. Sein Plan sieht vor das Gefährt gewaltsam anzuhalten, sobald es 30 Meter vom Ende der Brücke entfernt ist: Zu diesem Zweck kommen seine Helfer aus ihren Verstecken hervor und werfen Stricke mit Schlingen und Eisenkreuzen über den Kopf des Pferdes bzw. in die Hinterräder. Die Enden haben sie zuvor an Brückensteinen befestigt, sodass der Wagen nach wenigen Metern ruckartig gestoppt wird. Der Spielleiter kann die Anzahl der bremsenden Stricke mit 1W3+1 auswürfeln.

Nach diesem Handstreich verwickeln die insgesamt **7 Angreifer** die Abenteurer in einen Kampf um sie zu überwältigen, damit sie den Wagen ausräumen können. Es sind Vogelfreie und Geächtete, die der Rote Ritter in den Wäldern aufgelesen hat (Spielwerte im Anhang). Den Abenteurern fällt auf, dass die meisten ein Gebrechen haben: einen Klumpfuß, eine fehlende Hand oder ein vernarbtes Gesicht. Sie sind mutig, aber nicht tollkühn und vor allem wollen sie sich nicht totschlagen lassen. Sie ziehen sich zurück, wenn sie keine Ausdauerpunkte mehr besitzen oder schwer verwundet wurden (Lebenspunkte sinken um mehr als die Hälfte oder kritische Verletzung). Notfalls springen sie auch in den Fluss, weil sie sich nicht gefangen nehmen lassen wollen, und versuchen schwimmend zu entkommen.

Am vorausliegenden Ende der Brücke wird auf seinem Grauen der Rote Ritter mit hochgereckter Lanze sichtbar. Er ist noch immer kopflos, d.h. ohne Helm (die Öffnung ist zum Schutz vor der Nässe mit einem Wolltuch verstopft, was die Abenteurer aber nicht sehen können). Er reitet einen Sturmangriff um Cleobulos vom Kutschbock zu jagen. Seine weiteren Attacken mit dem Morgenstern sollen die Abenteurer in die Flucht schlagen, damit die Eroberung des Wagens gelingt. Der Rote Ritter ruft zu seinen Hieben immer wieder dröhnend aus: *„Lauft nur, bevor ich euch in den Fluss werfe“* oder *„Weicht zurück, sonst kenne ich kein Erbarmen“*. Er will seine Widersacher nicht unbedingt töten, es sei denn sie setzen ihm selbst hartnäckig zu. Auch er bläst den Angriff ab, wenn es schlecht für ihn läuft: Er reißt sein Pferd herum und entfernt sich in rasendem Galopp.

Cleobulos verbirgt sich im Wageninneren und schreit den Abenteurern zu, sie sollten die Enterseile kappen, falls sie nicht selbst daran denken. Ein Strick besitzt **7 Strukturpunkte** und kann mit scharfen Schneiden durchtrennt oder mit Feuer verbrannt werden. Man kann auch versuchen sie jeweils mit **einem PW+70:Stärke** zu zerreißen. Währenddessen bereitet Cleobulos den Zauberspruch *Beschleunigen* vor, mit dem er im rechten Moment das Zugpferd belegt. Dann lässt er die Zügel knallen und der Wagen rollt donnernd weiter. Personen, die sich im Weg befinden, müssen einen PW:Gewandtheit machen um auszuweichen. Bei Misslingen werden sie zur Seite gestoßen und erleiden 1W6 schweren Schaden, gegen den Rüstung schützt. Ein weiterer PW:Gewandtheit entscheidet darüber, ob sie auch über die Brüstung gedrängt werden - selbst wenn sie vorher ausweichen konnten. Fällt der Rote Ritter ins Wasser, kann er sich auf jeden Fall schwimmend ans Ufer retten und verschwinden.

Wenn die Abenteurer tatsächlich zu unterliegen drohen, kommt zu ihnen ungeahnte Hilfe: Ulrica, die alles aus sicherem Versteck beobachtet, entschließt sich Krollaks Vorhaben aus Rache zu vereiteln. Sie schickt ihren dämonischen Vertrauten **Semualt**, der im Körper eines Sumpfotters (Nerz) lebt, los, damit er die Enterstricke durchnagt (Spielwerte im Anhang). Das schlanke, dunkle Tier fällt in dem Durcheinander fast nicht auf und ist blitzschnell verschwunden, bevor es erwischt werden kann (**EW:Wahrnehmung**). Darüber hinaus verhext sie bei Bedarf ein bis zwei von Krollaks Helfershelfern mit *Zauberhand*: Die Opfer bleiben schlagartig stocksteif stehen, werden bleich und stöhnen schmerzerfüllt auf.

Der Überfall geht für die Spielerfiguren mit ein paar Blessuren und schlimmstenfalls schweren Verletzungen aus, aber der Rote Ritter kommt noch nicht zum Ziel. Dafür sorgt auch seine Großmutter, mit deren Widerstand er nicht gerechnet hat. Beim nächsten Mal überlegt er sich eine andere Taktik, die auch Ulrica berücksichtigt. Außerdem weiß Krollak, dass die Abenteurer noch einen weiten Weg vor sich haben und er nicht an der Brücke aufs Ganze gehen muss. Den Spielerfiguren sollte nach dieser Begegnung dämmern, dass ihr geheimnisvoller Feind wahrscheinlich Riodbarts Leiche an sich bringen will.

Gestohlene Steine

Nach der Brücke zeigen die Wolken am Himmel Lücken und der Regen/Schnee lässt allmählich nach. Nunmehr durchfahrt ihr den dichten Wald von Escavalon, der sich vom Ufer des Morne bis an den Rand des kargen albischen Weald ausbreitet. Hier, fernab von Städten und Klöstern, leben Waldbauern, zum Teil unter dem Schutz von kleineren Clansadeligen der Mac Ceata. Diese Menschen erzählen von verschwundenen Reisenden, die der Wald verschluckt habe. Sie raten euch immer auf der Straße zu bleiben und vor allem keinen „Zeichen“ zu folgen, die ihr am Wegesrand finden könntet.

Auf den kommenden **25 Straßenkilometern** beruhigt das Wetter sich immer mehr, bis die Wolken sich restlos verzogen haben. Die Weiterreise verläuft friedlich. Einmal sitzt ein wandernder Bäckerbursche am Rand, der seinen zerrissenenen Plaid flickt. Er will nach Beornanburgh

gehen und kommt von Crossing um etwas von der Welt im Süden zu sehen. Sein Name ist Ceorl und er erzählt, dass er hauptsächlich über die Dörfer gezogen ist, weil er kein Geld für Rasthäuser übrig hat.

Plötzlich fährt ein heftiger Stoß durch den Wagen, dann noch einer und noch einer. Schlaglöcher übersäen die Straße, wo das Pflaster beschädigt ist. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass viele Basaltplatten erst vor kurzer Zeit herausgebrochen wurden. Die Steine liegen aber nirgends auf dem Weg oder in der Nähe. Schließlich ist die gesamte Pflasterung auf weiter Strecke weggerissen und der feste Schottergrund ist zu erkennen, teilweise ramponiert. Das Pferd tritt sich einen der spitzen Bruchsteine in den Vorderhuf und fängt nach kurzer Zeit zu lahmen an, falls die Behinderung nicht vorher entfernt wird (Reisegeschwindigkeit sinkt um **ein Viertel**). Das Tier benötigt, nachdem es von dem Quälgeist befreit wurde, 2 Stunden Rast, bevor es wieder normal auftreten kann.

Blicken die Abenteurer sich am Straßenrand aufmerksam die Erde an, können sie mit einem **EW–4:Spurenlesen** die Reste von Wagenspuren entdecken. Die Radspuren befinden sich bei dem fehlenden Kopfsteinpflaster und scheinen sehr tief. Sie sind sicher einige Tage alt und haben im Regen gelitten. Ihr Weg verliert sich in nördlicher Richtung auf der Straße, die immer mehr in Schlamm und Schmutz übergeht.

Duadlas MacCeata

Die Reisenden nähern sich langsam dem Sitz des Thaens Duadlas MacCeata. Dieser kleine Clansadelige macht seinem Rang jedoch wenig Ehre, weil ihm das Geld zwischen den Fingern zerrinnt. Außerdem wies er sogar seine Bauern vor kurzem an Pflastersteine der Straße abzutragen, damit er sie zur Instandsetzung seiner Burg benutzen kann. Es ist zwar in Alba so, dass die Herren, durch deren Ländereien eine Königsstraße führt, für deren Erhalt zuständig sind, aber bis der König merkt, was hier geschieht, kann noch viel Zeit vergehen - und dann wird Duadlas sich auf den Grundsatz verlassen, dass ein armer Mann für den Schaden nicht aufkommen kann. Außerdem ist er der Meinung, dass ihm die Straße nichts einbringt, weil die Händler angeblich bei ihm keinen Halt einlegen und ihre Geschäfte lieber mit seinen nördlichen Nachbarn machen würden.

Nachdem die Abenteurer ungefähr **5 Kilometer** zurückgelegt haben, begegnet ihnen einen Trüppchen von Rittern zu Ross (Anzahl Spielerfiguren + 1, aber höchstens 6). Sie gehören zum engen Gefolge des Thaens, sind seine Krieger und Freunde. Allerdings umgibt sie ein Anflug von Schäbigkeit und Wegelagerei, wie sie so ihre Jagdarmbrüste über der Schulter tragen. Ihr Wortführer heißt **Kynan MacCeata** und erkundigt sich nach dem Woher und Wohin. Egal, was er als Antworten bekommt, durch den geschlossenen Wagen und Meister Cleobulos wird seine Neugier geweckt. Er hält die Reisenden entweder für Händler, die etwas Besonderes dabei haben, oder für merkwürdige Leute, die ein paar geheimnisvolle Dinge auf Lager haben: in jedem Fall genau die Art von Personen, die Duadlas gerne zu sehen wünscht. Die Unterhaltung endet daher mit einer Einladung auf die Burg des Thaens, die auch mit dem nötigen Nachdruck vorgebracht wird, falls die Spielerfiguren zu sehr zögern. Die Ritter erwecken absichtlich den Eindruck, dass es eine sehr schlechte Entscheidung wäre die Gastfreundschaft des Adeligen auszuschlagen. Cleobulos sieht keinen Grund abzulehnen, da er frohgemut auf jedes Schicksal gefasst zu sein scheint. Bleiben die Abenteurer letztendlich bei einem Nein, verlassen die Ritter grinsend die Straße und sprengen auf ihren Pferden waldeinwärts davon.

Das gastliche Mahl

Folgen die Abenteurer der Einladung, werden sie von den Rittern zur etwas entfernten Burg **Galashart** geleitet, die tiefer im Wald liegt. Sie entpuppt sich als alte Hochmotte, die ringsum von einem Wall mit angespitzten Palisaden umgeben ist. Das sehr hohe Tor besteht aus zwei hölzernen Flügeltüren, die sich in einer im Erdboden liegenden Felsschwelle drehen. Im Inneren werden der Vorhof und der Wohnturm von einer zweiten Wand aus blockweise geschichteten und mit Lehm verfugten Baumstämmen umschlossen. Der viereckige Turm ist aus Feldsteinen gemauert und hat ein Zeltdach mit Dachziegeln. Zu ihm führt eine Treppe aus abgehobelten Baumstämmen hinauf, die in den Erdhügel eingesetzt sind. Den Abenteurern fällt ein Baugerüst auf der Südseite des Turmes auf und sie vernehmen die Klopfgeräusche von Hämmern, die Steine bearbeiten. Sie können erkennen, dass einige Menschen dort eingestürzte Teile in der Mauerwand reparieren. Ein größerer Haufen platter Steine dient als Baumaterial; es handelt sich um den geraubten Straßenbelag.

Cleobulos' Wagen bleibt im Vorhof stehen. Wahrscheinlich werden die Abenteurer den Sarg im Gefährt lassen und einen der ihren vorsichtshalber zur Bewachung abstellen. Es macht aber auch nichts, wenn sie darauf bestehen ihn auszuladen und mitzunehmen. Das Gastrecht schließt auch den Verstorbenen mit ein, zumal wenn es sich um einen bekannten Rittersmann handelt. Allerdings müssen sie die Last selbst die Treppe hochtragen, weil niemand anderer die Totenkiste anfassen will. Der Sarg kann im Turm vor dem Eingang zur Haupthalle abgestellt werden, wo er gut sichtbar ist.

Duadlas ist ein großer, blonder Mann mit Kinnbart und langen Schläfenlocken. Er trägt ein bequemes fallendes Gewand aus braunem Taft und eine Haube mit herunterhängenden farbigen Fransen. Der Thaen lässt einen üppigen Braten mit viel Soße und Zwiebeln auftragen und bittet zum Mahl. Dazu gibt es mildwürziges Bier in leder-

nen Humpen. Duadlas' Ritter nehmen an dem Essen ebenfalls teil.

Der Herr der Burg ist nicht Feind der Spielerfiguren, aber er ist launisch und stellt an seine Gäste gewisse Erwartungen. Er möchte z.B. herausfinden, ob sie eine wertvolle Fracht haben, die ihm aus seinen Geldnöten heraushelfen könnte. Es ärgert ihn, wenn er sich an der Nase herumgeführt glaubt oder die Gäste ihm nicht irgendwie von Nutzen sind: beispielsweise mit einem Gastgeschenk von einigem Wert oder einem sehr preisgünstigen Angebot. Das mindeste, was er verlangt, ist kurzweilige Gesellschaft oder am besten ein paar Überraschungen. Der Spielleiter sollte Duadlas wie ein Messer in den Händen der Spielerfiguren handhaben, an dem man sich jederzeit schneiden kann, wenn man nicht aufpasst. Er lässt es sich aber kaum anmerken, wenn ihm etwas heftig gegen den Strich geht. Nur an seiner krausen Stirn kann man erkennen, dass er etwas ausbrütet.

Überlassen die Abenteurer Cleobulos den Hauptanteil am Gespräch, umschifft dieser geschickt die neugierigen Fragen des Gastgebers. Er weiß mit solch hohen Leuten umzugehen und lenkt die Unterhaltung bald auf die Einflüsse der Gestirne und die Gefilde der Magie. Wie erwartet zeigt Duadlas an diesen Dingen großes Interesse und äußert beabsichtigterweise den Wunsch eine Probe dieser arkanen Künste zu sehen. Scheinbar widerstrebend bestätigt Cleobulos, dass er die Magie beherrscht.

Was der Gelehrte vorführt, beruht auf *Feenzauber*. Er wendet den Spruch einige Male an um aus dem schalen Bier des Thaens ein kräftig-frisches Gebräu zu machen, eine Portion Braten zu verdoppeln und einen Ring verschwinden und wieder erscheinen zu lassen. All dies sind Spielereien, die Duadlas gefallen.

Würfelspiel um Rotbart

Das Zusammensein nimmt eine Wende, sobald ein alter Mann den Raum betritt und Duadlas etwas ins Ohr flüstert. Er ist seines Herrn Ratgeber, der ihm kundtut, dass die Gäste den verstorbenen Riodbart MacSeal überführen, falls Duadlas diese Tatsache und dieser Name nicht schon bekannt wurden. Auch andere Reisende haben diese Nachricht in *MacArans Rasthaus* gehört und hierher gebracht. Duadlas steht ruckartig auf und teilt mit, dass der Tote ihm vor einigen Jahren einen Schimpf antat, indem er ihm ein begütertes Fräulein, auf das er ein Auge geworfen hatte, vor der Nase weg verführte. Daher fordert er jetzt ein **Lösegeld** von 1000 Goldstücken oder Riodbart muss hier bleiben. Da er kein Unmensch sei und die Abenteurer einen Eid geschworen haben, gibt er ihnen die Chance um den Toten zu spielen. Gewinnen sie, können sie ihn wieder mitnehmen. Verlieren sie, müssen sie zahlen oder ohne Riodbart abreisen. (Es spielt keine Rolle, ob Duadlas die Wahrheit sagt. Ihm ist der Lebenswandel des Verblichenen natürlich auch geläufig, sodass er die Geschichte seiner Ehrverletzung einfach erfunden haben kann. Sein Ratgeber kann ihm diese List gerade eingegeben haben um auf diese Weise Geld zu erpressen.)

Duadlas lässt einen Becher mit zwei beinernen Würfeln bringen. Die Gäste fangen an. Obwohl er es könnte, verzichtet Cleobulos darauf die Würfel mit seinem *Feenzauber* zu belegen, weil dies seiner Frömmigkeit zuwiderlaufen würde und er seine Zauberfähigkeiten gerade eben zu eindrucksvoll bewiesen hat. Der Spielleiter kann die Würfelei so gestalten, dass jede Partei ihren Wurf mit 2W6 durchführt. Die Spieler würfeln offen und können je nach ihren Möglichkeiten versuchen das Ergebnis abzuändern. Wenn sie einen geladenen Würfel in den Becher schummeln und einen normalen Würfel in der Handfläche verbergen wollen, muss dem Falschspieler natürlich ein EW: Glücksspiel gelingen. Unterläuft dabei ein kritischer Fehler, bemerken der Thaen und seine Leute wie durch ein Wunder nichts, weil sie gerade in diesem Augenblick durch einen **Schatten** abgelenkt werden, der sich im Deckengebälk bewegt. Vor magischen Tricks schützt in vielen Fällen der Becher, weil er die Würfel vor den Augen eines Zauberers verbirgt. Für Duadlas würfelt der Spielleiter geheim und sagt die Zahlen nur an. Der Thaen verlässt sich zu Recht auf sein Glück: Er erreicht in den ersten zwei, drei Runden immer dasselbe Ergebnis wie die Abenteurer, sodass die Partie unentschieden steht.

Dann aber lässt Duadlas die Würfel klappern und meint, diesmal gebe er vor, damit endlich eine Entscheidung getroffen wird. Als er den Becher hochhebt, liegen zwei Sechsen auf dem Tisch. Zufrieden reibt er sich die Hände und meint: *„Ihr könnt euch sogleich geschlagen geben. Das Spiel ist so gut wie aus."* Die Abenteurer können jetzt nur hoffen ebenfalls eine Zwölf zu werfen, aber es kommt noch besser: Ein Würfel bricht beim Aufprall in zwei Hälften, die eine Sechs und eine Eins zeigen. Der zweite Würfel weist ebenfalls sechs Augen auf. Das Gesamtergebnis ist Dreizehn. Vor Erstaunen steht Duadlas der Mund offen. Den Abenteurern ist, als flöge eine Fliege aus dem Würfelbecher; gleichzeitig leuchtet ein Paar kleiner Augen unter der Decke auf und ein schlanker, dunkler Körper läuft flink über einen Balken davon. (Es ist wieder Ulricas Semualt, der jetzt ins Freie entschlüpft.)

Der zweite Überfall

Das Gesicht des Thaens überzieht sich mit käsiger Blässe und er stammelt: *„Das geht nicht mit rechten Dingen zu. Ihr steht mit bösen Mächten im Bunde. Verlasst sofort mein Haus und seht zu, dass ihr Land gewinnt."* Die Gäste werden gewaltlos, aber drohend hinausgeworfen. Duadlas' Argwohn ist völlig berechtigt, auch wenn die Abenteurer daran keine Schuld tragen. (In der Tat haben wieder Ulrica und diesmal auch ihr Meister Samiel die Hände - im wahrsten Sinne des Wortes - im Spiel gehabt.)

Er ist viel zu furchtsam um ihnen hier etwas anzutun; außerdem stehen sie noch unter dem Gastrecht. Sind die Reisenden aber erst einmal wieder auf der Straße, schickt er ihnen seine Ritterkumpane hinterher, die ihnen eine Lektion erteilen sollen. Es geht nicht auf Leben und Tod: Sie lassen vom Kampf ab, wenn die Hälfte besiegt wird, und einzelne Ritter ziehen sich zurück, sobald sie wehrlos sind oder eine besonders schwere Verletzung erlitten haben. **5 Straßenkilometer** nördlich der Burg liegt die Grenze von Duadlas' Machtbereich, über die die Verfolger nicht hinausgehen.

Die Abenteurer können die Straße meiden, indem sie den Wagen entweder auf Waldwegen weiterführen oder im Dickicht ein Versteck suchen, bis die Luft rein ist. Im ersten Fall ist ein EW:Wagenlenken erforderlich, damit das Gefährt gut vorankommt oder keinen Unfall erleidet. Bei einem Misserfolg bleibt es öfters stecken, muss geschoben oder in Engstellen zurückgefahren werden (Reisegeschwindigkeit halbiert sich). Bei einem kritischen Fehler verkantet sich ein Rad zwischen zwei Felsen, die aus dem Waldboden ragen (es dauert 1 Stunde es loszumachen). Im zweiten Fall entscheidet ein EW:Tarnen darüber, ob das Versteck so gut gewählt ist, dass die Ritter es nicht entdecken. Nach 2 Stunden erfolgloser Jagd geben sie auf.

Zu dem Angriff der Ritter kann es ebenfalls kommen, wenn das Würfelspiel nicht stattgefunden hat. In diesem Fall wollen sie den Reisenden einen Denkzettel dafür verpassen, dass diese der Einladung Duadlas' nicht folgten. Ulrica bietet sich erneut an aus dem Hintergrund den Abenteurern beim Abschlagen des Überfalls zu helfen, falls diese zu große Schwierigkeiten bekommen. Sie bevorzugt Pfeile aus *Dämonenfeuer* oder eine *Rauchwolke* um ein Entkommen zu decken.

Duadlas' Ritter (Grad 2):
12 LP, 12 AP - KR - St 60, Gw 60, In 40, B 20 - SchB+1
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Dolch+5 (1W6), kleiner Schild+1, leichte Armbrust+6 (1W6); Raufen+6 (1W6–3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+10/12/10
Kampf zu Pferd+15, Reiten+16
Bes.: Kynan MacCeata beherrscht außerdem *Kampftaktik+8*

Das Fieber

Immer tiefer bohrt die Straße sich in den endlosen Wald hinein, den nur hier und da ein tiefer Graben, ein mit der Hacke gereinigter Randstreifen oder zur Abgrenzung niedergelegte Bäume daran zu hindern scheinen sich das gestohlene Band Erde zurückzuerobern. Trotzdem kommt ihr öfters an Stellen vorbei, an denen Wurzeln wie mächtige Finger die Straße aufwühlen oder ein Baum sich drohend weit über den Weg neigt.

Auf den nächsten **65 Straßenkilometern** sind die Reisenden sicher vor weiteren Nachstellungen durch den Roten Ritter oder andere unangenehme Zeitgenossen. Dennoch lässt das Schicksal nicht locker und schlägt auf unvorhersehbare Weise zu. Einer der Abenteurer wird plötzlich sehr **schwer krank**, nachdem er zuerst leichtes Unwohlsein verspürte. Die Menschen *Midgards* sind solchen Gebrechen meistens hilflos ausgeliefert und wissen nur wenig über ihr Entstehen. Vielleicht stimmte etwas mit einer letzthin genossenen Speise nicht oder die jüngsten Aufregungen haben die körperliche Widerstandskraft so stark geschwächt, dass jetzt der erste Anflug von Erregern genügt um ihn umzuwerfen. Kurzum - es gibt keinen besonderen Grund für den Zeitpunkt der Erkrankung außer verwünschtem Pech. Der Abenteurer bekommt hohes Fieber und ist völlig handlungsunfähig. Der Spielleiter kann den Betroffenen fairerweise per Zufall bestimmen oder er sucht sich jemanden aus, dessen Ausfall die anderen im Moment am empfindlichsten oder am wenigsten trifft (je nachdem).

Meister Cleobulos sowie jede heilkundige Spielerfigur können den Verlauf der Krankheit nicht voraussagen. Über Gesundung oder Tod entscheiden jetzt die Lebenskräfte des Fiebernden und die Götter. Große Sorge sollte die Mitreisenden erfüllen. Auf jeden Fall wird es gut sein, wenn sie den nächsten Rasthof erreichen und ihren bedauernswerten Gefährten in ein ordentliches Bett stecken können. Angesichts der im Freien lauernden Bedrohungen ist es nicht ratsam eine längere Reisepause an der Straße einzulegen.

Die fiebrige Hitze greift den Kopf des Kranken an und quält ihn mit unangenehmen Träumen. Er sieht den toten Rotbart lachend auf dem Sarg sitzen oder hört ihn gegen den Deckel klopfen. Er glaubt, dass der Rote Ritter auf dem Dach des Wagens ist und die Zügel übernimmt um einem unbekannten Ziel des Verderbens entgegenzusteuern. Er träumt, er läge im Sarg und eine Schar schwarzgewandeter Mönche trüge ihn zu einem ausgehobenen Grab. Dann bildet er sich ein die kreischende Stimme der verrückten Ulrica von draußen zu vernehmen: *„Kein Schwert, das trifft... Kein Strang, der würgt ... Ein Spiegel, der bricht... Ein Traum, der trügt."* Die Kameraden können dank seiner lauten Äußerungen und Ausrufe diese Wahnvorstellungen mitverfolgen.

Die Krankheit ist nicht ansteckend. Beherrscht eine Spielerfigur den Zauber *Heilen von Krankheit*, kann sie selbstverständlich einen magischen Behandlungsversuch unternehmen. Bei Erfolg geht das Fieber schnell zurück und das Leben des Patienten ist außer Gefahr, aber er ist noch müde und weit gehend kraftlos. Nach einer ausgiebigen Mütze voll Schlaf ist er wieder ganz der Alte. Da die Krankheit keinen spielpraktischen Zweck verfolgt, sondern schwermütige Stimmung verbreiten und die allgemeinen Gefahren des Reisens belegen soll, kann der Spielleiter sie natürlich auch gänzlich vernachlässigen.

Die gespenstischen Läufer

Während die Stimmung gedrückter und die Beschreibungen des Fiebernden immer beängstigender werden, geschieht etwas Seltsames. Langsam sinkt die Abenddämmerung herab, als Cleobulos die Abenteurer zu sich ruft und sie bittet sehr genau die zurück liegende Straße zu beobachten. Jeder, dem ein **EW:Sechster Sinn** gelingt, kann im schwächer werdenden Licht hin und wieder zwei menschliche Gestalten erkennen, die in einiger Entfernung im Laufschritt folgen. Es bleibt aber still und richtig deutlich sind sie nicht auszumachen. Wer den Erfolgswurf nicht schafft, sieht überhaupt nichts. Cleobulos meint ruhig, dass er die zwei Läufer schon seit einer Viertelstunde bemerkt und glaubt, dass sie langsam näherkommen.

In der Tat: Die Verfolger schließen innerhalb der nächsten Stunde auf und erreichen den Wagen. Nun laufen sie als Paar nebenher und diejenigen Spielerfiguren, die ihrer vorher ansichtig werden konnten, sehen jetzt, dass es sich um eine junge Frau und einen jungen Mann in albischer Tracht handelt. Ihr Laufen vollzieht sich in völliger Lautlosigkeit und auf der Straße hinterlassen sie keine Spuren. Obwohl sie zu Tode erschöpft wirken, bleibt ihre Geschwindigkeit unvermindert.

Die Reisenden werden natürlich von zwei Geisterwesen begleitet, was man auch schon früher mittels *Erkennen der Aura* (dämonisch) spüren kann. Es sind **Schemen**, die keinen Schaden anrichten können. Nachdem sie eine Weile neben dem Wagen herliefen, verschwinden sie urplötzlich. In Wirklichkeit haben sie übergangslos das Innere des Wagens betreten und verbergen sich zwischen den Teilen der Ausstattung.

Es ist möglich einen Schemen mit *Austreibung des Bösen* vom Boden *Midgards* gewaltsam zu verbannen. Da die Geisterwesen aber harmlos sind und die Abenteurer keine Ahnung haben, warum sie ihnen folgen, wäre dies eine etwas überzogene Handlungsweise und schon gar keine echte Erlösung. Besser ist es durch *Hören der Geister* mit den Läufern Verbindung aufzunehmen. In diesem Fall erfährt der Zaubernde die Geschichte der irrenden Seelen (s. *»Im Rasthof«*).

Wenn ein Austreibungsversuch misslingt, greifen die Schemen zur Notwehr und flößen den Lebenden Furcht ein. Jeder, der ihrem *Namenlosen Grauen* erliegt, flüchtet sich entweder ins Wageninnere oder begibt sich außer Sichtweite. Figuren, die sich im Wagen versteckt haben, werden daraufhin durch die Geisterläufer wieder hinausgejagt.

Schemen (Geisterwesen Grad 5):
- LP, - AP - -R - St -, Gw 50, In 50, B 48
ABWEHR-, RESISTENZ+15/15/-
Bes.: immun gegen alle Angriffe und die meisten Zauber
»Zaubern+15:« *Namenloses Grauen*

Rittergeist

Für etwa eine halbe Stunde können die Reisenden annehmen die gespenstischen Läufer losgeworden zu sein. Nur wenn sie den Wagen gründlich durchsuchen bzw. ausleuchten oder nach den Auren ausspüren, werden sie darüber belehrt, dass sie jetzt zwei blinde Passagiere haben. Die blassen Schemen sehen vor den Bretterwänden wie durchscheinende Abbilder aus. Der Fiebernde träumt währenddessen von einer harten Winternacht und einem Mann und einer Frau, sie sich gemeinsam eine verschneite Waldschneise vorwärtsplagen.

Draußen steigt plötzlich aus dem Kutschbock eine rötlich glimmende Gestalt empor, die vollgerüstet ist und einen offenen Helm trägt. Sie hat das Antlitz und den roten Bart von Riodbart MacSeal. Lautlos lachend springt das leicht durchsichtige Geisterwesen auf den Rücken des Zugpferdes, das sich vor Entsetzen aufbäumt und sodann ungestüm anzieht. Aber es kann seinem Reiter nicht entkommen. Es ist Rotbarts **Gebunde Seele**, der versucht die Herrschaft über das Tier zu übernehmen. Das gelingt ihm nach 5 Runden: Der Rittergeist verschmilzt mit dem Pferdekörper. Bevor es dazu kommt, können die Abenteurer ihn bekämpfen.

Rotbarts Seele (Geisterwesen Grad 3):
- LP, 18 AP - -R - St -, Gw 60, In 50, B 24 - EP 3
Angriff: Berührung+8 (Wk–10 pro Runde) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/18/14
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

Die wilde Fahrt

Die Reisenden sind die Opfer eines schicksalhaften Zusammentreffens armer Seelen. Die gespenstischen Läufer können nur erlöst werden, wenn sie vor einer bestimmten Stunde den nächsten Rasthof an der Straße erreichen. Riodbart als kühner Rittergeist hat sich entschlossen ihre Bitte zu erfüllen und treibt nun den Gaul zu wahnwitziger Eile an. Für den Toten ist das ein toller Spaß, bei dem er noch einmal zeigen kann, was einst in ihm steckte. Der Wagen rattert mit **B 32** über die Straße. Riodbart nimmt keine Rücksicht auf Hindernisse und Pferd, das er unaufhörlich rennen lässt. Bald ist das Tier mit fliegendem Schweiß bedeckt.

Die wilde Fahrt endet nach etwa **900 Metern**, in denen der Rasthof erreicht wird, oder eher, wenn die Abenteurer sie gewaltsam abbrechen oder es zu einem Unfall kommt. Bei einem Unfall erleidet das Pferd auf jeden Fall nur geringfügige Blessuren und der Wagen wird nicht zerstört, mit 30% allerdings so stark beschädigt, dass sich seine Geschwindigkeit halbiert. Eine Spielerfigur, die abspringen will, muss einen **PW+B des Wagens:Gewandtheit** schaffen um sicher im Straßengraben zu landen. Bei Misserfolg stürzt sie unglücklich und erleidet 2W6 schweren Scha-

den. Der Schaden verringert sich entsprechend den Regeln, wenn ein EW:Akrobatik gelingt.

Während der Fahrt würfelt der Spielleiter mit **1W20** auf der Tabelle besondere Ereignisse aus. Er entscheidet zu Beginn einer Runde, ob ein Ereignis eintritt und ggf. welchem Mitfahrer es zustößt. Er kann auch zwei Ereignisse in derselben Runde gleichzeitig oder kurz hintereinander stattfinden lassen, die einer oder verschiedenen Figuren widerfahren. Die höchstmögliche Anzahl von Ereignissen hängt von der Stärke der Abenteurer ab (**Gradsumme/3 + Anzahl der Spielerfiguren**). Eine Gruppe von z.B. 5 Abenteurern, deren Grade zusammengenommen 7 ergeben, kann insgesamt 7 Ereignisse erleben.

Die Zähmung des Geisterpferds

Die Abenteurer können versuchen die Fahrt abzubrechen oder zu verlangsamen. Wenn ihnen das gelingt, verlassen die Schemen den Wagen und zerfließen mit todtraurigen Mienen in der Luft. Sie wurden dann nicht erlöst. Auch Riodbarts Seele entweicht aus dem Pferd und verschwindet, offensichtlich betrübt, im Sarg.

Das besessene Pferd kann auf unterschiedliche Weise gezähmt werden. Der Wagenlenker kann so stark an den Zügeln reißen, bis es der groben Muskelkraft nachgeben muss. Hierzu tritt er mit Erfolgswert Stärke/10 (oder EW: Athletik, wenn er damit bessere Erfolgsaussichten hat)

Würfelwurf Ereignis

1: Der Wagen rollt auf ein Hindernis zu - einen dicken Ast, eine verlorene Wagenlast (z.B. ein Fass) oder ein tiefes Schlagloch. Der Wagenlenker kann versuchen Riodbart zum Ausweichen zu zwingen (EW–4:Wagenlenken). Wenn das nicht gelingt, nimmt Riodbart das Hindernis im Sprung und der Wagen wird heftig durchgeschüttelt. Alle Mitfahrer müssen einen **PW:Gewandtheit** würfeln: Bei Misserfolg stoßen Insassen sich ein zufällig zu bestimmendes Körperteil (1-40 Arm, 41-80 Bein, 81-100 Kopf) und verlieren 1W6–1 Lebens- und Ausdauerpunkte; Außenmitfahrer werden vom Wagen geschleudert und erleiden 2W6 schweren Schaden.

2-3: Der Wagen gerät ins Schlingern. Der Lenker macht zuerst einen EW:Wagenlenken. Anschließend würfelt jeder Außenmitfahrer einen **PW:Stärke** - mit **–40** Abzug, wenn der vorherige Erfolgswurf gelungen ist. Bei Gelingen des Prüfwurfs kann er sich festhalten; bei einem Fehlschlag fällt er vom Wagen und erleidet 2W6 schweren Schaden.

4-6: Für jedes wichtigere Besitzstück eines Abenteurers wird ein **PW:Haltbarkeit** durchgeführt, ob es zerstört wird (Tabelle 4.6 - wie Sturz aus 2m Höhe). Er stößt mit seinen Gefährten zusammen, taumelt gegen Wände und Kanten oder verliert, was er in Händen hält. Auch ein Schwert oder ein robuster Schild kann im Wirrwarr unter die Räder oder einen stolpernden Körper geraten und zu Bruch gehen, eine Spruchrolle kann zerdrückt werden.

7-10: Einem Mitfahrer wird übel und er muss um Beherrschung ringen, damit er handlungsfähig bleibt (**PW:Konstitution**). Bei Misserfolg übergibt er sich und ist etwa 1 Minute lang nur mit sich selbst beschäftigt.

11-14: Eine der Kisten im Wageninneren verliert ihren Halt am Boden und rutscht los. Ein Insasse, dessen **PW: Gewandtheit** nicht gelingt (*Gute Reflexe* helfen), wird eingeklemmt und erleidet 1W6 leichten Schaden. Mit 30% wird er außerdem derartig eingekeilt, dass er sich von allein nur mit einem PW:Stärke/3 oder einem EW:Winden befreien kann (jeweils nur ein Versuch möglich).

15-18: Dem dahinpolternden Wagen schließt sich ein Begleiter an - ein grauer, ausgehungerter Wolf. Das seltsame Tier rennt nebenher und schnappt im Sprung nach einem erreichbaren Außenmitfahrer (er erhält hierbei einen Abzug von **–4** auf seinen Biss). Die Kehle kann er dabei normalerweise nicht packen, aber wenn der Wolf erfolgreich zubeißt und sein EW:Angriff um mindestens **8 höher** ist als der sich anschließende WW:Abwehr, hängt er sich an sein Opfer um es herunterzuzerren. Dazu muss ihm ein EW:Raufen gelingen, gegen den das Opfer sich mit einem WW:Abwehr wehrt, bei dem keine Verteidigungswaffe berücksichtigt wird. Beherrscht der Angegriffene *Kampf vom Streitwagen*, erhält er +4 auf seinen WW:Abwehr. Misslingt der EW:Raufen oder gelingt der WW:Abwehr, so muss der Wolf wieder loslassen. Misslingt der WW:Abwehr, wird der Angegriffene vom Wagen gezogen und verliert durch den Sturz 1W6 Lebens- und Ausdauerpunkte.

Der Wolf gibt die Hatz auf, wenn der Rasthof in die Nähe kommt, er schwer verletzt oder mit einem Bissen Nahrung abgehängt wird. Wird dasselbe Ereignis wieder ausgewürfelt, nimmt ein weiterer Wolf die Verfolgung auf.

Wolf (Grad 2):
9 LP, 8 AP - TR - St 50, Gw 60, In t50, B 30 - EP 2
Angriff: Biss+7 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11
Bes.: spurtstark

19-20: Durch das Rumpeln des Wagens wird der Sarg heftig hin- und hergeworfen, bis er ganz umkippt. Der Deckel löst sich und Riodbarts Leiche plumpst heraus. Jeder Augenzeuge des schauerlichen Anblicks würfelt einen **PW:Willenskraft**. Bei Erfolg kann er ungerührt über den Vorfall hinweggehen, andernfalls bannt ihn das Bild 1W6 Runden lang, bevor er die Erstarrung abschütteln kann. Wer besonders schlecht würfelt, glaubt sogar, der Tote habe ihm zugezwinkert. Ein Abenteurer, der erklärtermaßen unter Totenangst leidet, bekommt einen Zuschlag von +50 auf seinen Prüfwurf.

gegen den Widerstandswurf des Pferdes mit +10 an. Dabei besteht pro Versuch die Gefahr, dass die Zügel unter der Spannung reißen (5%), und er verliert 1 Ausdauerpunkt. Ein leichter Vorteil hat keine Auswirkungen. Damit das Geisterpferd zum Anhalten gezwungen wird, muss der Lenker entweder nacheinander ohne Unterbrechung zwei große Vorteile oder einen kritischen Erfolg erzielen. Auf dieselbe Weise kann ein reitender Abenteurer versuchen es zu überwältigen, wenn er auf den Rücken des Pferdes gelangt. Dies ist mit einem Sprung vom Wagendach oder Kutschbock (EW–2:Akrobatik) oder einem Umstieg vom eigenen Reittier möglich (EW:Reiten). Stattdessen kann er auch über die Deichsel klettern (EW–5:Balancieren) und anschließend auf den Pferderücken springen (EW:Springen). Kommt er bei dem Versuch zu Fall, erleidet er 2W6 schweren Schaden.

Wenn sie wollen, können die Abenteurer das Geisterpferd mit Waffen oder Magie so lange traktieren, bis es völlig erschöpft ist. Wenn es die Hälfte seiner Lebenspunkte einbüßt, halbiert sich die Geschwindigkeit des Wagens. Mit geeigneten Waffen wie Bola oder Lasso können seine Beine gefesselt werden. Gegen magische Angriffe (beispielsweise auch *Lähmung* oder *Verlangsamen*) kämpft Rotbart an und führt alle Resistenzwürfe durch, weil seine Seele das Pferd ja ganz beherrscht. Selbstverständlich kann er mittels *Austreibung des Bösen* gebannt werden - hierzu genügt bereits, dass der Zauber überhaupt gelingt, denn das Geisterpferd wird in die Kugel aus Lichtfäden gezogen und somit zum Anhalten gezwungen. Es ist dann unwichtig, ob Rotbarts Seele wirklich nachgeben muss, denn nach Ablauf der Wirkungsdauer von 10 Minuten ist die Frist für die mitfahrenden Schemen auf jeden Fall abgelaufen.

Der Vollständigkeit halber seien Möglichkeiten erwähnt statt des Pferdes den Wagen an der Weiterfahrt zu hindern. Die Abenteurer können ihn abkoppeln, indem sie die Verbindung an der Deichsel lösen. Hierzu können sie die Deichsel betreten (EW–5: Balancieren) und anschließend versuchen das eingehakte Geschirr herauszuheben, was einen Kraftakt darstellt. Ebenso gut wäre es das lederne Geschirr mit einem scharfen Schlag zu durchtrennen (10 Strukturpunkte) oder die Deichsel so zu beschädigen, bis sie bricht (30 Strukturpunkte). Das Blockieren eines der vier Räder führt zu einem Verlust um 8 an der Bewegungsweite. Hierzu muss ein widerstandsfähiges Material zwischen Radnarbe und Achse oder Rad und Wagen eingebracht werden, das die Beweglichkeit stört, z.B. ein dickes, sich aufrollendes Seil, eine dickstielige Axt, ein Holzkeil. Je nachdem kann der Spielleiter zum Gelingen eines solchen Unterfangens Prüfwürfe auf halbierte Geschicklichkeit, Gewandtheit oder Stärke fordern und - da nicht ungefährlich - mit Schadensfolgen drohen.

Nach Abkopplung des Wagens oder Blockade von jeweils 2 Rädern muss der Lenker einen EW:Wagenlenken schaffen um einen Unfall zu vermeiden (s.o.).

Im Rasthof

Geht die Gespensterfahrt bis vor den nächsten Rasthof, wird das Pferd langsamer und bleibt bald zitternd stehen. Die rötliche Gestalt Rotbarts scheidet aus dem armen Gaul und kehrt triumphierend, mit einem gewaltigen Satz, in den Sarg zurück. Die Schemen sind verschwunden und werden nie mehr wieder hier oder auf der Straße gesichtet - sie haben ihre Erlösung gefunden.

Nun ist es wohl an der Zeit eine längere Verschnaufpause einzulegen, damit der Fiebernde und Cleobulos' gebeuteltes Pferd sich erholen können (**12 Stunden**). Außerdem hat es zwei Hufeisen verloren, die hier nicht ersetzt werden können. Einen Schmied finden die Reisenden aber in kurzer Entfernung beim Thaen Edyrn MacCeata, wie man ihnen versichert. Außerdem gibt es von den Hiesigen die Geschichte der gespenstischen Läufer zu erfahren. Sie waren vor so vielen Jahren, dass ihre Namen und Gräber schon längst vergessen wurden, eine junge Frau und ein junger Mann, die einander liebten. Sie soll die Tochter eines herrischen Syre und er der Sohn eines Bauernknechts gewesen sein, doch niemand weiß das sicher. Auf jeden Fall durften sie nicht zusammenkommen, aber als sie vernahmen, das zufällig ein frommer Wandermönch in diesem Rasthof weilte, da flohen sie Hand in Hand um sich vermählen zu lassen. Unseligerweise war damals ein sehr harter Winter und das ganze Land wurde von Unmengen Schnee erdrückt. Die beiden Liebenden liefen und liefen, bis sie immer schwächer wurden und sie erschöpft neben der Straße zusammensanken. Der eisige Wind blies die letzte Wärme aus ihren Leibern. Erst im Frühling, als die Straße wieder befahren werden konnte, fand man ihre erfrorenen Körper. Seitdem haben verschiedene Reisende immer wieder die zwei Läufer auf der Straße gesehen, aber sie kamen nie weit über die Stelle hinaus, an der sie einst starben. Es heißt sie müssten laufen, bis Xan sich ihrer erbarme oder jemand sie mitnähme und dabei selbst sein Seelenheil aufs Spiel setze. Berichten die Abenteurer von der wilden Geisterfahrt, ernten sie verwundertes Staunen, Lob und fromme Sprüche.

Deorstane

Nicht weit entfernt befindet sich an der Straße Burg Deorstane. Sie gehört dem Thaen **Edyrn MacCeata**, der von hier diesen Straßenabschnitt und seine Clansmänner und Hörigen beschützt. Edyrn ist ein guter Herr, der Reisenden bereitwillig hilft. In der Burgschmiede können dem Pferd zwei neue Hufeisen angepasst werden. Leiden die Spielerfiguren an Verletzungen, finden sie hier Gelegenheit sie angemessen auszukurieren. Auf Deorstane lebt auch der strenge Xan-Priester Voltiger, Edyrns Beichtvater und Haushofmeister, der die Zauber *Heilen von Krankheit* und *Heilen von Wunden* beherrscht.

Deorstane ist eine Anlage nach Art der Hochmotten wie die Burg von Duadlas MacCeata: Sie hat einen ähnlichen Aufbau, ist jedoch kleiner. In dem steinernen Turmhaus wohnen der Thaen, seine Tochter Cunaide, Voltiger und ungefähr 10 engere Gefolgsleute. Das Tor zum Vorhof unterhalb des Hügels mit dem Turmhaus wird von zwei lebensgroßen Hirschstatuen aus grauem Stein, auf gemauerten Sockeln befestigt, flankiert. Wie seine Vorfahren ist Edyrn ein großer Jäger. Das Turmhaus ist mit Geweihen, Bärenfellen und Eberköpfen an den Wänden ausgestattet. Es ist bekannt, dass der Thaen Wilderer, die er in seinem Wald aufgreift, hart anfasst. Auch jetzt baumeln nebeneinander die Kadaver zweier Wilddiebe zur Abschreckung an einem Baum in Straßennähe.

Die Reisenden haben nun fast die Hälfte der Strecke bis zur Erzabtei von Moranmuir geschafft und haben im Herrschaftsgebiet des Thaens von Deorstane nichts zu befürchten.

Deorstane, aber auch der dazugehörige Landstrich, werden in dem MIDGARD-Abenteuer *Druidenmond* (im Sammelband *Der Weg nach Vanasfarne*) näher beschrieben. Haben die Spielerfiguren dieses Abenteuer bereits auf dem Kerbholz, sind ihnen diese Gegend und seine Einwohner natürlich vertraut. Vor allem werden sie dann wahrscheinlich nachsehen wollen, wie es der jungen Klostergründung Vanaspring und den Schwestern *Unserer Lieben Vanafred* geht. Das Kloster wäre ein ausgezeichneter Ort um sich von den Strapazen der bisherigen Reise auszuruhen, denn die Nonnen sind gastlich und auch heilkundig. Zudem ist ein besserer Ort zum Schutze von Rotbarts Seele kaum denkbar. Benötigen die Abenteurer weitere Hilfe, z.B. bei der Instandsetzung des Wagens oder der Ausstattung für den restlichen Weg, wird sie ihnen wohl gerne gewährt.

Hunger und Not

Auch wenn es keine große Eile hat, müssen die Spielerfiguren irgendwann wieder aufbrechen. Zuvor werden sie von den Bewohnern Deorstanes (und den Schwestern) vor Wölfen weiter nördlich gewarnt, deren Wildheit in letzter Zeit auffällig zugenommen hat. Gerade auf der Straße haben sie Reisende - gleich ob Wanderer, Fahrer oder Reiter - verfolgt und angegriffen. (Das ist um so merkwürdiger, wenn es gar nicht Winter sein sollte.) Dies passt gut zu der eigenen Erfahrung der Abenteurer, die vielleicht schon während der wilden Fahrt von Wölfen bedrängt wurden. Edyrn MacCeata nimmt ihren Bericht als Hinweis, dass eine geheimnisvolle Wolfsplage sich entlang der Straße ausdehnt.

Als ihr die Sicherheit verheißende Burg hinter euch lasst, liegt ungefähr noch einmal dieselbe Weglänge vor euch, die euch von eurem Ziel trennt. Nach den Beteuerungen der Leute wird der Wald schon vorher sein Ende finden und euch in offenes Land entlassen. Die toten Wilddiebe haben ihre luftige Höhe am Straßenrand verlassen um den Aufbruch nicht mit ihrem schwermütigen Anblick zu versauern. Das freundlich gebliebene Wetter stimmt euch ebenfalls hoffnungsvoll.

Weit gefehlt! Edyrn lässt jeden Wilderer so lange baumeln, bis er stückweise herunterfällt. Das ist der übliche Brauch mit solchen Straftätern und es ist äußerst unwahrscheinlich, dass er erlaubt hätte die Hingerichteten herunterzuholen. Wenn die Spielerfiguren schärfer hingucken, werden sie die Leichen nicht erblicken, was der Fall sein müsste, wenn diese zufälligerweise ihren Halt verloren hätten. Die Stricke wurden vielmehr oberhalb der Köpfe durchgeschnitten und sind immer noch am Ast verknotet. Die Abenteurer werden noch erleben, wer die Gehängten stahl.

Auf den nächsten **30 Straßenkilometern** fällt den Reisenden auf, dass ab und zu Frauen und Kinder am Straßenrand um Brot betteln. Es sind Bauersleute, die offensichtlich nicht verarmt sind, aber Hunger leiden. Suchen die Spielerfiguren ein Gespräch, sind die Bäuerinnen meistens einsilbig und halten mit ihren Sorgen hinter dem Berg. Die Kinder deuten eher an, dass ihre Väter oder größeren Brüder längere Zeit vom Hof fernblieben und keine Lust mehr zum Arbeiten hätten. Bevor sie mehr verraten können, halten die Mütter, Schwestern oder Großmütter ihnen den Mund zu und ziehen sie hastig fort. Angst flackert in ihren Augen. Abenteurer, die sehr genau beobachten, können bei manchen an Handgelenken und Unterarmen blaue Flecken oder Schrammen erkennen.

Die Wolfsangel

Einer der Abenteurer bzw. Meister Cleobulos erhascht durch eine Lücke zwischen den Bäumen einen seltsamen Anblick: Etwas hängt im Wald, das wie ein Tier aussieht. Beim Nachschauen stellt es sich als ein grauer Wolf heraus. Er kehrt den Rücken zu und hängt leblos in etwas über Kopfhöhe an einem kleinen Baum, an den er wie angeheftet scheint. Sein Rachen ist aufgerissen und blutig. Ein Haken aus starkem Eisen steckt ihm im Gaumen. Es ist eine so genannte Wolfsangel, mit der mancherorts in Alba gegen Wölfe vorgegangen wird. Sie ist ein länglicher Eisenstab mit spitzen, hakenförmigen Enden, die entgegengesetzt abstehen. Der obere Haken wird in den Baum eingeschlagen und eine kurze Querstange in der Stabmitte sorgt dafür, dass der untere, hochragende Haken Abstand vom Stamm erhält. Dieser wird mit Fleisch umwickelt, das die Wölfe anlockt. Die Angel wird so hoch angebracht, dass der Wolf hochspringen muss, wenn er den Happen erreichen will. Dabei spießt er sich fast unweigerlich auf und ist verloren. Es ist ein grausamer Tod für den wilden Räuber des Waldes, dem die allermeisten Menschen kein Mitleid entgegenbringen würden.

Der an der Angel hängende Wolf ist schon mindestens seit einem ganzen Tag tot. Bleiben die Abenteurer längere Zeit an Ort und Stelle, können sie beobachten, wie drei Männer durch den Wald kommen um den Kadaver abzunehmen. Es handelt sich um Bauern, die ihn an eine Stange binden und zwischen sich auf die Schultern heben. Dann schleppen sie den Wolf auf Pfaden Richtung Norden davon, wobei sie sich gegenseitig beim Tragen abwechseln. Stellen die Abenteurer die Männer zur Rede, lassen diese ihre Beute fallen und flüchten quer durchs Dickicht.

Die alte Tränke

Die Straße bringt die Reisenden schließlich an den Rasthof *Die alte Tränke*, die ihren Namen von einer großen, steingefassten und überdachten Pferdetränke hat, die ein früherer König einst hier bauen ließ. Das Wasser entspringt aus einer unterirdischen Quelle und fließt neben dem Hof in einen Weiher, auf dem zwei Schwäne schwimmen. Das in Fachwerk errichtete Gästehaus ist ähnlich groß wie *MacArans Rasthaus*. Zum Hof gehören neben dem Stall und dem Backhaus ein getrenntes Küchengebäude und eine kleine Obstwiese mit Apfel- und Kirschbäumen. Umschlossen wird der Hof von einer schindelgedeckten Feldsteinmauer im Quadrat. Neben dem Haupttor gibt es eine Nebentür zum Weiher, damit die Bewohner leicht an Wasser zum Waschen kommen.

Oberflächlich betrachtet geht es in dem Rasthof ganz alltäglich zu. In Wahrheit spielt sich hier eine Schurkerei ab. Der unehrliche Wirt **Rianmar** ist vor einiger Zeit auf die Betrügerei gekommen statt Schwein oder Rind den Gästen Wolfsfleisch zu servieren, das er als Bär, Hirsch oder Wildsau ausgibt. Auf diese Weise kann er viel Geld einnehmen. Zu diesem Zweck fangen ihm einige Bauern der Umgebung mit Fallgruben und Wolfsangeln die Raubtiere und bringen sie heimlich zur *Alten Tränke*. Als Lohn erhalten sie einen Teil des Fleisches, aber vor allem Bier und Uisge. So begann ein Teufelskreis: Die Bauern vernachlässigten ihre eigentliche Arbeit und viele bekamen mehr Geschmack an Rianmars Getränken als ihnen guttat. Schlimmer noch - durch den dauernden Verzehr des Wolfsfleisches sind auch dunkle Kräfte geweckt worden: Unter den erbeuteten Vierbeinern waren auch ein paar der blutgierigen Dunkelwölfe. Manche der Bauern sind dadurch „wölfisch“ geworden: leicht reizbar und gewalttätig gegen ihre eigenen Angehörigen. Sie sind jetzt (gleichsam) **Wolfsmenschen**, die mehr oder weniger unter Rianmars Einfluss stehen. So erklären sich die bettelnden Frauen und Kinder, die vor ihren Männern und Vätern Furcht haben. Die Wolfsmenschen sind auch die Ursache der sich ausbreitenden Wolfsplage. Rianmar entgleitet allmählich die Herrschaft über sie.

Rianmar ist ein grauer Hexer, der seine Künste in Crossing erlernte und ausübte, bis es ihm dort zu gefährlich wurde. Sein Mentor ist Alderonn, der König der Alfar in der Nahen Chaoswelt Realtaíleann. Er kam vor vielen Jahren hierher und ließ sich in der Nähe nieder. Dann erwarb er den Rasthof von seinem Vorgänger, nachdem er dessen Kinder mit tödlichen Krankheiten ins Grab gebracht hatte. Er sucht sich seine Gäste, denen er das falsche Fleisch vorsetzt, sorgfältig aus, damit er nicht in Verdacht kommt zu wildern. Sind es Städter, die den Unterschied nicht schmecken können oder vielleicht dumme Adlige, denen man vertraulich einen angeblich besseren Braten anbieten kann? Auch die reisenden Abenteurer mit dem fremdländischen Gelehrten sehen vermutlich so aus, als könnte er sie hinters Licht führen. Das gut gewürzte, dunkle Fleisch, das mit reichlich Lauch und Honig in der Soße auf den Tisch kommt, kann mit einem EW–2:Schmecken als Betrug entlarvt werden.

Wenn es zum Ausgang des bereits gespielten *Druidenmond* passt, kann der Spielleiter aus Rianmar auch einen normalen Menschen machen, der den Willen des überlebenden dunklen Druiden Gwalchuath erfüllt. Dann wären die Wolfsmenschen ein Teil von Gwalchuaths finsterer Herrschaft, die er über den Wald auszubreiten vorhat. Bei dieser Variante gehorchen die Wolfsmenschen ihm uneingeschränkt und Rianmar nur mäßig per Befehl des Druiden. Vielleicht haben sie den Auftrag bekommen den Wirt umzubringen, weil er Gwalchuath auf irgendeine Weise verärgerte, oder der Druide stellt den Spielerfiguren, die er in unguter Erinnerung und auf der Straße bemerkt hat, in dem Rasthof eine Falle.

Das letzte Heulen

Rianmar ist fahrig, weil er Angst vor den Kräften, die er entfesselte, bekommen hat. Er spürt, dass sie sich gegen ihn richten, ihren ungeliebten Beherrscher. Er hat seine persönliche Habe schon in ein Bündel gepackt und sucht nach einer Fluchtmöglichkeit. In der Wirtsstube halten sich tagsüber unter anderem mehrere Bier trinkende und herumsitzende Bauern auf, die in Wahrheit Wolfsmenschen sind (etwa so viele wie Spielerfiguren samt Cleobulos). Aus ihren gelblichen Augen behalten sie alles im Blick - man kann schwer sagen, ob sie mehr die Reisenden oder Rianmar beobachten. Curathan hat vor ihnen sofort eine nicht erklärbare Angst. Vor Sonnenuntergang verlasssen sie den Rasthof.

Was genau in der *Alten Tränke* passieren wird, hängt sehr vom Verhalten der Spielerfiguren ab. Der Wirt forscht verzweifelt nach einem Schlupfloch. Wird es abend, spitzt er häufig die Ohren um auf Geräusche von außerhalb zu achten. Er zieht den Wagen seiner Gäste in Betracht, denn dieser könnte ihm als Ausweg dienen, wenn es ihm gelingt sich darin zu verstecken. Am ehesten natürlich in Rotbarts Sarg; er muss also dessen Leiche herausschaffen und im Rasthof verbergen. Vielleicht versucht er sogar einen der Abenteurer mittels seiner magischen Fähigkeiten zu zwingen ihm dabei zu helfen oder er brennt kurzerhand mit dem Wagen durch. Wenn der Hexer damit durchkommt, macht

er sich später entweder heimlich zu Fuß aus dem Staub oder mischt sich unter die Fahrenden (s. *»Landfeger«*).

Die Wolfsmenschen warten auf eine günstige Gelegenheit um Rianmar an die Gurgel zu gehen. Die Reisenden stören sie, aber wenn die Spielerfiguren zu neugierig oder aufdringlich sind, wischen sie vielleicht ihre Hemmungen beiseite. Dann geraten die Spielerfiguren und ihre Begleiter zwischen die Fronten. Halten die Abenteurer sich aus allem heraus und geben Rianmar keinerlei Gelegenheit zur Flucht, dann kommt es sehr wahrscheinlich im Laufe der nächsten Nacht zum Angriff. Wölfe huschen durch den Rasthof und fallen über den Hexer her. Sie dringen durch die Nebentür am Weiher ein, die seltsamerweise vergessen wurde zu schließen. (Vielleicht war aber auch eine menschliche Hand dafür verantwortlich, z.B. die Scheuermagd Dalula, die sich an Rianmar für ein erlogenes Eheversprechen rächen möchte.) Später hallt der Ort vom Heulen der Graupelze wider. Stellen die Wolfsmenschen fest, dass der Vogel ausgeflogen ist, versuchen sie Rianmar nachzujagen.

Rianmar (grauer Hexer Grad 6):
12 LP, 30 AP - OR - St 50, Gw 60, In 70, B 24 - SchB+1
Angriff: Ochsenzunge+7 (2W6–3), Dolch+7 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - Abwehr+14, Resistenz+17/17/16
Giftmischen+11, Kräuterkunde+10, Lesen von Zauberschrift +15, Menschenkenntnis+8, Tarnen+9, Verbergen+14, Wagenlenken+13 - Schreiben:Albisch+14
Zaubern+18: *Anziehen, Beeinflussen, Böser Blick, Feenfluch, Flammende Hand, Heranholen, Kälteschutz, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Rost, Macht über Menschen, Schatten verstärken, Schmerzen, Verwirren, Zauberhand, Zauberschlüssel*
Besitz: Lederbeutel, Laterne, Feuerstein und Zunder, Beutelchen „Erbpulver“ (Eisenhutextrakt - 3W6-Gift, Virulenz+30, Wirkdauer 1W3 Stunden), 50 GS, Amethystring (200 GS)

Wolfsmenschen (Wendehäuter Grad 3):
10 LP, 15 AP - OR/TR - St 70, Gw 50, In 30, B 24 - MW+19, EP 2
Angriff: Dolch+6 (1W6+1)/Biss+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2)/+7 (1W6–1) - *Kehlbiss* (nur als Wolf) - Abwehr+12, Resistenz+11/13/11
Bes.: spurtstark; empfindlich gegen Kaltes Eisen (Verlust der Verwandlungsfähigkeit für 24 Stunden)
»Zaubern+15:« *Angst* (auf Menschenähnliche vom Grad 0)
Am Tage sind sie Menschen mit gelblichen Augen, die einen gewalttätigen Eindruck machen. Bei Sonnenuntergang verwandeln sie sich für die Dauer der Nacht in Wölfe.

Landfeger

Auf den nächsten **50 Straßenkilometern** hinter der *Alten Tränke* können die Reisenden sich wieder einer ungestörten Fahrt hingeben. Was sie nicht wissen: Der Rote Ritter aber auch Ulrica sind ihnen bereits voraus, weil sie schneller waren und weniger Zeit für Ruhepausen brauchten. Sie konnten an ihnen daher vorbeiziehen, entweder in einem Moment, da die Abenteurer einmal nicht auf der Straße waren, oder auf abseitigen Pfaden. Die Gegner bereiten sich darauf vor Rotbarts Schutzwachen auf dem letzten Drittel des Weges gebührend zu empfangen. Deswegen machten sie sich auch seit längerem rar um ihre Kräfte nicht zu verschwenden.

Für Abwechslung sorgt ein kleiner Zug von **Fahrenden**, ein buntgemischtes Volk aus Spielleuten, Scherenschleifern, Tänzern, Trankmischern, einem weissagenden Wanderprediger, Stromern, Karrenziehern, Amuletthändlern, Possenreißern und Ringkämpfern. Sie kommen von Crossing her, wo sie sich zusammengeschlossen haben um in größerer Sicherheit nach Beornanburgh zu reisen. Sollte es Winter sein, erzählen sie, dass Laird Pendrach MacArdoch sie aus ihrem Quartier vertrieben habe, nachdem es zu einigen Morden auf offenen Plätzen gekommen ist. Die beunruhigten Städter verlangten daher ihr Verschwinden. Da zu den Fahrenden auch ein paar arbeitssuchende Abenteurer gehören, sind die Spielerfiguren und Cleobulos willkommen. Diese Leute können ebenfalls Geschichten über den Roten Ritter, den sie irgendwie als einen der ihren ansehen, beisteuern: Er soll einen fahrenden Kaminkehrer, dem ein Pferdediebstahl zur Last gelegt wurde und der deshalb schon unterm Galgenbaum stand, gerettet haben; in Crossing habe er den lahmen Henkersknecht entführt.

Was die Abenteurer nicht wissen: Der Wanderprediger **Wilfryd** ist schon ein Helfershelfer des Roten Ritters, für den er Auge und Ohr aufsperrt und dafür Geld erhält. Er weiß genau, welche Fracht die Abenteurer mit sich führen. Hier ist er aber nur Spion und verhält sich unverdächtig, denn Krollak braucht ihn noch für Wichtigeres. Wenn die Abenteurer weiterreisen, verlässt er den Zug, nimmt die Beine in die Hand und läuft abseits an ihnen vorbei um dem Roten Ritter zu berichten.

Überfahren

Als erste macht Ulrica den Reisenden ihre Aufwartung und unternimmt den Versuch Riodbarts Leiche zu stehlen, bevor ihrem widerspenstigen Enkel das Kunststück gelingt. Wie es sich für die verdrehte Hexe gehört, hat sie sich einen besonders hinterlistigen Plan zurechtgelegt - möglicherweise ein wenig zu „kunstvoll“ um die Abenteurer hereinzulegen.

Es beginnt mit der Bereitung der Szene, indem Ulrica einen *Nebel weckt*, der über die Straße einen dichten, grauen Schleier legt. Den Zeitpunkt wählt sie so, dass die Abenteurer sehr wahrscheinlich keinen Verdacht schöpfen. Nachdem der Wagen eine Weile durch den Nebel gefahren ist, hört man plötzlich Schritte und ein Stolpern. Dann holpert das Gefährt zweimal und ein dumpfes Knirschen ertönt von unten. Cleobulos hält an um nachzuschauen und stellt fest, dass die Räder einen Mann überrollt haben, der jetzt bäuchlings auf dem Boden liegt. Es

ist noch ein Jüngling, der keine Lebenszeichen mehr zeigt. In Wahrheit war der Überfahrene bereits vorher tot, denn es handelt sich um einen der von Edyrn MacCeata gehängten Wilddiebe (s. *»Hunger und Not«*). Ulrica hat ihn (schon vor einiger Zeit) in einen ihr hörigen **Zombie** verwandelt und ihm befohlen sich unter die Räder zu werfen und „tot" zu stellen. Sie hat sein verwestes Äußeres durch ein *Blendwerk* dem eines Lebenden angeglichen. Außerdem stinkt der Untote nach billigem Uisge, mit dem Ulrica seine Kleidung besudelt hat um den Fäulnisgeruch zu tarnen (**EW:Riechen**).

Der dritte Überfall

Ulrica und der andere Wilddieb, ebenfalls ein Untoter, verbergen sich nahebei im Gebüsch und beobachten. Die Hexe rechnet damit, dass die Abenteurer sich um das vermeintliche Unfallopfer kümmern und nach einem Unterbringungsort Ausschau halten. Cleobulos wird sich auch genau dafür aussprechen. Er entdeckt zwischen den Bäumen ein Lichtlein, das zu einer kleinen **Hütte** in etwa 200m Entfernung im Wald führt. Aus dem Dach steigt eine Rauchsäule empor. Am besten bringen die Spielerfiguren den Verletzten dorthin; Ulrica und ihr Diener folgen leise. Die ganze Behausung ist eine aufwändige *Zauberwirklichkeit*, ergänzt durch Gerüche und Geräusche. Im Innern wartet die Erscheinung des Roten Ritters, die sofort in den Angriff übergeht, wenn jemand hineintritt. Dieses Illusionswesen hat dieselben Kampfeigenschaften und Spieldaten wie der echte Ritter; der von ihm verursachte Schaden ist wirklich. Das lebende Trugbild besitzt aber keine Gunst Samiels. Außerdem ist es nur dann vor LP-Verlusten geschützt, wenn die Abenteurer bereits gegen Krollak gekämpft haben und Zeugen des Blutbanns wurden. In diesem Fall übertragen die an die Illusion glaubenden Spielerfiguren diese Eigenschaft auf ihren Gegner. Wenn sie annehmen oder wissen, dass der Blutbann in der Schwertscheide steckt, können sie versuchen die Scheide zu entwenden um den falschen Ritter zu schwächen. Wird er „getötet", bleibt er tot liegen. Er und die gesamte Hütte lösen sich nach 30 min einfach auf. (Auch der Zombie beteiligt sich am Kampf, falls er zur Hütte getragen wurde.)

Ulrica begeht bei ihrer Gaukelei einen **Fehler**: Der Ritter trägt einen Helm, sogar den gleichen Helm, den der Henker von Maris abhieb. Ein Spieler, der sich daran erinnert, dass der Rote bei ihrer letzten Begegnung unbehelmt war, kann dadurch leichter auf den Gedanken kommen einer Täuschung gegenüberzustehen. Der Spielleiter kann die Erinnerung bei Bedarf auch durch Prüfwürfe auf Intelligenz auffrischen und so den Hinweis unterstreichen.

Zombie (Untoter Grad 2):
9 LP, - AP - TR - St 90, Gw 30, In t20, B 18 - EP 3
Angriff: Klaue+5 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Der Diebstahl

Der Trugritter hat den Zweck die Aufmerksamkeit der Abenteurer und ihrer Begleiter vom Wagen abzuziehen. Ulrica gibt dann ihrem zweiten, *beschleunigten* Zombie den Befehl Riodbarts Leichnam aus dem Sarg zu nehmen und zu ihr zu bringen. Wenn der Wagen nicht besonders gesichert ist oder im Auge behalten wird, gelingt der Raub automatisch. Andernfalls begleitet Ulrica ihr Geschöpf und kümmert sich um einzelne Gegner (*Dämonenfeuer, Zauberhand*). Krach, der durch Einschlagen der Wagentür oder durch Hilferufe entsteht, wird bei der Illusionshütte nur mit einem EW:Hören bemerkt. Während der Zeit, in der Ulrica die Rittererscheinung nicht steuert, greift diese nicht an, sondern bleibt auf der Stelle stehen und führt nur noch EW: Abwehr durch.

Im für die Abenteurer schlimmsten Fall entgeht ihnen der Leichenraub vollkommen und sie stellen erst nach geraumer Zeit fest, dass der Sarg leer ist. Dann ist es wohl zu spät um die Diebe ausfindig zu machen. Sehr wahrscheinlich riechen sie den Braten aber früher und können Ulrica entweder noch an der Durchführung ihres Vorhabens hindern oder ihr sofort hinterherjagen. Natürlich besitzt die Hexe Mittel um sich dem Zugriff zu entziehen - allein (Siebenmeilenstiefel, *Wundersame Tarnung*) oder mit ihrer Beute (*Versetzen*). Sie entkommt auf jeden Fall wieder einmal lebend, auch wenn sie Riodbart dafür zurücklassen muss.

Trägt die Hexe den vollen Sieg davon, müssen die Spielerfiguren sich in diesem Abenteuer geschlagen geben. Der tote Rotbart ist für sie verloren. Ulrica wird irgendwo im Wald eine Stelle finden, wo sie seinen Körper den wilden Tieren zum Fraß vorwerfen kann. Dieser Ausgang sollte jedoch nur dann gerechtfertigt sein, wenn die Abenteurer sich viel zu leicht überlisten ließen oder mehrere dicke Fehler begangen haben - so viel Dummheit gehört bestraft. In jeder anderen Lage kann der Spielleiter für Ulrica den Pechvogel spielen und ihren Gegnern weitere Chancen einräumen.

Will der Spielleiter der größtmöglichen Schlappe vorbeugen, kann er auch das Gelingen des Diebstahls von vorneherein unterbinden. Hierfür zeichnet Cleobulos verantwortlich: Der Chryseier hat irgendwann zuvor einen Teig aus Mastix, Kampher, Nuss- und Olivenöl geknetet, in ein Tuch eingeschlagen und auf Riodbarts Brust gelegt. Diese geheimnisvolle Mischung umgibt sich mit einer *Goldenen Bannsphäre*, wenn der gleichnamige Zauber darauf gesprochen wird, und behält diese Wirkung bei, solange sie duftet (der Wirkungsbereich verkleinert sich zunehmend von 3 bis 1m Umkreis). Sie verhindert, dass Ulricas Zombie den Leichnam anrühren kann und sie selbst ist zu schwach um diesen zu schleppen.

Waldende

Nach weiteren **20 Straßenkilometern** lichtet der Wald sich allmählich und macht niedrigem Buschwerk Platz. Dann bleiben die hohen Bäume zurück und die Straße liegt unter freiem Himmel.

> Vor euch breitet sich das Tiefland in sanft geschwungenen, wellenartigen Kuppen aus. Die Straße führt von eurer Höhe hinab und schmiegt sich an Bachläufe, Steinmauern und Hecken, die Weiden, Äcker, Heidegründe und Gehölze streifen. Im Osten ballen sich Wetterwolken, die Regen/Schnee verheißen.

Tatsächlich geben die Wolken ihre Last bald frei und etwa eine halbe Stunde lang fällt sehr heftig Regen/Schnee. Danach ist die Straße auf einer Länge von etwa 10km aufgeweicht (Geländetyp III). Die Reisenden werden in diesem Landstrich, der immer karger wird, nur vereinzelte Bauernhöfe und wenige kleine Dörfer sehen. Die fruchtbare Erde wird seltener und sandiger Boden mit Heidekraut und großen Felsen wird häufiger. Die Gehölze bestehen aus Birken und Kiefern.

Der Tierbändiger

Auf den letzten **80 Kilometern** können die Reisenden auch teils querfeldein, teils auf Nebenpfaden weiterziehen, wenn sie die Straße meiden wollen. Die Zeit bis zum Ziel verlängert sich dadurch natürlich etwas. Dennoch kommt es noch zu einer Begegnung, und zwar mit **Slivor**, dem Tierbändiger. Slivor ist auch ein Fahrender, der von Crossing herkommt, aber weil er ein ungemütlicher Kerl ist und seine Standesgenossen die Nähe seiner wilden Tiere nicht mögen, hat er sich dem Zug der Landfeger nicht angeschlossen. Er hat einen Gehilfen namens **Freda**. Sie besitzen drei Käfigwagen, die von zwei Pferden gezogen werden. In den Käfigen befinden sich eine Füchsin, ein Bär, eine Wildkatze und drei Riesenratten.

Slivor und Freda verhalten sich umgänglich und selbstsicher. Hören sie, dass der Rote Ritter sich in der Nähe herumtreiben könnte oder dass die Spielerfiguren schon Erfahrungen mit ihm gesammelt haben, spitzen die beiden die Ohren. Slivor will alles über ihn wissen, vor allem wie die Abenteurer ihm beikommen bzw. nicht beikommen konnten. Es wird deutlich, dass der Bändiger den Roten Ritter wie ein Ungeheuer betrachtet. Schließlich sagt er frank und frei, dass er den Ritter gerne einzufangen und in seiner Schau überall vorzuführen gedenke: *„Der ist kein menschliches Wesen wie ihr und ich, sondern eine verdammte Brut aus dem Zauberwald.“* Gibt es darüber Unstimmigkeiten, lässt Slivor es dabei bewenden und wechselt das Gesprächsthema. Er ist nicht auf Händel aus, aber er kann seinen Bären herauslassen, wenn die Abenteurer ernstlich auf eine Auseinandersetzung aus sind (Spielwerte im Anhang).

Vielleicht raten die Spielerfiguren gut und vermuten zu Recht, dass der Tierbändiger in der Vergangenheit mit Adolar, dem verrückten Elfen, zu tun hatte. Erfahren Slivor und Freda durch die Abenteurer, was aus Adolar wurde und dass der Rote Ritter sich seiner angenommen hat, haben sie doppelten Grund sich auf dessen Fährte zu setzen. Höchstens an ihren überraschten Mienen und ihrem Augenspiel können die Spielerfiguren merken, was die beiden denken. Das Paar bekommt in *Der Traum des Roten Ritters* vielleicht seinen großen Auftritt.

Abteiland

Gegen Ende der Totenfahrt kommen die Türme von Moranmuir schon aus 10km in Sicht und trotz der Entfernung befinden die Reisenden sich bereits auf den Ländereien der Erzabtei - so reich und mächtig ist dieser Hochsitz der Kirgh. Die Abenteurer erblicken neben den Feldern einen Bewässerungsgraben mit angepflanzten Obstbäumen. Cleobulos meint, dass die Valianer die größten Meister in der „Wasserkunst“ waren und dieses Wissen um das Anlegen von Gräben, Kanälen, Leitungen und Tunneln noch in den Klöstern bewahrt wird. Die Bauern, die auf dem Abteiland pflügen, säen und ernten, sind den Mönchen abgabepflichtig, stehen dafür aber unter dem Schutz des Erzabtes, der im Allgemeinen ein väterlicherer Herr ist als so mancher Baron oder Thaen. Außerdem verfügt Moranmuir über eine der größten Abteilungen des Sonnenordens, die das offene Land gegen Räuber und äußere Feinde verteidigen. Sie hüten jedoch nicht allein das Leben der Untertanen und Kirchenleute, sondern vor allem das *Tome y Tome*, das Buch der Bücher, das Herz der albischen Priesterschaft und einer der vier heiligen Schätze des Reiches.

Moranmuir

Die Anlage der Erzabtei hat eine beachtliche Ausdehnung (90×150m) und wird von einer starken Mauer mit einem Turmtor und einer Hurde, einem auf der Mauerkrone sitzenden hölzernen und überdachten Wehrgang, der beidseitig etwas überragt, geschützt. Schießscharten und Bodenlöcher gestatten es unten anstürmende Angreifer unter Beschuss bzw. Bewurf zu nehmen.

Ungefähr in der Mitte befindet sich der große Tempelbau, in dem die Mönche und Novizen mehrmals am Tag zum Gebet zusammenkommen. Neben dem Eingang streben zwei runde Türme in die Höhe, die *Schwert* und *Schild*

genannt werden. Um dieses Zentrum herum gruppieren sich Schreibstube und Bibliothek, Reliquienkammer, Schlaftrakte der Mönche und Nonnen, Speisesaal mit Küchengebäude, Pilgerhaus mit Küchengebäude, Vorratskammern, Schulhaus, Abtwohnung mit Küchengebäude sowie Badehaus, Gästehaus, Wagenschuppen, Gesindehaus, Schäferei, Ziegenstall, Kuhstall, Schweinestall, Stuterei, Pferde- und Ochsenstallungen, Küferei, Schreinerei, Scheunen, Brauerei, Bäckerei, Obstdarre, Stampf- und Mahlmühle, Schlachterei, Gänse- und Hühnerhof, Taubenschlag, Gärtnerei, Gemüsegarten, Novizenschule, Hospital, Heilkräutergarten, Arztwohnung, Haus der Ordenskrieger mit Küchengebäude sowie Badehaus und nicht zuletzt der Friedhof, auf dem Rotbart zu ruhen hofft.

Einlass

Die Abenteurer können mit den Bauern, die Eier, Gemüse, Korn, Stroh und Brennholz bringen, in die Abtei kommen. Ihr Anliegen wird vernommen und zügig vor den Abt gebracht. Derweil werden die Ankömmlinge bewirtet und von verschiedenen Leuten neugierig betrachtet. Sicher haben sie schon angedeutet, dass ihr Erscheinen einem besonderen Grund zu verdanken ist und mit dem Roten Ritter zusammenhängt. Der Sarg mit Riodbarts Leichnam bleibt entweder im Wagen oder findet vorläufig Platz im Pilgerhaus. In den geweihten Tempel wollen die Mönche den (noch un- oder eben zu gut bekannten) Verstorbenen erst einmal nicht hineinlassen.

Audienz

Der Erzabt empfängt die Reisenden und lässt sich berichten, angefangen von *MacArans Rasthaus*. Natürlich können die Spielerfiguren im Einvernehmen mit ihren Begleitern entscheiden, wie viel sie ihm mitteilen, aber er ist auf jeden Fall sehr an den wechselnden Umständen ihrer Fahrt interessiert. Wenn sie so viele Mühen auf sich nahmen und Hindernisse meisterten, um den letzten Wunsch des Toten zu erfüllen, dann müssen wohl auch die Götter ein wenig ihren Segen dazu gegeben haben. Schon deswegen ist der Abt geneigt der ungewöhnlichen Bitte stattzugeben.

Außerdem betont der Herr von Moranmuir, dass er den Erlebnissen der Abenteurer mit dem Roten Ritter größte Bedeutung beimisst. Er fordert sie auf ihm ihre Meinung über den Unbekannten zu sagen, denn offenbar haben sie ihn besser als viele andere kennen gelernt. Also hört der Abt sich auch aufmerksam an, was die Abenteurer in *Der Ritter in Rot* erlebten, falls noch nicht geschehen. Zum Schluss der Audienz gibt er kund, dass er einen offiziellen Bericht an die Krone anfertigen werde, in dem er alle Taten des Roten Ritters zusammenfasst, die ihm jetzt und früher glaubhaft versichert wurden. Was mit dem verstorbenen Riodbart MacSeal passieren soll, müsse er mit den anderen Brüdern der Abtei beraten. In der Zwischenzeit sind die Reisenden Gäste.

Fragen die Abenteurer nach, welche Gründe Riodbart hatte sich nach Moranmuir bringen zu lassen, erzählt der Abt, dass vor vielen Jahren eine Frau in den Nonnenkonvent der Abtei eintrat: **Schwester Briganis**. Sie war ein reiches Edelfräulein, das mit großer Liebe an dem Ritter Rotbart hing. Als sie aber vernahm, wie untreu dieser war, nahm sie das geistliche Leben an und schenkte ihr Herz den Göttern. Eine wahre Heilige ist sie seitdem geworden, weithin über diese Mauern hinweg bekannt. Dann ereignete es sich einige Jahre später, dass Riodbart einem frommen Bürgerfräulein, das sich ebenfalls in die Obhut des Klosters begeben wollte, seinen Geleitschutz gab, denn ihr Vater und ihre Onkel waren mit ihrer Entscheidung gar nicht einverstanden und wollten sie mit dem schwachsinnigen Sohn eines Syre verheiraten. Es heißt, Riodbart hatte die Absicht diese unberührte Knospe zum Erblühen zu bringen, aber sie blieb die ganze Reise lang standhaft und gemahnte ihn an seine Ritterlichkeit. Er schlug die ihnen nachgesendeten Häscher in die Flucht und lieferte seine Schutzbefohlene hier ab - unberührt (man versicherte sich ihrer Jungfräulichkeit durch ärztliche Untersuchung, denn Rotbarts Ruf ließ ... nun ja ... daran zweifeln). Damals kam es zu einem Wiedersehen mit Briganis. Sie behandelte Riodbart wie einen alten Freund und führte ein längeres Gespräch mit ihm. Zum Abschied segnete sie ihn und er umarmte sie. Ein Mann hat wohl allen Grund erleichtert zu sein eine Freundin zu haben, die eine Heilige ist und für seine Seele beten wird. Und vielleicht steckt in seinem letzten Begehr auch ein Quäntchen Rache dafür, dass die Mönche an seiner Ritterlichkeit zu zweifeln wagten.

Aufenthalt

Nun da die Abenteurer ihren Eid getreulich erfüllt haben, können sie eigentlich wieder ihrer Wege ziehen - schließlich haben sie Riodbart nach Moranmuir gebracht, wie er es wollte. Das wäre allerdings etwas einfältig gedacht, denn selbstverständlich endet Riodbarts letzte Reise erst dann endgültig, wenn er sein Begräbnis erhält. Außerdem ist der Rote Ritter noch nicht wieder aufgetaucht. Wollen sie wirklich glauben, dass er es bei nur einem Versuch bewenden lässt? (Es sei denn, sie hätten sich durch Ulricas Trugritter so erfolgreich hinters Licht führen lassen, dass sie dies für seinen zweiten Überfall hielten.)

Wahrscheinlicher ist jedoch, dass sie noch ein Weilchen bleiben. Blaue Flecken und Verletzungen können hier am besten auskuriert werden, die Gastfreundschaft der Mönche ist nicht zu verachten und außerdem können sie vielleicht in der Abtei etwas für ihre Ausbildung tun. Falls das alles sie nicht locken sollte, kann der Spielleiter auch andere Gründe ins Feld führen: Curathan weigert sich z.B. ihnen das Schatzversteck bei Crossing anzugeben, bevor sein Herr nicht unter der Erde liegt. Cleobulos könnte in den Sternen lesen, dass noch ein Übergriff bevorsteht. Und dann gibt es ja vielleicht auch Fragen, die die Spieler-

figuren selbst noch haben, z.B. nach dem Mandriconon oder Schwester Briganis.

Die Mönche fällen am Tag nach der Ankunft der Reisenden eine Entscheidung und räumen Riodbart einen Platz am Rand des Friedhofs ein, der den Laien vorbehalten ist. Obwohl dieser streng genommen kein Recht darauf hat, wollen sie dem Toten Asyl gewähren. Auf der Fahrt hierher haben offensichtlich die Verbündeten finsterer Mächte die Hände nach ihm ausgestreckt: Seine Seele ist in Gefahr und muss auf jeden Fall gerettet werden. Riodbart soll zum nächsten Morgengrauen unter die Erde kommen. Bis dahin wird sein Leichnam in das unterirdische Gewölbe des Hospitalhauses gebracht, das nicht weit vom Friedhof liegt. Dort wird er gewaschen und in ein Leichentuch gehüllt. Die Kosten für das Begräbnis belaufen sich auf ungefähr **50 GS** (neben dem Unter-die-Erde-Bringen auch für Kerzen, Einsegnung, Totengebet und Seelengedächtnis).

Das Mandriconon

Das Rätsel um MANDRICONON kann sich in Moranmuir lüften. Zufällig enthält die Bibliothek der Mönche eine alte Übersetzung dieses Buches. Der Bibliothekar bringt sie an ein Pult im Lesesaal, nachdem ihm der Titel genannt wurde. Sollte Cleobulos von den Abenteurern ins Vertrauen gezogen worden sein, erinnert er sich spätestens jetzt wieder an das Buch und eilt zur Bibliothek.

Mandriconon, „Abbild der Welt“, wurde von dem chryseischen Philosophen Xiophantes dem Enkel im 16. Jahrhundert geschrieben. Selbstverständlich in der damals gültigen Weltsprache *Maralinga*. Die Bibliothek von Moranmuir besitzt nur die Übersetzung ins (frühe) Albisch. Xiophantes’ Werk ist eine ausufernde Beschreibung der in jenen Tagen bekannten Teile *Midgards* am Rande des valianischen Reichs. Er streift alle Wissensgebiete von der Natur-, Pflanzen-, Heil-, Tier-, Sagen- und Zauberkunde, lässt aber auch nicht die militärischen Unternehmungen der Valianer an den Grenzen oder belanglose Anekdoten aus den Provinzverwaltungen aus.

Um die Buchstelle zu entdecken, auf die Geoffrod Bezug nahm, muss dem Leser ein **EW:Schreiben Albisch** gelingen, wenn er hauptsächlich gründlich liest (1W6+2 Stunden). Überfliegt er den Text nur, das aber aufmerksam, erhält er einen **Abzug von –4** (1W2+1 Stunden). Pro Tag kann ein Leser nur einen Versuch unternehmen; danach brauchen Augen und Hirn Ruhe. Bei bloß oberflächlichem Durchblättern ist schon ein kritischer Erfolg nötig (1 Stunde); dafür kann er bis zu drei Mal am Tag so vorgehen:

> Ich hörte auch von dem Volk der Bauchlinge oder Brustköpfe. Den Namen, den sie sich selbst geben, weiß ich nicht. Diese Menschen sind sehr wunderlich anzuschauen, weil sie keine Köpfe haben. Ihre Gesichter liegen auf der Brust. Ihre flachen Züge sind angenehm und ihre Augen sind ausnahmslos von heller, blauer Farbe, weil gerade hinter den Augen ihre Lungen sind, deren Luft ihnen einen so klaren Blick verleiht. Außerdem sind sie von außerordentlich hohem Wuchs und am ganzen Körper stark von weichen Haaren bedeckt. Das Volk der Kopflosen bewohnt die innersten Regionen des äußersten Südens, wo die nie verlöschende Sonnenhitze Salamander und Feuerdrachen aus den Berggipfeln backt.

Xiophantes der Enkel ist kein sehr verlässlicher Berichterstatter, da er sich aufs Hörensagen, ältere Autoren und Lebenserinnerungen zweitklassiger Provinzstatthalter verließ. Schenkt ein Leser ihm zu bereitwillig Glauben, saugt er sogar eher Unfug auf. Das bedeutet: Derjenige, der ihn zum Studium benutzen will (und nicht nur zum Nachschlagen wie die Spielerfiguren), muss für jede *Kunde*-Fertigkeit außer *Sagenkunde* einen Erfolgswurf machen. Gelingt ein Wurf, erkennt der Leser den zweifelhaften Wert für dieses betreffende Wissensgebiet. Misslingt er, tut sich die „Bildungsfalle“ auf - der Erfolgswurf wird noch einmal wiederholt. Wenn dieser zweite Wurf erfolgreich ist, bleibt der Studierende unbeeinflusst, auch wenn er Xiophantes nicht wirklich durchschaut. Schlägt der zweite Versuch jedoch fehl, **sinkt** der Wert in der entsprechenden Kunde dauerhaft um **1**. Der Spieler bemerkt diesen Verlust nicht sofort, sondern erst beim nächsten Steigern des Erfolgswerts.

Die einzige Kunde, die nicht geschmälert werden kann, ist die *Sagenkunde*, denn auf diesem Feld hat Xiophantes wahrlich viel beizutragen. Wenn hier der Erfolgswurf misslingt, steigt der Wert um 1. Wenn ein Abenteurer nicht das ganze Buch, sondern nur Teile davon durchackert, entscheidet der Spielleiter, auf welche und wieviele Kunden gewürfelt wird.

Hinweis: Falls keiner der Abenteurer Albisch lesen kann, ist Cleobulos bereit die Lektüre des Mandriconons zu übernehmen. Die Textstelle über die Bauchlinge ist nicht wirklich wichtig, weil Krollak natürlich nichts damit zu tun hat. Andererseits kann sie das Geheimnis um den Roten Ritter erhöhen, weil sie ein exotisches Element einführt. Zweitens zeigt sie den Spielerfiguren, dass er auch so ein Bauchling sein muss, also keineswegs ein Enthaupteter. Wenn der Spielleiter auf das Buch nicht verzichten möchte, Bruder Geoffrod jedoch als Beichtvater nicht tätig werden konnte, kann er es auch auf andere Weise einbringen. Cleobulos könnte z.B. selbst eine Ahnung von den Bauchlingen bekommen und sich irgendwann an Xiophantes den Enkel erinnern oder einem sagenkundigem Abenteurer, der schon einmal eine größere Bibliothek von innen gesehen hat, spukt dieser Autor oder sein Buch plötzlich aus unerfindlichem Grund im Kopf herum.

Briganis

Schwester Briganis ist eine etwa vierzig Jahre alte Frau, die zur Dicklichkeit neigt. Die Abenteurer können ihr auf eigenes Ersuchen hin begegnen oder selbst von ihr angesprochen werden. Sie kümmert sich um das Geflügelvieh der Abtei und die Versorgung der Bettlägerigen im Hospital. Briganis zeigt Trauer um Riodbart, aber auch Erleichterung darüber, dass er sich in seiner Todesstunde an so getreue Beschützer wenden konnte. Sie erzählt den Abenteurern, was diese vielleicht schon durch den Abt erfahren haben. Gewiss, als sie ein junges Ding war, hat Riodbart sie sehr unglücklich gemacht, aber so konnte sie ihre eigentliche Kraft finden und entfalten. Es ist gut so, wie die Dinge sich entwickelt haben. Riodbart konnte zwar nicht über seinen Schatten springen, aber er war kein wirklich schlechter Mann.

Briganis weiß auch nicht alles, was Riodbart gegenüber den Abenteurern auf dem Sterbebett verschwieg, aber sie kann mehrere neue Einzelheiten beitragen, die er ihr bei ihrer letzten Begegnung unter vier Augen gestand: Riodbart befahl einem Diener sein erstes Kind in den Sumpf zu bringen und dort zu töten. Was dieser Mann mit dem Säugling tat, blieb unbekannt, aber er berichtete den Befehl ausgeführt zu haben. Riodbarts zweite Frau und deren Kind wurden nicht getötet, sondern sie beging Selbstmord und das Kindlein verschwand einfach. Gundelyn soll jedoch für beides irgendwie verantwortlich gewesen sein. Das erste Kind war ein Knabe, das zweite ein Mädchen.

Diese Enthüllungen eröffnen neue Gelegenheiten zur Spekulation. Beide Kinder könnten, da jedes überlebt haben kann, der Rote Ritter sein. Die Rüstung mag einen Mann oder eine Frau verbergen - die Stimme besagt da nur wenig. Ja vielleicht ist es manchmal der Sohn, manchmal die Tochter um die Möglichkeiten auf die Spitze zu treiben. Auch Briganis teilt diese Auffassungen; sie hat allerdings keine Ahnung, wie Riodbarts Kinder beschaffen waren.

Ferner ist Briganis eine der ganz wenigen Personen in Alba, die wissen, wo Riodbarts Stammsitz liegt: Burg Barangarst in den Sümpfen von Byrne. Das sagt sie aber nur, wenn sie dahingehend befragt wird, z.B. wenn die Abenteurer wissen wollen, in welchen Sumpf der Diener das Kind brachte.

Fuchs im Hühnerstall

Der Rote Ritter hebt seinen letzten Streich für den Schluss auf, wenn die Wachsamkeit der Abenteurer am trägsten ist, wie er hofft. Wer würde schon glauben, dass er mitten in der ummauerten Erzabtei zuschlägt? Allerdings benötigt er jemanden, der ihm in die Hände arbeitet: **Wilfryd**, den scheinfrommen Prediger. Dieses Schlitzohr ist kurz nach den Reisenden angekommen und hat sich ganz überzeugend als Pilger eingeführt. Nun schnüffelt Wilfryd aus, wie der Rote Ritter eindringen kann. Er braucht sich nicht lange umzugucken um fündig zu werden: Die **Latrinen**! Die Abtei verfügt über insgesamt 20 davon, mit zwei bis zu achtzehn Sitzen (Schlaftrakt der Mönche/Nonnen, Schulhaus, Abtwohnung, Gästehaus, Novizenschule, Hospital, Arztwohnung, Haus der Ordenskrieger). Die Latrinen befinden sich stets etwas abgesetzt auf der Rückseite der Gebäude, mit denen sie über überdachte Außengänge verbunden sind. Die meisten liegen auf einer Linie auf einem sie unterquerenden Kanal, der neben den menschlichen Ausscheidungen auch das Überlaufwasser aufnimmt. Er mündet weit außerhalb in einen Ehgraben, aus dem die Abwässer aufs freie Feld fließen. Die festen Bestandteile bleiben darin um später als Dünger ausgebracht zu werden.

Auf einem Außenspaziergang ortet Wilfryd die Lage des Kanals und teilt seine Entdeckung dem wartenden Roten Ritter mit. Dieser wird den Kanal als unterirdischen Eingang benutzen und durch die Hospital-Latrine das Abteiinnere betreten. Zu diesem Zweck lässt er seine anderen Handlanger das Wasser mit Ästen und Steinen stauen, damit es einen niedrigeren Stand bekommt. So können sie leichter unter dem Eisengitter in der Außenmauer durchkriechen, das nur zu drei Vierteln in den Kanal hinuntereicht. Am Abend des bevorstehenden Einfalls entwendet Wilfryd sechs Mönchskutten, die er in der Latrine bereitlegt. Der Spielleiter hat durchaus Möglichkeiten die Abenteurer auf das, was sich da zusammenbraut, aufmerksam zu machen, besonders wenn diese von sich aus überhaupt nichts ahnen:

Wahrnehmung: Ein Abenteurer erhascht einen Blick auf ein bekanntes Gesicht, bemerkt eine Gestalt, die schnell vor ihm ausweicht, oder fühlt sich beobachtet. Es ist jeweils Wilfryd, der sich natürlich möglichst nicht erwischen lassen will. Wird er gepackt, reimt er eine Lügengeschichte zusammen: Kurz nach der Begegnung mit den Abenteurern entstand Streit unter seinen fahrenden Mitreisenden. Da wäre es ihm zu mulmig geworden und er beschloss um- und bei den guten Mönchen einzukehren. Ein freundlicher Händler ließ ihn auf seinem Pferd mitreiten; deshalb sei er so schnell hier.
Beschatten: Die Abenteurer können Wilfryd bei seinen Vorbereitungen beobachten, z.B. dem Begutachten des Kanals oder der Beschaffung der Mönchskutten aus der Novizenschule.
Verhören: Sie nehmen Wilfryd in Gewahr, setzen ihn unter Druck und quetschen ihn aus. Sanftes Aushorchen nützt bei ihm nichts. Wenn Wilfryd die Abenteurer zu täuschen versucht, behauptet er die Torwächter seien bestochen worden, den Roten Ritter nachts einzulassen, oder er schwindelt, was den Zeitpunkt des Überfalls betrifft und gibt an, dieser solle während der Beerdigung stattfinden.
Suchen: Sie finden die hinterlegten Mönchskutten in der Latrine hinter einer gelockerten Holzverschalung eines Sitzes.
Sechster Sinn: Dieser Sinn könnte anschlagen beim Betrachten des Niedrigwassers im Kanal, in der Nähe des Pilgerhauses (Wilfryds Quartier) oder der Latrine (die Wilfryd schon vorbereitet hat).

Der vierte Überfall

Der Rote Ritter dringt mit seinen vogelfreien Gefährten in der Nacht vor Riodbarts Beerdigung ein. Sie hüllen sich in Mönchskutten. Dann nehmen sie die Treppe nach unten, überwältigen die Wachen an Riodbarts Bahre und fliehen mit dem Leichnam auf demselben Weg, auf dem sie kamen. Wenn die Abenteurer nicht Wache stehen oder nichts merken, dann gelingt der Handstreich. Eine Stunde vor der Morgendämmerung werden die verschnürten und geknebelten Mönchswachen gefunden, aber dann ist es bereits zu spät um die Spur der Leichenräuber zu verfolgen. Sie verliert sich im weiten Umland der Äcker, Wiesen und Heideflächen.

Hören/Wachgabe: Die Abenteurer werden durch Kampfgeräusche aus dem Hospital oder durch ein anderes ungewöhnliches Geräusch alarmiert bzw. aufgeweckt.

Sehr wahrscheinlich jedoch werden es die Abenteurer dem Roten Ritter nicht ganz so leicht machen. Am wenigsten indem sie selbst die Totenwache stellen (z.B. aus reiner Vorsicht oder dank Cleobulos' Warnung) oder den Eindringlingen bereits zuvor den Weg abschneiden (z.B. am Kanalgitter oder in der Latrine). Wenn sie nämlich schlau sind, erraten sie vielleicht, was ihr Widersacher vorhat.

Halten die Abenteurer Wache bei Riodbart, sehen sie im Laufe der Nacht eine Gruppe kuttentragender Gestalten mit in die Ärmel gesteckten Händen und hochgezogenen Kapuzen auf sich zuschreiten: Der Rote Ritter und seine Gesellen kommen zu dritt bis sechst (angepasst an die Anzahl der Spielerfiguren). Wenn die Abenteurer nicht misstrauisch sind und dies z.B. für ihre Ablösung halten, spüren sie den bevorstehenden Angriff nur noch mit einen gelungenen **EW:Sechster Sinn**. Bei Misserfolg werden sie von den angeblichen Mönchen, die plötzlich Dolche aus den Ärmeln ziehen bzw. Kurzschwerter unter ihrer Kutte hervorholen, überrascht. Bevorzugt der Spielleiter eine deutlichere Warnung, könnte die verheilte Lanzenwunde an Riodbarts aufgebahrter Leiche plötzlich bluten und das weißliche Leichentuch röten - ein unmissverständliches Zeichen für die Anwesenheit dessen, der ihm diese Verletzung zugefügt hat.

Bei diesem Vorstoß trägt Krollak an Armen und Unterbeinen keine Schienen (RK=PR). Seine Kapuze ist mit Stroh ausgestopft. In die Kutte sind vor der Brust Schlitze hineingeschnitten, damit er sehen kann.

Bei dem letzten, entscheidenden Kampf mischt Ulrica sich nicht ein, weil er im Hinterhalt vorbereitet wurde und die Hexe den Boden der Erzabtei nicht zu betreten wagt, was Krollak richtig angenommen hat. Diesmal soll Großmutter ihm nicht in die Quere kommen können. Auch jetzt legt er es nicht darauf an seine Gegner zu töten, sondern gibt ihnen jederzeit Gelegenheit zur Aufgabe, aber Flucht wird er zu verhindern suchen, damit nicht die ganze Abtei aufgeschreckt wird. Besiegte Spielerfiguren werden gefesselt und geknebelt, aber sonst werden sie nicht weiter behelligt. Krollak verbietet seinen Leuten sogar sie auszurauben. Sie reinigen ihre Waffen, stillen ihre Blutungen, richten ihre Vermummungen wieder her und nehmen dann Riodbarts Körper von der Bahre. Besonders schwer zugerichteten Spielerfiguren wird auf Krollaks Weisung hin der Knebel wieder entfernt, als die Sieger mit ihrer Beute abziehen, damit sie um Hilfe rufen können (die aber erst nach einer Stunde kommt).

Wenn es für den Roten Ritter sehr schlecht steht, er z.B. eingeschlossen oder lebensgefährlich verletzt wird, greift **Samiel** in das Geschehen ein. Plötzlich hallt der Raum von einem lauten Donnern wider und aus dem Nichts erscheint ein Mann mit einem grünen Umhang und einem hohen Hut mit breiter Krempe neben Krollak. Er legt eine sechsfingrige Hand auf dessen Schulter, der Rote Ritter erschrickt und unter erneutem Gedonner verschwinden beide. Samiel entrückt seinen Schützling weit weg von Moranmuir um ihn zu retten und auch ein ernstes Wörtchen mit ihm zu reden. Krollaks Gefährten bleiben verdutzt zurück und geben beim Verschwinden ihres Anführers den Kampf sofort auf. Sie ergreifen die Flucht.

Die Abtei verfügt über einen *Weihestein* (*Heimstein*) in einem Schrein innerhalb der Reliquienkammer, der den Tempel in seinen Schutz miteinbezieht. Das Hospital ist für den Dämonenfürsten also kein unbetretbares Gebäude.

Das Ende des Abenteuers

Nach dem letzten Versuch des Roten Ritters wird Riodbart MacSeal noch in derselben Nacht - etwa eine Stunde vor Morgendämmerung - auf dem Abteifriedhof begraben. Beerdigungen in der Dunkelheit sind keineswegs unüblich, denn die Nacht ist des Totengottes Ylathor heilige Zeit - und in Anbetracht des jüngsten Überfalls ist es klug den Toten im Schutz der Nacht herauszubringen. Er wird entweder in seinem Sarg von der Totenfahrt oder nur auf einem Brett im Leichentuch in die Grube gesenkt. Viele Mönche begleiten den Zug zum Friedhof, mehr aus Neugier als aus Ehrerbietung. Sicher sind neben Cleobulos, Briganis und Curathan die Abenteurer ebenfalls dabei, wahrscheinlich sichtbar gezeichnet vom zuletzt abgewehrten Angriff. Der Erzabt versichert den Besorgten, dass kein mit den bösen Mächten im Bund handelnder Feind das Grab würde schänden können, denn dies ist geweihter Boden. Weil die Bosheit aber manche Schliche kennt, hat er für Riodbart eine versteckte Stelle am Friedhofsrand gewählt, die von zwei Eibenbüschen eingerahmt wird. Auch soll er erst nach einiger Zeit einen kleinen Namensstein erhalten, damit sein Grab länger unentdeckt bleibt. Der Abt verspricht außerdem in den ersten Nächten eine kleine Mannschaft Ordenskrieger Wache am Friedhof halten zu lassen.

Haben die Abenteurer unter den Gefährten des Roten Ritters Gefangene gemacht, landen diese unweigerlich in der Haft der Abtei-Ordenskrieger. Da sie Vogelfreie und Geächtete sind, geht das Gesetz mit ihnen hart um. Der Überfall auf heiligem Boden und die Kumpanei mit dem üblen Roten Ritter sind nicht das, was die Mächtigen Albas verzeihen würden. Selbst wenn der Abt mit Milde verfahren wollte, zöge er sich sicher die Missbilligung anderer Landesherren und des Königs zu. Krollaks Gesellen werden wohl oder übel den Hals in die Schlinge legen müssen. Es wird Zeit, dass die Obrigkeit endlich ein deutliches Exempel gegen den Roten Ritter statuieren kann. Vorher können die Abenteurer mit den Gefangenen sprechen, wenn sie das wünschen. So erfahren sie, dass der Rote Ritter sie nach seiner misslungenen Hinrichtung einzeln anheuerte. Er dingte sie mit Gold, das er bei seinen Turniersiegen gewonnen hatte. Warum er gerade sie ausgesucht hat, wissen sie nicht.

Da Wilfryd an dem Überfall nicht teilgenommen hat, kann er Moranmuir höchstwahrscheinlich ungehindert hinter sich bringen. Bei einem Scheitern des Überfalls stiehlt er sich umgehend aus der Abtei. Aber auch wenn er vorher dingfest gemacht wurde, findet der durchtriebene Halunke schnell eine Fluchtmöglichkeit.

Im anderen Fall verlieren die Abenteurer Riodbart an Krollak - falls das nicht schon früher geschehen ist, z.B. auch an Ulrica. Dann ist die Weiterfahrt nach Moranmuir zwar beschämend, nichtsdestotrotz aber sinnvoll: Sie sollten ihre Geschichte an obriger Stelle anbringen und können in der Erzabtei ja etwas erfahren, was Riodbarts Leben erhellt. Cleobulos setzt die Reise unbedingt fort und hält sich eine geraume Weile in Moranmuir auf.

Curathan zeigt den Spielerfiguren zu gegebener Zeit bei Crossing den Platz, an dem Riodbart einen Teil seines Goldes für den Notfall vergraben hat. Der Knappe gibt das Versteck erst preis, wenn sein toter Herr - wie gelobt - in der Abtei eingetroffen und bestattet ist. Kommt er während der Fahrt um, nimmt er das Geheimnis mit ins Grab. Der Spielleiter entscheidet über die Größe des Schatzes (Vorschlag: 500 GS pro Kopf in Münzen und Edelsteinen) oder ob Riodbart nur blauen Dunst gemacht hat; es könnte auch sein, dass ein anderer das Gold schon zufällig gefunden und fortgeschafft hat. Anschließend wendet Curathan seine Schritte nach Crossing und versucht bei Laird Pendrach MacArdoch ins Brot zu kommen - es sei denn, einer der Abenteurer nimmt ihn in seine Dienste.

Vergabe von Erfahrungspunkten

Die Abenteurer können sich pro Person **30 AEP** gutschreiben, wenn Riodbart in Moranmuir seine Ruhestätte findet. Die Belohnung schrumpft auf 20 AEP, wenn sie mit ihm die Abtei erreicht haben, aber nicht verhindern konnten, dass er noch kurz vor dem Begräbnis entführt wird. Sie erhalten 15 AEP, falls sie es wenigstens fast bis zum Waldende geschafft haben, wenn Ulrica ihnen Riodbart entriss. Ylathor, der albische Todesgott, gewährt **einem** Anhänger der Dheis Albi, der sich am auffälligsten bei der Erfüllung des Eids hervorgetan hat, einen Zuwachs an Göttlicher Gnade: +1 oder +2 bei Priestern bzw. Glaubenskämpfern. Auch ein Anhänger einer anderen Gottheit, der die Begräbnisriten heilig sind, kann mit Göttlicher Gnade bedacht werden. Pro Reisetag mit der Totenfracht gewinnt jeder Abenteurer **1 AEP**. Erfahrungspunkte durch Kampf, Zaubern und allgemeine Fähigkeiten vergibt der Spielleiter gemäß den Regeln.

Der Traum des Roten Ritters

Dramatis Personae

Der Rote Ritter	ein Unbekannter und Gegner
Ulrica von Byrne	seine die Hexenkunst beherrschende Widersacherin
Tabrizir	ihr sich als Araner ausgebender Meister Samiel
Brant MacAelfin	der Baron von Byrne
Morgilin	seine alte Amme
Grimalda NiAelfin	seine alte Mutter
Cedric MacAelfin	der Laird des Clans
Ildebrant	Ulricas als „Gevatter Wealdreth“ auftretender Vater
Haldar MacSeal	als „Alfreond Knicknase“ heimgekehrter Totgeglaubter
Aergyle MacTuron	Magier der Phönixgilde
Ysolta Withaend	Thaumaturgin der Phönixgilde
Adolar	verrückter Elf und Leibknecht des Roten Ritters
Gofannon	twyneddischer Wanderschmied und Obmann des Roten Ritters
Ivresse NiAelfin	verbannte Adlige und als „Ivraine“ Rivalin des Roten Ritters
Wilfryd	fahrender Prediger und Ratgeber des Roten Ritters
Slivor und Freda	Tierbändiger und Feinde des Roten Ritters
Ogna	Ziehmutter und Beschützerin des Roten Ritters
Die Garumpa	Halbschwester des Roten Ritters

Verschiedene wichtigere und unwichtigere Bewohner von Byrne, des Strandes und der Sümpfe

Worum es geht

Der Erzabt von Moranmuir reicht den angekündigten Bericht über die Untaten des Roten Ritters bei Hofe ein und der König sieht sich gezwungen den namenlosen Verbrecher, Unruhestifter und Frevler in Acht zu schlagen. Der zum Reichsfeind Erklärte bleibt jedoch unfassbar. Nach den Ereignissen von *Rotbarts Heimgang* verließ Krollak die Wälder und zog ostwärts nach Burg Barangarst. War es ihm gelungen Riodbart zu rauben, setzte er dort den Toten bei. Er ließ sich auf Barangarst nieder und gab seine Fahrten durch Alba auf.

Niemand weiß, wo der Rote Ritter geblieben ist - auch die Abenteurer können es nur ahnen -, denn in den letzten Jahren seines Lebens hat Riodbart MacSeal alles über seine Herkunft und seine Zeit, bevor er das fahrende Rittertum annahm, für gewöhnlich verschwiegen. Nur sehr wenigen ist bekannt, dass die Sümpfe bei Byrne seine Heimat waren, und diese Leute wissen nichts davon, was der Rote Ritter mit dem verstorbenen Rotbart in Wirklichkeit zu tun hat. Unterdessen geht eine heimliche **Losung** durchs Land, die Krollak auf seinem Rückzug ausgegeben hat und die der herumstreifende Wanderprediger Wilfryd überall verstohlen ausstreut: *„Kommt zum Roten Ritter in die Sümpfe. Etwas Besseres als den Tod findet ihr nicht überall.“* Nur die Niedrigen, Ausgestoßenen und Verachteten bekommen diese Aufforderung zu hören, aber auch manch lichtscheues Gesindel.

Krollak hat sich entschieden: Riodbart war sein Vater und hat dafür gebüßt, dass er seinen Sohn verleugnete. Er will nicht Samiels Geschöpf sein, auch wenn er diesem mehr verdankt, jedoch nicht das Leben. Der Dämonenfürst stellt jetzt Forderungen an Krollak, der Zeit genug hatte seine Kräfte draußen unter Beweis zu stellen und sich die Hörner abzustoßen. Nachdem er mit Riodbart abrechnete, soll Krollak sich seinem wahren Vater unterwerfen und seiner eigentlichen Bestimmung nicht widerstehen. Willigt Krollak nicht ein, wird Samiel ihn zwingen. Jeden Mond kommt der Dämon zu ihm und wiederholt drei Mal seine Frage: *„Kehre dich ab von deinem Traum und schwöre mir deine Liebe - und du wirst noch viel mehr erhalten zu deinem Gefallen. Ja oder Nein?“* Bisher war sein Fragen vergeblich, aber Krollak hat nicht mehr viel Zeit sich zu weigern.

Um Samiels Einfluss abzuschütteln, sinnt Krollak auf den Raub des **Schwerts des Heiligen Farand**. Wie jede albische Reliquie errichtet es eine *Bannsphäre*, aber es ist auch eine vortreffliche Waffe gegen finstere und dämonische Kreaturen. Das hat Krollak erfahren und passenderweise befindet sich das Schwert des Heiligen im Besitz des Clans **Aelfin**, dessen Stammsitz Byrne ist. Gelänge es ihm Farands Schwert zu erringen, könnte Krollak Samiel mit Erfolg trotzen. Wüsste der Dämon aber davon, zweifelte er kaum noch an Krollaks Abtrünnigkeit. Deswegen schickt Krollak einige derjenigen, die seiner Losung gefolgt sind, um die Wunderwaffe stehlen zu lassen. Ulrica lauert ihnen auf und bringt sie mit Samiels Zauberpfeilen um. Die Hexe und Samiel durchschauen Krollaks Plan und werfen seinen Dieben Knüppel zwischen die Beine. Die Toten erregen in Byrne Aufsehen und rufen die Abenteurer auf den Plan. Zunächst haben sie keine Ahnung, wer diese Unbekannten umgebracht hat und warum. Mit Scharfsinn und Mut können sie dahinter kommen und Ulrica überwältigen. Die Hexe wird zum Galgen geführt. Krollak wählt diesen Zeitpunkt um jetzt das heilige Schwert selbst an sich zu reißen. Anschließend reitet er zum Richtplatz und schneidet seine tote Großmutter herunter. Mit zweifacher Beute sprengt er davon in den Sumpf.

Der Clan Aelfin bittet die Abenteurer das entwendete Schwert zurückzuholen. Als sie im Sumpf Barangarst finden, geraten sie in die offene Auseinandersetzung zwischen Krollak und Samiel. Der Dämon lässt die Burg belagern um den Roten Ritter mit langsamem Druck gefügig zu machen. Krollak hofft, so lange Widerstand leisten zu können, bis sich ihm eine Gelegenheit bietet Samiel mit dem heiligen Schwert schlagen zu können. Beide versuchen die Abenteurer auf ihre Seite zu ziehen um den Streit schneller für sich zu entscheiden. Letztlich aber können auch diese am Patt zwischen den Gegnern nichts ändern und ein Zweikampf wird beschlossen - ein Turnier, das über das Schicksal des Roten Ritters bestimmen soll.

Anforderungen

Der Traum des Roten Ritters enthüllt die Geschichte des Roten Ritters und bringt sie gleichzeitig zu einem Ende. Entweder gewinnt Samiel das Turnier und somit die Hoheit über Krollak oder dieser setzt sich gegen seinen Ziehvater durch und weist ein für allemal die Beeinflussungen des Dämonenfürsten ab. Samiel bietet den Abenteurern Reichtum und Magie an, damit sie ihm den Roten Ritter ausliefern. Krollak kämpft für die Verwirklichung seines Traumes, der mehr bedeutet als die Unabhängigkeit von Samiel: Er will auch Barangarst wiedererrichten und zu einer Zufluchtsstätte für Verfolgte und Außenseiter machen - Kreaturen wie ihn, die bei den redlichen und gesunden Menschen der „Draußenwelt“ kein wahres Glück finden können.

Als krönender Abschluss von *Rotbarts Burg* ist *Der Traum des Roten Ritters* wilder, schillernder und unruhiger - kurz: Das Geschehen ist vielschichtiger und sprunghafter als in den vergleichsweise gemächlichen Teilen *Der Ritter in Rot* und *Rotbarts Heimgang*. Spielleiter und Spieler werden weniger geschont, aber warum sollten sie auch? Meister Samiel persönlich steckt seine Klaue in die Geschichte und spielt in Byrne schwarze Komödie.

Die Abenteurer erwarten größere Herausforderungen als die Gefahren des Sumpfes und Kämpfe, mit denen *Der Traum des Roten Ritters* auch nicht geizt. Wie sie sich zu Krollak und Samiel stellen werden, ist die entscheidendere Frage. Auch wenn sie wahrscheinlich zur Parteinahme für den Roten Ritter neigen, kann diese Entscheidung durchaus schwer abgerungen sein, denn der Mörder an Riodbart MacSeal und ein Übeltäter ist er trotzdem. Außerdem mag er mit seinem Traum zwar etwas Gutes wollen, aber ob daraus auch etwas Gutes entstehen wird, ist einer sorgfältigen Überlegung wert. Da können Samiels handfeste Angebote, die das Abenteurerleben eindeutig erleichtern, sehr wohl als der bessere Handel erscheinen. *Der Traum des Roten Ritters* beginnt in Byrne.

Vielleicht schaffen es Ritter und Dämon sogar, dass die Abenteurer uneins werden, sodass einige den einen und einige den anderen unterstützen. Da es in *Der Traum des Roten Ritters* kein so klares Gut und Böse gibt, wäre es eine reizvolle Situation, wenn die Abenteurer in sich selbst Gegner entdeckten Kluge Abenteurer halten sich möglicherweise aus dem Zwist heraus, aber manchmal könnte es besser sein sich für eine bestimmte Sache zu entscheiden.

Aufbau

Der Traum des Roten Ritters ist bewährt dreiteilig. Der erste Teil spielt in Byrne und beschäftigt die Abenteurer mit Unbekannten, die durch durchbohrende Rosen den Tod gefunden haben (*»Die Blätter der Rose«*). Die Stadt hat aber noch mehr Rätsel zu bieten, unter anderem Ulricas alten, erpresserischen Vater, die verbannte Mutter des Barons und nicht zuletzt den Araner Tabrizir (Samiels gewählte Rolle). Dieser Teil hat einen offenen Aufbau und enthält eine kleine Stadtbeschreibung, damit Spieler und Spielleiter möglichst viele Freiheiten haben. Der Spielleiter ist nicht gehalten alle beschriebenen Handlungselemente zu verwenden, wenn er keinen zu hohen Grad an Verwicklungen wünscht. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Ulrica gefangen wird und damit der Rotrosentod endet. Ihr Tod ist unausweichlich, weil vom Schicksal bestimmt, aber dass Krollak das Schwert des Heiligen Farand wirklich gewinnen kann, können die Abenteurer durchaus verhindern.

Der nächste Teil widmet sich den Sümpfen bei Byrne und schildert Orte und Begegnungen (*»Das Land von Ried und Wasser«*). Neben den natürlichen und übernatürlichen Sumpfbewohnern können die Abenteurer Ulricas Behausung, das Grab von deren Tochter Gundelyn, eine böse Reliquie der schwarzen Wycca und Krollaks noch lebende Halbschwester finden.

Der abschließende Teil spielt auf Rotbarts Burg, in der der Rote Ritter mit seinem Tross Hof hält (*»Barangarst«*). Die Abenteurer können sich ein Bild von den armseligen Lebensbedingungen der neuen Bewohner von Barangarst machen, was sie zusammenhält und was sie trennt. Krollak bereitet sich auf Samiels Zorn vor, dem er mit dem errungenen Schwert des Heiligen Farand standhalten zu können glaubt. So kommt es auch: Die Burg wird belagert und offener Kampf liegt in der Luft. Wie ereignisreich dieser Teil des Abenteuers ist, wird nicht vorgegeben: Der Spielleiter hat Gelegenheit zu einer einzigartigen Ausgestaltung der Handlung, in der die Abenteurer breiten Raum zur Einflussnahme haben sollten. Dafür stehen auch die uneinheitliche Anhängerschaft des Roten Ritters, einige herausragende Persönlichkeiten mit widersprüchlichen Zielen sowie Samiels Verführungskünste ein. Der Krieg zwischen Krollak und Samiel wird schließlich beigelegt und sie tragen ihren Streit im „Rot-Grünen Turnier“ aus. Der Sieger gewinnt alles - Freiheit oder Herrschaft.

Byrne

Byrne ist eine kleine Hafenstadt an der albischen Küste, die auf weite Entfernung hin sumpfig und öde ist. Gegenüber den größeren Küstenstädten Haelgarde im Norden und Estragel im Süden konnte sie bis jetzt keinen erklecklichen Handelsaufschwung verzeichnen. Dennoch werden Baron Brant MacAelfin sowie Laird Cedric MacAelfin bei ihren Anstrengungen nicht müde aus Byrne einen wohlhabenden Ort und wichtigen Warenumschlagplatz zu machen. Doch steht diesem Wunsch auch das Sumpfland entgegen, sodass der Laird in jüngster Zeit seine Hoffnungen auf Überlegungen an der Akademie zu Cambryg zu Wasserschutzmaßnahmen setzt. Byrne ist der Sitz des Barons von Byrne und zugleich Stammsitz des weit verzweigten und einflussreichen Clans der Mac Aelfin. Im Moment leben hier etwa 4000 Einwohner.

Der Weg ins Abenteuer

Anders als bei den Vorabenteuern geht es jetzt eher darum die Abenteurer zunächst von Byrne fernzuhalten. Zwischen *Rotbarts Heimgang* und *Der Traum des Roten Ritters* sollten nämlich auf *Midgard* mindestens etwa drei Monate verstrichen sein - schließlich braucht es Zeit, bis der König die Acht verhängt hat und die Losung des Roten Ritters sich im Land verbreiten konnte. Das dürfte kein Problem sein, weil die Abenteurer gewiss eine Weile in die Lehre gehen wollen - die Erzabtei zusammen mit der Abteilung des Sonnenordens bieten da sowohl Zauberkundigen wie Kämpfern gute Möglichkeiten. Daneben wartet auch noch Riodbart MacSeals vergrabener Schatz darauf gehoben zu werden. Unter diesen Umständen werden es die Toten von Byrne sein, die die Abenteurer zum Aufbruch bewegen.

Wollen die Abenteurer jedoch augenblicklich die Verfolgung des Roten Ritters aufnehmen, wissen sie ja kaum, wo sie suchen müssen. Nur von Schwester Briganis können sie den Namen Barangarst schon gehört haben. Um sie in ihrem Eifer zu bremsen kann der Spielleiter sie am besten mit einem neuen Abenteuer aufhalten, das er bereits vorrätig hat. Wenn das nicht der Fall ist, reicht es auch, die Reise nach Byrne zu verschleppen, seien es nun ungünstiges Wetter, unvorhergesehene Hindernisse wie ein begrenztes Scharmützel zwischen zwei kleinen Clans, z.B. Cintal und Corin, oder der Abt von Moranmuir, der die Abenteurer bittet als verlässliche Boten seinen Bericht über den Roten Ritter an den Königshof in Beornanburgh zu bringen. Es ist außerdem vorstellbar, dass Personen, die Krollaks Losung bereits vernommen haben, ihnen Steine in den Weg legen. Nach den vorangegangenen Ereignissen sind die Abenteurer keine Unbekannten mehr und die Berichte über die Rolle, die sie im Zusammenhang mit dem Roten Ritter spielten, haben sich im Land ausgebreitet. Was Wunder, wenn diejenigen, die dem berüchtigten Ritter wohlgesinnt sind, nun eine kleine Rache an seinen Gegenspielern nehmen, z.B. in Form von Überfällen, falschen Auskünften, Pferdediebstahl oder Verleumdung.

Geraten die Abenteurer trotzdem sehr bald nach Byrne, werden sie einsehen müssen, dass Barangarst so vollständig vom Sumpf verschluckt wurde, dass sie es erst einmal vergeblich suchen. Der Spielleiter findet in dem Abschnitt *»Land von Ried und Wasser«* eine Beschreibung dieser Landschaft und ihrer Bewohner.

Rotrosentod

Wie ihr erfahren habt, hat der König (unlängst) die Reichsacht über den Roten Ritter verhängt. Ein Bote von Beornanburgh rief aus, dass die Klagen über die Missetaten dieses Unholds so zahlreich geworden sind, dass das Gericht der Krone diesen Spruch einhellig tätigte: *„Er - der so genannte Rote Ritter - hat es so weit getrieben, dass unsere Geduld und die des Volkes erschöpft sind. Daher steht er von nun an unter Acht und jeder im Reich, der ihm Obdach, Nahrung oder Hilfe gewährt, verfällt sofort demselben Urteil.“* So steht es in dem schriftlichen Erlass, aus dem der Bote vorlas. Es heißt, der Erzabt von Moranmuir habe das Gericht als Kläger angerufen und eine lange Liste all dessen eingebracht, was der Rote Ritter verbrochen hat.

Der Spielleiter sollte die volle Bedeutung dieser Neuigkeit den Spielern vor Augen führen (s. Anhang *»Acht und Bann«*) - immerhin sind sie ja nicht unbeteiligt an diesem Schritt, der in der Laufbahn des Roten Ritters einen Wendepunkt markiert. Vielleicht empfinden sie sogar Bedauern für ihn und nehmen dies zum Anlass sich (erneut oder verstärkt) auf die Spur des Verschwundenen zu setzen.

Etwas später vernehmen die Abenteurer Gerüchte über Byrne, die rein gar nichts mit dem Roten Ritter zu tun zu haben scheinen - obwohl ein leiser Verdacht sie schon beschleichen könnte. Wenn sie nach dem ersten Hören diesen Dingen noch keine Beachtung schenken, kann der Spielleiter die Gerüchte nach und nach erneut anbringen und ausschmücken. Es ist nicht so wichtig, dass sie sofort aufbrechen um dem Gerede auf den Grund zu gehen. Sollten sie längere Zeit verstreichen lassen oder überhaupt nicht neugierig werden, ergänzt der Spielleiter die Gerüchte um eine Versicherung des Barons von Byrne, dass alle diese Berichte der Wahrheit entsprächen und die Stadt händeringend weise und erfahrene Personen suchte, die eine Erklärung der Vorfälle geben können:

In dem abgelegenen Byrne sollen sich unerhörte Ereignisse zugetragen haben. Tote wurden in der Stadt

gefunden, auf Gassen und Straßen, die gänzlich von blühenden Rosen durchbohrt waren. Sie waren Fremde, die niemand von den Bürgern je zu Gesicht bekommen hat. Die Dornen der blutroten Rosen waren mit Gift gesättigt. Wie diese Unbekannten zu Tode kamen, ist ein völliges Rätsel.

Das ist im Kern der Inhalt der Gerüchte. Der Spielleiter kann auch weitere, in den Details abweichende Varianten hinzufügen um die Sache für die Abenteurer verlockender zu machen, z.B. andere, unnatürliche Farben der Rosen, Bewohner von Byrne unter den Opfern, geheimnisvolle Gestalt(en) in der Nähe der Opfer, neue Erkenntnisse, über die der Baron zu sprechen verboten hat. Wenn nicht Sommer die gegenwärtige Jahreszeit ist, sind die Gerüchte umso seltsamer: Immer waren es blühende Rosen.

Nach Byrne

Abhängig davon, an welchem Ort die Abenteurer sich bei Anbruch ihrer Reise befinden, gibt es auf dem Weg nach Byrne unterschiedlich viele Stationen. Der Spielleiter kann nach Wunsch besondere Ereignisse und Begegnungen einstreuen. Er sollte auf jeden Fall - sofern noch nicht geschehen -, betonen, dass der geächtete Rote Ritter wie vom Erdboden verschluckt zu sein scheint, auch wenn die Abenteurer nicht danach fragen. Es werden zwar neue Geschichten über sein Auftauchen hier und da herumerzählt, aber sie wirken eher erfunden oder eingebildet, da sie entweder zu gut oder zu widersprüchlich sind (*Menschenkenntnis*). Die Abenteurer treffen nie auf einen glaubwürdigen Augenzeugen.

Die Reise nach Byrne ist eine Annäherung an einen Ort des Geheimnisses, das seine Fühler auch tiefer ins Landesinnere ausstreckt:

Beornanburgh: Wie man erfahren kann, hat Laird Cedric MacAelfins Bote am Königshof kein Gehör gefunden. Baron Brant solle der Heimsuchung seiner Stadt selbst Herr werden, wie man es immer schon von dem wendigen Clan Aelfin in der Vergangenheit hatte erwarten können. Daraufhin trug Cedrics Mann die Lage im *Königlich-Albischen Kolleg* vor, worüber unter den Gelehrten ein eintägiger Meinungsaustausch entstand, der jedoch ergebnislos blieb. Begeben die Abenteurer sich dorthin, so finden sie heraus, dass die Mehrheit der Beratschlagenden gegen Ende die Auffassung vertraten, dass in Byrne vermutlich eine tödliche, aber nicht sehr ansteckende Seuche aufgetreten sei. Eine Seuche, die einen auffälligen, roten Hautausschlag erzeuge und ohne Zweifel aus den ungesunden Sümpfen herkomme. Als sie in den wartenden Boten schließlich mitteilten, dass ganz bestimmt eine Verwechslung mit einer heftigen *Gesichtsrose* vorläge, verließ dieser aufgebracht das Kolleg und die Stadt. Er hatte danach nicht einmal mehr Lust das Gildenhaus der Lichtsucher, die örtliche Magiergilde, aufzusuchen.

Cambryg: Derselbe Bote hat es nicht versäumt der *Königlich-Albischen Akademie* zu Cambryg einen Besuch abzustatten. Er unterbreitete dem Dekan vom *Kolleg der Sechs*, Prior Ecbert, die Byrner Angelegenheit und Ecbert entschloss sich den zufällig anwesenden Erainner Tromtuan, der eine Ehrendozentur an der Rechtskunde-Fakultät innehat, auf Untersuchungsreise zu schicken. Tromtuan ist bei Ermittlungsdingen in abseitigen Fällen recht bewandert. Der Prior hofft, dass er in Byrne auch angekommen ist - der Erainner ist etwas unstet.

Haelgarde: In der machtvollen nördlichen Hafenstadt ersuchte ein Bote Baron Brant MacAelfins die *Phönixgilde* um Hilfe, denn diese ist auch für das kleinere Byrne zuständig. Die Magiergilde entschloss sich zwei Angehörige abzuordnen, die die Vorfälle erforschen sollen. Es sind Sorellor („Zauberer") Aergyle MacTuron, der alte Bibliotheksvorsteher, sowie Ysolta Withaend, eine Thaumaturgin.

Harkfast: Kürzlich hat Laird Cedric zwei ihm nahe stehende Verwandte zum Kloster Harkfast entsendet, die bei Erzabt Osmond um Audienz baten. Dem Vernehmen nach (*Gassenwissen*) hatten sie den Auftrag den Kirghlaird um die Bewilligung einer Totenerhebung zu ersuchen. Auf diese Weise erhoffte man sich in Byrne Aufklärung aus dem Mund eines der von Rosen durchbohrten Opfer. Die Bitte wurde abgeschlagen.

Prioresse: Baron Brant ließ in der alten Erzabtei um eine Traumvision der Vraidosbruderschaft bitten, die Licht ins Dunkel des Geheimnisses zu bringen vermöchte. Dieses Ansinnen wurde erfüllt. Einige Mönche hatten in ihren Träumen Gesichte, die sie in schwer zu deutenden Worten ausdrückten und dem Baron übermittelten:

1. *„Die Hand, die Rosen wirft, schlägt diejenigen, die nach der Rose greifen."*
2. *„Ein Vater, der schenkt ... Eine Mutter, die rät ... Ein Vater, der kränkt ... Eine Seel', die schmäht."*
3. *„Wasser, das Wein verdünnt ... Feuer, das Gras frisst ... Kröte, die Karfunkel schluckt ... Kupfer, das Glas bricht."*

Die Träume der Mönche sind so zu deuten: (1.) Hier geht es um zwei verschiedene „Rosen": Die nach der Rose greifen sind Krollaks Diebe, die das Schwert des Heiligen Farand zu stehlen versuchen. Die wilden Heckenrosen gelten nämlich im Glauben des Volkes als Zeichen für Kampf, Blut und Tod und besonders gute Schwerter werden auch als „Rosen" bezeichnet. Die Hand ist Ulricas Hand, die die Diebe mit Samiels dämonischen Rosenpfeilen erschießt. (2.) Der Vater, der schenkt, ist Samiel; die Mutter, die rät, ist Ulrica; der Vater, der kränkt, war Riodbart; die Seele, die schmäht, ist Krollak, der gegen alle anderen zu Felde zieht. (3.) Vier Gegensatzpaare, die den Kampf

zwischen Grün (Grüner Jäger=Samiel) und Rot (Roter Ritter =Krollak) ausdrücken. Wasser wird meistens mit Grün verbunden und mit Wasser wird üblicherweise Rotwein verdünnt; ein Karfunkel ist ein roter Edelstein; Glas ist in Alba nicht selten grünlich gefärbt.

Die Straßen nach Byrne

Die Sümpfe, die Byrne von allen drei Seiten umgeben, sind ein seltsames Land mit abgestorbenen Bäumen, Schilfseen, unzähligen Flüsschen und Nebelwolken. Die drei Straßen, die Byrne mit der Außenwelt verbinden, sind schmale Bohlenwege, die zu verschiedenen Zeiten auf unterschiedliche Art und Weise gebaut wurden. Meistens bestehen sie aus Eichenbohlen, die quer oder längs zur Fahrbahn liegen. Sie können einfach in den feuchten Untergrund gepresst oder in einen Rahmen aus Balken oder Backsteinen verlegt sein. Um Holz zu sparen wurden bisweilen auch runde Stämme in größeren Abständen ausgelegt und die Zwischenräume mit parallel ausgerichteten Knüppeln aufgefüllt und die gesamte Holzunterlage mit Sand bedeckt. In den Marschgebieten, die immer wieder von Hochwasser betroffen sind (vor allem die küstennahe Straße, die von Prioresse herkommt), werden die Wege zu aufgeschütteten Dämmen aus Erdreich, Sand und Kies, die mit Holzstämmen und Grassoden befestigt sind.

Weil der Erhalt der Straßen aufwändig ist, müssen jedes Jahr die Hörigen des Clans Aelfins ans Werk um Schäden auszubessern und die Wege winterfest zu machen. Laird Cedric muss die Syres und Thaens immer wieder an diese Aufgaben gemahnen, denn mancher Clanadelige sieht nicht ein, dass er die kostbare Arbeitskraft seiner Hörigen nicht nur auf seinen eigenen Gütern einsetzen sollte. Jedoch würde ohne die Straßen kein Händler mit Geld nach Byrne kommen, wie Cedric nicht müde wird einzuschärfen. Einige Grundherren schicken lieber billigere Leibeigene zum Wegebau, was der Laird mit Grimm zur Kenntnis nimmt, weil deren Leistung die der hörigen Arbeiter kaum erreicht.

Trotz aller Anstrengungen darf man sich unter den Sumpf- und Marschwegen keine tadellosen Straßen vorstellen - sie gelten im Sommer und Herbst bestenfalls als Geländetyp II und zu anderen Jahreszeiten als Geländetyp III. Sie sind einfach zu schmal und stellenweise morsch, eingebrochen oder durchgefeuchtet, sodass das Reisen auf ihnen mehr Vorsicht als sonst verlangt. Auch wird das Fahren mit Wagen behindert, weil zwei Gefährte nicht aneinander vorbeipassen. Deshalb sind in regelmäßigen Abständen kurze Verbreiterungen in die Straßen eingebaut, damit ein Wagen auf einen entgegenkommenden warten kann um diesen vorbeizulassen. Die Lenker rufen oder tuten ihr Nahen aus und geben so Vorauszeichen, damit ein Wagen in Gegenrichtung rechtzeitig zum Ausweichen anhält.

Ankunft

Die Sumpflandschaft braucht der Spielleiter beim ersten Mal nur anhand der oben gegebenen Beschreibung zu schildern. Die Abenteurer werden sich wohl kaum schon von der Straße herunterwagen (hierzu s. *»Land von Ried und Wasser«*). Haben sie sich zu einer Seereise entschlossen, lernen sie das Hinterland von Byrne erst später kennen.

Dicker Bodennebel lastet auf den Tümpeln, Bächen, dem Röhricht und dem glucksenden Grasboden, als die Abenteurer sich langsam Byrne nähern. Ab und zu sticht die Sonne für einen Augenblick durch und bringt das Wasser zum Glitzern. Sie hören vor sich auf dem Weg das Rumpeln eines Radkarrens, der ihnen entgegenrollt. Er wird von einem unfreien Bauern und seiner Frau gezogen, die im Sumpf Riedgras geschnitten haben um damit die Wände ihrer Hütte gegen den Wind abzudichten. Sie bedenken die Reisenden nur mit einem leeren Blick und lassen sich nicht zu einem längeren Gespräch bewegen. Auf dem weiteren Weg ist es den Abenteurern, als könnten sie eine klagende Flöte über den Sumpf wehen hören, aber das eintönige Bimmeln einer Glocke zerstört diesen Eindruck. Etwa einen halben Kilometer vor Byrne weicht der Sumpf flachen Äckern und Weiden, aus denen hier und da Behausungen und Höfe emporragen, die nach dem Vorbild der hjaltischen Wharthas auf aufgeschütteten Hügeln zum Schutz vor Überflutung hocken (die Wohnhügel werden hier **Wurtha** genannt). Dieses Marschland prägt die Küstennähe und besitzt um Byrne die größte Ausdehnung. Es dauert nicht mehr lange, bis die äußeren Häuser der Stadt sichtbar werden:

> Byrne erhebt sich auf einem kleinen Hügel, an den Rändern schilfgedeckte Fachwerkhäuser und in der Mitte eine Anhäufung von mehrstöckigen Häusern aus Backstein und Fachwerk mit schindelgedeckten Dächern. Die Wege zwischen den Gebäuden sind Knüppeldämme mit tiefen seitlichen Gräben, die Wasser und Schmutz hügelabwärts fließen lassen. Bisweilen haben die Bewohner grauen Sand über die Wege gestreut. Über die Gräben sind Bretter und Bohlen gelegt, damit man die Hauseingänge erreichen kann. Im Norden ist eine weite Fläche mit kurzem Gras bewachsen, auf dem wollige Schafe grasen. Hier steht eine große Holzhalle, umgeben von einem eckigen Palisadenwall. Auf der anderen Seite steht ein Turm aus gelblichen Backsteinen und einem überkragenden Aufbau aus Holz. Nur wenige Menschen befinden sich zwischen den Häusern, die verlassen wirken, aber ihr habt das Gefühl, als könntet ihr neugierige Blicke auf euren Rücken spüren.

An den landeinwärts liegenden Stadträndern hausen die Bauern von Byrne, die fruchtbares Marschland bebauen. Auf der Seeseite in ähnlichen Häusern wohnen die Fischer, die ins Watt gehen und aufs Meer hinausfahren. In

der Mitte leben zusammengedrängt die meisten Handwerker und Händler, aber auch Angehörige der ansässigen Oberschicht. Die unbebauten Flächen zwischen den Häuserreihen sind Raum zum Arbeiten (Herstellen von Werkzeugen, Waschen, Trocknen, Räuchern), zum Halten von Kleinvieh und Anpflanzen von Gemüse wie Zwiebeln, Lauch, Kohl und Erbsen. Byrne verfügt über keine umfassenden Befestigungen oder gar eine Mauer - die Sümpfe und das Wattenmeer sind natürlicher Schutz. Zudem wäre die Bevölkerung nicht wohlhabend genug um sich Stadtwall oder -mauer leisten zu können. In unmittelbaren Gefahrenlagen fliehen die Menschen hinter die Palisade der großen Halle, die der Amtssitz des Lairds der MacAelfin ist. Der Turm dient dem Baron als Wirkungsstätte und Wohnung.

Das Meer ist noch ein gutes Stück vom Hügel, auf dem Byrne steht, entfernt, denn in der Geschichte der Siedlung hat es immer wieder Verlandung gegeben. Deswegen besitzt die Stadt auch noch keinen richtigen Hafen, sondern die Schiffe müssen „auf dem Schlick“ anlanden. Andererseits wird kein Hafenzoll erhoben, doch ankommende Schiffswaren müssen drei Tage lang in Byrne zum Verkauf angeboten werden.

Auskünfte, Gerüchte, Deutungen

Hier findet der Spielleiter neben den wichtigsten Auskünften über den Rotrosentod auch Gerüchte und Deutungen, die in Byrne umlaufen bzw. geäußert werden. Zusammen stellen sie einen Fundus dar, aus dem der Spielleiter nach Belieben schöpfen kann. Wichtige Informationen, die den Abenteurern besonders helfen können und ihnen daher früher oder später zugänglich werden sollten, sind mit dem Zeichen ⌘ markiert.

Unter *Auskünfte* fällt das, was gesicherte Information ist. Es schadet dennoch nicht, wenn die Abenteurer die Aussagen vertiefen, z.B. durch eigene Inaugenscheinnahme:

- Die Anzahl der bisherigen Opfer des Rosentods liegt bei drei (oder vier bis fünf, falls die Abenteurer sehr spät nach Byrne aufgebrochen sind). Es handelt sich ausnahmslos um unbekannte Männer unterschiedlichen Alters. Das letzte Opfer wurde zwei Tage vor Ankunft der Spielerfiguren gefunden; die ersten ein oder zwei liegen schon längere Zeit zurück.
- ⌘ Einige Opfer waren durch ältere Verstümmelungen entstellt, z.B. ein abgeschnittenes Ohr oder vernarbte Schnitte im Gesicht.
- Die ersten zwei Opfer wurden auf einmal gefunden, allerdings an unterschiedlichen Stellen.
- ⌘ Die meisten Opfer trugen Dinge bei sich, die vermuten lassen, dass sie Übles im Schilde führten (versteckte Waffen, Seile, Lederriemen, Spaten, Beil).
- ⌘ Die Opfer haben offenbar immer nachts den Tod gefunden.
- Die Orte, an denen die Opfer gefunden wurden waren (in Reihenfolge): auf dem Weg zwischen der Bootsbauerei von Thurbran MacSeal und dem Fischer Dan MacSeal, auf dem Friedhof zwischen den Gräbern, beim Westeingang zur Stadt in der Nähe der Seilmacher (auf dem Hof von Ulfram MacAelfin und zuletzt auf dem Gras vor der Clanhalle des Lairds).

Gerüchte machen das Abenteuerleben erst würzig. Sie regen die Vorstellungskraft an, können aber auch zu ungeahnten Hinweisen führen. Die Stellen im Abenteuer, auf die die Gerüchte Bezug nehmen, sind mit Seitenangaben gekennzeichnet:

- Am Strand wohnt ein verrückter, hässlicher Einsiedler, den niemand verstehen kann (S. 62).
- In den Sümpfen lebt die Garumpa, eine riesige Fischkreatur (S. 84).
- ⌘ Zwischen den Familien der Kaufmänner Creofin MacSeal und Josward MacAelfin ist Missstimmung aufgekommen. Creofin hat die Hochzeit seiner Tochter Ethelwen mit Joswards Sohn Royden verschoben ohne ein Wort der Erklärung (S. 69).
- ⌘ Der Hundshautgerber Ildebrant ist vor ungefähr 2 Trideaden spurlos verschwunden (S. 70).
- Der Baron hat seine Mutter vor vielen Jahren auf die Sturminsel Aesternis verbannt (S. 63).
- Vor etwa 40 Jahren gab es eine kleine Rebellion gegen den damaligen Baron, den Vater des heutigen Titelinhabers, die niedergeschlagen wurde (S. 53).
- Nördlich der Stadt gibt es einen alten „Rosengarten“ (gemeint ist ein altes Schlachtfeld, unter dem die Toten begraben wurden - S. 62).
- Die Rosenzüchterin Rumifrig ist eine eigenartige Frau und weiß vielleicht etwas über die Toten der Rosen (S. 57).
- In den Sümpfen lebt die alte Wycca Ulrica, die in unerklärlichen Dingen erfahren ist (S. 82).
- Beim „Sandmann“ kann man geheimnisvolle Dinge kaufen, aber immer mit dem Finger auf dem Mund - sonst ist alle Mühe umsonst („Sandmann“ ist hier der gängige Name für den Henker - S. 63).
- Jemand hat das Schädellicht im Sumpf angezündet (S. 84).
- ⌘ Ein blutstehlendes Unwesen geht am Strand um (S. 62).

Mit *Deutungen* wird das umschrieben, was die Byrner zur Erklärung oder Weg-Erklärung der jüngsten Vorkommnisse heranziehen. Nicht alles davon ist so grundfalsch, wie man leichthin denken könnte:

- Der Baron hat einen Handel mit den Mächten der Finsternis geschlossen um seine Macht zu festigen; die Toten der Rosen sind der Preis für seinen Wunsch.
- Die Götter schicken den Rotrosentod um uns vor falschem Tun zu warnen.
- Da nur Fremde vom Rotrosentod ereilt wurden, besteht keine Gefahr für die Einheimischen; wer weiß, was die Opfer auf dem Kerbholz hatten.

- Jemand möchte der Stadt schaden und ermordete diese Unbekannten, damit niemand mehr von außerhalb herkommen mag.
- Da einzig und allein Fremde getötet wurden, müssen sie etwas auf ihrem Weg durch den Sumpf aufgeweckt haben, was sie verfolgt hat.
- Wenn alle bei Dunkelheit in den Häusern bleiben, wie der Baron verfügt hat, kann es auch keine Toten der Rosen mehr geben.

Die Blätter der Rose

Die Überschrift dieses Hauptabschnitts meint genau genommen die Entblätterung der Rose, unter der nicht nur der in Byrne bereits zum geflügelten Wort gewordene „Rotrosentod“ zu verstehen ist, dem die Abenteurer Einhalt gebieten wollen. Die Stadt, die Umgebung und die Menschen gehören ebenfalls dazu - die Rose wird so zum umfassenden Symbol von Tod und Geheimnis. Die Spielerfiguren sollten für möglichst alles, was Byrne betrifft, ein offenes Auge und Ohr haben, denn Ulricas Treiben ist damit auf Umwegen verknüpft. Der ganze Abschnitt ist ein kleines Abenteuer für sich; die Abenteurer merken unter Umständen erst sehr spät, dass es wieder mit ihrem alten Bekannten, dem Roten Ritter, zusammenhängt.

Die „Blätter der Rose“ sind die verschiedenen Ansichten auf Byrne, die zur Aufklärung der Todesfälle beitragen können und (irgendwie) etwas mit Ulrica zu tun haben. Zum Teil handelt es sich um äußere Blätter, die ein eher losgelöstes Dasein haben, aber nur eine volle Rose ist eben eine schöne Rose. Wie der Spielleiter mit diesen Blättern umgeht, ist dabei kaum vorbestimmt. Sie tragen zur Abrundung des Spielgeschehens bei, sind aber für eine gewohnt zielstrebige Abenteurergruppe vielleicht zu viel Beiwerk.

Die Stadt

Dieses „Rosenblatt“ ist eine Stadtbeschreibung im Kern, die sich natürlich stark an den Erfordernissen des Abenteuers ausrichtet, aber auch von allgemeinem Wert ist. Einige der genannten Bewohner spielen in den weiteren Rosenblättern eine größere Rolle. Bei denen, die nicht im Anhang genauer beschrieben werden, kann der Spielleiter fehlende Angaben wie Alter und Aussehen bei Bedarf selbst ergänzen.

Zahlen in Klammern verweisen auf den Ort im Stadtplan, an dem die betreffenden Nichtspielerfiguren üblicherweise zu finden sind.

Gehen die Abenteurer herum um Byrne zu erkunden oder eine Herberge zu finden, erblicken sie eine Stadt mit ruhigem Tagesablauf. Von dem geschäftigen Trubel eines Marktplatzes fehlt jede Spur. Es gibt nur enge Ladengassen, in denen Dinge des einfachen Bedarfs angeboten werden (Brotfladen, Mehl, Gemüse, getrocknete Bücklinge, Eier, Tran, Seile, Tongeschirr, Seife, Werg, Sackleinen). Ein größeres Fachwerkhaus, die Gilde der Kaufleute (15), dient fremden Händlern als Auslageort für ihre Waren. Unter den Einwohnern wird über die Rosentoten untereinander nicht gesprochen, wenn Unbekannte in der Nähe sind.

Früher oder später am ersten Tag werden die Spielerfiguren von einem großen, rund fünfzigjährigen Mann aufgesucht, der die lederne Kleidung eines leichten Kriegers trägt. Das Clanstier der MacAelfin, das Einhorn, und die Doppelaxt mit dem Pfeil aus dem Stadtwappen sind als eingefärbte Embleme auf der Brust sowie den Stulpenhandschuhen zu sehen, die er immer trägt und niemals im Beisein der Abenteurer auszieht. Er stellt sich als **Heorfyn MacAelfin** vor, der Zöllner (16). Sind sie durch den Sumpf gereist, verlangt er von ihnen Wegezoll, den der Baron auf die Benutzung der Straßen erhebt: Ein Zweibeiner 2, ein Vierbeiner 8, ein Zweirädrer 4 und ein Vierrädrer 10 Silberstücke. Für die Straße von Prioresse beträgt der Zoll nur die Hälfte.

Nachts stirbt das Leben auf den Gassen aus, denn der Baron hat nach Einbruch der Dunkelheit eine **Ausgangssperre** verhängt. Wer zuwiderhandelt, wird von den Männern des Barons angehalten und durchsucht. Das geschieht zum Schutz der Stadt vor neuen Opfern des Rotrosentods. Die meisten Byrner halten sich daran oder lassen sich nicht erwischen. Wer allerdings mehr als einmal während der Sperre aufgegriffen wird, gerät in den Verdacht ein Unruhestifter zu sein. Der Baron wird in diesem Fall eine kleine Strafe verhängen, z.B. eine Summe von 10-20 Goldstücken oder bei armen Schluckern einen halb- bis ganztägigen Arrest im Wartturm (3).

Geschichte

Für das Abenteuer von Belang ist ein Ereignis, das bis heute Spuren in Byrne hinterlassen hat. Vor fast 40 Jahren unterdrückte der alte Baron, Brant MacAelfins Vater **Faragrim**, einen Aufstand, der als so genannter **Mühlenzank** in die Stadtchronik Eingang fand. Faragrim wollte mit den handbetriebenen Heimmühlen schlussmachen, an denen die Bauern hartnäckig festhielten, weil sie so oft wie möglich den Weg zur Tidenmühle des Barons und das Mahlgeld sparen wollten. Für die Bauern war die Herrenmühle unbequem, denn sie arbeitete nur bei Ebbe, wenn das Wasser ins Meer zurückfloss. Zunächst erließ Faragrim ein Verbot der häuslichen Mühlenbenutzung, aber das fruchtete nicht viel, denn wenn Frost oder Sturmflut seine Mühle lahm legten, kehrten die Bauern

natürlich zum Handmahlen zurück. Der Erhalt der Tidenmühle war kostspielig und so machte der Baron den Schritt jedermann den Besitz von Handmühlen zu untersagen. Darüber kam es zum offenen Streit: Die Bauern beriefen sich auf eine alte Freiheitsurkunde des früheren Lairds, der ihnen das Recht zur Bewahrung ihrer häuslichen Mühlen zusicherte. Faragrim jedoch stellte sein Recht als königlicher Stadtherr höher und zwang seine Untertanen (mit unausgesprochener Billigung des damaligen Lairds, der Geld brauchte) zur Herausgabe aller Trog- und Kastenmühlen, aber auch Mörsersteine. Wer nicht nachgab, musste damit rechnen, dass Clankrieger in die Häuser eindrangen und alles durchsuchten. Die Stimmung war so aufgeheizt, dass es dabei zu Gewalttätigkeiten kam, die der Baron mit harten Strafen wie Einkerkerung, Vertreibung von Haus und Hof und Brandlegung an die Häuser der Rädelsführer beantwortete. Um die Mühlen entbrannte ein erbitterter Kampf um Unabhängigkeit vom Baron und den Fortbestand alter Clanrechte, dem sich auch Teile der nichtbäuerlichen Bürgerschaft anschlossen. Doch im Verlauf eines halben Jahres gelang es Faragrim durch Unbeugsamkeit die Front seiner Gegner mürbe zu machen: Nur diejenigen, die sich nicht gegen ihn erhoben hatten, durften in seiner Mühle mahlen, und die anderen konnten kein Mehl machen, weil sie ihre Mühlen nicht mehr hatten. In diesem Jahr aber war eine gute Ernte und die Halme waren schwer von vielen Körnern. Am Ende stand Faragrim als Sieger da und ließ die Gefangenen wieder frei, aber vielen Aufsässigen verzieh er nicht und gab ihnen keine Erlaubnis ihre Häuser und Höfe wieder bewohnen zu dürfen. So wurden aus diesen ehemaligen Bauern und ihren Familien Bettler oder Einzelgänger, die sich zu unehrlichen Gewerben hergeben mussten, falls sie Byrne nicht ganz verließen.

Obrigkeit

Die Einwohner Byrnes, die neben dem Laird und dem Baron im weitesten Sinne zur Obrigkeit zählen, sind den Abenteurern nur von geringer Hilfe, weil so gut wie ratlos. Laird und Baron muss man immerhin zu Gute halten, dass sie bereits einiges zur Vertreibung des Rotrosentods unternommen haben, aber nur mit zum Teil niederschmetterndem Ergebnis oder schwachen Aussichten (s. *»Nach Byrne«*). Zudem haben die beiden Zauberkundigen der *Phönixgilde* es geschafft die Stadtmächtigen hinzuhalten. Warum sollte man nun auf die Abenteurer neue große Stücke setzen? Als Statthalter des Königs ist der Baron für Ruhe und Ordnung verantwortlich, was er durch die Ausgangssperre auch einigermaßen wirkungsvoll erreicht. Er ist sich jedoch sicher, dass er den Rotrosentod damit auf Dauer wohl nicht eindämmen kann. Aus diesem Grund beschreitet er neuerdings auch düstere Wege um den Übelstand abzustellen (s. *»Morgilins List«*), von denen der Laird nichts weiß, der ohnehin weniger an den König als an die geldlichen Nachteile denkt, die Byrne auf längere Sicht entstehen.

Die Versicherung des Barons (s. S. 49) hat die Abenteurer im Landesinneren mit Verspätung erreicht. Botschaften machen in Alba nun einmal gemächlich die Runde und werden selten auf Widersprüche und Aktualität hin geprüft.

Wenden die Abenteurer sich hartnäckig an Laird Cedric oder Baron Brant, werden sie weggeschickt. Wollen sie eine Bestätigung, dass eine Belohnung für diejenigen, die den Rotrosentod beenden, ausgesetzt wurde, können sie diese an der Pforte erhalten. Wichtige Stellvertreter des Barons, an die die Spielerfiguren leicht herankommen können, sind der **Stadtvogt (10)**, der die alltäglichen Befehle durchsetzt und die wirtschaftlichen Angelegenheiten in Brants Sinne regelt, sowie der **Zöllner (16)**, der den Abenteurern bereits begegnet ist. Der Laird hält sich nicht in der Stadt auf, denn er ist nach Burg Corbin, am Nordrand des Walds von Aettrick, geritten um mit Laird Durdan MacCorin zu beratschlagen (worüber werden die Abenteurer nicht erfahren). Er hat seinen **Bladier** (Herold) hiergelassen, der für ihn die weiteren Entwicklungen in Byrne beobachtet (**18**).

Auf der untersten Stufe der Obrigkeit - von Wachen des Barons, Clankriegern des Lairds, Mitarbeitern des Stadtvogts wie Schreibern und Boten, Strandwächtern und Stadtwachen - können die Abenteurer nur vereinzelte *Auskünfte* erhalten, dafür umso mehr *Deutungen*.

Recht und Gesetz in Byrne: Zwischen dem Laird und dem Baron besteht eine Aufteilung in Rechtsstreitigkeiten. Bei Streitfällen „auf dem Hügel“, d.h. im Siedlungsgebiet der Stadt, tritt Brant als Richter auf. Die Gilde und die Handwerkszünfte sind nicht so mächtig wie andernorts und können für sich keine eigene Gerichtsbarkeit beanspruchen, aber ihre Mitglieder bekleiden die meisten Schöffensitze im Gericht des Barons und können so größeren Einfluss auf die Urteilsfindung nehmen. Kommt es zu Rechtshändeln „unterhalb des Hügels“, d.h. auf Clangrund außerhalb der Stadt, ist Cedric der Gerichtsherr. In seinem Gericht sitzen in erster Linie Ritter des Clans Aelfin (s. *»Bürgerschaft«*). Die Kirgh Albai verfügt in Byrne über ziemlich wenig Macht, denn es gibt hier nur einen Tempel, aber kein Kloster. Fälle von Schwarzer Magie werden daher vor die Magiergilde in Haelgarde gebracht.

Bürgerschaft

In Byrne gibt es eine kleine adelige Oberschicht - hauptsächlich Hirdmaen aus den Clans Aelfin und Seal -, die als **Ritter** entweder zum Gefolge des Lairds oder des Barons gehören. Sie besitzen kein eigenes Land und sind auf Zuwendungen oder Geld für geleistete Waffendienste angewiesen, die allerdings in der Stadt selbst eher selten gefordert sind. Trotzdem geben sie den Ton und führen meistens die Wachmannschaften von Baron und Laird sowie die Stadtwachen an. Ihr selbstbewusstes Auftreten steht allerdings in keinem Verhältnis zu ihrem tatsächlichen Wohlstand, der oft unter dem der Kaufleute und

fleißigen Handwerker liegt. Aus diesem Grund sind sie nicht selten mit der freien Bürgerschicht der Clansmaen verschwägert und haben auch deren Lebensweise angenommen. Einige Ritter haben sich schon früher aus der Stadt zurückgezogen und ihren Sitz im feuchten Hinterland aufgeschlagen, wo sie die Straßen und die Bauern unter ihren Schutz stellten. Diese Adeligen werden zur Unterscheidung von den städtischen Rittern Junker genannt. Sie führen ein weit gehend selbstbestimmtes Dasein und kümmern sich nicht mehr besonders um die Belange der Stadt.

Ebenfalls der Oberschicht, wenn auch nicht von edlem Geblüt, gehören die **Kaufleute** an, die Handelsreisen über weite Strecken - sei es durch die Sümpfe oder zur See - abwickeln. Alle sind freie Clansmaen mit größeren Acker- und Weidegründen in der Marsch. Sie bringen Eisen und Gegenstände aus Edelmetallen, Gewürze, Wein und wertvolle Webwaren aus dem Süden und Pelze aus dem Norden nach Byrne und vertreiben sie darüber hinaus ins Landesinnere. Wegen der Unsicherheiten ihres Gewerbes, an dem viel Geld hängt, sind alle Kaufleute in einer **Gilde (15)** zusammengeschlossen um in bruderschaftlicher Weise bei Handelsfahrten füreinander einzustehen. Die Zahl der Kaufleute in Byrne ist nicht groß: In der Gilde sitzen insgesamt fünf, aber sie sind als Geld- und Arbeitgeber sehr einflussreich. Sie haben von der zukünftigen Geschicke der Stadt ihre eigenen Vorstellungen, die mehr Freiheit von den adligen Grundherren vorsehen. Laird und Baron betrachten die Gilde deshalb als für ihre Ziele unerlässliche, aber nur mit Druck in Schranken zu haltende Kraft.

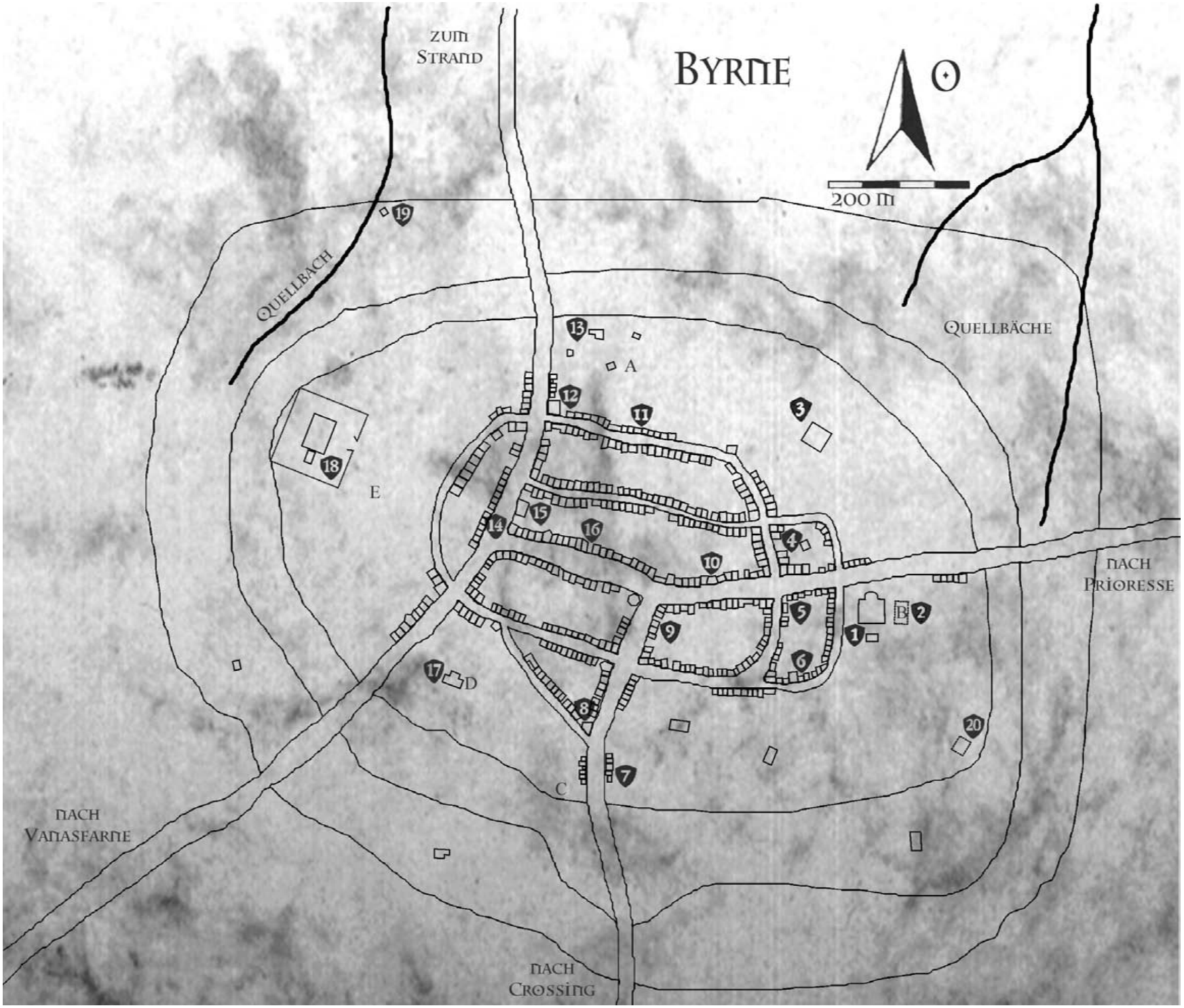
Nach Ritterschaft und Gilde sind die freien **Handwerker** die wichtigste Schicht in Byrne. Viele sind Fyrd, denen kein eigener Grund gehört, und nur wenige Clansmaen, denen aber meist nur noch ein kleines Stück Marschland zu eigen ist, das sie vor einiger Zeit verlassen haben. Obwohl nicht so bedeutend und mächtig wie in anderen größeren Städten Albas, haben sie sich Achtung erworben, denn Laird und Baron wissen, dass sie sich vor allem auf diesen Teil der Bürger stützen müssen, wenn sie Byrne zu einem wichtigen Hafen machen wollen. Die Handwerker stehen dem Ziel eines wachsenden Handels am aufgeschlossensten gegenüber, weil auch sie den Nutzen davon hätten. Dementsprechend gibt es in Byrne nur zwei Zünfte - noch, wenn es nach den Meistern geht, die eine goldenere Zukunft herbeiwünschen: die **Schifferzunft (12)**, der alle Bootsbauer und -schmiede, Seilmacher und Segelweber angehören, und die **Innung (6)**, in der sich alle anderen Handwerker zusammenfinden (Waffen- und Wagenschmiede, Gerber, Seifensieder, Korbflechter u.a.).

Die am Rande Byrnes lebenden **Bauern** und **Fischer** bilden eine eigene Schicht von Clansmaen, die aber so gut wie keinen Einfluss auf den Gang der Stadt haben. Sie müssen ihre Ernten, Fänge und Erzeugnisse zuerst Laird und Baron zum geringen Preis anbieten, die davon zum Teil auch Vorräte für ihren Clan in mageren Jahren oder Kriegszeiten anlegen. Erst danach dürfen sie ihre Waren in einer der Ladengassen an jedermann verkaufen. Die Bauern sind zudem gehalten ihr Korn in der Mühle des Barons zu mahlen, wofür sie ein verhältnismäßig hohes Mahlgeld bezahlen müssen. Die meisten sind daher hinter vorgehaltener Hand nicht gut auf die ihnen vorgeschriebene Herrenmühle zu sprechen und tuscheln noch immer mit Verbitterung über den Mühlenzank. Zu der Schicht der Bauern und Fischer zählen ebenso die meisten Seeleute von Byrne, die auf den Handelsschiffen der Kaufleute anheuern oder beim Löschen ankommender Ladungen mitanpacken. Sie sind leicht an ihren rotgefärbten Kapuzenüberwürfen aus Ölhaut zu erkennen.

Den Bodensatz von Byrne bilden, wie fast überall, die **Bettler** und **Ehrlosen**. Sie sind Clansmaen oder Fyrd, die in Not geraten sind oder in Not geboren wurden. Nicht wenige stammen von Vätern und Müttern ab, die der Baron während des Mühlenzanks vom Hof verjagte oder mit Feuer und Schwert drangsalierte. Der **Bettelmeister**, zugleich der Henker (**6**), wacht über die Bettler und ein- und ausgehenden Streuner. Unfreie gibt es in der Stadt nahezu keine; diese leben in den Sümpfen und Marschen.

Geistlichkeit

Für die Kirgh Albai ist Byrne kein guter Ort, denn in seltener Einmütigkeit haben Baron und Bürgerschaft den letzten Vorsteher der hiesigen Priesterschaft, den Tempelherrn **Osbern**, aus dem Amt vertrieben. Dies kam so: Osbern stammt aus dem Mönchsorden von *Esberns minderen Brüdern*, die Armut und Bescheidenheit predigen. Als er zum Tempelherrn ernannt wurde, geriet er mit der Stadt über Kreuz, weil er sich missbilligend über die Bemühungen und Pläne äußerte aus Byrne einen bedeutenden Handelsplatz zu machen. Außerdem tadelte er mehrmals den verstorbenen Faragrim MacAelfin, den Vater des Barons, und dessen tyrannisches Verhalten während des Mühlenzanks, den Osbern immer öfter als Musterfall für die schädliche Wirkung des Geldwesens heranzog. Brant gab Osbern natürlich zu verstehen, dieser solle seine Rede mäßigen und nicht versuchen seine Untertanen zu Bettelbrüdern zu bekehren. Doch damit war er an den falschen geraten - der Tempelherr hatte nämlich schon vorher mit Missfallen bemerkt, dass die Mühle des Barons oft auch zu den Festtagen der Dheis Albi in Betrieb genommen wurde. Osbern prangerte diese Gewohnheit als Erfrechen gegen die Götter an und drohte jedem Strafen an, der fürderhin nicht davon ablassen würde: mit Ausschluss von den Riten im Tempel und Verweigerung des geistlichen Beistands bei Hochzeit, Geburt, Tod und Begräbnis. Der Baron wandte sich an die Priesterschaft, von denen viele auch nicht mit der Art des Tempelherrn einverstanden waren, und versprach denen Vorteile, die sich über Osberns Edikt hinwegsetzten. Der Streit spitzte sich zu, bis Osbern sogar verlangte, dass der Baron seine Mühle an jedem sechsten Tage stillstehen lassen solle, weil Sechs die Zahl des (ursprünglichen) albischen


Byrne
200 m
zum Strand
Quellbach
Quellbäche
nach Prioresse
nach Vanasfarne
nach Crossing
A
B
C
D
E
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

Pantheons ist - doch spätestens da hatte er schon ohne allen Rückhalt in der Bevölkerung eingebüßt. Der Baron verfasste eine Urkunde, dass er Osbern nicht mehr als Vorsteher „seines“ Tempels anerkannte, und der Vielgeschmähte zog sich auf eines der sandigen Möweneilande im Wattenmeer zurück, die von ein paar Einsiedlern vom Orden der Minderbrüder bewohnt werden (s. *»Meerseitige Umgebung«*).

Nach Osberns Entmachtung hat Kirghlaird Osmond noch keinen neuen Tempelherrn gefunden, den er den Byrnern vor die Nase setzen kann. Der Baron und die Priesterschaft haben außerdem fleißig Eingaben an ihn verfasst, in dem sie ihre Bedenken gegen diesen oder jenen möglichen Kandidaten ausgedrückt haben. Bis auf weiteres teilt sich daher die **Priesterschaft (1)** in Absprache die Verwaltung des Stadttempels, was nicht immer reibungslos abläuft.

Gebäude (Stadtplan)

Die Fundorte der Rosentoten sind von A-E markiert.

1: Der **Tempel** der Dheis Albi ist ein hohes, zweistöckiges Gebäude mit einem viereckigen Innenraum und einem nach Osten hin ausgerichteten Altarraum mit Apsis. Das Bauwerk ist gänzlich aus Holz errichtet: Das tragende Gerüst besteht aus runden Eckpfosten, die zusammen mit Balken als Grund- und Oberschwellen einen festen Rahmen bilden, in den senkrechte Wandbohlen eingefügt sind. Das Äußere ist mit Farben schön verziert und zeigt Bilder von Fischen, Muscheln, Seejungfrauen, Walen, Sternen, Sonne und Mond. Im Inneren ist der Tempel sehr schlicht und klein. Im oberen Stockwerk befindet sich die Chronik der Priester, in der sie besondere Naturerscheinungen, Schiffbrüche, Heiraten, Geburten und Todesfälle verzeichnen. Die **Priesterschaft** (s. *»Geistlichkeit«*) bewohnt ein beim Tempel liegendes Gemeinschaftshaus, das für die Familien eigene Räumlichkeiten bereithält und für die Unverheirateten eigene Schlafkammer.

Der Baron hat den Priestern untersagt eine eigene Meinung über den Rotrosentod kundzutun - dieser ginge die Kirgh nichts an. Er wünscht keine neuerliche Einmischung in seine Angelegenheiten. Die Priester halten sich daran und geben, wenn überhaupt, nur ein paar *Auskünfte*. Die Priester und ihre Familien sind:
Aramer, Priester des Xan, und Gemahlin Kimreda, eine Bauerntochter: umständlich, weichherzig und schwerhörig.
Gerriod, Priester der Vana, und Gemahlin Dagna nebst Töchtern Agnis und Dorenn: vergesslich, gastfreundlich und esslustig.
Joraide, Priesterin des Dwyllan: eifernd, schonungslos und lederhäutig.
Kulawan, Priesterin des Thurion, und waelischer Gemahl Odd, ein Schiffsbauer, nebst Sohn Asbjörn: verschwiegen, entgegenkommend und schön.
Berengar, Priester des Irindar: scherzhaft, pflichtbewusst und warzig.
Luneda, Priesterin des Ylathor, und Gemahl Harlan, ein Wundheiler: langsam, keusch und kränklich.

2: Neben dem Tempel liegt der **Friedhof** für die Bürger der Stadt. Die Adeligen oder Wohlhabenden ruhen unter Steinplatten oder wenigstens mit einer Steintafel in der Form eines Bootskiels zu Häupten. Die Unadeligen oder Minderbemittelten begnügen sich mit Grasdecke und Holzkreuz, bestehend aus einem gewelltem Längsbalken und einem sichelförmigen Querbalken, dessen Enden nach unten weisen. „Dwyllanskreuze“ werden sie hier genannt, denn die Wellenlinie erinnert an das Leben mit dem Meer, während die Mondsichel an das Lebensende gemahnt. Außerdem ist der Friedhof Schlafplatz und Sammelpunkt der **Bettler** (s. *»Bürgerschaft«*)

Die Bettler geben *Gerüchte* und *Deutungen* zum Besten. Über den Rotrosentod haben sie keine besondere Meinung, da er für sie nicht viel bedeutet, denn ihr Leben ist auch so hart genug. Ein paar Beispiele für Byrner Bettler und deren Familien sind:
Ottar, waelischer Ausgesetzter, am ganzen Körper dicht mit feinen, silbergrauen Haaren bedeckt (die Byrner glauben, dass er ein Seehundmensch ist, der Sohn eines Silkie, der aus irgendeinem Grund aus dem Meer verstoßen wurde; in Wahrheit ist Ottar ein Haarmensch, der von Geburt an überbehaart war): schelmisch, klug und albisch radebrechend.
Gearwulf MacSeal genannt **„Kümmler“**, berufsmäßiger, betrügerischer Kartenspieler, und Gefährtin Guinelde nebst Tochter Tanfana: flatterhaft, kauzig und schwarze Zähne.
Dagelrod, langfingriger Betteljunge: aufmerksam, hilfsbereit und verpickelt.

3: Der **Wartturm**, der den Baron, dessen Familie und eigene Stadtwachen beherbergt, ist ein viereckiger Backsteinbau mit nur einem portalartigen Zugang. Brants Vater Faragrim ließ das trutzige Gebäude errichten um ein scharfes Auge auf Stadt, Land und Meer zugleich haben zu können. Ursprünglich plante er ein großzügiges Wohnhaus nebenan, aber die turbulenten Ereignisse während des Mühlenzanks ließen ihn davon Abstand nehmen - ihm und seinen Nachfolgern sollte der Turm Sicherheit vor den unbotmäßigen Byrnern gewähren. In der dicken Eichentür befindet sich ein **Türklopfer** in Form eines Einhornkopfes (das Clanstier), der einen Ring im Maul hält; der Eisenring fasst die Doppelaxt mit dem Pfeil ein (das Stadtwappen). Die zwölfköpfige Stadtwache und des Barons Wachen (Spieldaten im Anhang) und sind in Erdgeschoss und 1. Stock einquartiert, die Familie des Barons im Stock darüber. Der Baron bewohnt die Turmspitze, die aus einem Holzaufbau besteht, dessen Balken das Mauerwerk um einen guten Meter überkragen und dessen Walmdach mit flachen Ziegeln gedeckt und mit jeweils einem Aussichtserker an allen vier Seiten versehen ist.

Das Fundament des Turms bilden große Findlinge; dazwischen ist eine unterirdische Kammer aus Backsteinen eingelassen, die als **Kerker** verwendet wird. Eine zweiteilige Falltür mit eisernem Verschlussbolzen im Erdgeschoss führt über eine Sprossenleiter hinunter. Nur die Männer des Barons und der Henker haben ständig Zugang zum Kerker.

4: In einem kleinen Rieddachhäuschen mit Lehmwänden wohnt die Rosenzüchterin **Rumifrig**, deren Heim in einem üppigen Garten liegt, der von einer hohen Rosenhecke abgegrenzt wird. Rumifrig ist für die Byrner eine Wycca, auch wenn sie diese Bezeichnung rundheraus ablehnt. Sie ist weder eine Hexe noch eine Heilerin nach erainnischem Herkommen, sondern einfach eine kluge Frau mit etwas ärztlichem Wissen (*Heilkunde+9, Erste Hilfe+12)* und Lebenserfahrung (*Menschenkenntnis+12*). Ihren Unterhalt verdient sie aber mit dem Züchten von Rosen, deren getrocknete Blätter wegen ihres Dufts beliebt sind, der Zubereitung von Hiefentee (Hagebuttentee) gegen Krankheiten und Hiefenmark (Hagebuttenmarmelade) als Gaumenfreude. Außerdem sind Rumifrigs Rosen bei den Thaumaturgen der Phönixgilde gefragt zur Herstellung von Schlafdornen. In Sommer und Herbst ist sie viel am Strand unterwegs um die wilden Rosen wegen derer scharlachroter Hagebutten abzuernten.

Entgegen der Ansicht einiger Byrner weiß Rumifrig über den Rotrosentod nichts, aber sie kann den Abenteurern mitteilen, dass sie einen Rosenzweig mit einer vertrockneten weißen Blüte von der Straße aufgelesen habe - offenbar unweit von der Stelle, an der einer der Toten lag. Es handelt sich um einen von Samiels Rosenpfeilen, mit dem Ulrica danebenschoss. Außer der ungewöhnlichen Farbe der Blätter sieht die Rose normal aus. Was sie den Spielerfiguren nicht verrät: Ysolta Withaend hat ihr ein paar einem der Toten herausgeschnittene Rosen gebracht um diese einpflanzen und pflegen zu lassen. Die Haelgarder Zauberkundigen haben die magische Natur der todbringenden Pflanzen natürlich erkannt und wollen sie für spätere Versuche erhalten. Diesen Umstand wird sich Samiel noch für eine Teufelei zu Nutze machen (s. *»Der Fremdling aus Aran«*)

5: Das ***Walische Bad*** ist das einzige Badehaus von Byrne - ein langgezogenes Haus mit lehmbeworfenen Wänden aus Weidengeflecht und einem Rieddach. Der Name hat nichts mit dem hjaltischen Schiffstyp des Walingers zu tun, sondern ist wohl eher eine Verballhornung von Waelisch. Die Bademeisterin ist **Lelia Belthene**, eine zur Zeit sesshafte Landfahrerin, deren ehemaliger Gefährte auf der Reise den Sumpfkreaturen zum Opfer fiel. Sie ist eine geschickte Krampflöserin und Knocheneinrenkerin. Als Haar- und Bartscherer, Blutegelsetzer und Warzenschneider arbeitet der junge Joran im Badehaus. Joran ist von gefälligem Äußeren und gesellt sich auch weiblicher und männlicher Kundschaft zum lockeren Spiel hinzu; es wird behauptet, Joran sei ein Bankert des Barons. Lelia hat aber ebenfalls eine Anzahl Dirnen unter ihren Fittichen, die männliche Gäste erfreuen; es sind überwiegend Mädchen des armseligen Strandvolks (s. *»Meerseitige Umgebung«*).

6: Das Wirtshaus ***Zur großen Pfanne*** ist Treffpunkt der Innungshandwerker und Bauern (s. *»Bürgerschaft«*), zwischen denen seit der Geschichte des Mühlenzanks so etwas wie Brüderschaft besteht. In jüngster Zeit hat das Einvernehmen jedoch stark gelitten, woran der Rotrosentod Schuld ist (s.u.); heftige Wortwechsel und auch Handgreiflichkeiten sind an der Tagesordnung. Die rostige Bratpfanne, die als Zeichen über der Tür hängt, hat dem Haus auch den Namen *Die schmutzige Pfanne* eingetragen, was auf die Stammkundschaft und die Kost (letzteres nicht zu unrecht) anspielt. Wichtiger als das Essen ist aber das gemeinsame abendliche Trinken und die lange Tischbank der **Innung**, die in Ermangelung eines eigenen Gebäudes mit dem Wirtshaus als Versammlungsort vorlieb nehmen muss. Die Wirtin **Waldona Wingram** führt in zweiter Generation die *Pfanne* und kümmert sich auch um ihren geistig verwirrten Vater Ian, der nicht mehr aus dem Bett aufstehen kann.

Für die Handwerker gilt, dass sie zum Rotrosentod nur wenig zu sagen haben - in erster Linie Gerüchte und Auskünfte über Anzahl und Fundorte der Opfer. Sie denken, dass der Baron und der Laird nicht genügend Anstrengungen in dieser Sache unternommen haben. Auch wenn sie sich selbst nicht bedroht fühlen, ist ihnen Ruhe und Ordnung wichtig. Sie begrüßen es daher, wenn die Abenteurer die Sache in die Hand nehmen und sind bereit diese mit kostenlosen Handreichungen zu unterstützen (Bier, Reparaturen an der Ausrüstung, Waffen- und Ausrüstungsgeschenke). Die Bauern teilen überwiegend die Meinung, dass der Rotrosentod nur „die da oben“ etwas angeht, und man könne drauf sein Weib verwetten: Die Schuld an den seltsamen Toten - fremdem Volk! - müsse man bei denen suchen, die solche Leute in die Stadt holen, also den Kaufleuten und Handwerkern. Gilde und Schifferzunft seien Nährböden für dunkle Machenschaften aller Arten. Folglich verbreiten die Bauern ansonsten hauptsächlich Gerüchte. Beispiele für Wirtshausgäste und deren Familien sind:
Godrik MacAelfin, Vorsteher der Innung, Wagenschmied, und Gemahlin Elinel, eine Fischerin: gewitzt, untreu und braunlockig.
Eglinna Garmorard, Bierbrauerin, und ihre faule Schwester Gimruna: zupackend, aufbrausend und rothaarig.
Ulfram MacAelfin, Bauer, und Gemahlin Beorna nebst Tochter Haldis und Sohn Ulfbert: träge, begriffsstutzig und fett (s.a. 17).

In einem mit grauem Tuch verhängten Alkoven im hintersten Bereich der Stube steht ein einzelner Holzstuhl mit hoher Rückenlehne und einem schwenkbaren Brett als Tischfläche. Der Stuhl ist alt und mit Schnitzereien verziert: Die Beine stellen Sanduhren dar und in die Lehne ist ein Speichenrad eingeschnitten. An der Wand hängen ein Napf, ein Löffel und ein Krug aus Zinn an Ketten, die gerade so lang sind, dass man sie auf dem Stuhl sitzend benutzen kann. Geschirr und Sitz sind nur für den Gebrauch des Henkers **Baldred MacAelfin** bestimmt, damit kein anderer Gast mit dem Geschmack des Todes in Berührung kommt. Die Einheimischen vermeiden allerdings diese Bezeichnung und sprechen lieber vom „Sandmann“ - was daran liegt, dass der Henker nicht in der Stadt wohnen darf, sondern auf einer der Sturminseln (s. *»Meerseitige Umgebung«*). Da Baldred aber auch der Bettelmeister ist, kommt er regelmäßig an Land und nimmt hier etwas zu sich. Aus diesem Grund steht eine lederne Sammelbüchse, die mit dem Bild einer buckligen Bettelfrau bemalt ist, in einer vergitterten Mauernische,

die sich in der Wirtsstube befindet. Eine Öffnung im Gitter ist gerade groß genug, dass nur eine Hand hindurchpasst. So kann jeder ein paar Münzen hineinwerfen, deren Verteilung Baldreds Aufgabe ist (ein Drittel ihm, zwei Drittel den Armen). Wenn der Henker anwesend ist, hängt Waldona ein Tranlicht vor den Alkoven, damit kein anderer Gast sich ihm unbeabsichtigt nähert.

Der Henker von Byrne: Wie vielerorts ist in Byrne der Henker nicht nur für die Hinrichtungen zuständig, sondern auch Totengräber und Bettelmeister. Doch hier vollzieht der Henker nur die schimpflichen Hinrichtungen mit dem Strang am Galgen und die ehrabschneidenden Strafen wie Anprangern und Brandmarken. Gilt es aber, einen adligen oder achtbaren Übeltäter mit dem Schwert zu Tode zu bringen, benennt der Gerichtsherr einen **Scharfrichter**. Dies ist entweder der Kläger, der diese Aufgabe abtreten kann, z.B. an den jüngsten Ehemann der Stadt oder den jüngsten Schöffen, oder ein Clankrieger im Dienst des Richters. Das alte Richtschwert der Scharfrichter namens *Raegesweord* (Zornschwert) wird in der Clanhalle (18) aufbewahrt. Der Henker erhält kein festes Gehalt vom Baron, sondern pro Strafvollzug eine bestimmte Vergütung. Abgesehen davon besitzt er das alte Recht der *Handnahme*, das es ihm erlaubt von einem Verkäufer, der Waren wie Mehl, Grütze, Salz, Fisch, Bier, Feuerholz und Stroh offen anbietet, wenn er vorbeigeht, davon so viel umsonst zu nehmen, wie er mit den Händen fassen kann. Die Handnahme sichert den Lebensunterhalt des Henkers, aber die Händler, Bauern und Fischer lassen sich nur ungern daran erinnern. Außerdem mögen sie es nicht, wenn der Henker ihre Nahrungsmittel anfasst - deswegen haben viele eine besondere Kelle aus Blech, mit der er den ihm zustehenden Teil abmessen kann.

7: Die **Seilmacher** und **Segelweber** (s.a. 12) haben sich hier in einer Straße zusammen ansässig gemacht, jeder auf einer Seite, um es näher zu den Marschen und zum Sumpf zu haben von denen sie die Pflanzen für ihre Güter beziehen.

8: In der Herberge ***Heiliger Farand*** steigen Besucher ab, die wegen Kaufwaren nach Byrne kommen oder eine Unterkunft für länger haben wollen. Das Fachwerkhaus besitzt zwei Stockwerke mit tief heruntergezogenem Rieddach. Das Herbergsschild zeigt den Heiligen Farand als Mönch mit geschorenem Haupt kniend auf einem Schwert. Der Wirt **Tolbrant „Tolly“ MacArdoch** ist ein ehemaliger Söldner in den Diensten des Barons, der es zu eigenem Vermögen und Bürgerrechten gebracht hat. Ein größerer Raum auf der Hausrückseite mit einem eigenen Außeneingang ist den Byrner **Rittern** (s. *»Bürgerschaft«*) vorbehalten, damit sie ihr Bier beim Anblick von Standesgenossen trinken können. Anderes Volk hat hier keinen Zutritt außer auf Einladung oder Erlaubnis hin; wer den Rittersaal trotzdem betritt wird sehr wahrscheinlich mit einem Fußtritt in den Dammgraben befördert. Tolbrant rechnet es seinem Haus als Ehre an, dass die Adeligen dies für ihre Zusammenkünfte über die bei ihnen mehr wiegenden Clangrenzen hinweg benutzen.

Die Ritter wissen über den Rotrosentod nicht viel (wenige, teils unklare *Auskünfte*), aber sie glauben, dass nur sie die Fähigkeit haben ihm früher oder später beizukommen. Außerdem meinen sie, Laird und Baron machten zu viel Aufhebens um die Toten, die sicher nur irgendwelche Unfreien sind - am ehesten entlaufene Hörige oder Leibeigene, die ihr Schicksal verdient haben. Je nachdem, ob sie dem einen oder anderen Herrn anhängen, reden die Ritter die bisherigen Anstrengungen des anderen klein (z.B. *„Es war ein Fehler, dass der Baron diese Zauberer aus Haelgarde herkommen ließ; sollen etwa wir deren magisches Brimborium bezahlen?“* oder *„Dieser Fettsack aus Cambryg, den der Laird herholte, säuft nur Bier und benimmt sich unverschämt“*). Daraus entstehen mitunter Streitereien, die auch offen auf den Straßen ausgetragen werden. Einige jüngere Ritter des Lairds haben sich zu einer **Nachtgarde** zusammengeschlossen, die während der Ausgangssperre auf den Wegen patrouilliert um den Rotrosentod zu stellen (Spieldaten im Anhang). Ein paar Beispiele für Byrner Ritter und deren Familien sind:

Lardigan MacAelfin, entfernter Verwandter des Lairds und Wortführer seiner Gefolgsgenossen, und zweite Gemahlin Jorinde, ehemaliges adeliges Mündel des Lairds: ungeschliffen, starke Ausstrahlung und gichtig.

Artalan MacAelfin, jüngst vom Land gekommen und verlobt mit Saraid, Lardigans Tochter aus erster Ehe: heißblütig, ungeduldig und farbenblind.

Ercenrand MacSeal, Mann des Barons und Wortführer seiner Gefolgsgenossen, und Gemahlin Anwil, eine Kaufmannstochter: belesen, volkstümlich und sehr dick.

Zu den augenblicklichen Gästen in der Herberge zählen **Aergyle MacTuron** und **Ysolta Withaend**, die auf Bitten des Barons anwesenden Zauberkundigen aus Haelgarde (s. *»Die Toten und Ulrica«* und *»Der Fremdling aus Aran«*). Sie belegen zusammen ein geräumiges Zimmer im Obergeschoss, ebenso später der Araner **Tabrizir** alias Samiel (s. *»Der Fremdling aus Aran«*).

9: In einem windschiefen Häuschen leben **Megan** genannt **„Mäuse-Meg“** und ihr Gemahl **Alga**. Sie gehören zu den unehrlichen Leuten: Megan ist eine Mausefallenstellerin, denn Katzen sind in Byrne rar, und Alga ist ein Straßenpfeifer, der zu Feiern und Beerdigungen auf dem Dudelsack bläst. Wer die Zinken am Eckpfosten ihres Häuschens zu lesen versteht (*Geheimzeichen*), erfährt außerdem, dass Megan Gaunern und Dieben ein Obdach bietet und notfalls auch ein Versteck für kurze Zeit. Megan ist zungenfertig, aufdringlich und trunksüchtig, der beschränkte Alga steht völlig unter ihrem Pantoffel.

10: Dieses Haus ist zugleich Amts- und Wohnsitz von **Stadtvogt Ermelgar** (unordentlich, gescheit und bleich), den man täglich und oft noch zur Nachtzeit in seiner Schreibstube antrifft. Von ihm können die Abenteurer alle *Auskünfte* erlangen, sofern sie ihn danach fragen. Ermelgar ist kein Schwätzer, sondern schätzt es zügig auf den Punkt zu kommen. Überdies kann er das 1. Traumgesicht der Mönche von Prioresse mitteilen, das er im Gedächtnis

behielt, weil es ihm am wenigsten dunkel erschien: *„Die Hand, die Rosen wirft, schlägt diejenigen, die nach der Rose greifen.“* Ermelgar hat jedoch keine Ahnung, was dies zu bedeuten hat. In einem Schrank liegt auch die gesammelte Habe der Opfer des Rotrosentods. Die Abenteurer können sie hier begutachten und untersuchen, aber Ermelgar lässt sie nichts mitnehmen (s. *»Die Toten und Ulrica«*).

11: Der Fischer **Dan MacSeal** (s.a. 12) wohnt mit seiner schwangeren Frau Ingora in einem engen Holzhaus mit einem schadhaften Dach. Das ärmliche Paar sehnt sich schon lange Kinder herbei, aber Ingora hat bis jetzt drei Mal eine Fehlgeburt erlitten. Weil er zu oft nur mit schlechtem Fang von See heimkehrt, muss sich Dan häufig bei Nachbarn und Freunden Geld leihen. Seine Schulden sind so groß, dass ihm die Unfreiheit droht. Er träumt davon ein unentdecktes gesunkenes Wrack mit Reichtümern im Bauch zu finden.

12: ***Der Seeoger*** ist eine geräumige Fischerkneipe, die sich auch die **Schifferzunft** (s. *»Bürgerschaft«*) als Begegnungsort erkoren hat: Eine eigene Kammer mit Tischen und Stühlen steht ihr für ihre Zusammenkünfte zur Verfügung. Hier hängt auch der getrocknete Kopf eines Seeogers mit scharfen Zähnen an der Wand, nach dem die Kneipe benannt ist. Der Wirt **Garlik MacSeal** rühmt sich diese Bestie vor vielen Jahren beim Muschelsuchen am Strand erlegt zu haben (in Wahrheit stieß er nur auf deren Kadaver und rettete das Haupt vor der Verwesung). Garlik fuhr einst als Schiffskoch zur See, bietet aber nur Mengen von Fischsuppe mit reichlich Zwiebeln an.

Die Zünftler, Fischer und Seeleute steuern zum Rotrosentod nur *Gerüchte* bei, da sie ihm nur wenig Beachtung schenken. Die Toten waren offensichtlich keine Seeleute, wie man es sonst bei Fremden sofort vermutet hätte. Folglich kamen sie vom Land und damit ist alles sicherlich eine Sache der „Landratten“. Es kann aber dennoch sein, dass einige ganz ähnliche Ansichten haben wie die Handwerker und Bauern in der *Großen Pfanne* (6), aber sie sprechen darüber nur unter vier Augen. Die Leute, die vom Meer leben, sind oft besonders abergläubisch und wollen das Unerklärliche nicht beschreien um es nicht auf sich zu ziehen. Beispiele für Kneipengäste und deren Familien sind:
Abran Fennard, Vorsteher der Schifferzunft, Nagel- und Ankerschmied, und Gemahlin Luella: besonnen, stur und krummbeinig.
Thurbran MacSeal, Abrans Freund, Bootsbauer, Witwer: streng, väterlich und runzlig (s.a. 13).
Dan MacSeal, Fischer, und Gemahlin Ingora (schwanger): redselig, unterwürfig und zerlumpt (s.a. 11).

13: In einem größeren Holzhaus und einem an drei Seiten offenen Schuppen lebt und werkt der **Bootsbauer Thurbran MacSeal** (s.a. 12). Der hagere Handwerksmeister, obgleich schon ein älterer Witwer, wirkt immer noch jugendlich - dank zahlreicher Lachfältchen und drahtigen Haars. Sein siebzehnjähriger Neffe Folstan geht ihm als Gehilfe beim Bootsbau zur Hand.

Gegenwärtig lebt unter Thurbrans Dach als Gast die Muhme Arwa aus Elrodstor, die ihm das Haus führt, das Essen kocht und das Bier eingießt. In Wahrheit ist Arwa die Hexe Ulrica in Verkleidung (s. *»Die Toten und Ulrica«*).

14: Dies ist die wichtigste **Ladengasse**, da nur hier auch frischgeschlachtetes Fleisch verkauft werden darf. Hier wohnt auch der Salzmeister Heltan MacAelfin, der die am Ostende gelegenen großen Salzspeicher der Stadt verwaltet und über denen er seine Wohnung hat. Das Salz kommt aus den Sudpfannen, die am Westrand der Stadt und in den Dünen angelegt wurden, aber auch in den Sümpfen gibt es Dörfer, die sich der Salzgewinnung widmen. Zum dritten befindet sich in diesem belebten Teil von Byrne in einer Nische zwischen zwei Häusern der Pranger - eine Bohlenwand mit Eisenschellen für Hände und Füße.

15: Die **Gilde** der Kaufleute (s. *»Bürgerschaft«*) tagt einmal alle sieben Tage in einem ansehnlichen Fachwerkhaus mit rotgefärbten Balken und schweren Fensterläden. Wer verhindert ist, lässt sich durch einen Bevollmächtigten vertreten. Ebenfalls finden hier statt: Geschäftsverhandlungen im größeren Kreis, Festlichkeiten, Vertragsaufsetzungen und der jährliche Empfang der Pächter, die die Besitzgründe der Kaufleute in der Marsch bewirtschaften. Außerdem dient das offene Erdgeschoss als Kaufhaus, d.h. es werden täglich Waren feilgeboten. Gildenfremde Verkäufer wie fahrende Händler oder Handwerker bezahlen eine Platzmiete und ankommende Schiffswaren müssen hier drei Tage lang zum Verkauf ausgelegt werden.

Die Kaufleute haben den Rotrosentod bisher nur mit geringem Interesse zur Kenntnis genommen (wenige *Auskünfte*), denn dank ihrer Kenntnis der großen weiten Welt wissen sie, dass solche rätselhaften Verbrechen in anderen und größeren Städten auch schon vorgekommen sind. Die Sache wird sich zweifellos auf die eine oder andere Weise aufklären - deswegen können sie nicht ihre Schiffe und Warenzüge außer Acht lassen. Ja hätten Laird und Baron nur bei der Gilde angeklopft, dann hätte man ihnen einen schönen Batzen Geld geliehen, von dem sie z.B. in Beornanburgh einen erfahrenen Mitarbeiter des königlichen Coroners, der die bei Hofe verübten Missetaten verfolgt, zum Herkommen hätten veranlassen können. Die Byrner Kaufleute und deren Familien sind:
Creofin MacSeal, gewählter Gildenältester, Pelzhändler, und Gemahlin Carwen nebst Tochter Ethelwen und Sohn Weomer: abwägend, abweisend und gebeugt (s.a. *»Gevatter Wealdreth«*).
Josward MacAelfin, Tuchhändler, und Gemahlin Berthilda nebst Sohn Royden und Tochter Diera: herrschsüchtig, aufbrausend und knochig (s.a. *»Gevatter Wealdreth«*).
Sigmor MacAelfin, Metallhändler, ledig: forsch, grüblerisch und mollig.
Steorbrant MacSeal, Edelmetallhändler, und Gemahlin Olm-

trud nebst Sohn Elrod: strebsam, kunstsinnig und schieläugig.
Yvora NiAelfin, Spezerei- und Weinhändlerin, verwitwet mit Söhnen Finn und Robin: vorausschauend, leidenschaftlich und stämmig.

16: Der **Zöllner Heorfyn MacAelfin** (geschmeidig, bitter und grauäugig) bewohnt mit seiner kleinen Familie, bestehend aus seiner Frau Kymrid und seinem Sohn Olwil, ein kleines Ladenhaus im Obergeschoss. Heorfyn ist am Tage kaum zu Hause, sondern treibt sich in der Stadt und Umgebung herum. Kymrid ist unfreundlich und nicht gut auf ihren Mann zu sprechen, der ihr keinerlei Arbeit abnimmt. Die Zollkasse befindet sich in einer eisenbeschlagenen Lade unterm Dach. Das Untergeschoss ist an den Tuchhändler Josward MacAelfin vermietet, dessen Angestellte hier gutes Leinen und Wolltuche aus der Marsch, aber auch kostspieligere Gewebe aus Chryseia und den Küstenstaaten wie Damast und Taft anbieten.

Heorfyn kreuzt öfters die Wege der Abenteurer oder taucht an denselben Örtlichkeiten auf, die sie betreten - alles wie zufällig, aber in Wahrheit will er ein wachsames Auge auf ihre Schritte haben und nutzt als Vorwand die Beweglichkeit, die ihm sein Amt verleiht. Heorfyn ist von sich aus mitteilsam, wenn die Abenteurer ihn befragen. Er erzählt ihnen jedoch hauptsächlich das, was seinen Absichten entspricht um sie in eine bestimmte Richtung zu lotsen: *Gerüchte* und *Deutungen*, die - mehr oder weniger verdeckt - gegen den Baron sprechen; bei Bedarf färbt er sie zu diesem Zweck sein, ohne sich aber zu weit vorzuwagen. Heorfyn wird von Missgunst gegen Brant MacAelfin getrieben und hofft, dass die Abenteurer über ihre Nachforschungen dem Baron Schaden zufügen können - was nicht gänzlich unwahrscheinlich ist (s. *»Morgilins List«*). Es kann jedoch auch passieren, dass er den Abenteurern völlig falsche Flöhe ins Ohr setzt, wenn er sich zu sehr seiner üblen Nachrede hingibt. Heorfyn hasst Brant aus persönlichen Gründen: In der Zeit des Mühlenzanks (s. *»Geschichte«*) wurde er zu Hause beim verbotenen Mahlen ertappt und der alte Baron Faragrim befahl, dem damaligen Knaben zur Strafe die Hände brechen zu lassen. Die Brüche heilten nicht gut und ließen die Hände zu krummen Klauen werden - nicht fähig Schwert und Schild geschickt zu führen. Seine Finger taugen gerade nur zum Münzenzählen. Heorfyn verachtet seinen Beruf und verbirgt seine verkrüppelten Finger immer in seinen Stulpenhandschuhen. Weil er sich nicht mehr an Faragrim rächen kann, verspritzt er nun sein Gift gegen dessen Sohn und Nachfolger.

17: Der größte Bauernhof in der Stadt gehört **Ulfram MacAelfin** (s.a. 6). Er ist mit Beorna verheiratet, einer ihre Ehe hassenden Frömmlerin, von der er eine erstaunlich gescheite Tochter namens Haldis und einen ihm nachschlagenden Sohn namens Ulfbert hat. Ulfbert ist ein übler Bursche, der mit seiner absichtlichen Unachtsamkeit für manchen Ärger sorgt, z.B. indem er vergisst den Schweinekoben zu schließen oder Bier in die Pferdetränke kippt. Ulfram hat eine Bettschaft mit Gimruna Garmorard, der Schwester der Bierbrauerin Eglinna (s. 6). Das Gerede darüber geht schon durch den ganzen Ort.

18: Von den Wohnhäusern abgesondert auf einer Wiese mit grasenden Schafen steht die **Clanhalle** der Mac Aelfins, ein großer Holzbau mit einer Innenhalle für Beratungen, Empfänge und Gerichtstage sowie umliegenden Räumlichkeiten für den Laird, seine Familie, Gehilfen und Krieger (Spielwerte im Anhang). Das gesamte Gebäude besteht aus senkrechten Holzstützen und horizontal liegenden Brettern, die die Zwischenräume ausfüllen. Ein mit Schilfmatten belegter Lehmestrich bildet den Fußboden. Das Dach erinnert an einen umgedrehten Schiffsbug und ist mit Schindeln gedeckt. Angeschlossen an die Halle ist ein kleiner Steinbau aus grauem Granit, der aus dem Norden gebracht wurde: die **Kapelle des Heiligen Farand**. In ihrer Mitte, von allen Seiten mit Eisengittern gesichert, befindet sich das Schwert des Heiligen. Halle und Kapelle werden von einer Palisade umschlossen, deren Tor außer bei Bedrohungen oder außergewöhnlichen Ereignissen immer offen steht.

In Abwesenheit Laird Cedrics vertritt ihn sein vertrauter **Bladier Urstan MacAelfin** (leise, vorsichtig und törichtes Aussehen). Er zeichnet alle besonderen Vorkommnisse auf und sollte etwas Wichtiges geschehen, schickt er einen Reiter mit schriftlicher Botschaft nach Burg Corbin um Cedric davon in Kenntnis zu setzen. Der Bladier nimmt auch mündliche Nachrichten für den Laird entgegen, wenn er von deren Wichtigkeit überzeugt werden kann, was den Abenteurern allerdings nur einmal gelingen sollte. Bei dieser Gelegenheit kann er einige der wichtigeren *Auskünfte* oder *Gerüchte* weitergeben, weil er diese für bedeutsam hält.

19: Abgelegen am Stadtrand liegt die schäbige Hütte des Hundshautgerbers **Ildebrant**. Sein Beruf stempelt ihn zu einem der ehrlosen Bürger von Byrne Bis vor etwa 13 Jahren war er der langjährige Henker, bis es aufgrund seines hohen Alters sein Amt an den wesentlich jüngeren Baldred MacAelfin abtreten durfte (s.a. *»Meerseitige Umgebung«*). Der Baron gewährte ihm das Recht alle Tierleichen, die in der Stadt gefunden wurden, wegholen und verwerten zu dürfen. Auf diese Weise kann Ildebrant sich ein geringes Entgelt durch das Ledergerben von Häuten, das Nähen von Katzenfellen, das Schnitzen von Nadeln, Löffeln und Pfeifen aus Knochen und das Herstellen von Ketten aus Krallen und Zähnen verdienen.

Gegenwärtig steht die Hütte leer und Ildebrant ist verschwunden (s. *»Gevatter Wealdreth«*).

20: Das **Königsgras** ist der Friedhof der Fremden, Fahrenden und angeschwemmten Ertrunkenen. Der Name bezieht sich auf diejenigen, die in Alba nur unter dem Schutz des Königs stehen, vor allem Clanlose und Ausländer. So genau nimmt man es aber nicht und es können auch Angehörige eines entfernteren albischen Clans hier landen, wenn sich kein Einheimischer findet, der die Bestattung bezahlt.

Die Rosentoten, die vor Ankunft der Abenteurer gefunden wurden, sind bis auf einen, der erst kurz zuvor aufgetaucht ist, bereits begraben (s.a. *»Die Toten und Ulrica«*). Ihre Leichen wären sonst ein zu übler Anblick und eine Brutstätte für Gifte und Krankheiten geworden. Ihre namenlosen Erdhaufen hat der Henker und Totengräber Baldred MacAelfin bezeichnenderweise mit Dornenranken von Strandrosen um- und überwunden. Diese Maßnahme soll verhindern, dass die Verstorbenen sich wieder erheben und herumgehen. Viele Byrner fürchten sich davor und das keineswegs ohne Grund: Ein Verstorbener ist nämlich zu einem **Gespenst** geworden. Das kann nicht sehr götterfürchtigen Menschen, die auf schlimme Weise und mit befleckter Seele sterben nun mal passieren (s.a. S. 67). Das Geisterwesen kann zu jeder Tages- und Nachtzeit in Erscheinung treten, zeigt sich aber bevorzugt nur einem einzigen Menschen um diesen auf boshafte Art zu erschrecken. Es sieht aus wie ein auf allen Vieren rasch dahinkrabbelnder, zaundürrer Mann, dessen Kopf eine faulig-riechende Rosenblüte mit Stielaugen ist. Solcherart schießt das Gespenst hinter seinem Grabhügel hervor und stürzt sich auf sein erwähltes Opfer um sofort danach wieder zu verschwinden. Die Spielerfiguren müssen nicht selbst Ziel des Geisterangriffs werden, sondern es kann ein Bewohner der Stadt sein, den sie ohnmächtig oder tot bei den Gräbern finden, z.B. die Ylathorpriesterin Luneda oder einen Bauern, der eine Abkürzung übers Königsgras nahm.

Gespenst (Geisterwesen Grad 7):
- LP, 14 AP - -R - St -, Gw 60, In 20, B 24 - EP 4
ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16/16
Bes.: nur während der Runde des Angriffes mit magischen Waffen zu verletzen
»Zaubern+18:« *Namenloses Grauen* (mit Möglichkeit vor Angst zu sterben; misslingt der WW:Resistenz, fühlt das Opfer sich wie von einer Luft abschnürenden Wolke Ekel erregenden Rosengestanks eingehüllt)

Meerseitige Umgebung

Westlich von Byrne dehnt sich zuerst ein schmales Band **Dünenlandschaft** mit weißblühendem Heidekraut aus, dahinter folgt sandiger **Strand** und **Watt**. In den Dünen erhebt sich auch ein einfacher Galgen, ein Querbalken auf zwei Pfosten, die tief in die Erde eingegraben sind. So kann sowohl vom Meer wie von der Stadt aus der „Möwenbaum“ gesehen werden, denn immer wenn dieser ein neues Opfer hat, wird er von Möwen, „Seekrähen“ genannt, belagert, die auch menschliches Aas nicht verschmähen. Unter dem Galgen liegen menschliche Knochenteile verstreut im Kraut; nur die Schädel lassen sich hier nicht finden. Schiffe können nur bei Flut (höchster Stand um 12 und 24 Uhr) möglichst nah an das Ufer herankommen; bei Ebbe (niedrigster Stand um 6 und 18 Uhr) setzen sie auf dem weichem Schlick auf. Die Schiffsladungen werden dann Huckepack oder mit Pferden und Eseln nach Byrne gebracht. Diese Tragearbeiten verrichtet die ärmliche Strandbevölkerung, die ein Leben in kleinen Hütten hinter den Dünen oder in windzernagten Pfahlbauten im Watt fristen. Größere Handelsschiffe, so es sie denn hierhin verschlägt, bleiben ziemlich weit draußen auf See vor dem Watt und legen die Entfernung in Ruderbooten zurück um Ladung zu löschen oder aufzunehmen. Ansonsten ist die Gegend geradezu einsam und menschenleer; sehr oft von Nebel verschluckt, den entweder das nasse Meer schickt oder die feuchten Sümpfe ausspeien. Mehrere kleine Inseln, flach wie Spiegeleier, liegen am Rand des Watts. Auf der kleinsten namens Aesternis kann man ein Gebäude mit einem Schilfdach ausmachen.

Im Watt steht die **Tidenmühle** des Barons, ein großes Holzhaus an einem kleinen Wehr, durch das bei Ebbe (also zwischen 12 und 18 sowie 24 und 6 Uhr) das Meerwasser abläuft und ein horizontales Holzrad antreibt. Bei Flut wird das Wasser in einem Becken gesammelt, das durch einen halbmeterhohen, bogenförmigen Deich geschaffen wurde. Den sich anhäufenden Schlick schaufeln die Bauern immer wieder ab um ihn per Handkarren auf die Marschen zu bringen. In dem Mühlenhaus wird aber nicht nur Brotmehl hergestellt, sondern auch gestampft um geschrotetes Korn (Grütze) für den alltäglichen Brei zu bekommen. Außerdem gibt es einen eigenen Mahlgang für Malz, das zum häuslichen Bierbrauen gebraucht wird. Alle Byrner sind verpflichtet die Mühle des Barons zu benutzen, wofür dieser ein Mahlgeld nimmt (2 Scheffel von allem oder 7 SS für jedes). Darüber wacht der vom Baron bestallte Müller, der auch die Mühle in Stand hält und festlegt, wer wann was zur Verarbeitung bringen darf. Gegenwärtig ist das **Ionward MacAelfin**, ein ehemaliger Schiffszimmermann mit beachtlichem Geschick im Beilwerfen.

Das **Strandvolk** hat in der Stadt einen schlechten Ruf. Dafür sorgt schon die große Armut und der Verdacht für allerlei Aberglauben und Zauberspuk anfällig zu sein. Begriffsstutzig und schäbig sind daher die Bezeichnungen, die man in Byrne am häufigsten hören kann. Die Randlage zwischen Land und See hat diese Menschen dazu gebracht und jahrhundertelange Inzucht hat zu oft entweder zu Stumpfsinnigkeit oder Überempfindlichkeit, die sich in Spökenkiekerei ausdrückt, geführt. Auch ist ihre Götterfürchtigkeit und Gesetzestreue nicht übermäßig entwickelt, sodass auch das Strandräubertum in heimlicher Blüte steht. Der Schmuggel steht hier weniger hoch in Kurs, da Byrne keinen Hafenzoll erhebt, aber das Watt und die Stürme wurden schon manchem Schiff und seiner Besatzung zur Falle - und die Strandbewohner betrachten nach unausrottbaren Vorstellungen ein festsitzendes Wasserfahrzeug oder Wrack als herrenlose Beute. Sie besitzen eine unheimlich gute Nase für in Not geratene Schiffe und sind nicht selten als erste an einer Unglücksstelle. Die Seeleute, die sich vorher retten konnten, können sich glücklich schätzen, denn Hilfe können sie von den Strandräubern oder „Wrackraben“ meistens kaum erwarten, eher sogar das genaue Gegenteil, wenn die Sturmnächte besonders schlimm sind oder die menschliche Gier überhand nimmt. Trotz aller Drohungen und Strafexempel ist es Baron und Laird bisher nicht gelungen dieses Übel zu unterdrücken. Schiffe, die weiter ab von Byrne im Watt

stecken bleiben, werden von den Byrnern in der Regel nur noch völlig ausgeplündert angetroffen und in den gleichförmigen Dünen haben die Strandräuber so viele Fallgruben und abgedeckte Löcher, dass die Beute nicht wieder so bald auftaucht.

Das Strandvolk weiß nur aus zweiter Hand vom Rotrosentod und schweigt sich darüber aus. Sind die Abenteurer hartnäckig, können sie aus diesem verschlossenen Menschenschlag dennoch etwas herausbringen: In letzter Zeit kommen nachts die Geister von Ertrunkenen an Land und erkaufen sich Blut von den Lebenden. Ihre Gesichter sind mit Seetang bedeckt und ihr Kapitän ist ein Mann mit weißem Haar, der das Blut in einer runden Tonflasche sammelt (s. *»Morgilins List«*).

Nördlich von Byrne liegt im salzigen Marschland ein altes **Schlachtfeld**. Wie es heißt, schickte ein früherer Laird der MacAelfin eine bewaffnete Herdtruppe aus um ein waelisches Dorf ausradieren zu lassen. Doch die hier siedelnden Nordmänner waren keineswegs kampfuntüchtig und gewarnt, sodass sich ein grausames Gemetzel abspielte. Noch jetzt befördert ein Hieb mit der Hacke leicht Knochenstücke, Schädel oder sogar ganze Gerippe ans Licht - aus diesem Grund nutzen die Bauern die Erde nicht als Acker. Die Erinnerung an das lange zurückliegende Ereignis haben die Byrner sich bewahrt und nennen das Land, auf dem heute Schafe und Kühe grasen, „Rosengarten“. Wenn die Spielerfiguren daraufhin nach Rosen Ausschau halten, werden sie aber vergebens suchen. „Rosen“ nennt das Volk nämlich auch die Wunden, die ein Schwert schlägt; ein Krieger, der durch einen Schwerthieb stirbt, hat „eine Rose bekommen“ und ein Schlachtfeld, unter dem meistens auch die Gefallenen beerdigt werden, ist ein „Rosengarten“. In den vergangenen Vorzeiten wurden auch die Scheiterhaufen mit Rosenholz bestückt. Dieser Sinngehalt ist einer Spielerfigur mit Wissen über vesternessische *Sagenkunde* durchaus bekannt; mit einem Erfolgswurf kann der Spielleiter aber prüfen, ob es ihr sofort wieder einfällt.

Möglicherweise erwartet die Abenteurer auf dem alten Schlachtfeld eine Überraschung von Ulrica - ein oder mehrere untote Skelette (s.a. S. 65). Zu diesem Zweck hat die Hexe den Ort zuvor bei Nacht besucht und in der Erde nach vollständigen Knochengerüsten gewühlt. Das Schaurige an den wandelnden Toten ist, dass an ihnen die tödlichen Wunden, die sie als Lebende erlitten, deutlich sichtbar sind - gespaltener Schädel und Rippen, zertrümmerte Gliedmaßen, schief hängende Kinnlade (deshalb auch ein bisschen klappriger als „frische“ Skelette).

Skelett (Untoter Grad 1):
5 LP, - AP - KR - St 60, Gw 40, In t20, B 18 - EP 2
Angriff: Klaue+4 (1W6); Raufen+5 (1W6–3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10
Bes.: Stich-, Spieß- und Schusswaffen richten höchstens 1 Punkt Schaden an

Noch etwas nördlicher, auf menschenleerem Strand und nur sumpfiges Land dahinter, haust ein **Einsiedler** in einer brüchigen Hütte, die nur aus Treibholz, Faulholz und trockenem Rohr zusammengefügt ist. Daneben liegen lauter Muscheln aufgereiht im Sand; jede ist anders und in den weichen Untergrund gepresst. Vergreift eine Spielerfigur sich an einer Muschel, kommt ein hutzeliges Männlein mit einem großen Buckel aus der Hütte gerannt und dringt stockschwingend auf ihn ein. Dazu zetert es in einer unbekannten Sprache, die einem Glucksen und Gurgeln recht ähnlich ist. Dasselbe geschieht, wenn die Abenteurer sich aufs Beobachten verlegen, nur dass dann eine Möwe den Einsiedler zum Herausstürmen herausfordert. Versuchen sie friedlich mit ihm zu reden oder in der Hütte zu besuchen, ernten sie Ablehnung. Es ist nicht möglich sich mit dem Unbekannten zu verständigen, nicht einmal seinen Namen kann man in Erfahrung bringen - seine Sprache kennt keine der Spielerfiguren. Der Einsiedler ist alt, wirkt müde und ausgesprochen hässlich wie ein missgestalteter Gnom.

In Wahrheit ist der Einsiedler ein Mensch, aber ein göttlich Verbannter (deshalb umgibt ihn auch eine göttliche Aura). Sein Schicksal ist mit dem der *Tulipanto* verknüpft, denn er war einer der abtrünnigen Ordenskrieger auf diesem Schiff (s. *»Barangarst«*). Die Todesgöttin Culsu hat ihn verflucht, sodass er nicht von allein sterben und sich auch nicht selbst umbringen kann. Spieltechnisch ist er daher ähnlich wie ein Wiedergänger zu behandeln. Weil er im letzten Moment an dem Dämon Mestoffelyzh (niemand anderer als Samiel) zweifelte, musste er nicht das Los seiner Brüder teilen, aber die beleidigten Götter ließen ihn lange und bitter büßen. Sein Körper ist unter der Last der zahllosen Jahre geschrumpft und krumm geworden. Vor einiger Zeit hat er sich am Strand niedergelassen um von jeder Muschel des Meeres eine zu sammeln - Mestoffelyzh hat ihm eingeredet, dass er mit Erfüllung dieser Aufgabe endlich sterben könne. Seine Sprache ist die *Sprache der Verbannten*, ein strafender Zauber der valianischen Götter: Kaum jemand auf *Midgard* kann sie verstehen oder sprechen, es sei denn, er oder sie wäre ebenfalls davon betroffen. Der Verbannte kann weder lesen noch schreiben.

Verbannter (Untoter Grad 3):
50 LP, - AP - OR - St 30, Gw 50, In 40, B 18 - SchB–1
Angriff: Stock+8 (1W6–3); Raufen+4 (1W6–5) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Die Inseln am Rand des Watts werden **Sturminseln** genannt, weil sie ihre Größe und Form in Abhängigkeit von Wind und Wasser ständig verändern. Sand, auf dem Gras und Heidekraut sich festkrallt, ist ihr Boden und die Möwen ihre Besitzer. Außerdem leben auf ihnen verstreut einige Einsiedler vom Orden der Minderbrüder, buchstäblich „am Ende der Welt“. Es handelt sich um echte Sinnsucher, die ein meditatives Leben führen und hochgeistliche Gespräche über den Willen der Götter und die Rolle des Menschen führen und dabei vor keiner Frage zurückscheuen. Bei ihnen weilt auch Osbern, der aus Byrne vertriebene Tempelherr (s. *»Geistlichkeit«*). Er wartet aber nur ungeduldig auf den Zeitpunkt seiner Rückkehr, die er gerade jetzt mit dem Rotrosentod früher oder später für gekommen hält. Das karge Dasein eines Einsiedlers in

einer Schilfhütte und einem bisschen Holzglut ist seine Sache nicht. Osbern weiß nichts Genaues über die jüngsten Vorfälle (weniger als die Abenteurer), aber *„sind die blutroten Rosen nicht von Irindars Farbe, des Vorstreiters der Götter, und durchbohrten sie nicht wie Irindars Speer?“* So werden es wohl Feinde gewesen sein, die eine göttliche Hand niedergestreckt hat, und wenn solche Leute in Byrne umgehen können, dann beweist dies, wohin die Unbotmäßigkeit des Barons die Stadt gebracht habe. Ist der Rotrosentod jedoch eine Ausgeburt der Finsternis, so wäre es erst recht nötig, dass Osbern wieder in den Tempel einzöge um Byrne zu reinigen.

Ein anderer Bewohner der Sturminseln ist **Baldred Mac Aelfin**, Henker und Bettelmeister von Byrne. Sein graues Häuschen steht einsam auf einem der Eilande und ist schon sehr alt - es ist die herkömmliche Wohnung des „Sandmanns“ und im Besitz der Barone. Baldred übernahm das Amt vor etwa 13 Jahren von seinem Vorgänger Ildebrant; vorher war er dessen Geselle (s.a. *»Gevatter Wealdreth«*). Sein Vater wurde vom alten Baron Faragrim während des Mühlenzanks eingekerkert und verhungerte aus Empörung in den Ketten; der unmündige Sohn wurde daraufhin dem Henker als Gehilfe zugewiesen. Baldred besitzt ein Ruderboot, weil er als Bettelmeister zu jeder Tages- und Nachtzeit ans Ufer können muss, denn seine Leute kennen keine geregelten Zeiten. Der Henker führt ein verachtetes Leben, aber er verfügt über Gaben, die auch die Byrner in Anspruch nehmen. Wer etwas von ihm haben möchte, findet schon eine Möglichkeit, z.B. indem er Waldona Wingram (6) seinen Wunsch ins Ohr flüstert oder in den Alkoven hinter den Vorhang huscht, wenn Baldred in der *Großen Pfanne* sitzt.

Die Gaben des „Sandmanns“: Schon seit langer Zeit sind die verschiedenen Henker von Byrne in unheimlichen Geheimnissen bewandert, die Samiel ihnen kundtat und die sie untereinander weiterreichten. Ähnliches geschieht fast überall in Alba und der Aberglaube kennt zahllose magische Vorstellungen über Galgenrituale, Henkerstricke und Körperteile von Hingerichteten. In Byrne versteht der Henker sich auf die Herstellung von Zaubersänden, die er verkauft, und eigentlich deshalb heißt er hier „Sandmann“. Zwar spricht die Kirgh Albai Verbote gegen solchen Handel aus, aber das hält die meisten Menschen hier wie dort nicht davon ab. Bei den „Sänden“ handelt es sich in Wahrheit um besondere Schimmelpilze und Moose, die auf den Schädeln der Gehenkten gedeihen. Der Henker legte diese so genannten „Galgenköpfe“ in eine tiefe Grube im feuchten Sand und lässt ihnen die gewünschten „Staubhaare“ wachsen. Aus den Sporen dieser Pilze und Moose stellt er dann, vermischt mit Holzasche oder feinem Meersand, seine „Sände“ her. Ein Schädel kann etwa hundert Jahre lang tragen; dann haben ihn die Pilze und Moose praktisch zersetzt. Die „Sände“ aus dem Angebot des Henker sind: „Schlummersand“ (wie *Schlafsalz* - 2 GS), „Totensand“ (wie *Schlaf*, nur tief, traumlos und gegen jedermann - 5 GS), „Liebessand“ (wie *Schlaf*, schickt aber Träume vom zukünftigen Liebhaber - 3 GS), „Elfensand“ (wie *Schlaf*, schickt aber Alpträume - 4 GS), „Gichtsand“ (wie *Verlangsamen*, aber 1 h - 8 GS). Alle „Sände“ sind Zaubermittel und können auf unterschiedlichste Weise vom Körper aufgenommen werden, z.B. auch durch Augen, Ohren und Nase. Sie wirken nur, wenn ein PW:Gift misslingt. Man kann sie auch wie Zaubersalze mit der Hand werfen bzw. verstreuen oder verblasen bzw. verschießen (s. *Das Arkanum* S. 34). Durch eine Erhöhung der Dosis kann die Wirkungsdauer entsprechend verlängert oder die Qualität der Träume gesteigert werden.

Die kleinste der Sturminseln heißt **Aesternis**. Auf ihr steht ein Fachwerkhäuschen mit einem Schilfdach, das von zwei Frauen bewohnt wird: Grimalda NiAelfin, der alten Mutter des Barons, und dessen hochbetagter Amme Morgilin. Brant MacAelfin verbannte seine Mutter vor etwa 20 Jahren auf das trostlose Eiland. Niemand, nicht einmal der Laird und seine eigene Gemahlin, sollen den Grund dafür erfahren haben und bis heute weiß keiner in Byrne, wodurch Grimalda den Unmut ihres Sohnes hervorgerufen hat (s.a. *»Morgilins List«*). Sie gilt allgemein als eine willensstarke und unbeugsame Frau, die ihrem um einiges älteren Gatten Faragrim des öfteren widersprach. Allerdings hat Grimalda seit ihrer Verbannung nach Aesternis keinen Fuß mehr nach Byrne gesetzt und nur vom Baron ausgesuchte verschwiegene Diener dürfen zu ihr gehen um Lebensmittel und Dinge abzuliefern und nach dem Rechten zu sehen. Auch Brant begibt sich regelmäßig nach Aesternis, aber was er mit seiner Mutter zu besprechen hat, hört niemand mit an.

Die Toten und Ulrica

Dieses „Rosenblatt“ sind die Wege, die die Abenteurer beschreiten können um Ulrica das Handwerk zu legen. Wann dies geschieht, kann der Spielleiter nach seinem Gefühl steuern um einen möglichst spannenden Höhepunkt zu schaffen.

Drei (bis fünf, falls die Spielerfiguren recht spät ankommen) Opfer der tödlichen Rosen hat es bereits gegeben, wenn die Abenteurer Byrne betreten. Die Zahl wird sich am Ende auf bis zu **sechs** belaufen, was bedeutet, dass die Spielerfiguren höchstens Funde von drei weiteren Toten erleben können. Bis auf einen, an dessen Gesicht sie sich wieder erinnern können (s.u.), handelt es sich auch für sie um völlig unbekannte Menschen. Deren Namen und Lebensgeschichten tun hier nichts zur Sache und sie waren auch nicht alle richtige Einbrecher oder Diebe, sondern eher Spitzbuben im weiteren Sinn, die einen Schuss Abenteurerblut besaßen oder willens waren für den Traum des Roten Ritters etwas zu wagen. Zweien ging es nur um goldenen Lohn, den Krollak ihnen für die Beschaffung des heiligen Schwertes in Aussicht gestellt hatte. Einen, der sich selbst als Meisterdieb betitelte, reizte das Bubenstück und die Genugtuung über die lange Nase, die er dem Clan Aelfin hätte drehen können. Natürlich musste auch Krollak feststellen, was seinen Dieben zustieß, nachdem sie nicht zurückgekehrt waren. Aber da er sich selbst nicht

nach Byrne traut um Samiel nicht noch mehr herauszufordern, gibt er nicht auf und schickt die nächsten aus seinem Gefolge, die er überzeugen kann - Verzweiflung und die Hoffnung auf ein besseres Leben lassen den möglichen Tod gering erscheinen.

Für die Diebe, die während der Anwesenheit der Spielerfiguren nach Byrne kommen, gibt es keine besonderen Festlegungen, was die Häufigkeit ihres Erscheinens, ihre Vorgehensweise und ihre Begegnung mit der Rosenschützin Ulrica betrifft. Meistens wird es dem Spielleiter genügen die Fundstellen ihrer Leichen zu kennen. Wie er sich ihr letztes Stündlein ausmalt, ist seinem Geschmack überlassen, falls die Abenteurer (zufällig) in der Nähe sein sollten. Im unmittelbaren Beisein ergibt sich eine Aktionsphase, die entsprechend der Regeln ausgespielt werden kann. Die Spieldaten der Diebe entnimmt der Spielleiter von Krollaks Gefährten im Anhang passend zu seinen Vorstellungen, zusätzlich vielleicht mit *Schleichen-* oder *Tarnen+8/+10* versehen. Anhand einiger Vorschläge, was die Abenteurer im Vorfeld herausfinden könnten, sollte der Spielleiter in der Lage sein eine eigenständige Situation für den Auftritt des Rotrosentods zu entwickeln (s.a. Kastentext *»Kleine Entscheidungshilfe für den Spielleiter«*).

Hinweis: Auch wenn immer von den Rotrosentoten die Rede ist, sind damit nicht unbedingt nur Männer oder Menschen gemeint. Vielleicht sind eine oder zwei Diebinnen oder Jugendliche darunter, genauso wie - gerade in Alba - ein Gnom oder Halbling gut möglich wären. Das entscheidet der Spielleiter aber am besten selbst. Zweitens sind die Rotrosentoten natürlich nur die Diebe, die Ulrica zur Beute geworden sind - ihren Kameraden kann die rettende Flucht zurück in die Sümpfe geglückt sein. Gerade diejenigen, die noch kommen werden, dürften sich aufgrund der üblen Erfahrungen der Vorgänger zu größeren Gruppen zusammenschließen.

Ulrica

Ulrica bringt Krollaks Diebe mit *Samiels Rosenpfeilen* um (Beschreibung im Anhang). Ihr Meister und ihre eigenen Hexenkünste lassen sie die Opfer früh erkennen, damit sie ihnen zur rechten Zeit auflauern kann. Da sie selbst mit dem Bogen nicht richtig umgehen kann, hat Samiel ihr eine verzauberte Schusswaffe gegeben, die einen festen Angriffswert von **+5** besitzt. (Niemand kann aufgrund seiner persönlichen Befähigung besser oder schlechter damit schießen - der Wert kann nur durch die fernkampfüblichen Zuschläge und Abzüge, z.B. sorgfältiges Zielen, oder Verzauberung der Geschosse, z.B. *Zielsuche*, verändert werden.) Bei einem Ergebnis von 21-35 auf der Tabelle für Kritische Fehler bei Angriffen zerbricht der Bogen, wenn ein Ergebnis von 3-6 ausgewürfelt wird.) Ulrica versucht stets aus dem **Hinterhalt** zu treffen. Grundsätzlich wappnet sie sich mit *Scharfblick* sowie *Sehen in Dunkelheit* und bespricht zwei Rosenpfeile mit *Zielsuche*, wenn sie auf Jagd ausgeht. Hat sie Zeit *meditiert* sie kurz vor dem Schuss und gewinnt so bei Erfolg +1 (+2 bei kritischem Erfolg) auf ihre EW:Angriff. Weiß die Hexe, dass die Abenteurer in der Stadt und ihr auf den Fersen sind, stärkt sie sich vorher zusätzlich mit *Dämonischer Zaubermacht* um für weitere Zauber gut gerüstet zu sein. Ihr Vertrauter Semualt begleitet seine Gebieterin auf ihren nächtlichen Streifzügen. Dank seiner für die Dunkelheit geschärften Sinne ist er gut geeignet Ulrica auf ihr drohende Gefahren mit einem Fauchen aufmerksam zu machen.

Natürlich weilt Ulrica nicht als sie selbst in Byrne (dafür ist ihr Name und Ruf hier zu bekannt). Sie hat sich ein ehrbareres Aussehen als **„Muhme Arwa“** aus Elrodstor verliehen und die bescheidenen Kleider einer Hausfrau angelegt. So klopfte sie an die Türen und gab sich als in Armut geratene Witwe aus, die ihr Haus verloren habe und nun auf der Suche nach ihrem jüngeren Bruder Rangus sei, der im Hochland einem Herrn als Schäfer diene. Im Bootsbauer Thurbran MacSeal (Byrne 13) fand sie den Passenden, der ihr zur Rast auf der langen Reise eine Wohnkammer für geringes Entgelt unter seinem Dach anbot. Das war aber nur der Einlass - Ulrica wartete nicht lange und unterwarf sich ihren Vermieter mit einem Liebestrank. (Die Hexe war seit dem Ende von *Rotbarts Heimgang* nicht faul und hat den *Liebeszauber* erlernt.) Thurbran liebt seine Besucherin nicht, doch er ist ihr hörig und richtet sich nach ihren Wünschen, sodass sie sich wie die Herrin im Hause aufführen kann. Er schützt sie auch vor neugierigen Nachfragen und beschreibt sie wie eine Haushälterin, die ihm aus Dankbarkeit etwas zur Hand geht. Ulrica hat bisher die Maske vor Thurbran aufbehalten, damit sie ihn nicht unnötig in einen Zwiespalt hineintreibt, der ihn aus der Verzauberung befreien könnte. Ihren Vertrauten Semualt hat sie nur heimlich ins Haus eingeschmuggelt, damit Thurbran und sein Neffe Folstan sich über das Tier nicht wundern. Die Hexe sperrt ihn meistens in die ihr überlassene Dachkammer ein, aber er hat ein Schlupfloch zwischen losen Brettern gefunden und kann auf und unter dem Dach sowie zwischen den Wänden herumlaufen. Thurbran und Folstan haben seine Geräusche gehört und glauben jetzt, dass sich Ratten ausgebreitet haben.

Hinweis: Bekommen die Abenteurer „Muhme Arwa“ zu Gesicht, hätten sie streng genommen natürlich eine Chance die Verkleidung zu durchschauen. Andererseits kennen sie Ulrica höchstwahrscheinlich nur sehr flüchtig in ihrer wahren Gestalt. Daher kann der Spielleiter wohl vertreten, wenn die Hexenlarve nicht auf Anhieb durchdrungen werden kann. Die Spielerfiguren haben vielleicht nur das Gefühl, dass „Arwa“ etwas zu verbergen hat oder dass diese sie an jemand anderen erinnert.

Ulrica wehrt sich

Stören die Abenteurer Ulrica bei der Jagd auf die Diebe ihres Enkels, setzt sie sich natürlich zur Wehr - mit Rosenpfeilen oder mit ihren Zaubersprüchen. Gegen mehrere Gegner wird sie wohl kaum bestehen können, sodass

sie möglichst bald den Rückzug antreten wird, was ihr mit ihren Siebenmeilenstiefeln oder notfalls auch einem vorbereiteten *Versetzen* leicht gelingen sollte. Ulrica versucht eher zwischendurch die Spielerfiguren unschädlich zu machen, sobald sie feststellt, dass diese in der Stadt sind. Hierfür kann sie verschiedene Methoden wählen und miteinander verknüpfen:

Angreifen: Dies eignet sich um eine einzelne Spielerfigur auszustechen und die anderen dadurch zu beschränken oder vor weiterer Einmischung zu warnen. Sie verwendet dazu *Zauberhand*, denn dieser Zauber wirkt auf größere Entfernung und unauffällig, sodass sie ihn auch bei Tage und mitten in der Stadt einsetzen kann. Wenn sie kann, tötet sie auf diese Weise, aber der Spielleiter kann im letzten Moment Gnade walten und das Opfer mit weniger als 3 Lebenspunkten in eine Ohnmacht schicken.

Anschwärzen: Dies entspräche Ulricas Handschrift, ist aber aufwändiger. Zuerst muss sie die Spielerfiguren auskundschaften um etwas zu finden, mit dem sie sie dermaßen verunglimpfen oder sogar mit Recht beschuldigen kann, damit sie in Haft oder aus der Stadt geworfen werden. Hierbei leistet ihr ihr **Vertrauter** Semualt gute Dienste, denn der Sumpfotter kommt fast überall hinein und durch seine Augen kann sie das gesamte Stadtgebiet und noch etwas darüber hinaus beobachten. *Lauschen* und *Zauberauge* können als Ergänzung hinzukommen. Auch wenn sie nichts entdeckt, was den Abenteurern zum Nachteil ausgelegt werden kann, z.B. die Ausübung Schwarzer Magie oder verdächtige Besitztümer, gewinnt sie auf diese Weise vermutlich manche Gewissheit über die Pläne und Erkenntnisse ihrer Feinde.

Falle aufstellen: Um mehrere Spielerfiguren auf einmal zu treffen stellt sie eine oder mehrere Fallen auf. Mit *Macht über den Tod* kann sie untote Skelette im „Rosengarten“ (s. S. 62) erschaffen und ihnen Befehl zum Angreifen geben, wenn dort jemand nachforscht - natürlich die Abenteurer. Mehr als drei Skelette kann sie aber nicht beleben. Eine weitere Möglichkeit ist, die Spielerfiguren unter falschen Vorgaben an einen abgeschlossenen Ort zu locken, z.B. ein Bootshaus, einen Schuppen oder auch ein Herbergszimmer, und sie dort mit einem *Todeshauch* zu erwarten; sie *versetzt* sich sofort aus dem Gefahrenbereich.

Nasführen: Sie versucht die Spielerfiguren mit Andeutungen auf falsche Fährten zu setzen, die von ihr wegführen. Dazu kann sie *Gerüchte* heranziehen, die sie durch Übertreibung und Ausschmückung aufbauscht - am besten solche, die die Abenteurer von Byrne fortlocken, z.B. in die Sümpfe oder auf die Inseln. Ihre Verkleidungskünste und *Macht über die Sinne* gestatten es ihr sich (so gut wie sicher) unerkannt den Spielerfiguren zu nähern um sie mit ihren Einflüsterungen zu füttern; *Beeinflussen* kann ihr dabei gute Dienste leisten. Jedoch bringt sie die Sprache nie von sich aus auf den Roten Ritter und Barangarst, weil sie nicht will, dass ihm geschadet wird.

Die Opfer

Zwei der Getöteten gingen zusammen auf Raubzug aus und Ulrica erlegte sie nacheinander, sodass ihre Leichen voneinander getrennt zu liegen kamen (Fundstelle A und B). Der Spielleiter kann entscheiden, dass zwei oder auch drei der noch kommenden Diebe ebenfalls gemeinsame Sache machen - je nachdem, wie sehr er diesen Teil des Abenteuers in die Länge ziehen will. Da die Rosenpfeile ihnen unterschiedlich schnell den Garaus machen, sterben sie nicht alle gleichzeitig und werden in der Stadt verteilt aufgefunden.

Vier Rosentote fallen durch **Verstümmelungen** auf - ein abgeschnittenes Ohr, Schnittnarben im Gesicht, das Brandzeichen einer Katze auf dem Unterarm, eine durchbohrte Zunge. Dies sind nicht nur klare Hinweise darauf, dass es sich bei ihnen um kleine Halunken wie Marktdiebe, Rosstäuscher und Bierpantscher gehandelt hat, die wohl mehr als einmal am Pranger standen, sondern auch auf Gefährten des Roten Ritters, die sich durch solche Merkmale auszeichnen, wie die Abenteurer ja schon in *Rotbarts Heimgang* sehen konnten. Einer davon war schon an Krollaks Überfällen an der Morne-Brücke und/oder in Moranmuir beteiligt und ein Abenteurer kann sich an ihn erinnern, wenn ihm ein PW:Intelligenz gelingt (nur Intelligenz/2, wenn die damaligen Ereignisse länger als ein halbes Jahr *Midgard*-Zeit zurückliegen). Mit *Einprägen* kann man sich die Szenen auch bewusst vergegenwärtigen, wenn eine Spielerfigur sichergehen will oder der Prüfwurf nicht gelingt. Beschließt der Spielleiter, dass der alte Bekannte bereits unter dem Königsgras (Byrne 20) liegt, behindert die rasche Verwesung das Wiedererkennen erheblich, denn die Unbekannten wurden ohne Sarg und Tuch beerdigt (PW+50:In). Natürlich sind die Byrner nicht begeistert, wenn die Abenteurer die Toten ausgraben, aber wenn dies ohne Aufsehen geschieht und alles wieder wie vorher hergerichtet wird, sehen sie darüber hinweg.

Bekommen die Spielerfiguren einen Rosentoten zu Gesicht, ist dieser meistens von mehreren Rosen befallen, die aus seinem Körper wachsen. Sie verteilen sich überwiegend auf dem Rücken, denn die Opfer befanden sich ja auf der Flucht, als sie weiter beschossen wurden. Die blutroten Blüten treiben dermaßen dick und fleischig aus, dass sie fast an geformtes Wachs erinnern. Ritzt man Blätter oder Stängel an, quillt ein Blutstropfen heraus. Das ist auch bei den Toten im Grab der Fall, weil die dämonischen Rosen auch unter der Erde nichts von ihrer Farbe und Form verlieren. Einem Leichnam sind - deutlich erkennbar, wenn man sie untersucht - zwei bis drei Rosenstängel aus dem Fleisch geschnitten worden.

Das, was die Rosentoten bei sich hatten, befindet sich in einem Sack beim Stadtvogt (Byrne 10). Es ist nichts Kostbares, aber es wirft ebenfalls ein Licht auf ihr Vorhaben: leicht zu verbergende Waffen wie Dolche, Kurzschwerter, Keulen, Schleudern mit Kieselsteinen; Seile mit Stein-

gewichten zum lautlosen Überwinden von Wänden, Lederriemen zum Aufhalten/Festmachen von Türen oder Fesseln von Wachen, ein Spaten zum Graben von Löchern, ein Beil zum Einschlagen von Hindernissen, Dietriche und Nachschlüssel zum Öffnen von Schlössern, alte Lumpen zum Verstopfen von Ritzen, Kerzenstummel sowie Feuerstein und Zunder. Im Nachhinein bekommen die Abenteurer keine genaue Auskunft darüber, wie die gesamte Habe verteilt war - auf diese Einzelheiten gaben die Obrigkeitlichen nicht Acht. Sind die Spielerfiguren zur Stelle, wenn wieder ein Toter gefunden wird, können sie natürlich seine Ausrüstung untersuchen, bevor diese zu Ermelgar gebracht wird. Durch die Wahl der Gegenstände kann der Spielleiter mehr oder weniger deutlich werden: Ein Bund Nachschlüssel ist selbstredend verdächtig, Seile und ein Beil lassen auch an andere Dinge denken, z.B. etwas zu beschädigen und es als Bündel im Wasser zu versenken. Etwas Geld in Syling und Pening im Wollstrumpf und unter dem Hemd finden die Spielerfiguren ebenfalls bei den Leichen.

Die **Kleider** der Toten sind abgerissen bis ärmlich und verraten den Bettler, Hungerleider oder Strolch. Die meisten tragen knielange Wollstrümpfe, ausgetretene Lederschuhe, ein mehrfach geflicktes oder rissiges Hemd ohne Kragen und einen Plaid. Zum Teil zeigt die Musterung der Stoffe an, dass es sich um ganz gemischte Clanangehörige handelt, z.B. Seal, Cunn, Rochall und Ardoch. Doch darauf kann man nur wenig geben, da die Kleider erbettelt oder gestohlen worden sein können. Wichtig ist, dass die Plaids in Bodennähe einen feuchten bzw. dunkler gefärbten Rand haben und die Schuhe durchnässt bzw. klamm sind, was vom Marschieren durch den Sumpf herrührt. Das kann man sogar noch an den Toten im Grab beobachten (**EW:Wahrnehmung**). An den Schuhsohlen kleben auch Wasserranken und kleine Schnecken und an den bestrumpften Beinen können ein paar Wedel von Sumpffarnen hängengeblieben sein.

Anhaltspunkte und Spuren

Ulricas Schießkünste sind nicht die besten und manchmal glückt(e) es ihren Opfer einem ihrer Rosengeschosse auszuweichen. Landet der Pfeil auf der Erde oder in einem unbelebten Ziel, wird er zu einer weißen Rose mit vertrockneten Blättern. In dieser Form kann er später in einiger Entfernung zum Fundort des Toten bemerkt und aufgehoben werden, so wie Rumifrig es tat (Byrne 4). Je nach Wetterlage und vergangener Zeit ist es für die Spielerfiguren schwierig (weitere) weiße Rosen zu finden, denn auf der Straße können sie achtlos in den Dreck getrampelt, verweht oder von irgendjemand anderem fortgenommen worden sein (**EW–2/–6:Suchen**). Am leichtesten dürfte die Suche am oder auf dem Friedhof sein (Byrne 2). Ob und wie viele weiße Rosen entdeckt werden können, ist Sache des Spielleiters. Er kann die mögliche Anzahl pro Opfer auch pauschal mit 1W6–4 auswürfeln. Dabei besteht für jeden Fehlschuss eine Wahrscheinlichkeit von 30%, dass der Pfeil irgendwo steckengeblieben ist - in einem Dachbalken, einem Misthaufen, einem Fensterladen. Der Anblick erweckt den Anschein, als wäre die Rose daraus gewachsen, bevor sie welkte.

Da Krollaks Diebe sich normalerweise nicht oder nur kaum in Byrne auskannten bzw. -kennen, sind sie wahrscheinlich ein paar Einheimischen aufgefallen, bevor sie ihr Ende fanden. Ob die Spielerfiguren einen Augenzeugen ausfindig machen können, kann ein **EW:Gassenwissen** pro Tag entscheiden - eine zufällig aufgeschnappte Bemerkung oder unauffälliges Umhören sind ausreichend. Zu beharrliches Fragen wird meistens mit einem Widerstandswurf+5 beantwortet, weil die Einwohner Unannehmlichkeiten aus dem Weg gehen wollen. Was die Abenteurer von einem Augenzeugen erfahren können, sollte in der Regel nur wenig sein: Die Fremden hätten z.B. wissen wollen, wo sie eine guten Schluck bekämen; sie hätten sich die Clanhalle angesehen oder gefragt, ob der Laird da wäre; sie hätten ausgesehen wie Gesellen, die etwas „Verzweifeltes“ vorhätten.

Denken die Spielerfiguren ein bisschen nach, kommen sie sicher irgendwann darauf, dass die Rosentoten Hilfe in Anspruch genommen haben. Als Fremde und Gesellen, die offenbar irgendetwas Verbotenes im Sinne hatten, ist diese Annahme sehr wahrscheinlich. Ob das bei jedem der Fall war bzw. sein wird, hängt vom Entgegenkommen des Spielleiters ab: Die Abenteurer kann das Aufspüren einer solchen Quelle sehr weiterbringen und möglicherweise zum durchschlagenden Erfolg gegen Ulrica führen. Krollaks Diebe können zwei Anlaufstellen in Byrne haben: die Bettler (Byrne 2) oder Megan und Alga (Byrne 9). Neben einem Plätzchen zum Ausruhen oder Untertauchen sind sie hier am ehesten unter Gleichen, denen man mit größerer Offenheit begegnet. So ist es denkbar, dass sie verraten haben, wer sie geschickt hat (der Rote Ritter) und dass sie dem Laird etwas rauben wollten. Ottar und Megan sind nicht auf den Kopf gefallen und könnten sich vorstellen, dass es um das Schwert des Heiligen Farand geht, aber ob sie das den Abenteurern gestehen, ist eher fraglich - Ottar ist womöglich schon auf der Seite des Roten Ritters und die Gaunermutter Megan weiß ihre Zunge zu hüten. Ist der Spielleiter nett, lässt er in der Habe eines Rosentoten bei Bedarf eine Mausefalle auftauchen: eine Schachtel aus billigem Holz mit einer Öffnung, die beim Berühren eines inneren Hebelchens zuklappt. Auf Burg Barangarst sind diese Plagegeister nämlich nicht fremd und der verhinderte Dieb könnte die Gelegenheit genutzt haben von „Mäuse-Megan“ eine Falle zu erstehen. Eine deutlichere Spur können die Abenteurer sich kaum wünschen.

Was ein Rosentoter getan hat, könnte der nächste wiederholen. So kann die Beobachtung oder großzügige Bestechung der Bettler bzw. Megans oder Algas den Spielerfiguren die Nachricht vom Auftauchen eines neuen Fremdlings verschaffen. Wenn es sich dabei nicht um eine taube Nuss handelt, haben die Abenteurer dadurch eine

bessere Chance einem von Krollaks Dieben das Leben zu retten und Ulrica zu schnappen. Greifen sie jedoch zu früh zu, ist es wahrscheinlicher, dass sie ihn bzw. sie in die Flucht schlagen oder einen nicht besonders entgegenkommenden Gefangenen bekommen - er weiß schließlich auch nicht, was seine Vorgänger umgebracht hat, und dass die heilige Reliquie des Clans Aelfin gestohlen werden soll, dürfte er kaum sagen.

Magische Ermittlung

Obwohl Zaubersprüche und ähnliche Fähigkeiten zum Knacken einer Abenteuernuss etwas unfein wirken, kann der Spielleiter nicht einfach an diesen besonderen Hilfsmitteln vorbeisehen. Zu zahlreich sind die Möglichkeiten, die das MIDGARD-Regelwerk anbietet:

Hören der Geister: Aus der Spruchbeschreibung geht hervor, dass die Spielerfiguren damit die Rotrosentoten kaum zum Sprechen bringen können. Vorgesehen ist dies nur bei dem einen, der jetzt als Gespenst auf dem Königsgras (Byrne 20) sein Unwesen treibt: Dessen wesentliche Informationen sind, dass er sich als „Meisterdieb“ vorstellt, der Rote Ritter ihn geschickt habe und dass er mit Pfeilen, die zu Rosen wurden, erschossen wurde. Er verrät nicht, was er in der Stadt zu suchen hatte - eher lügt er und behauptet, er habe einen der Kaufleute bestehlen sollen. Seinen Mörder konnte er nicht genau sehen, aber möglicherweise hat er erkannt, dass es eine kleine Frau war. Verläuft das Gespräch mit dem Gespenst allerdings unergiebig, weil der Spielerzauberer z.B. schlecht fragt, oder lassen die Abenteurer das Geisterwesen sogar links liegen, kann der Spielleiter ein *Hören der Geister* auch für einen später frisch aufgefundenen Rosentoten gestatten.

Leuchtspur: Gelingt es den Spielerfiguren eine frische Fußspur Ulricas zu entdecken, kann dieser Zauber (aus dem Regelbuch *Das Kompendium*) sie schnurstracks zum Unterschlupf der Übeltäterin führen. Daher sollte der Spielleiter ihnen das Spurenlesen nicht zu einfach machen - in der Stadt können sie irgendwelche Fährten überall finden, aber welche davon ist die, die die Rosenmörderin hinterlassen hat? Schlechtes Wetter, das an der See nicht unwahrscheinlich wäre, verringert die Erfolgsaussichten natürlich beträchtlich. Hier kommt es vor allem darauf an sehr gründlich zu suchen, Glück zu haben oder kurz nach einem von Ulricas letzten Anschlägen nachzuforschen.

Rauchbild: Im Unterschied zu *Leuchtspur* kann diese Magie (ebenfalls aus dem *Kompendium*) anhand einer Spur ein so genaues Abbild von Ulrica hervorrufen, dass der Spielerzauberer diese unfehlbar wiedererkennen kann. Gelingt der Hexe jedoch ein WW:Resistenz, spürt sie, dass man sie magisch auskundschaftet - und sie wird sich höchstwahrscheinlich denken können, wer dafür verantwortlich ist.

Reise in die Zeit: Es ist unwahrscheinlich, dass eine Spielerfigur über diesen Zauber verfügt, aber vielleicht hat der Spielleiter das Abenteuer für höhere Grade eingerichtet oder ein magisches Artefakt erlaubt den Ermittlern einen ähnlichen Blick in die Vergangenheit. In diesem Fall besteht der erste Stolperstein darin, dass ein Zauberer recht genau die Todestage der jeweiligen Todesopfer kennen muss, was bei den vor längerer Zeit Umgebrachten gar nicht selbstverständlich ist, denn vielleicht hat niemand in der Stadt darüber genaue Notizen angefertigt. Zweitens kann der Zauberer nur vermuten, an welchen Punkten in Byrne die Übergriffe erfolgt sind - da wo ihre Leichen aufgefunden wurden, sind die Opfer ja bloß gestorben. Es kann demnach wohl sein, dass eine Spielerfigur nur wenig bis gar nichts von Ulricas Schießkünsten miterleben kann.

Seelenkompass: Es mag sein, dass die Spielerfiguren sich auf irgendeine Weise in den Besitz eines von Ulricas Haaren bringen konnten, womöglich schon in einem der früheren Abenteuer. Einer der Rosentoten könnte im Sterben nach der Hexe gegriffen haben, als diese sich herunterbeugte um ihn zu verlachen, und in seiner zusammengeballten Hand lag eine graue Strähne. Vielleicht kamen die Abenteurer Ulrica in einer Nacht des Rotrosentods schon so nahe, dass sie ihr einige Haare selbst ausreißen konnten. Der Zauber kann helfen Ulricas Schlupfloch ausfindig zu machen oder ihr bei der Menschenjagd auf die Spur zu kommen.

Vision: Eine Vision - oder verwandte Magie, z.B. der scharidische Zaubertanz Al-Karama - bietet dem Spielleiter zahlreiche Möglichkeiten etwas über die Zukunft zu verraten. Wenn er es mystisch liebt, kann er auf die Traumgesichte der Mönche von Prioresse zurückgreifen (s. S. 50); Nr. 1 und 3 können sehr gut in bildhafter Weise geschildert werden. Handfester wäre es den Spielerzauberer in die Rolle des nächsten Rosenopfers zu versetzen oder vielleicht in Ulricas Körper schlüpfen zu lassen. Aus dieser Innenansicht erhält er Hinweise darauf, wo in Byrne die Hexe erneut ihren Bogen sirren lässt, sodass die Abenteurer sich besser vorbereiten können. Der Visionär gewinnt dadurch aber keinen Einblick in die Gedanken des jeweils anderen - er erlebt nur das äußere Geschehen wie am eigenen Leib.

Übernatürliche Wesen: Die albischen Götter nehmen gewiss Anteil an den Vorgängen in Byrne und können ihren Gläubigen richtige Eingebungen schicken (*Göttliche Eingebung*), so wie Vraidos ja seinen Mönchen in Prioresse ebenfalls Wahrträume gewährte. Andere Mächte sollten eher nichts mitteilen können, denn dazu ist Ulricas Treiben doch zu begrenzt und eigen. Da es aber immerhin um das Schwert des Heiligen Farand geht, könnten auch nicht so stark mit Alba verbundene Überwesen etwas bemerkt und ihr Augenmerk darauf gerichtet haben. Einzelne Fürsten der Chaoswelten wiederum kennen vielleicht Samiel oder sind ihm sogar Genossen, sodass sie recht gut über seine gegenwärtigen Pläne und Absichten

Bescheid wissen (*Dämonische Eingebung*). Von Naturgeistern können die Spielerfiguren über die Rotrosentoten nichts erfahren (*Naturgeist rufen*) und auch das Wissen der schamanistischen Geisterwelten dürfte hier wenig fruchten (*Geisterlauf*).

Wahrsagefertigkeiten: Im *Kompendium* werden verschiedene Fertigkeiten beschrieben, die mehr oder weniger genaue Hinweise auf Zukünftiges oder Verhaltensratschläge geben können. Im Gegensatz zu *Vision* sollten solche Informationen nicht umfassend, sondern punktuell ausfallen, z.B. „Sei wachsam um die zwölfte Stunde“ oder „Suche die Frau/den Mann mit dem Hinkebein“, wenn Ulrica das nächste Mal um Mitternacht mit dem Bogen ausgeht oder ihr nächstes Opfer anhand dieser besonderen Behinderung erkannt werden kann. Außerdem sollte die Klarheit der Information von der Genauigkeit der Fragestellung abhängen, für die eine Wahrsagefertigkeit angewendet wird.

Aergyle und Ysolta

Die Zauberer aus der Haelgarder *Phönixgilde*, Magier Aergyle MacTuron und Thaumaturgin Ysolta Withaend, sind auf Bitten des Barons in Byrne (s. S. 50). Brant MacAelfin hat gehofft, dass diese Gelehrten der arkanen Wissenschaften den Rotrosentod austreiben können. Doch Aergyle und Ysolta beschränkten sich nur auf eine oberflächliche Ansicht der Opfer und magische Versuche mit den Rosen. Auf diese Weise sind sie natürlich weit davon entfernt Ulrica zu stellen, aber sie sind auch keine Abenteurer, die sich auf eine gefährliche Sache einlassen. Hinzu kommt Samiel, der die beiden in falsche Spielchen verstrickt (s. *»Der Fremdling aus Aran«*).

In ihrer Unterkunft im *Heiligen Farand* (Byrne 8) haben Aergyle und Ysolta eine kleine alchimistische Werkstatt eingerichtet. Hier stellen sie Versuche mit allen Teilen der Rosen an: Auskochen der Blütenblätter und Stängel, Filtrieren und Destillieren, Zerreiben, Verbrennen und Auflösen. Auf diese Weise haben sie dem Rotrosentod mühsam ein paar Geheimnisse entrissen: Das Rosenholz kann Blut saugen, ist verzaubert mit chaotischer Macht und stammt gewiss nicht von dieser Welt, sondern wahrscheinlich von den Ebenen der Finsternis. Außerdem ist es ihnen gelungen ein wirksames **Rosenöl** zu extrahieren, das sogar wertvolle Eigenschaften hat: Es wirkt wie *Kälteschutz* und kann *Lähmung, Verdorren, Vereisen* und *Versteinerung* aufheben, wenn man Glieder und Brust damit einreibt. Dies beruht auf einer den Kreislauf aufputschenden und das Blut in Wallung bringenden Wirkung, die sich aus der Abschwächung der Blut ziehenden Kraft ergibt - die Lebenssäfte werden sozusagen wieder angeregt. Das Öl ist selbstverständlich einmalig und liegt nur in geringer Menge vor. Die Zauberer lassen sich ein Löffelchen davon mit 500 Goldstücken bezahlen.

Um das Vertrauen, das der Baron in sie gesetzt hat, nicht zu verlieren, entwickeln die Zauberer nebenbei ein paar **Schutzamulette** gegen den Rotrosentod. Diese Anhänger aus rotem Kupfer in Form einer Rose in einem Oktagramm in einem goldgesprenkelten Metallring sind für Brant MacAelfin und dessen Familie bestimmt. Sie sind derart ausgiebig mit den Essenzen der Rosen gehärtet, dass sie tatsächlich vor *Samiels Rosenpfeilen* schützen können. Die Ausbrennwahrscheinlichkeit beträgt jedoch nur 50. Droht ein schwerer Treffer, entfaltet das Amulett eine Kraft, die das Opfer im buchstäblich letzten Moment aus der Bahn des Pfeils stößt, sodass nur leichter Schaden entsteht. Die Zauberer werden sich von den Amuletten nicht leicht trennen, weil diese für den Baron bestimmt sind, aber ein geschickt durchgeführter Diebstahl oder das Angebot von 300 Goldstücken für ein Amulett können Abhilfe schaffen.

Mit ähnlich gemachten **Talismanen** versuchen die Byrner sich vor dem Rotrosentod zu schützen. Der Andrang ist so groß, dass die Zauberer nicht jeden zufrieden stellen können - schließlich kann die Arbeit an den Amuletten nicht unterbrochen werden. Deshalb kommen nur diejenigen mit dem dicksten Geldbeutel in den Genuss. Ein Talisman +1 kostet 60 Goldstücke, ein Talisman+2 180 Goldstücke; höhere Bonusse sind nicht möglich. Bei einem schweren Treffer eines Rosenpfeils wird der Verlust von Lebenspunkten, der durch die Blut ziehende Wirkung verursacht wird, um den Betrag des Talisman-Bonusses verringert.

Tromtuan

Wie die Abenteurer möglicherweise vernommen haben, hat der Dekan vom Cambryger *Kolleg der Sechs* den erainnischen Ehrendozenten für Ermittlungswesen an der Rechtskunde-Fakultät nach Byrne entsendet (s. S. 50). Dieser Tromtuan ist auch tatsächlich angekommen und hat das heimische Bier mit Inbrunst probiert und sich in den Wirtsstuben als Prahlhans und Würfelspieler hervorgetan (als ziemlich schlechter). Für Gelächter sorgte er, als er Beorna NiAelfin, die Gemahlin des Bauern Ulfram (Byrne 17), zum Narren hielt: Die Bäuerin verkaufte auf der Gasse Hühnereier und der Betteljunge Dagelrod (Byrne 2) stibitzte eines aus ihrem Korb, doch Beorna erwischte den Dieb am Schopf und fing an ihn durchzuhauen. Da kam Tromtuan des Weges und schritt dazwischen. Er fragte Dagelrod, was er mit dem Ei anfangen wolle (*„Einen Eierkuchen backen natürlich“*). Von Beorna wünschte er zu wissen, ob sie das ganze Ei unbeschädigt zurückhaben wolle (*„Was für eine dumme Frage?“*). Und nun tat Tromtuan Folgendes: Er stach mit einer spitzen Gänsefeder zwei kleine Löcher oben und unten in die Eierschale und blies angestrengt das flüssige Innere heraus, hinein in seinen hölzernen Biernapf. Dann wandte er sich zu Beorna und reichte ihr die ganze Eierschale, Eiklar und Eigelb (*„Hier hast du dein ganzes Ei zurück“*). Die Bäuerin starr-

te Tromtuan verdattert an und schrie, dass sie das Ei doch so nicht verkaufen könne. *„Wenn das so ist, dann sollten wir das, was der Junge davon haben will, weggeben“*, befand dieser und kippte seinen Napf in Dagelrods Kappe aus, klopfte ihm freundlich auf die Schulter und setzte seinen Spaziergang fort. Nach einigen Tagen ging er wieder fort aus Byrne. Der Laird war schlecht beraten sich diesen unnützen Schelm andrehen zu lassen.

Tromtuan hat beim Trinken und Würfeln seine Ohren aufgesperrt und auf diese Weise genug erfahren um wissen zu können, dass das Geheimnis des Rotrosentods in den Sümpfen aufgeklärt werden kann, denn von dort müssen die unbekannten Toten hergekommen sein. Außerdem hat er, (wahrscheinlich) anders als die Spielerfiguren, bereits vor seiner Ankunft in Byrne von der Losung des Roten Ritters Wind bekommen, sodass er die Vorkommnisse von Anfang an im rechten Licht sehen konnte. Tromtuan kehrte sich daher bald in die Sümpfe und fand nach einiger Zeit Barangarst, wo er sich nun aufhält.

Gevatter Wealdreth

Dieses „Rosenblatt“ behandelt Ulricas eigene Familiengeschichte: Es geht um ihren Vater Ildebrant, der immer noch als niederträchtiger Greis lebt und jetzt wie ein Alpdruck die Kaufmannssippe Creofin MacSeals bedrückt. Dieses Blatt der Rose ist kein so wichtiges und kann vom Spielleiter auch vernachlässigt werden, aber es verleiht der Figur der Ulrica mehr Persönlichkeit. Die Lage der Wohnhäuser von Creofin MacSeal und Josward MacAelfin legt der Spielleiter selbst im Stadtplan fest (s.a. Byrne 15).

Neben dem Rotrosentod, der die Leute von Byrne vor allem anderen beherrscht, sind auch die Familien der Gildenmitglieder Creofin MacSeal und Josward Mac Aelfin in aller Munde. Seit langem war beschlossen, dass sie ihre Häuser durch Heirat verbinden werden - Creofins Tochter Ethelwen und Joswards Sohn Royden sollten sich vermählen. Die gütigen Götter gaben dem jungen Paar auch noch Liebe füreinander, sodass die getroffene Wahl der Väter nicht gegen die Herzen war. Die Hochzeit hätte bereits vor zwei Trideaden stattgefunden, wenn Creofin nicht plötzlich einen Aufschub des Aufgebots bestimmt hätte. Zuerst gab er an, dass Ethelwen sich nicht ganz wohl befände, gar erst eine Krankheit überstehen müsse, aber der verliebte Royden wusste es aus den Mägden und Nachbarn herauszubringen, dass Ethelwen höchstens betrübt, doch gesund sei. Es kam zu einem sehr hitzigen Gespräch zwischen Josward und Creofin, bei dem der Vater der Braut sein Benehmen weder begründen noch entschuldigen wollte. Er verlangte lediglich, dass die Hochzeit noch ein Weilchen warten müsse, denn seine Geschäfte und sein Haushalt ließen ihm angeblich keine Zeit daran zu denken. Eine bessere Antwort erhielt Josward nicht und überaus erbost schalt er Creofin einen „alten Esel“ und „Schwindelkrämer“, der ihm daraufhin als Gildenältester einen Tadel erteilte und für diese Beleidigungen eine Entschuldigung forderte. Josward sorgte in der nächsten Gildensitzung für einen denkwürdigen Krach, indem er sprach: „Herr Creofin, meine Stimme reicht nicht aus um euch Genugtuung zu geben, aber meine kräftigen Hinterbacken werden euch meine Meinung schön artig zu Gehör bringen“ und sogleich mit ent-

Kleine Entscheidungshilfe für den Spielleiter

Wenn der Spielleiter sich mit der Gestaltung des *»Rotrosentods«* schwertut, ist diese Aufstellung vielleicht hilfreich. Zuerst kann er mit ein paar Würfelwürfen eine Handvoll grundsätzlicher Festlegungen treffen:

2W6–6: Kopfzahl einer Diebesbande (mindestens 1).
100/Kopfzahl %: Chance pro Dieb ein Rosentoter zu werden (sofern nicht in Aktionsphase ausgespielt).
2W3: Anzahl Tage zwischen den Rosentoten.
1W5–2: Stunde, in der Ulrica die Diebe angreift (–1 = 23 Uhr, 0 = 0 Uhr usw.).

In einem zweiten Schritt ermittelt der Spielleiter die Menge an **Anhaltspunkten** und **Hemmnissen**, mit denen es die Spielerfiguren in Bezug auf eine Diebesbande bzw. den nächsten Rotrosentoten oder Ulrica zu tun bekommen können. Hierzu wird mit zwei verschiedenfarbigen Würfeln gewürfelt: Ein Würfel gibt die Menge der Anhaltspunkte, der andere die der Hemmnisse während der Erkundung an. Was für Würfel der Spielleiter benutzt, hängt davon ab, wie leicht bzw. schwer er es den Spielerfiguren machen will, z.B. 1W3/1W6 für eine größere Wahrscheinlichkeit für Hemmnisse oder 1W3/1W3 für ein ausgeglicheneres Verhältnis. Sinnvoll ist es mit weniger Anhaltspunkten anzufangen und langsam zu steigern, z.B. 1W3, 1W6, 2W3. Wie von zwei Punktekonten kann der Spielleiter dann abstreichen.

Der Spielleiter kann die auffindbaren Anhaltspunkte vorher festlegen oder den Spielerfiguren je nach Gelegenheit ein passendes Erfolgserlebnis einräumen, was das Spiel bestimmt erleichtert, weil er nur darauf warten muss, was die Abenteurer unternehmen - die Hinweise platziert er dann dementsprechend. Als Anhaltspunkt kann auch das Erlassen eines Erfolgswurfes gelten. Ebenso verfährt er mit den Hemmnissen. „Anhaltspunkt“ und „Hemmnisse“ sind hierbei weit zu fassende Begriffe, die auch einfach nur Glück und Pech aller Arten bedeuten können. Ein Anhaltspunkt kann ein unbeteiligter Zecher sein, der Ulrica kurz vor einem tödlichen Schuss ablenkt, und ein Hemmnis kann auch schlechtes Wetter, eine tiefschwarze Nacht, ein quälender Stein im Schuh bei einer Verfolgung oder eine Kneipenprügelei bedeuten.

blößtem Hinterteil in die Tat umsetzte. Seitdem ist zwischen den beiden Kaufmännern das Tischtuch zerschnitten, wie die Halblingspriester es ausdrücken würden. Die Hochzeit ist zwar noch nicht abgesagt (da haben die Gattinnen auch noch ein gewichtiges Wörtchen mitzureden), aber die Lage ist verfahren.

Ildebrant

Schuld an der Misere hat letztlich jedoch der Hundshautgerber **Ildebrant**, der vor einiger Zeit (kurz vor der geplanten Hochzeit) aus seiner Hütte verschwand (Byrne 19). Ildebrant ist der Vater der Hexe Ulrica. Als er sie bekam, war er selbst noch der junge Knecht des vorigen Henkers Garmant, der ihm all die verschwiegenen Künste seines Berufes lehrte. Garmant war nämlich auch schon dem Dämon Samiel zugetan um von diesem Herrn verbotenes Wissen zu erhalten. Wie die Jäger, Waldläufer und Geächteten, die sich mit dem Grünen Jäger einlassen und deshalb „Freischützen“ genannt werden, gibt es an den albischen Küsten bisweilen auch **„Freifänger“**, die mit von Samiel verwünschten Netzen und Angeln oder verhexten Spießen und Harpunen den Fischen zu Leibe rücken. Garmant war einer von ihnen - in einer Sturmnacht holte ihn ein bleicher Reiter, dessen Pferd über die Wellen galoppieren konnte, und seitdem ward er nicht wieder gesehen. Doch Ildebrant erzählte nichts davon und die Byrner glaubten, dass der Henker in den Fluten ertrunken war. Der Knecht erhielt das freigewordene Amt und seine schöne Tochter Ulrica führte ihm das Haus. Ildebrant verlor nie ein Wort über die Mutter, falls er überhaupt wirklich ihr Vater war. Das kleine Mädchen hatte er bei einem alten Weib, das in den Dünen hauste, aufwachsen lassen, bis er sie nach Aesternis holte.

Für das Hier und Jetzt von Bedeutung ist ein Ereignis, das sich vor rund 60 Jahren zutrug. Der Bruder von Creofin MacSeals Vater, **Haldar**, wurde damals beschuldigt mehrere Raubmorde auf den Sumpfwegen begangen zu haben. Der junge Baron Faragrim verurteilte ihn zum Tanz am Galgenbaum, aber dessen engste Blutsverwandten versprachen dem Henker Ildebrant Geld, wenn er Haldar vor dem Strick rettete. Das war der rechte Moment, in dem Samiel sich Ildebrant als „Meister Nick“ vorstellte und diesem versicherte, die Rettung getrost seine Sache sein zu lassen. Dafür musste Ildebrant mit Blut schwören seine Tochter für „Meister Nick“ aufzuheben, darauf zu achten, dass kein anderer Mann sie zuvor ansähe und vor allem, dass kein Diener der Götter ihr nahekäme. Das tat Ildebrant und Samiel hielt Wort: Er brachte Haldar aus dem Kerker heraus und ließ einen zauberisch erschaffenen Doppelgänger an dessen Stelle zurück in den Ketten. Haldar wurde heimlich auf ein Segelschiff gebracht, das ihn von Alba weit fortbrachte, und sein Stellvertreter wurde gehenkt und begraben. (Wie Ildebrants Schwur später eingelöst wurde, weiß der Spielleiter bereits aus Ulricas Beschreibung im Anhang.)

Alfreond

Zwar sind Creofins Vater und Mutter sowie die anderen seiner Familie, die das Geheimnis teilten, lange tot, aber Haldar lebt noch und das Schicksal wollte es, dass er vor drei Monden in seine Heimat zurückkehrte. Haldar hatte in der Fremde ein abenteuerliches Leben geführt und war wohlhabend geworden. Da seine Zeit sich dem Ende zuneigt, folgte er dem brennenden Wunsch bei den Seinen auf albischer Erde zu sterben. Nach außen hin gilt er als Kauffahrer **„Alfreond Knicknase“** (ein früherer Nasenbruch ist unverkennbar), ein alter Geschäftspartner des Hauses, der als Gast hier weilt. Nur Creofin weiß, dass es sich um seinen Onkel Haldar handelt, den er aus den Erzählungen seines Vaters kennt. Wie könnte er dem alten Mann die gnädige Aufnahme verweigern, wo dieser doch der Bruder seines Vaters ist? Außerdem beabsichtigt Haldar den Rest seines Vermögens Ethelwen als Mitgift zu schenken. Obwohl der Heimkehrer sich natürlich stark verändert hat und als junger Mann dem Galgen entfloh, konnte Ildebrant ihn dennoch wiedererkennen, nachdem er ihn auf der Straße erblickt hatte. Der ehemalige Henker ist selbst ein Greis, aber ihm erging es nicht so gut wie Haldar, den er von Rechts wegen hätte aufknüpfen müssen. Ein schadenfroher Gedanke stahl sich in sein Hirn: Jetzt war es ihm gegeben den Gildenältesten und dessen Familie nach seiner Pfeife tanzen zu lassen. So verließ er eines Nachts seine Behausung und pochte an Creofins Hintertür. Er verlangte dasselbe wie Haldar: gastliche Aufnahme am Tisch des reichen Kaufmanns. Andererseits würde er überall das Geheimnis ausplaudern und Schande über dessen Haus bringen, wenn nicht gar der Gerechtigkeit zu einem späten Sieg verhelfen. Von dieser schrecklichen Vorstellung wie gelähmt nahm Creofin den ungebetenen Gast auf. Die Hoffnung, dass der alte Ildebrant bald das Zeitliche segnen möge, stärkte seine Geduld.

Ildebrants Beweggründe sind reine Boshaftigkeit und Machtgefühl. Um Geld geht es ihm nicht, sondern um gutes Essen und Trinken und ein weiches Bett. Wenn Haldar unverdiente Früchte genießen darf, dann steht einem alten Esel wie ihm wohl auch die fette Weide zu. Natürlich muss Ildebrant Maskerade spielen: Creofin schor ihm den Kopf und steckte ihn in eine Mönchskutte, die ihm von einer seiner früheren Reisen übriggeblieben war. Wenn seine Familie und Freunde merkten, dass er den Hundshautgerber und alten Henker beherbergt, wäre es um seinen Ruf und seinen Frieden erst recht geschehen. Deshalb gibt der Kaufmann Ildebrant als „Gevatter Wealdreth“ aus, einen alten Freund aus vergangenen Zeiten, als Creofin noch häufiger selbst auf Reisen war.

Bezug zu Ulrica: Ildebrant könnte von seiner Tochter angestiftet worden sein das Haus des Gildenältesten zu plagen - vielleicht war einer der Bürgerssöhne, deretwegen Ulricas erster Geliebter sein Leben verlor, ein MacSeal und stammte aus Creofins Familie. So böte sich ihr die Gelegenheit nebenbei altes Leid zu rächen. In diesem Fall kennt sie natürlich die Wahrheit über Haldars Flucht und dessen Anwesenheit als „Alfreond Knick-

nase“, z.B. von Samiel persönlich. Weil sie aber selbst nicht an zwei Orten gleichzeitig sein kann, schickt sie ihren Vater vor. Für die Spielerfiguren wird Ildebrant damit zu einem wichtigen Hintermann, der aller Wahrscheinlichkeit nach weiß, wer für die Rosentoten verantwortlich ist und wo Ulrica sich zur Zeit aufhält.

Lässt der Spielleiter *»Gevatter Wealdreth«* als Nebenschauplatz des Abenteuers aus, wohnt Ildebrant natürlich als er selbst in seiner Hütte (Byrne 19). Auch dann könnte er den Hinweis bereithalten, dass Ulrica sich (irgendwo) in Byrne aufhält, weil er seine Tochter z.B. rein zufällig beim Ausgehen erkannt hat.

Der Plagegeist

Ildebrant führt sich wie ein alter Freund des Hauses auf, der sich überall, wo es ihm beliebt, breit macht. Creofin tut so, als störten ihn die Vertraulichkeiten „Gevatter Wealdreths“ nicht. Da er seiner Familie und Dienstboten eine richtige Erklärung schuldig bleibt, ist die Verdrossenheit groß. Bei Carwen NiSeal ist Ildebrant hinter vorgehaltener Hand nur „der üble Mönch“, während Sohn Weomer ihn ganz offen „den alten Fresser und Säufer“ schimpft. Niemand kann verstehen, was in Creofin gefahren ist diesen unangenehmen Menschen zu verteidigen und zu nudeln. Trost und Unterstützung finden die anderen Hausbewohner bei dem anderen Gast, dem welterfahrenen Kauffahrer „Alfreond“. Er ist ein wahrer väterlicher Freund - dass er in der Tat zur Familie gehört, ahnen sie überhaupt nicht. Haldar hat inzwischen ebenfalls begriffen, wer „Gevatter Wealdreth“ in Wahrheit ist (Creofin hatte es ihm verschwiegen um ihn nicht zu beunruhigen). Einerseits verabscheut er Ildebrants schändliches Spiel, andererseits schuldet er diesem Mann sein Leben. Folglich leistet er nur vorsichtigen Widerstand.

Außerdem fand Ildebrant Gefallen an Creofins Tochter Ethelwen. Nicht dass er sie ernsthaft für sich bekommen könnte, aber sie würde ein nettes Altmännerliebchen abgeben. Dafür muss Ethelwen natürlich im Hause bleiben, was nicht möglich wäre, wenn sie jetzt Royden MacAelfin heiraten würde. Was macht es schon aus, wenn Creofin die Hochzeit verschiebt? Ethelwen hat noch das ganze Leben vor sich, Ildebrants Tage sind so gut wie gezählt. Der Gildenälteste gab nach und was daraus wurde, weiß nun die ganze Stadt.

Lösungswege

Die Abenteurer haben vermutlich wenig Grund dem Geschwätz über Creofin und Josward nachzugehen. Um ihre **Neugier** zu wecken kann der Spielleiter ihnen die Sache ausführlich unter die Nase reiben, z.B. indem ihnen Royden MacAelfin in der Wirtschaft sein Leid klagt oder die anderen Gildenmitglieder darüber Auskunft aus erster Hand geben. Sicher haben die Spielerfiguren nicht so einfach die Möglichkeit Creofins Haus zu betreten um Nachforschungen zu betreiben. Nein - dieses Rätsel muss eher durch Beobachten, Zuhören und Folgern gelöst werden. Je nachdem könnten sie aber im Auftrag eines beliebigen Betroffenen handeln, z.B. auf verzweifeltes Bitten des verlobten Paares oder auf Anwerbung des gekränkten Josward MacAelfin, der sie als Spitzel auf Creofin Mac Seal ansetzen könnte. Bedeutsame Beobachtungen/Ereignisse bei der Ermittlungsarbeit wären:

- „Alfreond Knicknase“ und „Gevatter Wealdreth“ sind Unbekannte in Byrne. Was man über sie weiß, geht in beiden Fällen nur auf Creofin MacSeal zurück, aber nähere Angaben zu ihrer Person kann man nicht aus ihm herauskriegen.
- Die beiden scheinen sich von früher zu kennen, wenn sie das auch auf Anfrage hin nicht bejahen. (*Menschenkenntnis*).
- „Wealdreth“ verlässt das Haus kaum und ist immer nur mit heruntergezogener Kapuze zu sehen.
- Er frisst und säuft wie der sprichwörtliche Mönch, ohne aber fett zu sein. Seine Redeweise ist dreist und er tut nur fromm, wenn andere anwesend sind.
- „Alfreond“ hasst „Wealdreth“, unterdrückt aber sein Gefühl. Er geht ihm aus dem Weg, behält ihn jedoch im Auge.
- Creofin streitet oft mit seiner Familie und wirkt bedrückt und zerfahren. Er weist die Schuld daran seiner Umgebung zu, die ihm keine Ruhe ließe. Alles sei in Ordnung, wenn nicht jedermann so ungeduldig wäre.
- Ethelwen versucht sich heimlich mit Royden durchs Fenster zu bereden und äußert ihre Angst vor dem Mönch.
- „Wealdreth“ besteht darauf Ethelwen zum Einkaufen in der Stadt zu begleiten und ihr den Korb zu tragen. Sie will nicht, aber ihr Vater befiehlt es ihr.

Richten die Abenteurer ihre Aufmerksamkeit auch auf Ildebrants geheimnisvolles Verschwinden, hat der Spielleiter die Möglichkeit für sie eine mehr oder weniger deutliche Spur zu Creofins Haus zu legen. Allein schon die Tatsache, dass „Gevatter Wealdreth“ ungefähr zur gleichen Zeit auf der Bildfläche erschienen ist, sollte sie den Zusammenhang erkennen lassen. Vielleicht hat auch der Betteljunge Dagelrod (Byrne 2) Ildebrant zuletzt gesehen, wie dieser mitten in der Nacht seine Hütte verließ und verstohlen in die Innenstadt strebte - dabei vor sich hin singend „Gold und Silber lieb’ ich sehr, kann es wohl gebrauchen.“ Danach ward der Hundshautgerber nicht mehr gesehen. In Ildebrants verwaister Hütte (Byrne 19) schlägt den Spielerfiguren der Gestank einiger ungegerbter Felle entgegen, die in einem speckigen Sack stecken. Wenn der Spielleiter will, können sie in dem Durcheinander etwas Besonderes finden (**EW:Wahrnehmung**): unter der Bettdecke einen gebleichten Hundeknochen, aus dem Ildebrant ein kleines menschliches Antlitz grob geschnitzt hat. Wegen der frischen Schnitte und der noch daliegenden Knochenspäne ist dies offenbar die letzte Arbeit des Verschwundenen. Es ist das Gesicht des jungen Haldar Mac

Seal, das Ildebrant aus der Erinnerung vor sich hin sinnend aus dem Gebein formte. Als er damit fertig war, wusste er, an wen ihn die verlebten Züge von „Alfreond Knicknase“ erinnert hatten. Es ist eher unwahrscheinlich, dass die Spielerfiguren in Byrne jemanden so altes ausfindig machen können, der sich angesichts des Knochens Haldar ins Gedächtnis rufen kann, aber das liegt in der Hand des Spielleiters - Waldona Wingrams Vater Ian böte sich dafür an (Byrne 6). Vielleicht fällt den Abenteurern eine gewisse Ähnlichkeit mit „Alfreond Knicknase“ von selbst auf (*Sechster Sinn*, Geistesblitz).

Die tiefgreifenden Ereignisse des Mühlenzanks haben nicht allein stark in der allgemeinen Erinnerung Wurzeln geschlagen, sie veränderten die Stadt auch so nachhaltig, dass davor liegende Vorkommnisse fast völlig in Vergessenheit gerieten - so auch Haldar MacSeals Hinrichtung. Wenn nicht aus dem Mund von Creofins Familienangehörigen, die sich das Andenken daran noch bewahrt haben, erfahren die Abenteurer davon aus anderen Quellen. An erster Stelle steht die **Priesterchronik** im Tempel der Dheis Albi (Byrne 1). Darin kann man diese etwa 60 Jahre alte Eintragung entdecken: *Den Morgen vor Liostid* (d.h. Criochdag in der 2. Trideade des Kranichmondes) *brachte man Haldar MacSeal, welcher der jüngere Bruder des Händlers Seanrod war, in die Dünen und erhängte ihn am Möwenbaum. Er hat Leute in den Sümpfen gemein gemordet um sie ihrer Habe zu berauben.* Herauszubekommen, dass Seanrod MacSeals der Vater Creofins war, ist dann kein Kunststück mehr. Möchte der Spielleiter das Finden des Hinweises erschweren, kann er einen EW:Schreiben verlangen, weil die Seiten des Buches hier von durchsickerndem Regenwasser einmal nass geworden sind und die Tinte in Mitleidenschaft gezogen wurde.

An zweiter Stelle steht das **Grab** des für Haldar gehenkten Doppelgängers. Sein Vater erwirkte beim Baron ein Begräbnis auf dem Friedhof (Byrne 2), was sein musste um den Betrug zu verheimlichen. Das falsche Grab liegt am Rand im Schatten einer wuchernden Eibe und wilder Efeu hat sich ganz über die Steintafel ausgebreitet. Rupft man die Ranken und Blätter ab, wird der Name HALDAR MACSEAL wieder sichtbar. Der Brettersarg enthält eine menschengroße Lumpenpuppe in Hemd und Hose, die mit Stroh und Erde ausgestopft ist. In die Brust ist das Zeichen einer Hand mit sechs gespreizten Fingern aufgebrannt - sozusagen Samiels Unterschrift, durch die er dem toten Ding Bewegung einhauchte und Haldars Aussehen verlieh. Auch jetzt kann er die Puppe mit dem Zauber *Belebungshauch* noch ein einziges Mal angreifen lassen, wenn es ihm beliebt.

Lumpenkerl (Grad 15):
50 LP, 60 AP - TR - Gw 40, In t30, B 24 - EP 3
Angriff: Arme+15 (1W6–2); Raufen+6 (1W6–2) - ABWEHR+15, RESISTENZ+17/17/17

Ende

Das Ende dieses „Rosenblatts“ wird nur kurz skizziert. Durchschauen die Abenteurer mehr oder weniger die Vorgänge in Creofins Haushalt, könnten sie versuchen den Kaufmann ins Vertrauen zu ziehen. Er wird ihnen dann wohl die Gründe für sein Verhalten darlegen und sie bitten über sein Geheimnis Schweigen zu bewahren. Können die Spielerfiguren Ildebrant auf unauffällige Weise entfernen, ist er ihnen dankbar und schenkt ihnen etwa 100 Goldstücke pro Nase. Mit Mord will er nichts zu tun haben, aber er verrät die Täter nicht. Es genügt, dass dem Schurken Strafe angedroht wird, damit er sich zurückzieht. Er weiß, wann er ausgespielt hat und lacht sich noch hinterher ins Fäustchen über das angerichtete Durcheinander. Auf jeden Fall tritt er den Rückzug nicht freiwillig an, sondern wartet ab, bis er vor die Tür gesetzt wird.

Ildebrant ist kein Gegner für die Abenteurer. Bei einem gewaltsamen oder schockartigen Übergriff besteht sogar eine Chance von **30%**, dass er einen **Herzanfall** erleidet und 1W6 Stunden später daran stirbt. Die Beseitigung der Leiche könnte dann zu unerwünschten Verwicklungen führen. Die beste Idee wäre es, kaltes Blut zu zeigen und den natürlichen Tod „Gevatter Wealdreths“ zu verkünden und ihm ein ordentliches Begräbnis auf dem Friedhof zu gönnen. Solange die Maskerade weiterhin aufrechterhalten werden kann, gibt es nichts zu befürchten. Mit einem Aderlass und herzstärkenden Mitteln (EW:Heilkunde) kann eine Spielerfigur versuchen sein Leben zu retten, aber auch bei Erfolg ist Ildebrant fortan kaum noch beweglich und schwach. Ulrica, die davon sicherlich erfährt, könnte beschließen es den Abenteurern heimzuzahlen.

Falls es nach außen dringt, wer „Alfreond Knicknase“ in Wahrheit ist (die Abenteurer könnten z.B. belauscht worden sein oder sie waren bei ihren Untersuchungen zu unvorsichtig), erfährt über kurz oder lang auch der Baron davon und als Hüter des Gesetzes wird er den dem Galgen entronnenen Missetäter dingfest machen. Haldar muss daher wieder verschwinden, wobei die Spielerfiguren ihm helfen können. Brant MacAelfin unternimmt keine besonderen Anstrengungen den Flüchtigen zu verfolgen. Haldar kommt wie gerufen, damit man ihm die Schuld an den Rosentoten in die Schuhe schieben kann. Wer weiß, welche finsteren Umtriebe diesen Außenseiter nach Byrne gebracht haben? - vielleicht ein gemeiner Racheplan an der Stadt. Aufgrund seines Alters wird der Baron Haldar aber nur in maßvolle Haft nehmen und nach Beendigung des Rotrosentods bis zum Lebensende unter Hausarrest unter Creofins Verantwortung stellen. Der Kaufmann kommt glimpflich aus der Geschichte heraus, aber er gibt seinen Vorsitz in der Gilde auf und zieht sich vom Handel zurück. Sein Geschäft legt er in die Hände seines Sohnes Weomer.

Morgilins List

Auch dieses „Rosenblatt“ widmet sich einer Familiengeschichte, diesmal der des Barons Brant MacAelfin, der ebenfalls ein Skelett im Schrank hat. Im Mittelpunkt steht seine alte Amme Morgilin, die einiger finsterer Beschwörungskünste mächtig ist und eine Waffe der Rache gegen ihn schmiedet. Dieses Blatt der Rose kann der Spielleiter ebenfalls übergehen.

Als Baron Brant seine Mutter Grimalda auf Aesternis in die Verbannung schickte, konnte sich niemand vorstellen, was ihn dazu bewogen hatte. Auch machten beide nie Anstalten den Grund offenzulegen, denn die Wahrheit sieht ganz anders aus: Die eigentlich Verbannte ist Morgilin, Brants Amme, die er mehr als seine leibliche Mutter mit dem Herzen liebt. Morgilin ist eine Frau mit seltsamen Kräften und noch seltsamerer Herkunft. Der alte Baron Faragrim holte sie zu sich als Dienerin für seine Gattin, aber im Geheimen war sie seine Hofzauberin. Morgilin war im Hause von Mealagaunt, des berüchtigten Magisters und Schwarzkünstlers von Beornanburgh, aufgewachsen. Ihre Mutter war seine Geliebte und gehörte angeblich zum königlichen Haushalt. Ihr Name wurde bei dem Prozess, der Mealagaunt gemacht wurde, ausgespart. Der Magister starb zwar während der Verhandlung, aber als das Urteil endlich zwei Jahre später zu seinen Ungunsten gefällt wurde, grub man seine verrotteten Gebeine aus und verbrannte sie mit allen seinen Büchern. Bis dahin hatte Morgilin allein und vernachlässigt in Mealagaunts Haus gewohnt und sich anhand der verstreut herumliegenden Schriften selbst das Lesen beigebracht. Nach dem Urteil wurde sie als Magd von einem Bauern aufgenommen, aber bald machte sie ihrer Umgebung Angst. Es schien, als hätte sie in ihrem kindlichen Unverstand irgendwie die Grundbegriffe der Beschwörungskunst aus Mealagaunts undeutbaren Diagrammen erlernt. Wenn sie durch die Wiesen schritt, wollte man gesehen haben, wie schlangenähnliche Geschöpfe ihre Füße umspielten, und ging sie an der Friedhofsmauer vorbei, glaubte man schreckliche Köpfe zu erspähen, die sich über die Mauerkrone erhoben und hinter ihr hernickten. Da sie aber niemandem einen Schaden antat und ein Priester nach eingehender Prüfung feststellte, dass sie im Glauben fest und unbeirrt war, geschah Morgilin nichts. Es blieb jedoch nicht aus, dass sie aus dem Dienst entlassen wurde und ein Wanderleben aufnahm.

Faragrim MacAelfin erhielt Kunde über Morgilin, als diese verhärmt in Byrne auftauchte. So war er sich sicher, dass die junge Frau als einziges Wesen Mealagaunts in Flammen aufgegangene Bücher im Gedächtnis bewahrte - in bestimmten Kreisen bereits als „Buch des Schwarzen Magisters“ legendär geworden. Wohl niemand in diesem abgelegenen Winkel Albas wusste davon besonders gut und als der alte Baron sie als Dienerin aufnahm, breitete er gleichzeitig den Mantel des Schweigens über die Fremde aus. Ihre unbewussten Kräfte machte er sich auf seine Weise zunutze, indem er Morgilin studierte. In gewissen Grenzen gewann er durch sie besondere Einsichten, wenn dämonische Wesen sie in Besitz nahmen. Diese Dinge gehörten immer zu den bestgehüteten Geheimnissen des engsten Umkreises des Barons. Nach Faragrims Tod lehnte Brant es zwar ab, Morgilins Fähigkeiten anzuzapfen, aber er schickte sie auch nicht fort, weil er an seiner Amme hängt und sie an ihm. Doch mit zunehmendem Alter drängten die Mächte, die Morgilin bislang nur beiläufig oder schwach rufen konnte, sich stärker in den Vordergrund. Es wurde zu gefährlich sie dazubehalten. Die alte Baronin wusste, dass Brant seine Kinderfrau nicht aufgeben könnte. Deshalb nahm Grimalda Morgilin mit nach Aesternis um sie dort allein im Auge zu behalten. So konnte das Geheimnis beschützt werden und Brant hatte Morgilin weiterhin in seiner Nähe.

Dunkle Brut

Die Bedrängnis durch den Rotrosentod hat Baron Brant dazu verleitet zum ersten Mal Hilfe bei Morgilin zu suchen. Vielleicht kann nur ein dämonisches Übel ein anderes abwehren und außerdem ist seine Amme ja der einzige Mensch, dem sein Wohl wirklich am Herzen liegt - anders als eingebildeten Zauberkundigen aus Haelgarde, träumenden Mönchen und dahergelaufenen Abenteurern. Er begab sich deshalb wieder einmal nach Aesternis und schilderte den zwei Frauen seine Sorgen und seine Hoffnung. Morgilin versprach ihm auch, wirklich alles in ihrer Macht stehende zu versuchen um Byrne vom Rotrosentod zu befreien, wenn er nur bereit wäre sie gewähren zu lassen. Seitdem mehren sich in Byrne Gerüchte über eine Kreatur, die Blut stiehlt, und das Strandvolk erzählt sich von Geistern Ertrunkener, die für Blut an Land kommen (s. S. 62). Dahinter steckt die Amme, die Brant und Grimalda eingeredet hat, sich Blut beschaffen zu müssen, damit sie übernatürliche Verbündete zu Hilfe rufen kann.

Unglücklicherweise wissen der Baron und seine Mutter zu wenig über Beschwörermagie um Morgilins List erkennen zu können. Die Amme hat ihrem Brant nicht verziehen, dass dieser sie verbannte, und erblickte in seiner Bitte eine willkommene Gelegenheit sich dafür an ihm zu rächen. Das Ausmaß ihrer Verbitterung ahnen Grimalda und Brant nicht; sie können auch nicht wissen, dass mit dem Alter Morgilins Kindheitserinnerungen immer klarer wiedergekehrt sind. Mealagaunts verbrannte Bücher sind ihr gegenwärtig wie nie zuvor, sodass sie jetzt weiß, was sie zu tun hat. Möglicherweise ist es aber auch dieses gefährliche Wissen, das im unfertigen Verstand der jungen Frau nur mühsam Wurzeln schlagen konnte und endlich hinter der Stirn der Greisin pocht um sich wild Bahn brechen zu können.

Wie es sich damit wirklich verhalten mag - mit dem gesammelten Blut will Morgilin eine Horde finsterer Dämonen rufen und auf die Stadt loslassen. Sie weiß, dass sie diesen Kreaturen nicht wird befehlen können, aber ihr

eigener Tod und sicher auch der Grimaldas kümmern sie nicht, bringen die Dämonen ihr doch auch die ersehnte Befreiung aus dem Gefängnis.

Bezug zu Ulrica: Einen persönlichen Berührungspunkt mit Ulrica hat Morgilin nicht, denn im strengen Regelsinne ist sie weder Hexe noch Beschwörerin und sie verehrt auch nicht Samiel. Der Bezug ergibt sich daraus, dass Ulricas Treiben ihr mittelbar die Gelegenheit für ihre eigene Machenschaft liefert. Dennoch wäre es denkbar, dass Magister Mealagaunt zu Lebzeiten mit Samiel zu schaffen hatte und der Dämonenfürst daher Morgilin kennt. Samiel könnte ihr vor Brants Ankunft und Kniefall erschienen sein und ihrem zerrütteten Hirn den Plan zur Rache am Baron eingeflüstert haben. In diesem Falle hätte sie auch aus dieser Quelle die nötigen Anleitungen und Hilfsmittel zum Beschwören der Dunklen Horde erhalten. Unter dieser Voraussetzung wäre Morgilins Vergeltung zugleich Teil der größeren Kampagne, die Samiel gegen Byrne führt (s. *»Der Fremdling aus Aran«*).

Lösungswege

Mit Sicherheit können Morgilins **Vorbereitungen** zur Beschwörung Eifer und Argwohn der Abenteurer erregen. Versuchen diese den Schleier um ein Blut stehlendes Wesen oder Blut kaufende Geister zu lüften, riechen sie wohl auch bald Lunte. Sie können sich am Strand auf die Lauer legen oder ganz zufällig über Morgilins Mannschaft stolpern - das handhabt der Spielleiter, wie er möchte. Die Amme muss sich eine größere Menge Menschenblut besorgen, weil sie mehrere Dunebrasten auf einmal rufen will. Es ist mehr als sie selbst aus ihren eigenen Adern opfern kann und Grimalda sowie der Baron wollen sich dafür nicht hergeben. Weil Brant möglichst nichts mit dem Vorgang zu tun haben will, stellt er auch keinen seiner Krieger als Blutspender zur Verfügung. Deshalb ist Morgilin gezwungen den Lebenssaft auf umständliche Weise nach und nach an Land aufzutreiben. Fast jede Abenddämmerung schleichen sich zwei Wachen des Barons (Byrne 3) - verschwiegene Verwandte, die er ins Vertrauen gezogen hat - ans Seeufer, legen am Strand eine Vermummung aus Seetang an und wandern übers Watt nach Aesternis. Dort holen sie Morgilin ab, die ihr Gesicht gleichfalls mit Tang bedeckt und in Mantel und Hut mitgeht, sodass sie als Mann erscheint. Mit der Flut rudern die Wachen mit ihrer Führerin in einem Nachen an den Strand und ziehen zwischen Mitternacht und der ersten Stunde zu ihrem Geschäft aus. Nur das Strandvolk ist arm und verroht genug um für Morgilins Angebot von 10 Goldstücken für etwa einen halben Liter Blut anfällig zu sein (das Geld stammt natürlich vom Baron). Da sie von Natur eine tiefe, krächzige Stimme hat, halten die Menschen sie für männlich - den „Kapitän“ der Geister der See. Das abgezapfte Blut fängt die Amme in glasierten Rundflaschen aus Ton auf, deren Öffnungen sie mit ölgetränkten Stücken von Leintuch zubindet. Danach kehren die Drei zügig zurück zum Nachen, damit sie noch auf dem Wasser wieder nach Aesternis kommen. Im frühen Morgen, wenn das Watt erneut trocken ist, begeben die Wachen sich zu Fuß heimwärts.

Die Abenteurer könnten sich als Blutspender anbieten und auf diese Weise versuchen hinter die Berichte des Strandvolks zu kommen. Hierzu sind wohl Schauspieler- oder Verkleidungskünste erforderlich, damit Morgilin nicht misstrauisch wird. Durch Abzapfen eines ganzen Liters Blut verliert eine Spielerfigur 1W6 AP und 2 LP. Morgilin sticht mit einem scharfen Messerchen eine Ader in der Ellenbeuge an. Sie benötigt mindestens 7 Tage, bis sie das Beschwörungsritual durchführen kann, denn länger kann sie eingesammeltes Blut nicht flüssig halten. Sie rührt dazu ein spezielles Pulver ein, das die Gerinnung aufschiebt. Die Vorbereitungen ziehen sich jedoch eher länger hin, denn auf einer Strandrunde schwankt der Blutertrag doch erheblich (1W6/2 Liter) und gewaltsame Beschaffungsmaßnahmen wagt sie nicht. Deshalb hatten die Gerüchte Zeit sich bis nach Byrne auszubreiten. Möglicherweise muss(te) Morgilin auch die Stadt nach Spendewilligen absuchen, weil sie das Strandvolk bereits zu sehr buchstäblich ausgeblutet hat. Geeignete Freiwillige wären die Bettler (Byrne 2), Dirnen vom *Walischen Bad* (5) und Dan MacSeal (11). Unter den Stadtleuten kann sie allerdings auch an Personen geraten, die sich widerspenstig verhalten - natürlich auch an die Spielerfiguren. Auf jeden Fall muss sie in diesem Revier deutlich mehr Geld für einen halben Liter Blut anbieten (bis zu 50 GS).

Weitere bedeutsame Beobachtungen, die vor Morgilins List warnen können:

- Blutspender fallen durch ungesunde Blässe oder Verbände am Arm auf; sie können auch zu viel Blut verloren haben und ohnmächtig aufgefunden werden.
- Größere Beträge an Goldmünzen im Besitz von Strandvolk oder anderen armen Leuten, über deren Herkunft sie nichts sagen wollen oder lügen (*Menschenkenntnis*).
- Spuren von frisch geronnenem Blut irgendwo am Strand, in einer Dünen- oder Pfahlhütte oder in Byrne.
- Auf Aesternis ein Geruch nach verdorbenem Blut (EW: Riechen): Morgilin vergräbt Blut, das älter als 7 Tage geworden ist, in einer Sandgrube.
- Neun Tonflaschen, die im Wohnhaus auf Aesternis versteckt sind (EW:Suchen): die meisten oder alle mit unterschiedlichem altem Blut gefüllt (Fassungsvermögen bis 1,5 Liter).
- Dort auch ein Töpfchen mit übel riechender fetthaltiger Farbe (Entenschmalz, Möwenblut, Fischgalle und Fledermausspucke): dient zum Malen des Beschwörungsoktagons.

Es dürfte den Spielerfiguren, nachdem sie von einigen dieser Vorgänge und Hinweise Wind bekommen haben, nicht schwer fallen zu ahnen, dass sich auf Aesternis etwas zusammenbraut. Auch hier können **magische Ermittlungsmethoden** zu Erkenntnissen führen (s. den entsprechenden Abschnitt die Erläuterungen im Teil *»Die Toten und Ulrica«*). Nur der Baron und seine Mutter bilden sich ein zu wissen, was Morgilin vorhat, aber diese beiden wer-

den zu den Abenteurer kaum davon reden, falls sie nicht dazu gezwungen sind, z.B. weil sie erkennen, dass die Spielerfiguren schon zu viel selbstständig herausgefunden haben. Doch da sie sich ja im Irrtum befinden und die Amme für eine treue Seele halten (nur Grimalda hegt vielleicht leise Bedenken gegenüber der Frau, mit der sie seit vielen Jahren allein das Dach überm Kopf teilt), könnte ein Enthüllungsgespräch gar auch die Abenteurer fälschlich davon überzeugen, dass Morgilins Absichten gut sind. Hier könnten *Menschenkenntnis* oder *Sechster Sinn* von Nutzen sein. (Ebenso könnte sie für die vermeintliche Verantwortliche für den Rotrosentod gehalten werden und dadurch als Ablenkung von Ulrica wirken.) Die zwei Wachen des Barons, die Morgilin auf ihren Ausflügen begleiten und ggf. beschützen, können nur annehmen, worum es geht, aber soweit sind sie nicht eingeweiht worden. Außerdem sind sie ergebene Dienstmannen Brants und brechen auch nach einer Gefangennahme nicht so leicht ihre Schweigewort (Loyalität 90).

Mit einem **EW–8:Sagenkunde** oder **Zauberkunde** (die Wissensfertigkeit mit dem höheren Erfolgswert) zu einem passenden Zeitpunkt besteht die Chance, dass eine Spielerfigur Morgilins Namen schon einmal gehört hat und sich an Einzelheiten an Mealagaunts Prozess und das „Buch des Schwarzen Magisters“ erinnern kann - bei kritischem Erfolg an alles. Das sollte nur einem Abenteurer möglich sein, dessen Heimatland Alba ist. Der Abzug ist deshalb so groß, weil allein der Name als Anhaltspunkt sehr schwach ist; der Spielleiter kann ihn aber verringern, wenn er es im besonderen Fall für begründet hält oder die Abenteurer schon an eine Dämonenbeschwörung denken.

Ende

Wenn die Spielerfiguren Morgilins Plan nicht zunichte machen, dann beschwört sie eine **Dunkle Horde** aus 2-7 Dunebrastinnen II und einer Dunebrastin IV als Anführerin. Die Größe der Horde bestimmt der Spielleiter am besten in Abhängigkeit davon, was er den Abenteurern zumuten möchte; außerdem kann er einem Teil oder allen der niederen Dunklen Kämpferinnen ein passendes Chaoszeichen geben, das ihre Bekämpfung etwas erleichtert. Den Zeitpunkt der Beschwörung kann der Spielleiter so festlegen, wie es ihm passt, denn wie viel Blut Morgilin noch fehlt, weiß ja nur er - sie benötigt mindestens 13 Liter, die insgesamt nicht älter als 7 Tage sein dürfen. Er kann natürlich auch pro Tag auswürfeln, wie viel Lebenssaft sie in der Flasche nach Aesternis tragen kann und so per Zufall herausfinden, wann es ungefähr so weit ist.

Die **Beschwörung** findet in tiefer Nacht statt und dauert gut 4 Stunden - 1 Stunde das Zeichnen des Achtecks sowie der Beschwörungsrunen und 3 Stunden das Ritual, das aus Umrundungen, heiserem Geflüster und wimmernden Gesängen besteht, bei denen Morgilin sich in tiefer Ekstase befindet. Sie zeichnet nur ein Oktagon, kein Oktagramm - einem Beobachter, der sich mit diesen Dingen auskennt (*Zauberkunde*), wird dabei klar, dass, was immer auf den magischen Ruf kommt, am freien Entweichen nicht gehindert werden wird. Das Achteck gewährt Zugang, aber nur der Achtstern in einem Kreis kann festhalten. In der Tat kann Morgilin die Dunebrastinnen ihrem Willen nicht unterwerfen, aber das weiß sie auch. Sie will nur das Tor sein um Verderben über Byrne zu bringen; was mit ihr geschieht, ist ihr gleichgültig. Wird sie während der Beschwörung unterbrochen und am Fortfahren gehindert, kann nichts mehr passieren. Morgilin hat nur einmal die Kraft und die Mittel zur Durchführung ihres Plans. Danach ist sie innerlich ausgebrannt und fällt in einen Zustand völliger Gemütsstarre, aus dem sie nie mehr herausfindet.

Die **Dunklen Kämpferinnen** sehen aus wie dünne Menschenfrauen in fallenden, grauen Gewändern; jedoch haben sie bärtige Gesichter, ihre Finger haben einziehbare Krallen und ihre Augen sind groß wie Suppenschalen. Zudem haben sie Musikinstrumente dabei: Handpauken am Gürtel und fanfarenähnliche Holztrompeten mit durchdringendem Ton. Wenn sie erscheinen, spielen sie zuerst einen erregenden Tanz und verteilen sich dabei im Raum. Dann hören sie auf und greifen Morgilin an, später auch Grimalda. Ohne fremde Hilfe können die Frauen dies nicht überleben. Dann suchen die Dunebrastinnen die Insel ab und nehmen schließlich das Boot um zu den anderen bewohnten Sturminseln oder sofort an Land zu fahren. Niedere Dämonen verlassen *Midgard* spätestens nach 1 Stunde, aber diese bleiben, solange sie dazu Lust haben. Einmal weil sie so überaus bedingungslos „eingeladen“ wurden und zweitens weil sie wirklich so übel sind, wie Morgilin es sich gewünscht hat. Zum vorgezogenen Abschied von dieser Welt können sie nur gezwungen werden, indem sie mehr als die Hälfte ihrer Lebens- oder alle Ausdauerpunkte verlieren oder indem sie magisch verbannt werden (*Austreibung des Bösen*). Die Dunebrastinnen können gegen jeden Einwohner vorgehen, den der Spielleiter dazu bestimmt - natürlich möglichst passend zum Gesamtzusammenhang aller Ereignisse in und um Byrne. Dabei treten sie mit ihren Instrumenten auf und mimen Spielleute, die sie ja auch tatsächlich sind, um unvorsichtige Opfer anzulocken. In der Stadt schlagen sie nur während der Dunkelheit zu, am Tage verbergen sie sich in den Dünen oder irgendwo im Marschland. Die unholden Musikantinnen ziehen ein bis zwei Opfer vor; an größere Menschengruppen trauen sie sich nicht heran. So wäre es z.B. möglich, dass sie in einer Nacht der Jägerin Ulrica plötzlich auftauchen und Krollaks Diebe oder die Bogenschützin bedrängen.

Dunebrastin IV (Dämonin Grad 4):
15 LP, 25 AP - LR - St 100, Gw 40, In 20, B 30 - EP 6
Angriff: Klauen+8 (2W6); Raufen+7 (1W6+1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+15/15/13
Bes.: Infrarotsicht

Dunebrastin II (Dämonin Grad 2):
10 LP, 15 AP - LR - St 60, Gw 60, In 20, B 30 - EP 3

Angriff: Klauen+7 (1W6+2); Raufen+6 (1W6) - ABWEHR+12, RESISTENZ+13/13/11
Bes.: Infrarotsicht; evtl. Chaoszeichen *Feuerempfindlichkeit*, *Lichtscheu* (–2 auf alle EW und WW bei Licht von wenigstens trüber Tageshelligkeit) oder *Silberempfindlichkeit* (doppelter Schaden durch versilberte Waffen)

Schaffen es die Abenteurer die Beschwörung zu verhindern oder die Dämoninnen zu besiegen, bevor jemand zu Schaden kommt, wird der Baron sie früher oder später zu sich rufen um sie zu belohnen und - wichtiger noch - ihr Schweigen zu erkaufen. Wenn sie ihm versprechen das Geheimnis von Morgilin zu wahren, schenkt Brant ihnen, was sie wollen (wobei der Gesamtwert von etwa 250-500 GS je Spielerfigur eingehalten werden sollte). Irgendwelche persönlichen Dinge, die etwas über den Anlass verraten könnten, vermeidet er, aber natürlich kann ihnen die Dankbarkeit des Fürsten auch in Zukunft eine Hilfe sein. Lehnen die Abenteurer den Handel ab, steht ihr Wort gegen das von Brant und Grimalda. Da die Verbannung auf Aesternis weiter besteht, kann der Baron jedwede weitere Untersuchung durch neugierige Dritte wirksam unterbinden.

Finden Morgilin und Grimalda den Tod, bleibt ein bis ins Herz getroffener Brant zurück, der lange brauchen wird um sich von diesem Schlag zu erholen. An seiner Dankbarkeit für die Abenteurer und dem oben Geschriebenen ändert das aber nichts. Haben die Dämoninnen für weitere Opfer außerhalb von Aesternis gesorgt, erhöht das eher den Preis, den Brant für das Schweigen der Abenteurer bezahlt (500-750 GS), da es dann noch kostbarer ist.

Der Fremdling aus Aran

Zu guter Letzt bekommt auch Samiel sein eigenes „Rosenblatt“, damit er nicht nur auf Umwegen seine Hände mit im Spiel hat. Beschrieben werden unterschiedliche Streiche von mehr oder weniger harmloser Art, mit der er Stadt und Leute heimsucht. Der Spielleiter kann sie ggf. vollständig fortfallen lassen.

Ein fremdes Schiff mit roten Segeln taucht vor der Küste auf und nähert sich um einen Fremdling mit seiner Ladung an den Strand zu rudern. Es ist der aranische Kaufmann **Tabrizir**, den ein chryseischer Segler in diese Gefilde gebracht hat. Die Mannschaft betritt nicht das albische Festland, sondern legt schnell wieder ab. Der Araner ist ein komischer kleiner Mann mit einem Schnurrbart, dessen Enden sich wie Eichhörnchenschwänze sträuben. Auf dem Kopf trägt er einen hohen Hut, der wie eine dicke glatte Kerze aussieht. Seine Kleider bauschen sich auf wie aufgeschüttelte Kissen und in der rechten Hand schwenkt er ein goldenes Stöckchen mit einem wie ein Tau verschlungenen Schaft, um damit albern auf dieses und jenes zu zeigen. Der Fremdling bezieht in der Herberge *Heiliger Farand* Wohnung (Byrne 8). Dieses Ereignis kann bereits vor Ankunft der Abenteurer stattgefunden haben.

Samiel wählte die Planken eines chryseischen Handelsschiffes um auf *Midgard* zu erscheinen. Er schüchterte die Seeleute dermaßen ein, dass sie ihn wie gewünscht hier absetzen und gleich wieder verschwinden. Tabrizir ist also der Dämonenfürst, der sich auf diese Weise einen markanten und gleichzeitig unauffälligen Auftritt verschafft. Nicht einmal Ulrica weiß davon. Das Stöckchen ist sein ganz aus Gold bestehender *Stab der Sicherheit*, der einer in sich gedrehten Schlange nachempfunden ist - allerdings verdeckt seine Hand den Schlangenkopf. Für Eingeweihte der Dämonenkunde ist der Stab ein Rangabzeichen, das die wahre Natur seines Besitzers anzeigt.

Spiegelei

Nachdem Samiel eine Weile in der Herberge residiert hat, begibt er sich eines Mittags auf den Vorplatz des Tempels (Byrne 1) und stellt seinen großen **Zerrspiegel** auf (Beschreibung im Anhang). Bedienstete der Herberge ziehen ihm das schwere Gerät mit einem Handkarren. Mit lauter Stimme preist Samiel den Spiegel an als *„ein vortreffliches Kunststück zur Belustigung von Jung und Alt, zur Unterhaltung der Klugen und zur Belehrung der Dummen - 1 Pening ein Kind, 5 Pening ein Erwachsener.“* Es dauert nicht lange und eine Menschenmenge läuft zusammen um das Angebot des fremden Schaustellers zu erproben. Die Hinterseite des Spiegels ist mit einem dreiteiligen Vorhang abgeschirmt, hinter den Samiel sich begibt, wenn ein Neugieriger vortritt um sich zu betrachten.

An dem Treiben vor dem Tempel nehmen nach einiger Zeit die Priester Anstoß; vor allem Joraide richtet harsche Worte an die Menge um den Auflauf zu zerstreuen. Die anderen schauen zweifelnd zu. Die Kirgh Albai hat im allgemeinen nicht viel übrig für Gaukelei, aber in diesem Fall wissen sie nicht recht, was sie von der Sache halten sollen. Ist es nur lächerlich gutes Geld für einen „lügnerischen Spiegel“ auszugeben oder beleidigt es die Götter, wenn man sich über die Verunstaltung des menschlichen Leibes lustig macht? Heißt dies nicht sogar (auf theologischer Ebene), die Welt, wie die Götter sie gewollt haben, mit Unordnung zu füllen? - denkt Aramer, aber so sicher ist er sich nicht, denn heute hat er starkes Ohrensausen, das ihn beim Nachsinnen stört.

Der Zauberspiegel erlaubt es Samiel, sich in den Besitz kleiner und größerer Geheimnisse möglichst zahlreicher Byrner zu bringen, z.B. von Rumifrig (s.u.). Wenn auch eine Spielerfigur in den Spiegel guckt, sollte der Spielleiter sich gut überlegen, was Samiel nun über sie wissen könnte - natürlich am besten etwas, was im weiteren Verlauf des Abenteuers eine Rolle spielen könnte und von dem ihre Gefährten keine Ahnung haben. Es könnte dem

Dämonenfürsten später noch helfen einzelne Abenteurer auf seine Seite zu ziehen.

Die weiteren Wirkungen von Samiels Spiegel auszuwürfeln, ist in erster Linie bei den Spielerfiguren interessant, weil sich dadurch nette Überraschungen ergeben können.

Rumifrig

Der Rosenzüchterin wurden ein paar von Samiels Rosenpfeilen gebracht um sie in Töpfe setzen zu lassen (s. Byrne 4) - das kann Ulricas Meister dank des *Zerrspiegels* herausfinden. Nun macht er sich daran die eingepflanzten Rosen mit dämonischer Wachstumskraft zu befruchten. In Folge verwandeln diese sich in Kletterrosen, die schlagartig wuchern. Sie bilden einzelne Ranken aus, die innerhalb von Tagen die ganze Stadt erfassen können. Allerdings bilden sie keine Hecken und dichtes Gestrüpp an den Häuserwänden - wie in der Sage von der schlafenden Prinzessin -, sondern sie strecken sich wie ein Netz aus einzelnen Fühlern in den Schatten und Ritzen so heimlich aus, dass sie kaum bemerkt werden können (in geeigneten Augenblicken **EW–2:Wahrnehmung**). Außerdem blühen die Rosen nur nachts; am Tage verschließen sie sich völlig.

Der Duft der Kletterrosen besitzt unterschiedliche Wirkungen, je nach Wunsch Samiels bzw. des Spielleiters. Er entsteht aber nur, wenn die Rosen aufgehen. Opfer können sich jeweils mit einem **PW:Gift** dagegen wappnen. Durch Lüften oder Windbewegung kann der Duft vertrieben werden. In geschlossenen Räumen tritt die Wirkung häufiger ein, hingegen kann sie im Freien nur in windgeschützten Ecken oder wenn jemand den Rosen sehr nahe kommt einsetzen.

1: *Hauch der Verwesung*
2: *Namenloses Grauen*
3: *Schlaf*
4: *Magischer Stechmückenschwarm* (Größe schwankt nach Jahreszeit: Grad 1 im Winter bis Grad 4 im Sommer)
5: *Vertieren*
6: *Verzweiflung*

Mit den Kletterrosen kann Samiel für ein allmählich ganz Byrne ergreifendes Chaos sorgen: Häuser, die durch Gestank oder Mücken unbewohnbar werden; unerhörtes Benehmen und Streit; plötzliche Mutlosigkeit und Arbeitsunfähigkeit. Durch unglückliche Verkettung der Umstände können sich daraus auch ernste Vorfälle ergeben - eine Schlägerei unter Nachbarn, eine Schändung oder ein Unfall mit schwerwiegendem Ausgang (z.B. könnte einer der Priester, der im Tempel Nachtdienst verrichtet, von *Namenlosem Grauen* gepackt werden und beim Hinausrennen über den zufällig vor der Türschwelle schlafenden Betteljungen Dagelrod stolpern und gefährlich stürzen). Die Abenteurer kommen der Ursache wohl nur auf die Spur, wenn sie selbst betroffen werden oder diesen Vorkommnissen größere Bedeutung zumessen. Um das Übel abzustellen, müssen sie zur Wurzel in Rumifrigs Haus gehen und diese dort abschneiden. Rumifrig leidet fortwährend unter *Schlaf* oder *Verzweiflung*, sodass sie gegen die wildgewordenen Setzlinge allein nichts unternehmen kann und auf Hilfe von außen angewiesen ist.

Mückenschwarm (Grad 1, 2 oder 4 - Schwarm):
3, 6 oder 12 LP, AP = LP - OR - St -, Gw 60, In t10, B 12 - EP 1
Angriff: Schwarmangriff+7 oder +8 (1W3/1W6–4/1W6–2 AP & evtl. Infektion, s. *Das Bestiarium* S. 153) - ABWEHR+0, RESISTENZ+10/10/10
Bes.: feuerempfindlich; –4 auf gegnerische EW:Angriff
Nur Grad 4: **»Zaubern+10:«** *Funkenregen* (Wirkungsdauer 10 sec; kein WW:Resistenz erlaubt)

Aergyle und Ysolta

Auch die beiden Zauberkundigen aus Haelgarde, den Magier Aergyle MacTuron und die Thaumaturgin Ysolta Withaend, nimmt Samiel aufs Korn, denn sie halten sich für klug genug, seine Dämonentücke zu bekämpfen. Er heckt einen gehässigen Scherz aus um sie nach Strich und Faden zum Gespött zu machen. Diese Wunden für ihre Selbstachtung können noch lange schmerzen und dazu führen, dass sie später in ihrem Leben Genugtuung in einem Pakt mit Samiel suchen.

Samiels Vorgehen ist sehr einfach. Dank seiner Verwandlungsfähigkeit kann er das Aussehen des Barons annehmen, der angeblich einen vertraulichen Besuch bei Aergyle macht und diesen *„ob seiner Weisheit“* in solchem Maße über den grünen Klee lobt, dass dem alten Mann die Brust sichtlich schwillt. Wenn ein hoher Herr sich herablässt und so freundschaftlich spricht, kann auch ein nüchterner Magier größenwahnsinnig werden. Um nachzuhelfen verleiht Samiel ihm beim Abschied eine prächtige goldene Kette, die dem Ratsherrn einer großen Stadt wohl anstehen könnte. Das auffällige Schmuckstück, das der Beschenkte fortan natürlich stolz zur Schau stellt, ist nur eine Kette aus Erbsenstroh, die mit *Feenzauber* verwandelt und mit *Pulver der Zauberbindung* behandelt wurde.

Ähnlich im Falle Ysoltas: Samiel stellt sich ihr auf der Straße als junger Edelmann aus Byrne vor und freit um sie. Die strebsame Thaumaturgin ist solche gut aussehenden Verehrer nicht gewohnt und es schmeichelt ihr. Samiel versteht sein Handwerk in der Frau Gefühle und Liebe zu erwecken, mit Hilfe von seidenen Bändern und goldenen Ringlein oder einem abendlichen Ständchen. Wenn es ihm gelingt, raubt er ihr in einem Schäferstündchen die Unschuld.

Samiels Betrügereien dienen mehreren Zwecken: Er treibt einen Keil zwischen Aergyle und Ysolta, denn der eine missbilligt die Liebelei der Jüngeren und die andere wird von Eifersucht auf den Älteren gequält, der die Lorbeeren einzuheimsen scheint. Uneinigkeit und Ärger ist damit der Weg gebahnt. Zweitens lenkt Samiel ihre Aufmerksamkeit

von der weiteren Erforschung des Rotrosentods ab. Drittens macht er sie für die Abenteurer eher unglaubwürdig, falls diese von den Haelgarder Zauberkundigen Unterstützung erwarten. Zum Schluss geht es Samiel darum seine Opfer bloßzustellen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Aergyle dem richtigen Baron gegenübersteht und sich als übergeschnappter Gernegroß blamiert. Zu allem Überfluss befreit Samiel im rechten Moment die Kette von ihrem Zauber und macht damit Aergyles Schande für jedermann augenfällig. Das Sprichwort „jemandem einen Erbsenkranz geben“ bedeutet hier nämlich, einen unerwünschten Liebhaber dahin zu schicken, wo der Pfeffer wächst - eine etwas anzügliche, aber nicht unzutreffende Anspielung. Das Gelächter ist groß.

Ysolta steht plötzlich als wolllüstige Dirne dar, die mit Liebessäften auf Männer ausgeht. Samiel schickt ihr einen Korb mit vertrockneten Rosen, die mit Asche bestäubt und dadurch schwarz sind. „Schwarze Rose“ ist in der Sprache der leichtlebigen Männer nichts anderes als der weibliche Schoß. Unabhängig davon, ob der Bösewicht bei Ysolta zum Ziel gekommen ist oder nicht, ist ihr Ansehen in Byrne dahin. Es geschieht dieser „Hexe“ nur recht, dass sie einem dahergelaufenen und wieder verschwundenen Spitzbuben auf den süßen Leim gegangen ist. Als Ergebnis verlassen Aergyle und Ysolta die Gegend als Gedemütigte, die sich in gegenseitigen Vorwürfen ergehen und so schnell nicht wieder ihres Lebens froh werden.

Die Abenteurer

Die Spielerfiguren nimmt Samiel sich (jetzt noch) nicht vor. Das mag der Spielleiter seltsam finden, aber mit einem Dämonenfürsten als Gegenspieler wären sie vermutlich überfordert - sie sind ja auch wirklich mit anderen *»Blättern der Rose«* genug beschäftigt. Außerdem kann Samiel so weit in die Zukunft sehen, dass er andere Pläne mit den Abenteurern hat. Auch rührt er keinen Finger um Ulrica vor den Nachstellungen und Fallen der Spielerfiguren zu beschützen. Ihr Schicksal soll sich hier allein erfüllen, das Samiel für besiegelt hält. Es ist daher Zeit von dieser guten Freundin Abschied zu nehmen.

Gelingt es den Abenteurern Samiel aus Byrne zu verscheuchen, z.B. durch starken Angriff, magisches Bannen oder indem sie alle seine Ränke aufdecken und durchkreuzen - wie langweilig! -, kehrt er im letzten Teil des Abenteuers wieder.

Der Tod der Rose

Mit Ulricas Gefangennahme und Tod fällt das letzte Blatt des Rotrosentods. Im Normalfall werden die Abenteurer die Hexe überwinden und dem Baron ausliefern, weil sie nur so glaubwürdig machen können, dass sie die wahre Übeltäterin erwischt und deshalb Anspruch auf Belohnung haben. Ulrica sucht ihr Heil ja auch bevorzugt in der Flucht, sodass es kaum nötig sein dürfte sie umzubringen.

Der Spielleiter hat auch die Möglichkeit die Hexe durch jemanden anderen erwischen zu lassen. Dies könnte sinnvoll sein, falls die Abenteurer zu lange brauchen um ihr auf die Schliche zu kommen und langsam die Lust daran verlieren. Vielleicht haben sie sich zu sehr in den Nebengeschichten der anderen „Rosenblätter“ verzettelt, was ja nicht langweilig sein muss, oder sie drängen in die Sümpfe zu neuen Schauplätzen weg von Byrne. In so einem Fall kann der Spielleiter den Reigen des Rotrosentods abkürzen, beispielsweise indem er Ulrica auf ihrer nächsten Nacht als Jägerin in die Arme der ritterlichen Nachtgarde laufen lässt (Byrne 8) oder indem ihre Bogenschießkünste kläglich versagen und ihre Opfer zur Gegenwehr übergehen, sie verletzen und verfolgen, bis allgemeiner Tumult der Sache ein Ende macht. Ulricas Glückssträhne kann nicht ewig andauern - ob nun mit den Abenteurern oder ohne sie.

Der Raub des heiligen Schwerts

Die Neuigkeit von Ulricas Auslieferung erreicht auch Krollak auf Burg Barangarst durch einen seiner Anhänger (entweder durch den Wanderprediger Wilfryd oder den Waelinger Ottar). Sofort plant er aufs neue den Raub von Farands Schwert, aber diesmal führt er den Überfall selbst an. Zu viele seiner Gefährten haben schon das Leben durch seine Großmutter verloren, sodass von diesen niemand mehr gehen will. Krollak geht aber nicht ohne Genossen in der Tücke - er kann mehrere **Irrlichter**, die bösen Feen der Sümpfe, überreden ihm beizustehen und den Stadtmenschen eine lange Nase zu drehen. Ihm hilft dabei seine Dämonenkunst *Sprechen mit Irrlichtern* sowie die Tatsache, dass die Unfeen ihn schon lange kennen und auch als eine Art Geist des Sumpfes anerkennen.

Beim Überfall auf die Kapelle des Heiligen Farand (Byrne 18) sind die Abenteurer mit einiger Wahrscheinlichkeit nicht dabei, sondern halten sich bei Ulricas Hinrichtung auf (s.u.) - diesen Tag hat Krollak mit Bedacht gewählt. Nur wenige **Clankrieger** halten Wache - rund 5 (Spieldaten im Anhang); der Jubel über das Ende des Rotrosentods macht die Leute leichtsinnig und natürlich möchten alle zuschauen, wenn die dafür verantwortliche Hexe am Galgen das Fliegen lernt. Das Vorgehen der Räuber sieht so aus: Die Irrlichter flattern in die Stadt und hüllen Clanhalle und Wiese in eine Nebelbank, die für Verwirrung und Geräuschdämpfung sorgt. Krollak in Rüstung reitet durch das Tor und lässt sein graues Ross mit den Hinterhufen die Kapellenpforte aufsprengen. Die Irrlichter haben mit den herumtastenden Kriegern leichtes Spiel - diese taumeln bald schwerfällig und kopflos durch die Gegend (*Verlangsamen, Verwirren* und Dornengift), hilflos nach den Irrlichtern schlagend, die mit ihren feinen

Stimmen hämisch kichern. Krollak hat genug Zeit eines der Eisengitter mit seinen Ogerkräften auseinanderzubiegen, die Kapellenmitte zu betreten, die kostbare Truhe unter dem Altarstein hervorzuziehen, den Deckel aufzubrechen und das Schwert, das in einen seidenglänzenden, grauen Webstoff eingeschlagen ist, herauszunehmen. Der Stoff ist ebenfalls sehr wertvoll, da er unverbrennbar und säurefest ist. Es besteht aus den Fasern einer Kristallart, *Bergflachs* genannt, auf deren Verarbeitung sich das Zwergenvolk versteht. Bei den Chryseiern heißen solche Kristalle und daraus gemachte Gegenstände *Asbest*.

Befinden die Abenteurer sich in der Nähe der Clanhalle oder erwarten den Roten Ritter in weiser Voraussicht oder Vorsicht in der Kapelle selbst, bekommen sie es zuerst mit den Irrlichtern zu tun. Auf jede Spielerfigur stürzen sich 2-3 der flatternden Unfeen, die nach Möglichkeit versuchen den Gegner von Krollak fernzuhalten, damit dieser ungestört den Raub begehen kann. Auch bei diesem Zusammenprall lässt Krollak die Abenteurer links liegen, wenn sie ihm nicht mitten in den Weg treten oder angreifen. Ist der Kampf für ihn aber nicht zu vermeiden, ist es sein Hauptziel sich eine Fluchtgasse zu schlagen und fortzureiten. Gerät er in höchste Not getötet oder überwältigt zu werden, kann der Spielleiter eine Schar seiner Gefährten, Vogelfreie und Geächtete, wie einen Wind hereinstürmen lassen (Spielwerte im Anhang). Sie sind Krollak für den Ernstfall gefolgt, weil sie sich Sorgen um ihn machten. Mit ihrer Hilfe sollte es dem Roten Ritter möglich sein lebend zu entkommen. Ob mit oder ohne das Schwert des Heiligen ergibt sich.

Schlau sind die Abenteurer, indem sie selbst das Schwert aus der Truhe vor Krollak stehlen - hoffentlich nur um es in Sicherheit zu bringen und hinterher wieder zurückzulegen. Nutzen sie ebenfalls die dank Ulricas Hinrichtung in der ganzen Stadt entstehende Unachtsamkeit, ist der Versuch leicht genauso aussichtsreich; sie müssen dann nur schneller als Krollak sein. Der Laird und der Baron haben für diese Maßnahme Verständnis, sobald oder nachdem sie sehen, dass damit dem echten Räuber ein Schnippchen geschlagen wurde. Davor hingegen werden die Spielerfiguren Bladier Urstan MacAelfin kaum überzeugen können, dass diese Entweihung der Kapelle notwendig sein soll. Es geht immerhin um das Clanheiligtum und die Abenteurer werden nichts besonders Handfestes zur Stützung ihrer Meinung vorbringen können. Wehe ihnen, falls sie in der Kapelle mit der Hand am heiligen Schwert ertappt werden. Dann erleben sie die restliche Zeit, bis der stattgefundene Raub ihnen Recht gibt, im Kerker.

Vielleicht findet der Spielleiter es zu leicht das Schwert des Heiligen Farand zu entwenden, trotz der besonderen Umstände und der Tatsache, dass kein normaler Albai diese Schandtat begehen würde - wie man meinen sollte. Dann könnte er das Schwert in der Kapelle mit einer geschickten Nachbildung der echten Waffe ersetzen, die ein früherer Laird unter strenger Geheimhaltung hat anfertigen lassen (eine magische Waffe +0/+0, die natürlich keine göttliche Aura besitzt). Wo Farands Schwert tatsächlich aufbewahrt wird, bleibt die Frage.

Irrlichter (Naturgeister Grad 1):
7 LP, 3 AP - OR - St 10, Gw 100, In 20, B 6/30 - MW+14, EP 1
Angriff: Blasrohr+7 (1W6-Gift, Virulenz+10); Raufen+5 (1W6–5) - ABWEHR+15, RESISTENZ+12/14/14
Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen Kaltes Eisen und toquinischen Stahl (Verlust der Zauberfähigkeiten); *Nachtsicht+8*
»Zaubern+17:« *Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Nebel wecken, Pflanzenfessel, Unsichtbarkeit, Verlangsamen, Verwirren*

Unterm Möwenbaum

Am dritten Tag nach Ulricas Ergreifung spricht der Baron schnell das Urteil, denn die Beweise für die Schuld der Hexe liegen auf der Hand - ihr magischer Bogen, die schwarzmagischen Rosenpfeile im Köcher, die Aussagen von Thurbran MacSeal und seines Neffen Folstan über „Muhme Arwa“. Zudem kennt man sie als Wycca aus den Sümpfen, gegen die schon immer Verdacht gehegt wurde. Die Verurteilte schmückt sich sogar mit ihren Taten ohne diese zu rechtfertigen oder zu erklären. Sie ergötzt sich an dem Wissen, dass sie den Grund für die Rosentoten als Geheimnis mit ins Grab nehmen wird. Sind die Abenteurer darauf gekommen, warum Ulrica die Fremden verfolgt und getötet hat, schweigt sie stolz und gibt ihnen nicht die Genugtuung der Bejahung.

Die Hinrichtung folgt unmittelbar auf den Richterspruch. Nahezu ganz Byrne geht mit dem Schinderkarren hinaus in die Dünen zum „Möwenbaum“, dem Galgen. Ulrica wird von der Leiter gestoßen, aber ihr Genick bricht nicht und sie bäumt sich unter wilden Zuckungen gegen den Tod auf. In solchen Fällen klammert der Henker sich an die Beine um die Qualen der Verurteilten abzukürzen, aber jetzt lehnen die Zuschauer sich dagegen auf und halten ihn mit Gewalt davon ab. Die Hexe soll bis zum letzten Atemzug leiden und ihnen damit die ausgestandene Angst der Vergangenheit bezahlen. Ein rachsüchtig-fanatisches Kreischen erfüllt die Luft. Da saust ein schlanker, dunkelglänzender Körper am Pfosten des Richtholzes hoch und springt mit einem Satz auf Ulricas Kopf. Es ist ihr dämonischer Vertrauter Semualt, der nun mit gezielten Bissen ihre Kehle verletzt um den Tod seiner Herrin herbeizuführen. Ein paar Leute aus der aufgebrachten Menge schlagen mit Stangen auf den Sumpfotter ein. Als er herunterfällt, verschwindet er unter Tritten und Hieben, die ihm den Garaus machen.

Jetzt passiert das, was nur folgt, wenn der Rote Ritter das Schwert des Heiligen Farand an sich reißen konnte. Aus der Stadt ertönt ein dröhnendes Signalhorn, das den stattgefundenen Überfall auf Byrne verkündet. In der Erregung der Menschenmenge geht das Zeichen fast unter - nur der Baron und einige Clankrieger sind hellhörig genug um zu begreifen, das etwas Außerordentliches geschehen ist. Da fegt der kopflose Reiter auch schon auf seinem Ross

heran, von einer Art Wolke aus Geflatter gekrönt. Sein wildes Erscheinen, das blitzend geschwungene Schwert und die kichernden, Dornen verschießenden Irrlichter versetzen das Volk in Angst und Schrecken. Ein Durcheinander aus hin- und herlaufenden Menschen entsteht, durch das der Rote Ritter sein Pferd treibt um zum Galgen zu gelangen. Er kappt mit einem Schwung den Strick und lässt die tote Ulrica vor sich heruntergleiten. Dann prescht er Richtung Strand davon und galoppiert durch die Brandung nach Norden. Alles vollzieht sich so schnell, dass die Wachen des Barons den Kopflosen nicht hindern können. Zudem vereiteln die Irrlichter Versuche ihn zu verfolgen; das gilt natürlich auch für Spielerfiguren. Der große Tumult allein wirkt wie eine Scheidewand zwischen dem Roten Ritter und seinen Widersachern.

Es spricht aber auch nichts dagegen, wenn die Abenteurer die Verfolgung des Schwerträubers aufnehmen können, falls durchaus nichts sie aufhalten kann. Gelingt es ihnen, Krollak das Schwert beim Wettrennen auf dem Strand abzujagen, tragen sie den Sieg davon, aber den Roten Ritter fangen sie nicht. Er wendet sich in die Sümpfe, in denen er sich bestens auskennt. Notfalls können sich (wieder) seine Gefährten nähern um ihren Anführer zu retten.

Wenn Krollak nicht beim Galgen erscheint, wird die tote Ulrica nach einer Stunde abgenommen und in den Dünen in einem Feuer aus Brennholz, Heidekraut und Strandrosen verbrannt. Ihre Überreste werden mit Flegeln zerstampft und in den Wind geworfen.

Bringt das Schwert zurück

Die Nachricht von der Entwendung des Heiligenschwerts ruft Laird Cedric MacAelfin augenblicklich in seine Halle zurück. Für den ganzen Clan ist es ein schlimmer Schicksalsschlag - nicht nur demütigend, sondern auch der Entzug einer besonderen Kraft. Für göttergläubige Albai ist eine Reliquie nicht einfach ein machtvoller Gegenstand: Sie ist eine Quelle von Glück, Wohlstand und Sicherheit. Ihr dauernder Verlust könnte das Mark des Clans schwächen, ihn schwach machen und sein Gewicht im Spiel um Macht und Einfluss in Alba schmälern. Es bleibt Cedric nichts anderes übrig als eine außerordentliche Belohnung für die Wiederbeschaffung des Schwerts auszuloben: **Zehntausend Oring!** Wer richtige Hinweise liefern kann, die zur Rückeroberung führen, soll mit 2000 Goldstücken bezahlt werden. Natürlich werden besonders die Abenteurer gebeten sich der Aufgabe anzunehmen, da sie sich ja vermutlich schon durch tatkräftiges Handeln in Byrne ausgezeichnet haben. Ja, der Baron wird versuchen mit ihnen zu handeln und die Belohnung für Ulricas Auslieferung aufschieben, *„denn der Raub des Schwerts hat sich aus den Ränken dieser toten Hexe ergeben“*, womit er sogar Recht hat. Wenn sie schon einmal ihre Tüchtigkeit mit Erfolg bewiesen haben, dann sollten sie es ein zweites Mal schaffen können. Zu seiner Entschuldigung muss zugegeben werden, dass der Clan Aelfin seine Mittel für das heilige Schwert zusammennehmen muss, was wichtiger ist als die Aufklärung des Rotrosentods. Bestehen die Abenteurer auf unverzüglichen Erhalt ihres bereits verdienten Lohns, wird der Baron ihnen diese Haltung übel nehmen. Einem Mann in Not greift man schließlich nicht in die Tasche und aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Je nach Aufwand werden den Abenteurern 500-750 Goldstücke pro Kopf ausgezahlt.

Konnten die Spielerfiguren den Schwertraub verhindern, erhalten sie für diese Tat zusammen 2000 Goldstücke extra, da sie im entscheidenden Moment das Richtige getan haben. Gehen sie auf die Forderung des Barons ein, behalten sie in ihm einen wohlwollenden Freund und werden, wenn sie Farands Klinge wiederbringen, großzügiger beschenkt: Zu den 10000 Goldstücken kommen pro Nase 1500 Goldstücke dazu.

Land von Ried und Wasser

Das Hinterland von Byrne wird nicht allein immer wieder von Salzfluten getränkt, wenn Stürme die See über die Küsten drücken, sondern das Grundwasser steht dicht unter der Erdoberfläche und lässt jeden Regen in Tausende von Bächen und Teichen strömen. Reich ist der Boden an Quellen. Das freundliche Gesicht der Sümpfe setzt sich aus feuchten Graswiesen, Farnweiden, Schilfufern, Erlenbrüchen, glitzernden Seen zusammen. Sein schauriges Antlitz sind die stumpfen Tümpel, die Gerippe toter Bäume, raschelnde Halmwälder und Nebelstreifen. Die Bohlenstraßen nach Byrne zeigen nur diese bedrückende Seite der Sümpfe - des kürzesten Weges wegen (s. S. 51). Das Land von Ried und Wasser hat keine festen Gemarkungen und die Hand des Menschen kann nur wenig schaffen, was Bestand hat. Der Spielleiter macht sich deshalb am besten eine Karte im Kopf, die er nach seinen Wünschen den Schritten der Abenteurer anpassen kann (s.a. Kasten *»Kleine Spielhilfe für den Spielleiter«*).

Abseits der Straßen herrscht für die Spielerfiguren grundsätzlich Geländetyp IV vor. Einheimische, die die Sümpfe gut kennen, wissen aber auch um Pfade, die eine Fortbewegung wie in Geländetyp III gestatten. Es handelt sich dabei nicht um sichtbare oder angelegte Wege, sondern um die Kenntnis von sicheren Übergängen und Abkürzungen, z.B. Stege, Flöße, Flachwasserstellen. Nach einem längeren Ausflug in den Sumpf muss ein Erfolgswurf auf *Spurenlesen* oder *Richtungssinn* (jeweils Abzug von –2) gelingen um zum Ausgangspunkt zurückzufinden. Da fast immer Dunst über dem Land liegt, ist es am Tag grundsätzlich trüb. Bestimmt der Spielleiter das Wetter mit den Würfeln, so ist die Wahrscheinlichkeit für **Nebel**

um 10 größer; die Chance für einen wolkenlosen Himmel ist entsprechend um 10 kleiner (Klimazone 2B).

Im **Winter** kann sich auf Wasserläufen und -flächen Eis bilden, was nur halbe Bewegungsweite zulässt. Ein gelegentlicher PW:Gewandtheit/2 ist nötig um ein Ausrutschen zu verhindern. Schneller ist ein Wanderer auf dem Eis nur mit EW–2:Balancieren pro Runde; *Balancieren* ist auch während eines Nahkampfes oder bei Ausweichbewegungen erforderlich. Ein Fallender verliert 1W6–2 Ausdauerpunkte und kommt nur mit einem PW+20: Gewandtheit allein wieder auf die Füße. Unter Umständen kann das Eis einbrechen (Chance von 5-35% je nach Gewicht und Belastung). Das sehr kalte Wasser raubt einem Menschen, der hineinstürzt, nach jeweils 1 Minute 1W6 Audauerpunkte. Nach den ersten 10 Minuten verliert sie zusätzlich pro Minute 1 Lebenspunkt. Wird die durchnässte Kleidung nicht gewechselt, setzt sich der Ausdauerverlust durch Kälte fort.

Bewohner

Auch die Sümpfe werden von Menschen bewohnt, allerdings sind es überwiegend Unfreie: **Hörige** und **Leibeigene** von Thaens und Syres des Clans Aelfin, die Feuchtwiesen bestellen, Körbe flechten, Schilf und Pfahlrohr schneiden, Kräuter und Eisenerz sammeln. Sie leben in kleinen Weilern von nicht mehr als sechs Hütten, die aus Pfosten, Halmen, Erlenzweigen, Rohr und getrocknetem Schlamm bestehen. Schmiede, Schenke, Badehaus, Krämerladen und Tempel sucht man vergeblich. Die Menschen sind abweisend und ängstlich, aber sie würden einem Fremden niemals etwas zu Leide tun, denn auf ihre Art sind sie ehrlich und stolz. Ihre Herren leben oft nicht viel behaglicher als sie selbst in Straßennähe auf künstlich befestigten Inseln. Die meisten kennen nichts anderes als den Sumpf und waren noch nie in der Stadt.

Natürlich hausen auch **Gesetzlose** in den Tiefen der Sümpfe, die mutig oder verzweifelt genug sind ein Leben in solcher Öde zu führen. Der Wanderer, der auf sie trifft, kann leicht Gefahr laufen verschleppt und als Sklave gehalten zu werden. Für die bewaffneten Wagenzüge der Händler und die Dörfer der MacAelfins sind sie keine Gefahr. **Oger** machen ihnen immer wieder den Unterschlupf streitig. Diese menschenähnlichen Geschöpfe leben verstreut in kleinen Sippen. **Butterfeen** sind seltsame, aber ungefährliche Sumpfgeister. **Irrlichter** können allein oder seltener in kleinen Gruppen überall in Erscheinung treten, aber wo ihre Behausungen liegen, hat noch keiner herausgefunden. Die Menschen der Sümpfe erzählen, dass im Sumpf ein böser Riese unter den Wurzeln einer mächtigen Erle hockt. Einmal am Tag und in der Nacht rührt er mit einem Quirl aus Erlenholz in einem großen Erlenholzmörser, bis Funken herausfliegen. Diese Funken sind die Irrlichter.

Diese intelligenten Bewohner teilen sich die Sümpfe natürlich mit **Tieren** wie Fröschen, Kröten, Schlangen, Luftsalamandern, Schlammteufeln, Ottern, Bibern, Mäusen, Ratten, Sumpfhühnern, Schildkröten, Blutegeln, Reihern, Enten, Wildgänsen, Sumpfohreulen, Fledermäusen und Riesenwelsen (Beschreibungen vieler dieser Lebewesen findet der Spielleiter bei Bedarf in *Das Bestiarium*).

Kleine Entscheidungshilfe für den Spielleiter

Bei Bedarf kann der Spielleiter zwei Blätter mit leeren Sechseckfeldern als Raster für eine Karte der Sümpfe zusammenlegen. Die Entfernung von einem zum anderen Feld misst etwa 2km. Mit Zahlen können spezielle Orte und Begegnungen in einem Feld während des Spiels eingetragen oder vorher festgelegt und auf einem eigenen Blatt aufgeschlüsselt werden. Pfeile können zusätzlich die Bewegungen der Abenteurer markieren, was besonders nützlich ist, wenn die Spielerfiguren mehrere Male durch die Sümpfe ziehen. Verschiedenfarbige Stifte sind ratsam um unterschiedliche Zeitpunkte der Ausflüge und Erlebnisse wiederzugeben, wobei römische Ziffern neben Pfeilen und Zahlen den Tagesverlauf darstellen. Dicke blaue Linien können größere Wasserläufe, blau ausgemalte Felder große Seen bedeuten, die nur mit Hilfsmitteln überwunden werden können.

Orte

Beispiele für einen Sumpfweiler sind **Coranmuir** und **Cuinmar**. Coranmuir wird von einer zwanzigköpfigen Familie bewohnt, die Thaen Mundwyn NiAelfin verpflichtet sind. Ihre Lebensgrundlage ist der Schilf, den sie für ihren Herrn winters schneiden und bündeln als Material für Dächer, Umzäunungen und Bodenmatten. Die frischen Schilfwurzeln lassen sich als wichtige Nahrung verwerten, wenn sie gekocht werden. Daneben sammeln sie körbeweise Sumpfpflanzen, die als Bierwürze (Grut) gebraucht werden. Einen Teil davon verkauft Mundwyn an die Haushalte und Brauer in Byrne. Außerdem kommt Tierisches in Form von Fischen, Ottern, Bibern und Sumpfhühnern auf den Tisch. Cuinmar ist die Heimat einer zwölfköpfigen Leibeigenenfamilie, die Syre Dyfan MacAelfin gehört. Sie müssen Feuchtwiesen mit wilden Gräsern bestellen, deren schwärzliche Körner als Getreide geerntet werden. Ihre Hauptarbeit ist das Suchen und Aufklauben von schwarzen Eisenerzbrocken. (Es handelt sich um ausgeschiedenes Erz, das dort entsteht, wo sich eisenhaltiges Grundwasser mit sauerstoffreichem Wasser in Bächen oder auf Wiesen mischt.)

In Coranmuir leben auch **Guennol** und **Orlon**, ein altes Ehepaar. Sie waren die Diener auf Barangarst, die die Burg als letzte ver-

ließen. Weil sie damals schon betagte Leute waren, konnten sie sich nicht weitab niederlassen und begaben sich unter den Schutz von Mundwyn NiAelfin. Seitdem sind sie hier und haben nie viele Worte über die Vergangenheit verloren, denn Riodbart MacSeal hat seine Diener schwören lassen zu schweigen. Hinzu kommt, dass sie nicht gerade Grund haben über den Abstieg ihres früheren Herrn und Barangarsts Verfall froh zu sein. Guennol und Orlon kennen die *»Geschichte des Roten Ritters«* bis zum Abschnitt *»Die Halbschwester«*, aber sie erzählen den Abenteurern nur dann davon, wenn sie vorher von der Wichtigkeit überzeugt worden sind - das geschieht am besten, indem die Spielerfiguren ihnen von ihren früheren Erlebnissen in den Vorabenteuern berichten. Außerdem müssen beide einer Meinung sein; einer allein lässt sich nicht zum Wortbruch verleiten. Die Alten wissen noch nicht, dass Riodbart gestorben ist. Wenn sie davon erfahren, zeigen sie unverkennbare Zeichen der Bestürzung und Trauer.

Natürlich haben Guennol und Orlon einmal gewusst, wo Barangarst liegt, aber das ist viele Jahre her. Der Sumpf hat die Burg und deren Gegend sehr verändert. Deswegen können die Spielerfiguren auch mit ihrer Wegbeschreibung den Ort nicht finden. Als Führer kommen die zwei Alten nicht in Frage.

Beispiel für eine Gesetzlosenniederlassung ist das Dorf **Frybog**. Es besteht aus zeltartigen Hütten, die sich leicht abbauen, mitnehmen und woanders aufstellen lassen: Binsenmatten, die an Stangen befestigt werden, und Dächer aus Schilfbündeln. Frybog ist größer als ein Sumpfweiler und bietet dreißig Menschen Platz, darunter auch mehreren Kindern. Die Menschen leben vom Fisch- und Vogelfang mit Reusen, Angeln und Fallen. Eier aus den Nestern von Wasservögeln und Breie aus zerkochten Gräsern runden das Nahrungsangebot ab. Gelegentlich schleichen sich einzelne Gesetzlose an die Straße oder kleinere Behausungen anderer Menschen um ein Brot oder ein Werkzeug zu stehlen. Geraten die Abenteurer nach Frybog, wird man versuchen sie zu überfallen und auszurauben, weil man in ihnen Kopfgeldjäger vermutet. Mit Mord oder Totschlag belasten die Gesetzlosen ihr Gewissen nicht. Nach der Auseinandersetzung brechen sie Frybog ab und ziehen zu einem anderen Versteck.

Auch die Fryboger haben die Losung des Roten Ritters gehört und viele Männer sind ihr nach Barangarst gefolgt. Deshalb sind im Dorf hauptsächlich Frauen, Kinder und einige alte Männer zu sehen, die sich unwissend stellen. Sie weisen den Abenteurern den falschen Weg zum Roten Ritter, sodass diesen mindestens eine besondere Begegnung bevorsteht (s. folgenden Abschnitt).

Die größte zusammenhängende Seenfläche der Sümpfe ist das **Wispermeer**, mit ausgedehnten Schilf- und Binsenufern. Das leise Flüstern des Rieds, wenn der Wind hindurchstreicht, hat dem Gewässer seinen Namen gegeben. Die Ufer sind auch die hiesige größte Brutstätte für Enten, Wildgänse, Schwäne, Möwen, und Reiher. Im Herbst fliegen Enten und Gänse in großen Schwärmen gen Osten; geschieht dies sehr zeitig, bereiten die Menschen der Küste sich auf frühen Winter vor. Das Wispermeer ist auch die Heimstätte einiger **Nixen**, die die Sumpfbewohner als *Mummelfrauen* kennen. Sie wohnen in den Schilfwäldern und auf dem Wassergrund in großen Schneckenhäusern. Man kann sie manchmal in klaren Mondnächten gemeinsam im Seichten baden oder am Ufer Reigen tanzen sehen. Sie sind scheu und können aufdringliche oder laute Menschen durch zum Angriff angestiftete Möwen und Wildgänse vertreiben.

Nixe (Naturgeist Grad 3):
12 LP, 20 AP - OR - St 40, Gw 70, In 70, B 24 - EP 2
Angriff: Dolch+6 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+17/17/17
Bes.: *Pflanzenkunde+16, Schleichen+18, Schwimmen+18, Singen+16, Tarnen+18, Tauchen+18, Tierkunde+16, Verführen +18*; spurtstark; Gegenzaubern+20; empfindlich gegen Kaltes Eisen (Verlust der Fähigkeit zum Gegenzaubern, von *Macht über Menschen* und *Versetzen*); 1W3–1 Schicksalsgunst
»Zaubern+18:« *Macht über Menschen* (nur auf Menschenähnliche männlichen Geschlechts, –2 auf WW:Resistenz), *Versetzen* (sich selbst und eine Person zu ihrem Heim)
Zaubern+18: *Macht über die belebte Natur, Tiersprache* (nur auf Tiere des Wispermeers), *Nebel wecken, Sumpfboden, Verwandlung, Wahnsinn, Wasserstrahl, Zähmen, Zauberstimme*

Einige - teilweise weit auseinanderliegende - Abschnitte in den Sümpfen heißen bei den Einwohnern **Kerzenmoos**. Zur Unterscheidung werden ihnen Orts- oder Eigenschaftsnamen vorangestellt, z.B. Cuinmarer Kerzenmoos, Grimmiges Kerzenmoos oder kurz Grimmmoos. Hier treten vermehrt unsichtbare Faulgase aus Erdreich und Wasserständen aus, die für einen beunruhigenden glucksenden Geräuschhintergrund oder im schlimmsten Fall für widerwärtigen Geruch sorgen (wie *Hauch der Verwesung*). Die Erklärung für die Bezeichnung Kerzenmoos ist nicht gleich ersichtlich. Wenn es sehr warm ist, können abgestorbene Pflanzenteile einen schwachen Fäulnisschimmer ausstrahlen, der ihre Umrisse im Dunkeln unheimlich hervortreten lässt. Manchmal kann auch das Sumpfgas unter bestimmten Wetterbedingungen einen schwachen Schein erzeugen, der das ganze Moos in ein verschwommenes Licht taucht. Dann wiederum können über einzelnen Gaslöchern schwankende bläuliche und grünliche Flämmchen entstehen und eine Handbreit über der Erde oder einer Wasserfläche brennen. Manchmal ist ein Kerzenmoos dicht an dicht mit hunderten dieser Flämmchen, die leicht mit Irrlichtern verwechselt werden können, übersät.

Ulricas Behausung ist eine Schilfhütte am Rande eines verschlungenen Wasserlaufs. Sie steht unter den tief herabhängenden Zweigen einer Weide - halb auf dem Ufer, halb auf Pfählen, die in den Morast gerammt wurden. Zwischen den Pfählen dümpelt ein Einbaum, den Ulrica für ihre Wasserfahrten durch den Sumpf benutzt. Das Boot wird gestakt, besitzt aber auch ein Loch zum Einsetzen eines dünnen Mastes mit einem beweglichen Segel. Die Hütte ist ziemlich geräumig und enthält alles, was die Hexe zum Leben braucht: ein mit Binsen ausgepolsterter

Bettkasten, ein mit Ziegeln ausgekleidetes Feuerloch, Körbe für Kräuter und Wurzeln, Töpfe und Schüsseln aus Ton, Kerzen aus gerollter Birkenrinde, eine Angel aus einem Schilfrohr, eine Räucherpfanne, einen Holzmörser, ausgehöhlte Schilfrohre zum Anblasen der Glut und Beobachten der Sterne, Spindelstab und Spindel, ein kleiner Webstuhl mit Tongewichten an den Kettfäden. Mehrere alte Kleidungsstücke und ein Schilfumhang befinden sich in einer Truhe aus mit Pech bestrichenem Flechtwerk.

Während des gesamten Abenteuers bleibt Ulrica ihrer Hütte fern, weil sie in Byrne als „Muhme Arwa“ wohnt (13) und später dort hingerichtet wird. Eine dünne Staubschicht und das Fehlen von Nahrungsmitteln weist darauf hin, dass die Bewohnerin schon seit längerem abwesend ist. Nur ein braunes Brot in einem glasierten Topf, das verführerisch duftet, ist zu entdecken. Es mundet zwar köstlich, ist aber eines von Ulricas Giftwerken: Zur Hälfte gegessen bringt es Schläfrigkeit und Tod (Virulenz +50; Basiseigenschaften sinken minütlich um 5; stehen alle auf 0, schläft das Opfer ein und stirbt innerhalb von LP=Minuten). Das Brot ist als Falle für einen ungebetenen Besucher gedacht. Obendrein befindet sich ein Wächter in der Hütte, eine Wandelhand, die Samiel erschaffen hat. Sie stammt von einem Oger und ist ein bleiches, schwarzhaariges Ding mit spitzen Nägeln. Das fünffingrige Biest greift nicht überstürzt an, sondern wartet einen günstigen Überraschungsmoment ab. Außerdem ist es recht rachsüchtig und krabbelt Gegnern, die es verletzen konnten, durch den Sumpf nach um sich leise anzuschleichen.

Wandelhand (Untote Grad 0):
6 LP, - AP - TR - St 50, Gw 80, In t20, B 12 - EP 2
Angriff: im Handgemenge+8 (1W6–1); Raufen+6 (1W6–3) - *Erwürgen* - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/12
Bes.: –4 auf gegnerische EW:Angriff

Der Spielleiter kann es in der Hütte auch zu einer weitaus bedrohlicheren Situation kommen lassen: Klappern und dumpfes Tuten kündigt eine Ogerbande an, die auf Schädeltrommeln und mit hohlen Baumstämmen zum Angriff paukt und bläst. Voran stapft die Ogris **Ogna**, Krollaks Ziehmutter. Sie kann sich nur einen Menschen vorstellen, der ihren Krollak bedrückt und seine Pläne durchkreuzt - natürlich die Hexe Ulrica. Ogna ist darüber sehr wütend. Seit mehreren Tagen hat sie die Hütte beobachtet um sicher zu gehen, dass die Zauberfrau nicht da ist. Sie hat Krollaks alte Milchbrüder und Spielgefährten zum Überfall zusammengerufen (Spielwerte im Anhang). Die Oger zertrümmern die ganze Hütte und was darinnen ist. Ihr Toben richtet sich auch gegen die Abenteurer, wenn diese nicht vorher das Weite suchen. Die verhältnismäßig kluge Ogna (In 30) kann *Albisch* mit +6 sprechen. Sie kann die Abenteurer nach Barangarst bringen, was sie jedoch nur unter Druck täte.

In finsterer Nacht trug der irrsinnige Riodbart den Leichnam der erwürgten Gundelyn in den Sumpf um sie zwischen Molchen, Schnecken und Würmern zu versenken. Keine Menschenseele, vor allem nicht Ulrica, sollte **Gundelyns Grab** jemals finden können. Weil sie aber noch nicht ganz tot war, starb Riodbarts erste Frau erst, als die nasse Tiefe sie umschloss und der Sumpf verwandelte ihre gequälte Seele in ein Leichenlicht. Es kann mit einem Irrlicht verwechselt werden, ist jedoch bleicher und kälter und zieht die Abenteurer schier unwiderstehlich an (wie *Macht über Menschen*). Wessen WW:Resistenz misslingt, sieht nicht den schwankenden grünen Teppich, unter dem das eklige Gewässer lauert, sondern eine einladende Aue mit einer strahlenden jungen Frau. Wird die magisch beeinflusste Spielerfigur nicht aufgehalten, stürzt sie in den Molchteich und muss ründlich Erfolgswürfe auf *Schwimmen* machen. Dabei muss sie gegen Wasserpflanzen ankämpfen, die sich um ihren Leib wickeln (Abzug –2, Verlust von 2 AP / 4 AP) Mit einem PW+20:Gewandtheit kann sie pro Runde versuchen sich selbst aus dem Wasser zu ziehen. Geht die Spielerfigur unter, erkennt sie auf dem Grund des Teichs ein weißes Totengerippe, das von einem fahlgelbes Leuchten umspielt wird. Auf dem Schädel kleben noch lange helle Haare, die in dem Wasser wallen. Gundelyns Leichenlicht erlischt nur endgültig, wenn die sterblichen Überreste ein ordentliches Begräbnis bekommen oder es mit *Austreibung des Bösen* gebannt wird.

Normalerweise bleibt die Begegnung an Gundelyns Grab geheimnisvoll, da nach all den Jahren der Name der Toten nicht mehr herauszufinden ist. Der Spielleiter kann aber nach Wunsch dennoch Hinweise auf die zu Grunde liegende Geschichte geben. Das Lockbild der jungen Frau könnte eine feststellbare Ähnlichkeit mit Ulrica besitzen oder an einem Knochenfinger des Skeletts könnte noch ein angelaufener Minnering aus Silber stecken.

Leichenlicht (Geisterwesen Grad 0):
- LP, 1 AP - -R - St -, Gw 30, In t10, B 12 - EP 1
RESISTENZ+12/12/-
Bes.: immun gegen alle Angriffe und gegen die meisten Zauber (außer *Austreibung des Bösen, Wort der Trauer* und ähnliche gegen Geister gedachte Abwehrmagie)
»Zaubern+15:« *Macht über Menschen*

Manchmal können Reisende das Bimmeln einer **Glocke** vernehmen, das über den Sumpf weht. Die Glocke hängt an einem schiefen Holzgalgen am Rande eines breiteren Wasserstroms, wo ein wackeliger Steg über das Ufer ragt. An dem Klöppel hängt noch immer ein Lederstreifen, mit dem die Glocke früher angeschlagen werden konnte um die Fähre zu rufen. Die Fähre - ein einfacher kastenförmiger Kahn - liegt jetzt in der Mitte des Wassers und lässt nur noch eine Ecke herausragen. Dies war die einstige Fährstelle, die von jedermann benutzt wurde um sich ans andere Ufer staken zu lassen. In unmittelbarer Nähe sind auch noch die umgekippten Erlenholzpfosten zu sehen, die zu einer lange zusammengebrochenen Hütte gehörten. Gundelyn war die letzte Fährfrau, die hier lebte, bevor Riodbart MacSeal sie auf Barangarst empfing. Seit diesen lange zurückliegenden Tagen hat niemand mehr den Fährdienst auf Dauer versehen, denn dieser Ort scheint von einer unheimlichen Kraft heimgesucht zu werden. Zwei Nachfolger Gundelyns verschwanden auf unbekannte Weise und wurden nie wieder gesehen. Der Grund ist ein Sumpfkrake, der von einer menschlichen Seele bewohnt wird: Aimora, einer Dienerin Riodbart MacSeals (s.

nächsten Abschnitt *»Begegnungen«*). Als sie starb, wurde ihr verzweifelter Geist zu einer Wanderseele, die im Sumpf herumirrte, aber ihr Wahnsinn ließ sie den Körper eines jungen Sumpfkraken wählen und in Besitz nehmen. Seitdem jagt und wächst sie in diesen Gewässern und bewacht die alte Fähre ihrer geliebten Gundelyn. Sie ist für den Verruf dieser Gegend verantwortlich und ermordete auch die beiden Fährleute. Als Sumpfkrake ernährt sie sich von Fleisch und Aas.

Wanderseele (Geisterwesen Grad 1):
8 LP, 10+(8×6) AP - LR - St 80, Gw 30, In 40, B 6/24 - EP 5
Angriff: 4×Tentakel+8 (je 1W6-2 AP & *Fesseln*), Biss+8 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–1) - *Fesseln* - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden; *Tarnen+14*
Sie kann ihren 1,40m durchmessenden Rumpf auch kurze Strecken über Land schleppen. Nur Treffer gegen den Rumpf verursachen LP-Verluste, da die insgesamt acht Fangarme nachwachsen können. Jeder Tentakel verfügt über 6 AP; sinken diese auf 0 (unter 0), kann der Tentakel nicht mehr angreifen (ist abgetrennt). Die dünnen und biegsamen Fangarme sind etwa 2,50m lang. Stirbt der Körper oder wird Aimoras Seele mittels *Austreibung des Bösen* vertrieben, kann sie erneut als durchscheinende, abgezehrte Frauengestalt herumgeistern und neue Lebewesen gefährden. Dieser Kreislauf kann erst enden, wenn jemand sein Leben für Aimora hingibt oder mindestens 5 Punkte Göttliche Gnade opfert. Die andere Möglichkeit besteht darin, dass Krollak sich von Samiel lossagen kann, denn dann ist alles Üble, was zwischen Riodbart und Gundelyn begann, vor den Göttern gesühnt.

Begegnungen

Zu den ältesten und geheimnisumwobensten Wesen der Sümpfe gehört das **Schädellicht**, das einige *midgardsche* Erforscher des Übernatürlichen neben Irrlichtern und Leichenlichtern zu den „Unlichtträgern“ rechnen. Wie diese kann es den Wanderer mit einem Lichtschein vom Weg ab- und in Gefahr bringen. Woher das Schädellicht kommt, weiß wohl keine Menschenseele, aber es ist sehr wahrscheinlich einzigartig. Die Sagen sind allerdings zahlreich: Es sei ein übrig gebliebener Dämon aus dem lange zurückliegenden Krieg der Magier; der Geist einer selbstmörderischen Dirne, die ihren untreuen Geliebten auf ewig suche; eine schreckliche Ausgeburt des Sumpfes, die über das Land von Ried und Wasser wacht. Das Schädellicht ist nicht immer unterwegs, sondern nur, wenn es jemand entzündet, was die Wyyca hin und wieder tun. Zuletzt ist dies vor kurzem durch Ulrica geschehen, die damit die Sümpfe für Herumtreiber wie Krollaks „Gesindel“ gefährlicher machen wollte.

Das Schädellicht ist keine Kreatur, sondern eine **dunkle Reliquie**. Ja - auch die Seite der Finsternis hat ihre Helden, deren Unbedingtheit und Seelenstärke so groß ist, dass ihre Macht und die ihrer finsteren Herren in Körperteilen oder Gegenständen gebündelt werden kann, besonders wenn noch Verehrung durch Anhänger hinzukommt. In grauer Vorzeit lebte in den Sümpfen eine Schwarze Ogerhexe, die dieses Land in Samiels Auftrag beherrschte. Sie ist die geistige Stammmutter der hiesigen Wycca, die sich als Erbinnen ihrer Kraft ansehen. Nach ihrem Tod wurde der Kopf der Ogerhexe abgetrennt, geräuchert und auf einem Rundplatz in einem Schwarzerlenbruch als Kultbild verehrt. Seitdem hat der Kopf immer mehr magische Eigenschaften angenommen, die ihn zu einer Reliquie des Chaos machen (Zaubern+16): Von ihr geht eine finstere Aura aus. Im Umkreis von 50m wirkt ständig *Dämonische Zaubermacht*. Die Berührung des gräulichen Schädels wirkt wie *Austreibung des Guten* und *Verbotenes Wort*. Der Kopf kann mit dem Zauber *Dämonenfeuer* entzündet werden: Fahlgrünes Feuer glüht aus dem Inneren heraus. Ein lebendiges Wesen, das in den 12m weit reichenden Schein gerät und kein Glück bei seinem anschließenden WW:Resistenz hat, erstarrt an allen Gliedern (wie *Lähmung*). Wird nur ein Teil des Körpers, z.B. eine Hand oder das Gesicht, dem Schädellicht ausgesetzt, tritt die Starre auch nur dort in Kraft. Das Licht brennt 28 Tage lang. Vorher kann es mit *Bannen von Finsterwerk* bzw. *Zauberwerk* oder einem *Elfenfeuer* ausgelöscht werden. Ein von Ulrica erschaffener Zombie trägt das unheilige Haupt wie eine Laterne in einem Stück Fischernetz vor sich her, kreuz und quer durch den Sumpf. Er kämpft nicht, sondern versucht das Schädellicht in Sicherheit zu bringen, wenn diesem Vernichtung droht. Dazu kann er sich auch in tiefes Wasser stürzen.

Wie der Spielleiter bereits weiß, blieb Riodbart MacSeals zweites Kind, Krollaks **Halbschwester**, am Leben. Es war in der Tat die Dienerin Aimora, die das Neugeborene forttrug und im Sumpf säugte. Aimora war Gundelyn sklavisch ergeben und verzieh es ihrem Herrn nie, dass dieser seine Frau verstoßen hatte. Sie wollte nicht zulassen, dass Riodbart die Frucht seines besudelten Blutes auch vernichten konnte - das Fischmädchen sollte als Zeugnis seiner Schande weiterleben. Wie Aimora es schaffte das Kindlein allein und unbemerkt großzuziehen, ist ein Geheimnis. Dumpfe Ergebenheit für Gundelyn, gemischt mit Wahnsinn, gaben ihr die Kraft für diese Aufgabe, in der sie sich verzehrte. Ihr inneres Feuer reichte für wenige Jahre, bis sie entkräftet starb, aber da war die Fischfrau stark genug um für sich selbst sorgen zu können. Wie ein schlaues Tier wuchs sie weiter. Nicht einmal Ulrica bemerkte ihre Anwesenheit, wohl aber sah diese zu, wie ihr Halbbruder zum Kampf ausgebildet und gerüstet wurde. Auch wenn sie das Beobachtete nicht verstand, spürte sie doch den Ruf des Blutes, das sie mit diesem so ganz andersartigen Geschöpf verband. Als Krollak die Sümpfe verließ um der Rote Ritter zu werden, fühlte seine Halbschwester sich plötzlich einsam und voller Unrast durchstrich sie die Sümpfe, sodass auch die Menschen auf sie aufmerksam wurden und sich vor ihr fürchteten. Man nannte dieses unbekannte Wesen **Garumpa** und glaubte, dass es Kinderfleisch frisst und mit Flötenweisen Beute anzulocken versucht. Die Garumpa hatte gesehen, wie die Sumpfleute sich Schilfflöten schnitten und sie machte es

ihnen mit einem geschärften Fischzahn nach. Ihre sehnsüchtigen Gefühle kamen ihr als wunderschöne Melodien über die kalten Lippen, aber ihre Sehnsucht galt nur Krollak. Seitdem er zurückgekehrt ist, hat sie ständig ein Auge auf ihn, verlässt jedoch nicht ihre Deckung wegen der vielen anderen Menschen, die ihn umgeben. Was sie davon halten soll, weiß sie noch nicht - sie nimmt zu viele widersprüchliche Stimmungen auf Barangarst wahr. Wenn die Abenteurer die Sümpfe durchstreifen, werden sie ebenfalls über kurz oder lang der Garumpa auffallen und von ihr instinktsicher mit Krollak in Verbindung gebracht - schließlich sind diese Menschen ja mehr oder weniger offen auf der Suche nach Barangarst. Die Spielerfiguren können sich beobachtet fühlen, werden die Fischfrau aber nie zu Gesicht bekommen, wenn diese nicht will. Kriechspuren und Abdrücke ihres schuppigen Rumpfs auf einem Landstück können hier und da ihre Anwesenheit belegen. Gewinnt die Garumpa das Gefühl, dass die Abenteurer Mittelsleute zwischen Krollak und ihr sein könnten, wird sie versuchen eine Spielerfigur zu entführen. Sie hockt sich ins Röhricht und spielt wehmütig auf der Schilfflöte, bis eine nahe genug herankommt. Dann hört sie auf, taucht und zieht einen Abenteurer überraschend unter Wasser um diesen dort im Handgemenge zu überwältigen und ohnmächtig fortzubringen. Sie schleppt den Entführten in ihr unterirdisches Nest, das in eine Uferböschung eingegraben und mit Binsen ausgepolstert ist. Angebissene Fischköpfe, Gräten und Skelette von Schlangen liegen verstreut zwischen den Gräsern. Dort bettet sie die Spielerfigur hin und wartet, bis diese wieder zu sich kommt; ggf. bläst sie ihm Luft in die Lungen um ihn wiederzubeleben (EW–4: Tauchen). Die Garumpa kann nur sehr schlecht ausdrücken, was sie möchte. Zwar hat Aimora ihr das Sprechen beigebracht, aber ihr früher Tod und die Menschenscheu des Mädchens machten vieles wieder vergessen. Besondere Wörter und Namen fallen ihr nur wieder ein, wenn sie ihr vorgesagt werden. Die Garumpa will, dass der Entführte „Krollak“ Geschenke bringt: eine Schilfflöte und eine schwarz angelaufene Bratenplatte aus Silber, die aus Barangarst stammt (Riodbarts Diener brachten sie nebst anderem Geschirr zum Verscherbeln weg, aber verloren sie). Versteht der Abenteurer, was von ihm verlangt wird, lässt sie ihn frei und setzt ihn irgendwo im Sumpf aus. Ist das nicht der Fall, behält sie ihn hier, bis sie einen Weg gefunden hat ihren Wunsch verständlich zu machen, z.B. eine weitere Spielerfigur. Fühlt sie sich getäuscht oder missverstanden, greift sie ihren Gast zornig an, flüchtet aber, wenn die Gegenwehr zu heftig ist.

Garumpa (Grad 3):
18 LP, 24 AP - LR - St 80, Gw 60, In 20, B 4/24 - EP 2
Angriff: Klauen+8 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Biss+8 (1W6–1); Raufen+7 (1W6–2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11
Bes.: *Musizieren+9 (Schilfflöte), Tarnen+16* (nur im Wasser), *Tauchen+15 - Sprechen:Albisch+4*
Die Garumpa ist keine schöne Meerjungfrau, von denen die Seefahrer aller Länder gerne berichten. Ihre dunklen Haare sind dick und verklettet, ihr Gesicht ist sehr weiß, ihre Nase platt, die Augen wirken immer aufgerissen, weil ohne Lider, die Zähne sind nadelartig spitz, die Lippen wulstig, die Finger sind lang gestreckt und verkrümmt, die Brüste schwach angedeutet. Der untere Rumpf ist ein zweispitziger Fischschwanz mit harten, schwarzen Schuppen. Aus der Körpermitte wachsen zwei kümmerliche Beinchen heraus, die wie die Füße eines Schwimmvogels wirken. Anders als die Fischmenschen kann sie nicht unter Wasser atmen, weil sie keine Kiemen besitzt, aber sie kann länger unter Wasser bleiben als ein Mensch (erster Erfolgswurf auf *Tauchen* immer erst nach 14 Runden).

Zu einem besonders nebligen Zeitpunkt können die Abenteurer beobachten, wie der **Rote Ritter** auf dem Rücken einer gekrümmten Riesenschlange durch den Sumpf getragen wird. Sie sehen seine kopflose Gestalt lange genug um ihn zu erkennen, wie er seine einsame Bahn zieht. Die Entfernung und der wieder zusammenwabernde Nebel vereiteln aber Näherung oder Verfolgung. Krollak hält nicht an um sich den Spielerfiguren zu stellen; nur eine Wendung seines Körpers lässt erkennen, dass er ihre Rufe gehört hat. Auf solchen Schlangenritten mit sich allein grübelt er über Samiels Anerbieten und seine Weigerung nach.

Ein Zusammentreffen mit **Irrlichtern** ist überall möglich (Spielwerte s. S. 79). Weil sie im Grunde ihres Herzens Eigenbrötler sind, bekommen die Abenteurer in der Regel nur eine dieser hinterlistigen Feen zu Gesicht. Ein Irrlicht kann die Spielerfiguren versuchen mit seinem Lichtschein in eine Gefahr zu locken, z.B. zu Gundelyns Grab oder zur Garumpa, oder es verwischt Wegzeichen, die zur Orientierung hinterlassen wurden. Harmloser sind sie, wenn sie Ruhepausen stören, Essen stehlen oder Stinkkraut ins Lagerfeuer werfen. Umgekehrt kann es passieren, dass die Abenteurer einen Feuerschein wahrnehmen und beim vorsichtigen Näherkommen eine Runde von drei Irrlichtern erspähen, die sich zu einer Jause zusammengefunden haben: einer fetten Motte oder einem saftigen Frosch am Röstspieß. Irrlichter mögen es gar nicht, wenn sie beim Essen unterbrochen werden. Sie bedenken die Störenfriede mit ihren magischen Tricks und Blasdornen. Untereinander sprechen Irrlichter übrigens nur in der Feensprache, aber ihre menschlichen Opfer schmähen sie auf gut albisch, wobei ein langgezogenes „Pfui“ sehr nervtötend ist.

Butterfeen sind eine Besonderheit dieses Landstrichs. Wie ihr Name sagt, sind sie mit den Feen der albischen Wälder verwandt, die sie als ihre unwichtigeren Vettern abtun. Allerdings haben sie ihre Flügel verloren, an die nur noch dünne, lange Fühler am Rücken erinnern, und sie haben kleine Gänsefüße, die ihnen eher peinlich sind. Sie sind auch kleiner (nur etwa 15 cm groß), weniger kampftüchtig und noch unzuverlässiger als ihre Verwandten. Ihre ganze Leidenschaft gehört der Butter, die sie in allen Variationen lieben - neben Rahm und Sahne. Da ihnen aber die Möglichkeit und der Fleiß fehlen selbst das Begehrte herzustellen, schnorren sie es von jedem, der ihnen über den Weg läuft. Sie können sich sehr gewählt und zuvorkommend ausdrücken um an ihr Ziel zu gelangen. Nimmt das Verlangen gar zu sehr zu, tun sie sich auch zusammen und begeben sich auf Butterfahrt, was nichts

anderes als eine beschönigende Umschreibung für schnöden Butterraub bei den Menschen ist. Deshalb stellen diese immer einen Teller auf die Butter- und Rahmschüsseln, weil sie sehr wohl um die diebischen Feen wissen. Das Butterboot ist ein Kahn aus Blättern mit Feenruderern, der regelmäßig Butter ausfährt, aber oft nicht genug Ladung für jeden hat. Irrlichter und Butterfeen mögen sich nicht, gehen sich aber normalerweise aus dem Weg, obwohl es in der Vergangenheit schon zu Schlachten zwischen den beiden Völkern kam.

Butterfee (Naturgeist Grad 1):
7 LP, 3 AP - OR - St 10, Gw 90, In 60, B 6 - EP 1
Angriff: Kurzbogen+6 (1W6–4); Raufen+5 (1W6–5) - ABWEHR +15, RESISTENZ+12/14/14
Bes.: spurtstark; –4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen Kaltes Eisen und toquinischen Stahl (Verlust der Zauberfähigkeiten); *Nachtsicht+8*
Zaubern+17: *Feenfluch, Feenzauber, Unsichtbarkeit, Verlangsamen, Verwirren, Wasserlauf, Windstoß* (für je 1 AP)

Nachts im Sumpf können die Abenteurer ein schönes **Pferd** mit lockiger Mähne und grünschimmerndem Fell erblicken, das zierlich zwischen Weiden und Teichen tänzelt. Es ist ganz zutraulich und lässt sich auch streicheln. Setzt sich aber eine Spielerfigur auf seinen Rücken, dann fängt ein ungezügelter Ritt mit atemberaubenden Sprüngen an. Das Pferd ist in Wirklichkeit ein boshafter Naturgeist, ein Kelpie. Kelpies wohnen in der See vor der albischen Ostküste, aber hier im Übergangsgebiet zwischen Meer und Land können sie ebenfalls umgehen. Der Wassergeist in Pferdegestalt versucht sich mitsamt Reiter in einen Fluss zu stürzen, sich dort in seine normale Gestalt zurückzuverwandeln und sein Opfer so zu ertränken.

Kelpie (Naturgeist Grad 2): In 30 - EP 2
12 LP, 10 AP - OR - St 30, Gw 70, B 18
Angriff: Raufen+5 (1W6–5) - ABWEHR+12, RESISTENZ+15/17/15
»Zaubern+18:« *Verwandeln* (sich selbst in Pferdegestalt)
Gleicht einem etwa 1m großen Männlein mit grüner Haut und rotbraunen, an Seetang erinnernden Haaren. Der Zauber *Silberstaub* wirkt auch gegen den Kelpie und versilberte Waffen richten bei schweren Treffern zwei Punkte mehr Schaden an.

In Pferdegestalt:
17 LP, 18 AP - TR - St 80, Gw 70, B 60
Angriff: Hufschlag+7 (1W6); Raufen+7 (1W6–2) - ABWEHR +12, RESISTENZ+15/17/15
Bes.: *Wasserwandeln*
Gelingt es einem Reiter den Kelpie in seiner Pferdegestalt mit silbernen Hufeisen zu beschlagen, kann dieser sich nicht mehr zurückverwandeln. Der Geist steht fortan unter dem Bann des Reiters, der nun ein schnelles Pferd besitzt, das sogar über Wasser reiten kann.

Eine der Nixen des Wispermeeres steht mit den Menschen des Sumpfes auf vertrauterem Fuß als ihre Schwestern. Sie wird **Hexe Binsefuß** genannt. Sie kann freundlich und hilfsbereit oder übellaunig sein. Sie kann den Menschen zeigen, wo Heilpflanzen wachsen oder essbare Tiere zu finden sind. Sie singt für die im dichten Nebel Verirrten, damit diese wieder den Heimweg finden. Leuten, die nicht mehr ein noch aus wissen, gibt sie Ratschläge oder Flussperlen um ihnen aus der größten Not zu helfen. Binsefuß kann aber auch garstig sein, vor allem zu denen, die Kaltes Eisen haben, hochmütig oder gemein sind. Sie zerfetzt die Reusen, zerbricht Angeln, lockt mit falschen Stimmen in die Irre (*Zauberstimme*), setzt Kröten in die Hütten oder tanzt auf spiegelglattem Eis um liebestrunkenen Männern ein kaltes Bad zu verschaffen.

Perlenfischer sind Küste und Sumpf bewohnende Menschen, die die unverdorbenen, stillen Bäche nach Flussperlmuscheln absuchen. Flussperlen sind zwar kleiner als die Perlen aus den Meeren, aber die einzige heimische Perlenart, die Goldschmieden, Schneidern, Schustern und Buchverzierern zum Verschönern von Schmuck, Kleidern, Schuhen und Bucheinbänden zur Verfügung steht. Ein Perlenfischer muss Ausdauer besitzen, denn einzelne Flussperlen bringen ihm nicht so viel ein wie ein Dutzend. Neben den feindlich gesonnenen Sumpfbewohnern muss er sich vor denen hüten, die den Wert der kleinen Perlen auch zu schätzen wissen und die nicht vor Diebstahl oder gar Totschlag zurückschrecken. Viele Perlenfischer sind arme Leute, die ohne Hilfsmittel und Waffen die Gewässer durchforschen und manche schicken ihre Kinder zur mühsamen Suche aus.

Zu guter Letzt werden die Sümpfe von den hier lebenden **Gesetzlosen** unsicher gemacht, die auf Raub und Versklavung aus sind. Sie greifen hauptsächlich aus dem Hinterhalt mit ihren leichten Pfeilen aus Schilfrohren und Holzspitzen an um liegengebliebene Gegner fortzuschleppen. Aber auch kleine Gruppen von **Leuten des Roten Ritters** nehmen immer wieder von Barangarst Ausgang um sich Abwechslung vom eintönigen Warten in der Burg zu gönnen oder um für Nahrung und Holz aus den Erlenbrüchen und Moorbirkenhainen zu sorgen. Es kann auch sein, dass einzelne oder mehrere Neulinge für den Roten Ritter, die dessen Losung gefolgt sind, herumziehen, bis sich ihnen der Weg zum Ziel auftut. In allen Fällen kann der Spielleiter auf die Spielwerte von Krollaks Gefährten im Anhang zurückgreifen und nach Wunsch bestimmte Gruppen vorher zusammenstellen, z.B. eine Schar entlaufener Waisenkinder oder ausgerissene Klosterbrüder, die im Roten Ritter einen göttlichen Boten einer neuen Ordnung sehen, in der alles umgekehrt werden wird.

Hinweis: Die Begegnungen und Orte im Sumpf lassen sich auch zusammenstellen um interessantere Verbindungen zu erhalten, z.B. kann der Rote Ritter an der aufgegebenen Fährstelle oder im Wispermeer gesichtet werden, das Schädellicht kann bei einem der Sumpfweiler auftauchen, Irrlichter können sich bei Ulricas Hütte herumtreiben usw.

Barangarst

Die Abenteurer finden den Sitz des Roten Ritters dann, wenn der Spielleiter den Zeitpunkt für gekommen hält. Das sollte am besten erst nach Abschluss der Ereignisse in Byrne möglich sein (*»Die Blätter der Rose«*), damit sich ein sinnvoller Spannungsbogen bilden kann. Kommen die Spielerfiguren nämlich vorher auf Barangarst an, verteilt sich das Abenteuer auf weit auseinander liegende Schauplätze und wird leicht zu vielschichtig, sodass die Spielerfiguren einzelne Handlungsstränge aus dem Blick verlieren könnten. Andererseits ist es eine Überlegung wert, wenn die Abenteurer Krollak nicht erst nach dem Raub des heiligen Schwerts finden. Vielleicht sind ihnen die Vorkommnisse in Byrne zu langweilig oder sie brennen darauf dem Roten Ritter in seinem Kampf beizustehen. So wäre es denkbar, dass dieser sie bittet Farands Schwert für ihn zu stehlen oder dass die Abenteurer es Ulrica gleichtun und die ausgesandten Schwerträuber abfangen. Auch bietet ein längerer Aufenthalt auf Barangarst mehr Möglichkeiten für Verstrickungen aller Arten mit unterschiedlichen Personen.

Nicht jeder Bewohner des Sumpfes weiß, wo Barangarst liegt bzw. der Rote Ritter sich aufhält, oder hat Grund dies den Abenteurern mitzuteilen. Was wollen diese Eindringlinge dort und was geschieht seit einiger Zeit auf der versunkenen Burg? Vielen Sumpfbewohnern ist nicht verborgen geblieben, dass Barangarst fremdes Volk und verdächtige Burschen anzieht. Krollak hat seine **Ogergeschwister** als Burgwache angenommen - diese passen auf, dass sich keine offensichtlichen Feinde oder unerwünschten Wanderer einschleichen können. Sie riegeln Barangarst in einem etwa 1km entfernten Umkreis ab und schüchtern durch ihr bloßes Auftreten zu zweit bis viert ein, sodass nicht unbedingt ein Kampf entbrennt. Wenn die Spielerfiguren die Losung des Roten Ritters aufsagen können („Etwas Besseres als den Tod findet ihr nicht überall“) und außerdem arm, abgerissen und versehrt aussehen, lassen die Oger sie nach eingehender Begutachtung und Beschnüffelung durch. Die ungeschlachten Menschenfresser müssen auf jeden Fall glauben, dass die Ankömmlinge zum Roten Ritter wollen, denn wenn sie zufällig hier zu sein scheinen, hätten sie hier nichts zu suchen. Die Oger benutzen *Riechen* gegen *Verkleiden*, aber sie verwehren den Weg nur, wenn ihr Widerstandswurf nach einem gescheiterten Erfolgswurf gelingt. Misslingen beide Würfe, erhalten die Abenteurer trotzdem freien Durchgang, weil die Oger in ihrem Urteil schwanken (sie halten aber die Verkleideten auf dem Rückweg fest).

Hinweis: Haben die Spielerfiguren die Losung nicht in Erfahrung gebracht, besteht dazu hier im Sumpf recht einfach die Gelegenheit, z.B. in Frybog. *Schauspielern, Verhören* und *Verkleiden* können dabei gute Dienste leisten. Vielleicht beobachten sie aber auch, wie andere Neulinge von den Ogern in Empfang genommen und abgehört werden. Auf die Entfernung sind *Hören, Lippenlesen* oder *Schleichen* nützlich um die Zugang verschaffenden Worte zu verstehen.

Ankunft

Hinter weißgrauen, großen Moorbirken und Schwarzweidensträuchern, zum Teil faulig am Boden liegend, glimmen qualmende Feuer auf, die in Ecken zwischen zerbröckelnden Steinmauern und Unterständen aus Ästen und Brettern brennen. Zwei einsame, dicke Torpfosten, auf denen blättrige Pilze wachsen, tauchen vor euch auf. Neben ihnen neigt sich eine gemeißelte Steinsäule zur Erde, auf der ein Wappenstein liegt: Er zeigt einen viereckigen Brunnen, in den ein Seehund springt. Die Erde schmatzt unter den Füßen; wie ein Geflecht breiten sich überall tiefe Wasseradern aus. Menschen stehen herum, kauern sich neben die Feuer oder bauen an die Mauern mit herabgefallenen Steinen und altem Holz behelfsmäßige Hütten an. Viele werfen euch neugierige Blicke zu, als brächtet ihr ersehnte Kunde oder Geschenke. Das Geräusch von gleichmäßigen Hammerschlägen sagt euch, dass es hier auch eine Schmiede gibt. In der Mitte der Ruinen steht auf einem kegelförmigen Hügel ein schmutzig-brauner Rundturm, dessen Dach teils eingefallen ist.

Die Abenteurer werden hier und da flüchtig begrüßt und nach einigem Zögern zum Schmied Gofannon gebracht, der sie in aller Form willkommen heißt. Zuvor haben sie das Gefühl, dass Augen aus der Höhe auf ihnen ruhen. Blicken sie nach oben, können sie im Fenster des Turms die kopflose Gestalt des Roten Ritters sehen.

Die Burg

Nur der Turm und der Hügel sind noch weit gehend in dem Zustand, in dem sich Barangarst vor dem Verfall befand. Hinauf führt eine sehr steile Rampe, in die quergelegte, kantige Stämme aus hartem Erlenholz als Stufen eingegraben sind. Der ehemalige Palisadenwall aus Erlen- und Birkenstämmen ist verschwunden und die Gebäude rund um den Hügel sind eingestürzt. Barangarst wurde auf trockengelegtem Land erbaut und die Erde für den Turmhügel wurde so gewonnen, dass sich um die ganze Burganlage drei ringförmige Wassergräben bildeten, die nicht geschlossen, sondern an versetzten Punkten unterbrochen waren. Sie wurden als Fischteiche genutzt und erschwerten es Angreifern von allen Seiten anzurücken. Überall dringt Feuchtigkeit aus dem Boden, denn das einst trockene Land ist in der jüngeren Vergangenheit erneut durchwässert worden und jetzt wie aufgequollen. Die Wassergräben sind stellenweise übergeflossen und schicken in alle Richtungen Rinnsale aus.

Am Fuße des Hügels, von den Ruinen abgewandt und versteckt in einem wuchernden Sumpfporstgesträuch, stehen drei altersgraue, verwitterte **Sarkophage** aus Kalkstein. Die aufliegenden dachförmigen Deckel sind teils gebro-

chen. Die Bilder und Verzierungen aus Wellenlinien lassen nicht mehr viel erkennen - es scheint sich um Szenen ländlichen Lebens zu handeln (Bienenzucht, Verladung von Fässern, Spinnen von Wolle). Die Sarkophage wurden in den Zeiten der valianischen Besatzung als Särge für in der Provinz niedergelassene Statthalter, Soldaten und Händler gehauen. Vielleicht versuchte man sie vor den einfallenden Barbaren in Sicherheit zu bringen und verlor sie auf abseitigem Fluchtweg. Rotbarts Sippe behielt die Sarkophage als Zeichen für ihre stets behauptete alte Abkunft, aber nicht als Ruhelager für ihre Toten. Bei Inbesitznahme von Barangarst legte Krollak Riodbart in einen der Steinkästen (natürlich vorausgesetzt, er konnte sich dessen Leichnams bemächtigen), die vom Galgen gestohlene Ulrica vor kurzem in den zweiten. Auf den Deckel über Riodbarts Körper ließ er den Wanderprediger Wilfryd eine albische Schrift mit einem verkohlten Ast anbringen: HIER LIEGT MEIN VATER.

Bewohner

Auf Barangarst wohnen inzwischen gut **hundert** Personen, die aus allen Teilen Albas Krollaks Losung gefolgt und nach und nach hier eingetroffen sind. Schon längst können nicht mehr alle im Turm einquartiert werden, sodass sie in die Hände gespuckt haben und dazu übergegangen sind sich Behausungen in den Ruinen zu bauen. Man hat auch schon angefangen die verfallenen Mauern wieder hochzuziehen und mit Lehmmörtel und Holzankern zu befestigen. Der Spielleiter kennt die Art Gefährten des Roten Ritters bereits (s. Anhang). Hier seien ein paar besondere Persönlichkeiten hervorgehoben, die für die Abenteurer wichtiger werden können:

Gofannon, der Schmied, ist erst vor einigen Trideaden angekommen, aber Krollak hat ihn sofort mit der Aufsicht über die Hergezogenen betraut, weil ihm die Notwendigkeit aufgegangen ist. Auf Barangarst sind jetzt so viele verschiedenartige Menschen versammelt, dass man sie nicht sich selbst überlassen kann. Als erfahrener Handwerker kann Gofannon Alteisen verwerten und die notdürftigen Instandsetzungsarbeiten an den Ruinen leiten. Der Twynedde ist ein Werwolf, der schon vielerorts gewesen ist, aber immer wieder weitergezogen ist, wenn er sein erschreckendes Geheimnis nicht mehr wahren konnte oder er andere Menschen angegriffen hatte. Gofannon hofft inständig, auf Barangarst Rast und Ruhe zu finden, aber bislang hat er sich nur Krollak anvertraut. Vor einer Vollmondnacht begibt er sich in den Turm und lässt sich von ihm hinter einer dicken Eichentür anketten und einsperren. Das ist bisher zwei Mal der Fall gewesen, aber noch hat niemand Verdacht geschöpft, obgleich einige Schlaflose gedämpftes Heulen und Knurren gehört zu haben meinen. Der Schmied ist dem Roten Ritter ergeben und verficht dessen Traum von einem sicheren Hort für die Ausgestoßenen und Verfolgten.

Wilfryd, der Ratgeber, war bis vor kurzer Zeit der Mund des Roten Ritters in der „Draußenwelt“, da er für die heimliche Verbreitung von dessen Losung gesorgt hatte. Die Abenteurer haben ihn bereits getroffen, als er für Krollak in der Abtei Moranmuir spionierte (s. *Rotbarts Heimgang*). Als Wanderprediger kennt Wilfryd sich von allen Leuten auf Barangarst am besten in Alba aus - zumindest gibt er sich diesen Anschein mit Erfolg. Krollak behält ihn deshalb als Ratgeber, der ihm viele seiner Fragen beantworten kann. Es blieb Wilfryd nicht verborgen, dass seine Rolle hier so gut wie ausgespielt ist, denn der Rote Ritter weiß bald selbst genug über den Lauf der Welt, und dass der neue Schmied Gofannon auf Barangarst mehr zu sagen hat als er, ärgert ihn. Der Wanderprediger glaubt nicht an den Traum des Roten Ritters - in seinen Augen ein zum Scheitern verdammtes Wolkenkuckucksheim. Aber Wilfryd ist ein geduldiger Zuschauer, der zum Schein Ja und Amen sagt. Sein Ziel sind nun die Reichtümer, die Riodbart MacSeal bei seinen Turnierkämpfen erstritten und später noch in seine Burg gebracht hatte, aber wo diese geblieben sind, hat er bis jetzt nicht herausfinden können.

Adolar, der Elf, ist wie ein treuer Hund immer an der Seite des Roten Ritters. Sein Bellen, Schnüffeln und auf allen Vieren Laufen hat er allerdings abgelegt. Er hält sich schon seit mehreren Monden in Barangarst auf (Krollak brachte ihn sehr bald nach dem Ende von *Der Ritter in Rot* hierher), fegte den alten Turm aus und rupfte die krautigen Gräser und Moose von den Steinen ab. Als „Halbling“ fühlt er sich natürlich für ein angenehmes Heim und wohlschmeckendes Essen verantwortlich, auch wenn in dieser Umgebung fast immer nur Eintopf möglich ist. Jetzt dient er Krollak als Leibknecht, Mundschenk und Koch und um die Klammheit aus dem Bett zu vertreiben, legt er sich vorher hinein und teilt es mit seinem Beschützer.

Ivraine, die Jägerin, ist eine der mittleren Neulinge auf Barangarst und ihre auffällige Schönheit erregte Aufsehen. Krollak ist sich unschlüssig, weshalb sie wirklich gekommen ist - ihr kaum verhüllter Stolz, ihre Selbstbeherrschung lassen sie nicht wie eine Verzweifelte erscheinen. Sie ist aber eine gute Jägerin, die Fleisch und Geflügel in die Töpfe bringt, und aus diesem Grund wird sie stillschweigend geduldet. Ihre Mischlingshündin (Wulfsteader) Granta begleitet sie überall hin. Ivraine beobachtet aus den Augenwinkeln sehr genau und schätzt jedermann sorgsam ein. Sie ist die ältere Schwester Syre Dyfans MacAelfin, ist eagrel und heißt in Wahrheit Ivresse. Ihr Bruder wurde in der Erzabtei von Prioresse von den Mönchen des Vraidos erzogen und führt selbst fast das Dasein eines Klosterbruders. Trotzdem ließ ihr Vater Dyfan nach Hause zurückkehren und übertrug dem Sohn Land und Leute, obwohl Ivresse mit der Verwaltung des väterlichen Besitzes vertraut war und sich immer Hoffnungen auf den Titel einer Syress machen konnte. Ivresse erkannte die Entscheidung nicht an und begann Nachbarn und Untergebene gegen ihren Bruder aufzubrin-

gen, was ihr auch beinahe gelang. Dyfan bemerkte jedoch, woher der Wind wehte, und verbannte seine Schwester. Ivresse zog sich grollend in die Sümpfe zurück und als sie von dem Roten Ritter vernahm, beschloss sie sich ihm vorerst anzuschließen. Sie betrachtet ihn nur als Mittel zum Zweck und wartet auf eine Möglichkeit die Führung über ihn und Barangarst zu übernehmen, damit sie mit eigenem Gefolge gegen Dyfan losschlagen kann.

Freda, der Strolch, ist kein anderer als der Kamerad des Tierbändigers Slivor; die Abenteurer sind diesen Gesellen höchstwahrscheinlich vor einiger Zeit kurz begegnet, als sie nach Moranmuir zogen (s. *Rotbarts Heimgang*). Allerdings bedeckt er seinen Kopf immer mit einer Gugel, einem die Schultern bedeckenden Überwurf mit Kapuze, um nicht gleich erkannt zu werden. Slivor und die Tiere sind nicht fern - sie halten sich im Sumpfweiler **Almbryn** auf. Freda ist als Kundschafter auf Barangarst um herauszufinden, wann und wie man den Roten Ritter einfangen und fortbringen kann. In seiner Tasche trägt er einen kleinen glasierten Tonkrug, der voll eines schweren, süßen Weins aus Tevarra ist (sog. *Vollblütiger Eberseim*). Man kann ihn in Alba nur in den Hafenstädten in geringen Mengen bekommen. Dieser Wein muss mit Vorsicht genossen werden: Ein kleiner Becher (0,1 l) hat **2 Alkoholpunkte**, aber wenn man zuvor bereits etwas anderes Alkoholisches eingenommen hat, erhöhen die Punkte sich um den Punktwert des Erstgetränks, z.B. 2+2 bei einem Becher Uisge. Der Wein wirkt dann viel schneller und die Alkoholpunkte bleiben erhöht, solange weitergetrunken wird. Der Eberseim ist als Betäubungsmittel für den Roten Ritter bestimmt.

Tromtuan, der Entwischte: Eigentlich hätte die erainnische Spürnase ebenfalls noch anwesend sein müssen, aber er fand die Barangarst'sche Gastfreundschaft nicht nach seinem Geschmack und zog es vor zu seiner Ehrendozentur in Cambryg zurückzukehren. Außerdem hat Tromtuan alles getan um den Rotrosentod abzustellen, nur ist er vom anderen Ende an die Sache herangegangen. Als er in der Burg auftauchte und durch sein erstaunliches Wissen auffiel, wurde er sogleich vor den Roten Ritter gebracht. Tromtuan sagte ihm auf den Kopf zu, dass er „einen höchst gefährlichen Wind blase", wenn er weiterhin auf das heilige Schwert in Byrne aus sei. An den Gesichtern der Zuhörer konnte er ablesen, dass er mit seinem Verdacht ins Schwarze getroffen hatte. *„Der ganze Clan Aelfin wird sich erheben, sobald das Schwert hier ist, und wem sie diese Unverschämtheit zu verdanken haben, werden sie dann auch über kurz oder lang wissen. Du bist schon geächtet, Roter Ritter. Das Schwert würde dir wenig Glück bringen und deinen Leuten noch größere Verzweiflung. Überspanne den Bogen nicht!"* Dieser weitsichtige Rat gefiel dem Angesprochenen nicht und er ließ Tromtuan als Gefangenen binden. Wenig später jedoch war der Erainner auf unerklärliche Weise verschwunden. Da er häufig auf Wanderschaft geht, gab es unter den Bewohnern der Burg ein ihm von früher bekanntes Gesicht. Tromtuan hätte sich sonst kaum so deutlicher Worte bedient, wenn er nicht gewusst hätte, dass ihm dieser Jemand noch einen Gefallen schuldig war und aus der Patsche helfen würde. Der Plan ging auf: Seine Fesseln wurden gelockert und er entschlüpfte dem Roten Ritter.

Geheimnis

Die Barangarster wissen bis jetzt nicht, was für ein Wesen der Rote Ritter ist. Krollak legt auch hier immer seine Rüstung an. Etwas hält ihn nämlich zurück sich den Leuten, die zu ihm gekommen sind, unverhüllt zu zeigen. Es gibt nur einen in der Burg, der Krollaks Gesicht sieht: Adolar. Der Elf hilft ihm ja jeden Abend aus dem Harnisch und legt sich in sein Bett. Doch Adolar wird niemals und unter keinen Umständen das Vertrauen, das der Rote Ritter ihm damit schenkt, missbrauchen oder enttäuschen.

Außer dem Elfen kennen natürlich noch Krollaks Ogerbrüder und -schwestern sowie Ogna das Geheimnis, aber sie leben nicht in der Burg und die Menschen kämen wohl nie auf den Gedanken, dass diese Unholde wissen, wer in der roten Rüstung steckt. Ogna würde auch nie ihren geliebten Findling verraten, wenn sie das Gefühl hätte diesem damit zu schaden ... und die Ogris traut diesem Menschenauflauf im Sumpf nicht.

Begrüßung

Alle Neulinge in Barangarst werden von Gofannon im Namen des Roten Ritters begrüßt. Das Gespräch, das er mit ihnen führt, ist selbstverständlich eine Prüfung. Sind die Ankömmlinge wirklich das, was sie vorgeben zu sein, und sind ihre Absichten gut? Schließlich könnten die Ogerwachen geschlafen haben oder hereingelegt worden sein und Taschendiebe, Unruhestifter und Faulenzer kann man hier nicht gebrauchen. Wer offensichtlich lügt oder gefährlich wirkt, wird *hinausgeworfen* oder sogar *gefangen* genommen. Gewinnt Gofannon einen günstigen oder harmlosen Eindruck, teilt er den Neulingen Schlafplätze zwischen den Ruinen zu und gibt ihnen Arbeiten, die sie verrichten können.

Die Abenteurer haben es nicht leicht von Gofannon angenommen zu werden. Der Wanderschmied ist kein Schwachkopf und selbst ja viel herumgekommen. Wollen die Spielerfiguren etwas darstellen, was sie nicht sind, können sie fast Gift drauf nehmen, dass Gofannon sich damit besser auskennt, und wenn sie bepackt, hochmütig und gut bewaffnet daherkommen, werden sie Schwierigkeiten haben zu erklären, wie wohl Leute ihres Schlags die Losung des Roten Ritters erfahren haben sollen. Lassen die Abenteurer die Heimlichtuerei sein, fahren sie nicht verkehrt. Gofannon weiß, wer sie sind, denn auch er hat die Erlebnisse des Roten Ritters in der Vergangenheit verfolgt. In diesem Fall lässt er sie erst einmal bleiben bis zur nächsten *Ansprache* des Burgherrn (s.u.). Führen die Abenteurer besondere Sachen mit sich wie Ersatzklei-

dung, Geld, essbare Vorräte oder nützliche Gegenstände, wird erwartet, dass sie sie teilen.

Hinauswurf

Gofannon erteilt einen Hinauswurf, wenn jemand den empfindlichen Frieden von Barangarst stört, z.B. durch Schlägereien, Raub, Zerstörung, Verschwendung von Vorräten oder Faulenzerei. Wilfryd hat diese Vollmacht nicht, aber er kann Gofannon Vorschläge machen, wenn ihm jemand verdächtig erscheint. Natürlich kann auch der Rote Ritter selbst von seinem Hausrecht Gebrauch machen, aber er mischt sich nicht oft unter die Siedler in den Ruinen. Die meisten Barangarster verhalten sich so, dass Gofannon keinen Grund zur Besorgnis hat oder nicht mehr als Ermahnungen aussprechen muss. Andere sind klug genug und treiben ihr selbstsüchtiges oder störrisches Benehmen nicht auf die Spitze. Noch wirkt der Zauber des geheimnisvollen Roten Ritters, der Bewunderung und Furcht einflößt.

Ein Hinauswurf geht so vonstatten, dass Gofannon den oder die Übeltäter bis an den Ring der Ogerwache bringt. Gehen die Ausgewiesenen nicht freiwillig mit, erhält Gofannon von anderen Barangarstern ausreichend Verstärkung, denn es liegt auch in ihrem Sinne, dass die Ruhe auf der Burg gewahrt wird. Der Schmied erklärt den Ogern, dass sie die Vertriebenen nicht mehr durchlassen sollen. Diese versuchen sich die Gesichter zu merken und vor allem deren Geruch einzuprägen. Vielleicht droht Gofannon denen, die wiederkehren sollten, Gefangennahme an.

Gefangenschaft

In schwerwiegenderen Fällen oder wenn Gofannon Verrat befürchtet, kann er mit Hilfe der Barangarster eine Gefangennahme durchführen. Einfältige Gemüter wird man mit einem Hinauswurf los, denn sie fürchten den Zorn des Roten Ritters immerhin so sehr, dass es ihnen nicht einfallen würde nach Byrne zu gehen um Männer des Barons und des Lairds zu dessen Nest zu führen. Es gibt aber auch Schurken mit weniger Gaunerehre im Leibe, die auf die Vernichtung des Roten Ritters sinnen könnten. Da es in der Burg keinen ordentlichen Kerker gibt, werden solche Gefangenen an die steinerne Wappensäule gebunden und rund um die Uhr unter Bewachung gehalten. Es liegt an allen Bewohnern der Burg sie nicht entkommen zu lassen. Zur Zeit der Ankunft der Abenteurer gibt es keine Gebundenen an der Säule.

Ansprache

Von Zeit zu Zeit zeigt der Rote Ritter sich am Fuß des Turms und spricht vom Hügel herunter, wenn es etwas Neues aus Byrne zu berichten gibt - meistens nichts Erfreuliches, was seine ausgesandten Diebe betrifft. Jeder in Barangarst weiß inzwischen, dass der Ritter das Schwert des Heiligen Farand erobern will, auch wenn sie nicht genau wissen aus welchem Grund. Es muss aber äußerst wichtig sein. Krollak wollte zwar anfangs nicht, dass alle davon Wind bekamen, aber er stellte sich dabei ungeschickt an und sah ein, dass es auf Dauer nicht zu vermeiden war. Zuletzt breitete sich eine Spannung lange ausgedehnten Wartens in der Burg aus.

Ist das Schwert dem Roten Ritter in die Hände gefallen, verkündet er diesen Erfolg natürlich in seiner nächsten Ansprache und beendet damit erst einmal die sorgenvolle Spanne auf der Burg. Vielleicht befinden die Abenteurer sich dann bereits hier und können ihm zuhören. Seine Worte enthalten große Erleichterung über den schwer errungenen Erfolg (die Toten und Verwundeten, die der Rotrosentod kostete, erwähnt er nicht) und lassen erkennen, dass ihm damit eine schwere Last vom Herzen genommen wurde. Jetzt mit dem „Schutz des Schwerts“ könne er seinen Traum verwirklichen.

Die Abenteurer bemerken während der Ansprache erneut, aber diesmal bewusster, wie besonders die **Stimme** des Roten Ritters ist: Sie ist in der Vergangenheit von verschiedenen Personen als angenehm, wohlklingend, schön und verführerisch beschrieben worden. Sie ist all das und doch nichts davon, aber woran das liegt, kann nur derjenige erkennen, dem ein **PW+50:Intelligenz** gelingt. Krollaks Stimme ist die Stimme der Schuldlosigkeit - im Sinne eines Fehlens echter Bosheit und der Unfähigkeit Schuld zu verstehen. Freude und Trauer, Ruhe und Zorn, Bereitschaft und Trotz liegen darin ganz nahe beieinander. Diese Stimme weckt die Sehnsucht der Älteren nach den süßen Erinnerungen an die Jugend, als das Leben noch frisch und grün war, und die Jüngeren hören in dieser Stimme die Verheißung, dass die Welt für sie immer farbig und weit bleiben wird. Deshalb empfindet jeder die Worte des Roten Ritters wie eine andere Melodie, die mal schön, mal schrecklich sein kann. Nicht was er sagt, nimmt gefangen, sondern wie.

Etwas später (oder wenn Krollak seine Hoffnungen auf das Schwert endgültig begraben musste, weil es sich für ihn als unerreichbar herausgestellt hat bzw. gleich wieder abgerungen wurde) befasst seine Ansprache sich etwas ausführlicher mit seinen Zukunftsplänen. Er spricht davon die Burg wieder ganz instand setzen zu wollen und gegen Feinde zu befestigen. Man kann spüren, dass er sich auf eine baldige Auseinandersetzung vorbereitet und nur verschwommen sieht, was vor ihm liegt. Befindet das Schwert sich nicht in seinem Besitz, wirkt er bedrückt und wie verlassen.

Liegt das Ziel des erfolgreichen Schwertraubs noch vor ihm, sucht der Ritter mit seiner Ansprache wahrscheinlich neue mutige Diebe, die er nach Byrne schicken kann. Wurde Ulrica schon überwunden und wartet auf ihr Urteil,

erklärt er, selbst den nächsten Versuch zu unternehmen (s. *»Der Tod der Rose«*). Vielleicht stellen ja die Abenteurer sich in beiden Fällen als Bewerber bzw. Begleiter zur Verfügung. Auf jeden Fall finden die Spielerfiguren hier endlich Aufschluss über das, was die Rosentoten in Byrne wollten und dass der Rote Ritter ihr Auftraggeber war.

Alltag

In Barangarst ist das Leben eher eintönig und unbequem. Alles was man tun kann, ist die verfallenen Gebäude unterhalb des Turmhügels notdürftig wiederherzustellen und sich ein trockenes Plätzchen zum Ruhen und Kochen herzurichten. Im Winter ist die Kälte ein großes Problem, weil das Angebot an Feuerholz schlecht ist und die Vorräte an trockenem Schilfrohr und Binsen bei der großen Zahl Bewohner nur sparsam verwendet werden dürfen. Viele sind krank und leiden an Schnupfen, Halsentzündungen und Lungenschmerzen.

Die Beschaffung von Holz und **Nahrungsmitteln** zwingt die Barangarster regelmäßig zu Streifzügen durch die Sümpfe. Sie graben Wurzeln aus, schneiden junges Schilf und frische Binsen, die man als Gemüse kochen kann, und versuchen sich als Fisch-, Vogel- oder Biberfänger. Im Winter graben sie starre Schildkröten in den Uferböschungen aus. Zum Trinken gibt es nur das Wasser, das aus dem Erdreich tritt. Obgleich fast alle Armut kennen und diese Art der Ernährung gewohnt sind, ist die Zahl der Menschen auf der Burg schon so angewachsen, dass es nicht ausreicht um den Hunger täglich zu stillen. Geld ist willkommen, weil man damit Bier, eingesalzenes Fleisch und Weizen bei den Marschbauern kaufen kann.

Die Abwechslung liegt in den Barangarstern selbst, die eine zusammengewürfelte Gemeinschaft darstellen. Es sind Menschen, die erst Vertrauen zueinander fassen müssen, was nur geht, indem sie beim Essen oder abends an ihren qualmenden Feuern ihre Lebensgeschichten erzählen. Hier geben sie ihren Erwartungen an den Roten Ritter, ihren Hoffnungen auf ein neues Leben und auch ihren Abneigungen gegen einige der unfreiwilligen neuen Wohngenossen Ausdruck. Nicht jeder ist allen willkommen wie dem Herrn der Burg, der die „Draußenwelt“ nicht so kennt wie sie und der nicht viel weiß von alten Clan- und Sippenstreitigkeiten, von Vorurteilen gegen bestimmte Volks- oder Berufsgruppen oder den Vorbehalten einer Gemeinschaft gegen Einzelgänger. So ist bereits ein Achtungsgefälle entstanden zwischen denen, die früher, und denen, die erst danach auf Barangarst eingetroffen sind.

Für Gesprächsstoff sorgt der fremde Mann mit grünem Umhang und hohem Hut, der bisher in jedem Mond im Turm aufgetaucht und zum Roten Ritter gegangen ist. Wer es ist, was er will, woher er kommt und wohin er wieder geht, ist Gegenstand von Raten und scharfsinnigem Vermuten. Ein paar sind der richtigen Meinung, dass er der Grüne Jäger Samiel ist, da der Rote Ritter offensichtlich mit dämonischen Mächten ausgestattet ist.

Des Roten Ritters Art

Krollak behelligt die Abenteurer nicht, auch wenn er weiß, dass sie hier sind und ihn zur Rechenschaft für seine Taten ziehen wollen. Er hat sie als wohl achtbare und vermutlich ehrbare Gegner in Erinnerung behalten - deshalb würde es ihn freuen, wenn er sie für seine Sache gewänne. Nach seiner *Ansprache*, die sie mitangehört haben, ruft er sie zu sich um die Bekanntschaft zu erneuern. Der Rote Ritter kann den Abenteurern nach seinem Wissen Einzelheiten erklären, die diesen bei ihren früheren Begegnungen nicht klar geworden sind, z.B. was er im Turnierzelt mit Riodbart MacSeal zu bereden hatte, was Ulrica damit zu tun hatte, warum er seinen Häschern so willig zum Gericht folgte (*Der Ritter in Rot*), warum er sich später mit Ulrica entzweite, wieso er Riodbarts Leichnam haben wollte (*Rotbarts Heimgang*).

Auch ist er bereit ihnen von seinem Leben im Sumpf zu erzählen, wenn die Abenteurer es hören wollen. Was er ist und wie er aussieht, offenbart er ihnen jedoch nicht. Es dürfte aber recht sicher sein, dass die Abenteurer schon die Wahrheit ahnen oder kennen. Krollak gibt aber nicht zu erkennen, ob ihre Mutmaßung zutrifft oder nicht.

Sicherlich wollen die Abenteurer genauer erfahren, wie ernst es Krollak mit seinem Traum ist. Im Gespräch merken sie, dass er kein Planer ist. Sein Traum fängt vor allem mit seiner eigenen Befreiung an, die mit Riodbarts und Ulricas Ende noch nicht gelungen ist. Etwas steht noch bevor; da ist noch jemand, gegen den er bestehen muss. Die Spielerfiguren können nur raten, was oder wer das sein mag, denn Krollak scheut sich wahrscheinlich über Samiel zu sprechen. Es wird ihnen aber sicher nach allem vorher Erlebten nicht schwer fallen sich vorzustellen, was er meint. Der Rote Ritter ist ein junger Rebell, aber wird seine rebellische Natur auch danach noch genug Kraft besitzen um seinen Traum mit Leben zu füllen?

Falls die Abenteurer zuvor die Ogris Ogna im Kampf lebensgefährlich verletzt oder getötet haben (s. S. 83), grollt Krollak den Betreffenden und fordert sie zum Zweikampf um es ihnen auf gleiche Weise zu vergelten. Er betrachtet Ogna als seine Mutter und kann das, was ihr angetan wurde, nicht hinnehmen, auch wenn die Abenteurer in Notwehr handelten. Das Duell kann bis nach das *»Rot-Grüne Turnier«* aufgeschoben werden.

Der Spiegel bricht

Mit dem Schwert des Heiligen Farand in Krollaks Hand nähert Samiel sich seinem erwählten Ritter das nächste

Mal nicht, um wieder seine Frage zu stellen. Der Dämonenfürst weiß ja schon lange, dass der widerspenstige Junge sich gegen ihn bewaffnen will, und die Genugtuung, sich mit dem garstigen Beutestück bedrängen zu lassen, gibt er ihm nicht. Das Schwert spielt in Wahrheit also keine entscheidende Rolle. Es ist nur **symbolisches Pfand** im Streit zwischen Krollak und Samiel. Die heilige Klinge schützt den Roten Ritter davor, einfach mit Gewalt unterworfen zu werden (tagsüber trägt er sie immer bei sich und nachts legt er sich mit ihr ins Bett), aber dies lag nie in der Absicht des Dämons. Samiel will Krollaks Widerstand auf andere Weise brechen. Das Schwert des Heiligen Farand wird im Anhang beschrieben.

Was passiert, wenn ...

Krollak das Schwert nicht erobern und nach Barangarst bringen konnte oder es ihm vor der großen Auseinandersetzung mit Samiel schon wieder abgenommen wird? Da dem Schwert genau besehen nur symbolische Bedeutung zukommt, ändert sich im Grunde nichts. Samiel wendet trotzdem die folgenden Taktiken an um Krollak langsam in die Knie zu zwingen. Er könnte zwar hingehen und den Ungehorsamen mit sich nehmen, aber der langsamere Weg verspricht nachhaltigeren Sieg. Eine Seele, die sich aus freien Stücken ergibt, ist viel mehr wert als eine unterjochte. Ist das Schwert aber als Stein im Spiel vorhanden, könnte es von den Abenteurern gegen den Dämon zum Einsatz gebracht werden (s. *»Das Schwert«*).

Kriegserklärung

Einige Tage nach Ulricas Tod erscheint der Araner Tabrizir in der Burg, begleitet von zwei Bettlern aus Byrne, die ihm seinen Zauberspiegel tragen. Die Abenteurer halten sich im günstigen Falle schon hier auf und haben sich bereits ein bisschen eingelebt; falls nichts, finden sie Barangarst im *Belagerungszustand* vor.

Da Krollak Samiel in dieser Larve nicht kennt, hat er keine Bedenken ihn vorzulassen. Der lustige Vogel ist mal etwas Neues und scheint ein wenig Spaß ins alte Gemäuer zu bringen, was alle gut gebrauchen können. Wissen die Abenteurer, wer Tabrizir ist, und warnen sie vor ihm, finden sie nicht viel Gehör. Auch Krollak fürchtet sich nicht: Soll Samiel doch wie ein Possenreißer kommen. Das geraubte Schwert wird ihn gebührend empfangen und falls er die göttliche Wehr nicht hat, kann er den Dämon sowieso nicht daran hindern.

Tabrizir lässt den Spiegel im Turm aufstellen und es wiederholt sich das gleiche Schauspiel wie auf dem Tempelvorplatz in Byrne (s. S. 76). Mit einer Ausnahme - als der Rote Ritter einen Blick hineinwirft, erscheint nicht sein verzerrtes Bild auf der polierten Metallfläche, sondern man kann durch seinen eisernen Harnisch sehen, als wäre dieser durchsichtig wie mattes Fensterglas. Krollaks verborgenes Gesicht schwebt im Spiegel und ist für alle sichtbar. Er ist mehrere Sekunden lang wie versteinert; hinter ihm drängen sich die Köpfe seiner Leute zusammen um das Spiegelbild sehen zu können. Dann geht ein schneidendes Kreischen durch den Raum, als der Spiegel von oben nach unten reißt und ein gezackter Spalt durch das Silber läuft.

Krollak stößt einen wütenden und auch verzweifelten Schrei aus, das heilige Schwert springt ihm in die Hand und er stürzt mit entgegengestreckter Spitze auf Tabrizir zu. Der Araner lacht und löst sich schlagartig in Luft auf. Das Schwert sticht nur ins Leere. Samiels Stimme hängt noch im Raum: *„Erwarte meinen Kriegshaufen, Sohn!“* Da Farands Schwert aus der Scheide heraus ist, muss Krollak versuchen ihre Kampflust zu zügeln, sonst schlägt er nach dem nächstbesten Unbeteiligten (s. Anhang).

Befestigung

Krollak nimmt Samiels Herausforderung ernst. Der geborstene Spiegel ist ein Fehdehandschuh und er lässt sich nicht bewegen oder entfernen, als hätte sein Gewicht sich zentnerweise vermehrt. Er entfaltet fieberhafte Eile und treibt die Befestigungsarbeiten an der Burg an. Vor allem will er, dass der alte Palisadenwall erneuert wird. Die Moorbirken werden gefällt, von Ästen befreit und angespitzt. Wo sich noch die früheren Erlenstämme in der Erde wiederfinden lassen, gräbt man sie aus und stellt sie wieder auf; das Erlenholz ist in der Nässe hart und fest geblieben. Gofannon und er sind jetzt überall zugleich, geben Anweisungen und packen mit ihren Bärenkräften an. Es ist aber nicht genug Holz da um den Wall ganz wiederherzustellen. Deshalb lässt Krollak die Stämme aus der zum Turm hinaufführenden Rampe nehmen. Diese Notlösung erweist sich später noch als glückliche Entscheidung.

Während dieses Tuns werden die Barangarster von Zweifel und Furcht heimgesucht. Krollak erklärt ihnen nicht, wer der Fremdling mit dem Spiegel war, außer dass er ein Feind seines Traumes sei, gegen den sich alle wappnen müssten. Er äußert sich auch nicht über das überraschende Bild, das der Spiegel gezeigt hat. Er will nicht über Art, Herkommen und Namen befragt werden: *„Seid ihr nicht zu mir gekommen, als ich euch nur als der Rote Ritter bekannt war? Wer nicht zu mir hält, kann auch wieder gehen.“* Auf jeden Fall sehen sich jetzt viele zum ersten Mal vor die Frage gestellt, wer der Rote Ritter wirklich ist und ob sie seinen Traum teilen wollen. Vielleicht ergreifen einige die Flucht oder schmieden heimliche Pläne gegen Krollak, die ihn zwingen sollen sein wahres Gesicht zu zeigen. Es kann der Anfang einer Spaltung der Burgbewohner in zwei Lager sein. Krollak ist für diese Gefahr blind - er richtet seine Aufmerksamkeit nur auf Samiel.

Das schwarze Schiff

Drei Tage später kommt Samiel und trägt den Krieg an die Pforten von Barangarst. Es ist eine dunkle Nacht mit heftigen (Schnee-)Regenschauern und Blitzen, die über die Sümpfe niedergehen. Ein unheilvoller, riesenhafter Schatten nähert sich der Burg mit einem Knarren und Ächzen, als bögen sich Bäume im Sturm. Es ist ein großes Schiff aus altersschwarzem Holz, mit einem nackten Mast und Fetzen verrotteter Takelage. Aus Bug und Bauch tropft das Wasser und Schnecken kleben überall an den Planken. Sumpfpflanzen und schmieriges Moos hängen von der Reling herab, an der mehrere nassglänzende Gestalten mit wackelnden Köpfen aufgereiht stehen. Ist es ein kalter Winter, bricht das Schiff mit grausamen Knirschen durch die vereisten Schollen. Als Galionsfigur hängt ein geschnitzter Hai mit aufwärts gekrümmtem Körper und aufgerissenem Rachen unter der Bugspitze.

Samiel hat die *Tulipanto* hervorgerufen - ein altes Segelschiff, das vor mehr als dreihundert Jahren aus den Küstenstaaten kam und in den hiesigen Sümpfen versank. Bemannt war es mit einer Schar von Ordenskriegern, die von den valianischen Göttern abgefallen waren, nachdem sie sich von Samiel unter anderem Namen verführen ließen. Doch die Götter erkannten die Falschheit ihrer Diener, die sich aus Machtgelüsten dem Bösen verschrieben hatten. Die Abfälligen konnten noch rechtzeitig an Bord der *Tulipanto* fliehen und übers Meer entkommen. Samiel war ihr Leitstern, denn er versprach ihnen sie in ein neues Land zu führen. Die gekränkten Götter durchkreuzten aber diesen Plan und raubten den Geflohenen Sinn und Verstand, damit der Dämon sich ihrer nur als leere Hüllen bedienen konnte. Nur einem schlug das Gewissen und Culsu erlegte ihm ihren Bann auf, der ihn zugleich Samiel entriss und büßen ließ. Dieser einzige blieb am albischen Strand zurück und nahm das Leben als Verbannter auf sich (s. S. 62); seine Brüder kamen im Sumpf um, als eine gewaltige Flut das Schiff weit ins Land hineinschwemmte. Die *Tulipanto* lag seitdem mit Mann und Maus tief im toten Wasser, aber ihre Mannschaft hatte keine Ruhe. Samiel machte sie alle zu Untoten, die er dann und wann zu Aufgaben rief, z.B. als Waffenlehrer für Krollak. Insgesamt sind nur noch die stärksten ehemaligen Ordenskrieger übrig - die anderen sind im Lauf der Zeit entweder völlig verrottet oder von Sumpfkraken verschlungen worden. Diese **8 Todeswächter** nennt Samiel seine **„Hairitter“**.

Als „Kapitän“ lenkt Samiel, weiterhin in seiner Form als Tabrizir, das vollgesogene Schiff bis nahe an die Grenzen von Barangarst. Es gleitet geradezu auf Wasser und Schlamm, da er es mit seinen magischen Kräften anhebt. Am Ziel angekommen wird es wieder schwer und sinkt ächzend in den Grund ein. Samiel und seine Hairitter verlassen die *Tulipanto* und errichten ein Lager rund um die Burg: Die Burginsassen können zusehen, wie nach und nach grüne Flämmchen aufzüngeln, von denen ein jedes auf der Spitze eines Zelts aus verschimmeltem Tuch sitzt. Wind und Regen macht ihnen nichts aus. Die meisten Zelte sind allerdings leer. Dass Samiels Kriegshaufen nur aus seinen acht Hairittern besteht, kann man in der regnerischen Nacht nur schwer erkennen (**EW–4:Sehen** bzw. **EW–2:Nachtsicht**).

Belagerung

Dennoch dürfte es den Barangarstern nicht leicht fallen sich unbemerkt aus der Burg durch den Belagerungsring zu schleichen. Samiel schießt nämlich mit einem magischen Pfeil eine Greifenaugenhälfte in das Dach des Turms, sodass er in der anderen Hälfte dieses Halbedelsteins gut das halbe Burggelände als Widerspiegelung beobachten kann (die Steinhälften sind mit dem Zauber *Juwelenauge* dauerhaft verzaubert). Je nach Situation kann der Spielleiter davon ausgehen, dass Samiel das, was sich in Barangarst tut, entweder **automatisch** oder mit einer Wahrscheinlichkeit von **50%** gleichzeitig sieht.

Da die große Mehrheit der Barangarster als Kämpfer auf offenem Feld nur wenig taugen, sind die acht Todeswächter zur Einschüchterung genug. Wagen die Abenteurer einen Angriff, werden sie außerdem feststellen, dass diese eingeweichten Ritter viel stärker als einfache Zombies sind. Ihre Eisenharnische und Schwerter sind von derselben Machart wie die Krollaks.

Todeswächter (Untote Grad 7):
30 LP, - AP - KR - St 105, Gw 50, In t50, B 24 - EP 9
Angriff: Anderthalbhänder+10 (1W6+7 / 1W6+6) oder Hand +10 (1W6+1); Raufen+8 (1W6+1) - ABWEHR+14, RESISTENZ +13/15/13
Bes.: Harnische und Schwerter sind so stark rostbefallen, dass sie nur wie RK=KR schützen bzw. –2 auf EW:Angriff geben (bereits abgezogen) und bei einem kritischen Fehler neben den anderen Folgen auf jeden Fall zerbrechen

Samiel richtet sich aufs Warten ein. Er weiß, dass die Angst der Belagerten mit der Zeit zunehmen wird und mehr und mehr Menschen werden die Schuld ihrer Lage dem Roten Ritter geben. Der Dämon kann sich nicht vorstellen, dass die Eingeschlossenen sich bewaffnen und zur Schlacht herauskommen werden. Hunger und Verzweiflung sollen sie und Krollak niederzwingen. Wer versucht zu entkommen, wird überwältigt und als Geisel festgehalten. Flüchtlinge, die dem Roten Ritter nicht mehr die Treue halten wollen, lässt Samiel manchmal davonlaufen, da sie Krollaks Widerstandswillen schwächen; Überläufer sind ihm willkommen und er gibt jedem 50 Goldstücke in Form alter Orobor, die aus dem Bauch der *Tulipanto* stammen.

Verführung

Während der Belagerung kann alles Mögliche geschehen, sodass es sinnvoll scheint das Was und Wie den Einfällen

des Spielleiters und den Zufällen des Spielgeschehens zu überlassen. Samiel versucht einzelne Barangarster zum Verrat am Roten Ritter zu verführen, indem er sich in veränderter Gestalt (*Verwandeln* oder *Macht über die Sinne*) in die Burg versetzt. Er kann der Fisch sein, der im Wassergraben schwimmt, die Winde, die sich in Mauerritzen rankt, oder der Stein, der am Boden liegt. Mit seiner dämonischen *Zwiesprache* ruft er einen Vorbeikommenden an und flüstert ihm unhörbar Versprechungen und Drohungen zu. Der Betroffene fühlt sich von einer unsichtbaren Stimme angesprochen oder glaubt sogar, die Einflüsterungen des eigenen Gewissens zu vernehmen. Ein Augenzeuge bemerkt vielleicht, dass er wie geistesabwesend herumsteht und mit sich selbst zu sprechen scheint oder er blickt sich unsicher nach allen Seiten hin um und läuft verwirrt fort. Auf diese Weise kann Samiel am 1. Tag 1W3, am 2. Tag 1W6, am 3. Tag 2W3, am 4. Tag 1W10, am 5. Tag 2W6, am 6. Tag und folgende 3W6 Barangarster Krollak abspenstig machen. Die Zahl wächst von Tag zu Tag schneller, weil seine Worte sich auch von Mund zu Mund weiterverbreiten. Davon sucht etwa ein Drittel das Weite und geht vielleicht den Belagerern ins Netz, ein Drittel wechselt ins Lager des Gegners, ein Drittel bleibt und verroht bis zum *Hinauswurf*.

Aber der Dämonenfürst schlägt noch eine andere Richtung ein, denn möglicherweise geht es ihm zu langsam, bis seine Wühlarbeit Früchte trägt, und möglicherweise schaffen die Abenteurer es die Burgbewohner zusammenzuhalten. Der Widerstand könnte schneller gebrochen werden, wenn Krollak das Schwert des Heiligen Farand abgenommen wird. Weil eine hohe Belohnung auf die Wiederbeschaffung des Schwertes ausgesetzt wurde und die Spielerfiguren wahrscheinlich zu diesem Zweck nach Barangarst gezogen sind, wendet Samiel sich zuerst an sie. Er bietet jedem Schätze, vorteilhaftes Wissen und Magie an - weitaus mehr als der Laird des Clans Aelfin (hier kann der Spielleiter so weit gehen, wie er es bei einem einflussreichen Dämon für vorstellbar hält) - und er kann die Geheimnisse der Abenteurer, die ihm sein Zerrspiegel gezeigt haben mag, als Lock- oder Druckmittel einsetzen (s. *»Der Fremdling aus Aran«*). Samiels Verführungskünste sollten für jeden Abenteurer eine ernste **Versuchung** darstellen; der Spielleiter kann ggf. die entsprechenden Regeln benutzen, wenn er der Meinung ist, dass die Spieler ihre Figuren zu unnachgiebig reagieren lassen (s. *Das Kompendium*, S. 84-85). Immerhin sind sie ja höchstwahrscheinlich gerade wegen des Schwertes in die Sümpfe gegangen und indem sie Samiel helfen, dienen sie sich selbst. Was kümmert sie der Rote Ritter, der Schwerträuber? An diesem Punkt der Ereignisse steht jede Spielerfigur vor der drängenden Frage, ob sie für Krollak eintreten will oder nicht.

Nach den Abenteurern sucht Samiel die anderen besonderen Persönlichkeiten in Barangarst heim. Bei **Gofannon** gerät er freilich an den Falschen, da der Twynedde den Roten Ritter niemals hinterginge. Gleichwohl kann die verführerische Stimme, die er in seinem Kopf hört, den Schmied in eine große emotionale Spannung versetzen und die Verwandlung zum Werwolf bewirken - auch mitten am Tage. Darüber kann ein PW+20:Willenskraft entscheiden. Anschließend wütet er grausam unter seinen Nachbarn oder er ergreift als scheuer Wolf die Flucht, z.B. ins freie Land oder zu Krollak, der sich vor ihn stellt. **Adolar** lässt sich natürlich ebenfalls nicht zum Verrat an seinem Herrn überreden. Der Verrückte bezichtigt sich selbst seiner „bösen inneren Stimme“, deren Ursprung er verkennt. Daher fühlt er sich schuldig und nimmt plötzlich wieder sein hündisches Benehmen auf. Bei **Wilfryd** dürften Samiels Vorschläge auf fruchtbareren Boden fallen, eröffnet sich ihm so ja die Aussicht doch noch auf Gold zu stoßen. Der Wanderprediger ist ein Dieb und könnte sich zutrauen das Schwert aus dem Bett des schlafenden Roten Ritters zu stibitzen (*Schleichen* und *Stehlen*) und dann irgendwo zu *verbergen*. Wird er dabei ertappt, ist der Bruch mit Krollak nicht mehr zu kitten und er geht sofort zu Samiel über, wenn er kann. Auch **Freda** ist wohl nicht abgeneigt, da Samiel ihm das falsche Versprechen gibt den Roten Ritter behalten zu dürfen. Der Strolch schenkt Krollak natürlich den mitgebrachten schweren Wein ein, damit dieser sich in einen Schlummer trinkt und leichter beraubt werden kann. Sollte diese List nicht aufgehen, wird Freda sich wahrscheinlich zurück zu Slivor schleichen und später findet man die beiden Tierbändiger bei den Belagerern. **Ivraine** ist sicherlich ein gefundenes Fressen für Samiel, da sie als Gegenleistung für ihren Verrat die Dienste des Dämons beim Sturz ihres Bruder erhofft. In ihrer Klugheit versucht sie eher einen Aufstand gegen den Roten Ritter zu veranstalten, in dessen Folge das Schwert an sie übergeht, anstatt die Sache allein durchzuführen. Als Verbündete könnte sie sich Wilfryd und Freda ausgucken. Scheitert dieses Vorhaben oder findet sie keine Helfershelfer, unternimmt sie einen Überraschungsangriff auf Krollak, bei dem ihre Talente im *Schleichen, Tarnen* und *Scharfschießen* zum Einsatz kommen.

Angriff

Auf dem Höhepunkt der Belagerung kann es zu einem richtigen Kampf zwischen den Barangarstern und Samiel kommen. Über das Ob und Wann entscheidet der Spielleiter, falls der Dämon zum Angriff bläst. Versuchen die Burgleute einen Ausfall, sollten die Abenteurer das entscheidende Wörtchen dabei mitzureden haben. Zusätzlich zu seinen Hairittern kann Samiel auch auf eine Zahl von Überläufern bauen, die der Spielleiter bis dahin ermittelt hat (s. *»Verführung«*). Auf Krollaks Seite fehlen natürlich diese Verräter, aber auch diejenigen, die einfach geflohen sind, um sich aus der Fehde herauszuhalten, oder die hinausgeworfen wurden. Außerdem gibt es vielleicht eine bestimmte Menge Barangarster, die sich im Moment des Angriffs gegen den Roten Ritter wendet um ihre Haut zu retten.

Krollak, Gofannon und die Abenteurer bilden zusammen natürlich eine starke Kampfeinheit; Gofannon in Wergestalt ist ein fürchterlicher Gegner und er schafft es seine Blutgier nur unter den Belagerern auszuleben. Ivraine kämpft nur solange mit, wie sie eine Erfolgsaussicht für

den Roten Ritter ausmachen kann; ansonsten könnte sie sich an die Spitze eines Aufstands gegen ihn setzen. Krollaks Ogergeschwister können überraschend die Belagerer von hinten unter Keule und Faust nehmen; sie hören auf die ogrischen Hilferufe ihres Milchbruders, die dieser in die Ferne gellt.

Samiel nimmt nicht am Kampfgetümmel teil, sondern lässt seinen Bogen singen. Um des Eindrucks willen kann er auch ab und an magische Pfeile verschießen: **Fliegender Pfahl** und **Pfeilgewitter** (je 1W6; Beschreibung im Anhang). Um damit die Burg und deren Inneres zu treffen, muss er ballistisch schießen (–2 auf EW:Angriff; nur mittlerer oder Fernbereich). Mit Fliegenden Pfählen kann er auch Breschen in den Palisadenwall schlagen.

Liegt Ulricas toter Leib in einem der Sarkophage (s. S. 88), kann der Dämonenfürst ihren Geist rufen und als **Grona** in den Kampf schicken (Beschreibung im Anhang). Ulricas schrilles Kreischen, von wahnsinnigem Hass erfüllt, lässt die Haare der Zuhörer zu Berge stehen und kann diese mit Grausen in die Flucht schlagen - ausgenommen selbstverständlich die untoten Hairitter. Viele laufen von der Burg fort und verstecken sich zitternd zwischen den Moorbirken und Sträuchern, andere - darunter auch Krollak und die Abenteurer - fliehen in den Turm und bringen dicke Mauern zwischen sich und die Misstöne. Da die Grona auch die zu Samiel übergelaufenen Barangarster verjagen würde, setzt dieser dieses Schreckensmittel eher spät zur Überraschung ein um die Schar der Gegner zu zerstreuen.

Patt

Der Kampf endet entweder damit, dass Samiel nicht mehr genug Streiter hat, die er gegen die Burg anrennen lassen kann, oder dass der Rote Ritter sich mit dem Häuflein Getreuer, die ihm geblieben sind, im Burgturm verschanzt. Kurz darauf setzt Dauerregen bzw. Frost ein, der die nächsten Tage anhält. Der Turmhügel wird davon so rutschig bzw. glatt, dass kein Belagerer ihn ohne Schwierigkeiten erklimmen kann, geschweige denn eine ganze Angreiferschar. Die Rampe, da ohne Stufen, verwandelt sich in eine 12m lange Rutschbahn, auf der sich niemand bewegen kann (**EW–10:Balancieren** mit **B3** oder **EW–1: Klettern** mit **B1**; bei Misserfolg rutscht man bis zum Fuß des Hügels herunter und erleidet Sturzschaden für ein Viertel der abgerutschten Meter). Für die Turminsassen besteht aber ebenso keine Möglichkeit die Zufluchtsstätte ungefährdet zu verlassen und wieder zu erreichen. Die noch abschüssigeren Hügelflanken können nur kletternd bezwungen werden (**EW–2:Klettern** mit **B2** auf 10m; Sturzschaden für die Hälfte).

Ogna

Wird Krollak während des Angriffs schwer oder lebensgefährlich verletzt, spürt dies seine Ziehmutter Ogna und kämpft sich zu ihm durch. Die Ogris scheucht jedermann zornig und mit Muskelkraft beiseite, weil ihr Beschützertrieb übermächtig wird. Sie nimmt Krollak in die Arme und trägt ihn in den Turm, wo sie ihn aufs Bett legt. Die ganze Zeit während seiner Genesung verlässt sie den Geschwächten nicht und bewacht ihn genauso wie eine Mutter ihr Kind. Sie pflegt seine Wunden, indem sie sie beleckt, und sie nimmt Krollak an ihre mächtige Brust um ihm Milch zu geben. Die Heilung wird dadurch beschleunigt und er erhält jeden Tag 2 Lebenspunkte zurück. Ogna lässt keinen anderen an ihren Sohn heran, bevor er nicht halb wiederhergestellt ist.

Das Schwert

Das Schwert des Heiligen Farand ist Krollaks Pfand, dass Samiel sich ihm nicht ohne Hindernisse nähern kann. Solange es bei ihm ist, kann er ihn als seinen Vater ablehnen und seinen eigenen Weg gehen. Verliert er es, ist er aber nicht nur dem zornigen Willen des Dämons ausgeliefert, dem er sich zu widersetzen gewagt hat, er büßt auch die Gefolgschaft der allermeisten Barangarster ein, die nach der Kriegserklärung schnell begriffen haben, welchem Zweck der Schwertraub von Anfang dienen sollte. Ohne das Schwert kann der Rote Ritter weder sich selbst noch die Burg und seine Leute vor dem übernatürlichen Feind schützen. Die Einheit der Barangarster zerfällt, sie machen sich nach und nach davon und zerstreuen sich wieder. Der Traum des Roten Ritters ist ausgeträumt.

Von sich aus wagt Krollak nicht, das Schwert im Kampf gegen Samiel einzusetzen. Etwas - ein seltsames Gefühl aus Gewissensbissen gegenüber seinem einstigen Wohltäter und Angst - hält ihn davon ab. Wenn die Abenteurer die Waffe in die Hände bekommen, gleich ob sie es wegnehmen oder ausleihen, könnten sie natürlich das Wagnis eingehen und den Dämonenfürsten angreifen um diesen dahin zu schicken, wo er hingehört. Doch Vorsicht! Samiel ist auf der Hut und traut auch denen nicht, die er selbst dazu angestiftet hat Krollak zu entwaffnen - den Abenteurern sicherlich am wenigsten. Jeder, der sich ihm mit dem Schwert nähert, kann sich seiner lauernden Wachsamkeit gewiss sein. Mit **Verstellung** könnte es jedoch glücken Samiel in eine Falle zu locken.

Hinweise: Freiwillig händigt Krollak den Abenteuern das Schwert wohl kaum aus, denn woher will er wissen, ob sie ihn nicht betrügen werden oder Samiel tatsächlich damit besiegen können? Die Spielerfiguren müssten erst große Beweise liefern, die sein Vertrauen in ihre Anständigkeit und Fähigkeiten recht

fertigen. Leichtfertig legt Krollak sein Schicksal nicht in fremde Hände. Hier spielt auch eine Rolle, was in den Vorabenteuern *Der Ritter in Rot* und *Rotbarts Heimgang* zwischen ihm und den Abenteuern vorgefallen ist.

Wenn die Abenteurer Samiel mit Gewalt vom Boden *Midgards* fegen, so ist dass allemal eine Möglichkeit die Bedrohung für Barangarst aufzuheben. Wird der Dämon erheblich verletzt (er mehr als die Hälfte Ausdauerpunkte verliert) und zurück in seine Heimatwelt gebannt, dann lässt er Krollak auf längere Zeit in Ruhe. Das *»Rot-Grüne Turnier«* findet nicht mehr statt. Doch seinen Anspruch auf den Roten Ritter gibt er damit selbstverständlich nicht auf. Irgendwann kann Samiel erneut auftauchen und das heißt, dass Krollak das Schwert des Heiligen Farand weiterhin braucht und darauf nicht verzichten wird. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Abenteurer ihm einen gleichwertigen Ersatz anbieten können. Sie müssen sich entweder damit abfinden, damit der Traum des Roten Ritters eine Chance hat Wirklichkeit zu werden, oder Krollak bekämpft sie unerbittlich, bis er die Waffe zurückgewinnt. Gelingt es den Spielerfiguren das Schwert nach Byrne zu bringen und seinen rechtmäßigen Hütern zu übergeben, kann der Rote Ritter nichts mehr daran ändern. Der Clan Aelfin wird die hehre Reliquie fortan besser bewachen.

Das Rot-Grüne Turnier

Das letzte Kapitel der Geschichte des Roten Ritters wird aufgeschlagen, denn was danach kommt, wird eine andere Geschichte sein. Nachdem Samiel sich von der unerbittlichen Seite gezeigt hat, schlägt er nun versöhnlichere Töne an: Erstens weil es ihm (vielleicht) trotz aller Bemühungen nicht gelungen ist das Schwert des Heiligen Farand aus Krollaks Händen zu winden und zweitens weil er einsieht, dass er des Ritters Trotz endgültig nur nach Art einer Wette besiegen kann. Um Krollak dahin zu bringen, sich auf dieses Spiel einzulassen, dazu war die Belagerung notwendig.

Samiel lässt sich also überraschend am Fuße des Turmhügels blicken und ruft zu den oben Hockenden hinauf, dass er zum Verhandeln kommt. Er unterbreitet dem Roten Ritter den Vorschlag eines Turniers, das alle Streitigkeiten und Kämpfe sofort beenden soll: *„Warum sollen unschuldige Leute leiden, wenn Vater und Sohn auseinander sind?“* Wenn Krollak das Turnier gewinnt, dann schwört Samiel ihn freizugeben und in Zukunft in Ruhe zu lassen. Im anderen Fall muss er den Dämon als seinen Vater anerkennen und zu ihm stehen. Samiel kennt seinen Zögling gut - Krollak willigt ein, auch wenn andere ihm davon abraten.

Die Wettkämpfe

Das „Rot-Grüne Turnier“, wie es in Anspielung auf die Farben des Geforderten und des Dämons von Anfang an genannt wird, soll aus **drei verschiedenen Wettkämpfen** bestehen und beginnt am folgenden Tag. Samiel hält Wort - die Zelte der Belagerer sind verschwunden bis auf zwei, in denen sich die beiden Gegner und ihre Begleiter aufhalten können. Wer von den Barangarstern noch da ist, macht es sich auf den Mauern bequem um dem Geschehen zu folgen. Samiel und Krollak einigen sich darauf, dass das Los entscheiden soll, wer die Art des ersten Wettkampfs bestimmt. Danach geht es abwechselnd weiter. Ferner ist es erlaubt einen Vertreter vor einem Wettkampf zu benennen. Krollak wählt unter **Stockfechten, Wettrennen, Speerwerfen** und **Lanzenstechen**. Da diese Kämpfe schon aus dem Abenteuer *Der Ritter in Rot* bekannt sind, kann der Spielleiter die gleichen Spielregeln benutzen (s. S. 6-7). Einen wichtigen Unterschied gibt es: Das Lanzenstechen findet nicht zu Pferde statt, sondern im Wasser auf dem Rücken dicker Sumpfschlangen. Es werden stumpfe, aber ansonsten normale Lanzen benutzt (1W6 / 2W6 / 3W6 Schaden).

Samiel entscheidet sich, wenn die Wahl bei ihm liegt, für **Wettschmausen, Rätselraten** und **Kegeln**. Beim **Wettschmausen** geht es darum, wer die meisten Weizenknödel vertilgen kann. Auf einen Wink von Samiel stehen zwei riesige, volle Schüsseln da. Dies zählt als **Entbehrung** (s. *Das Kompendium*, S. 106-107). Die Zähigkeit gegen das Überfressen ist die **Konstitution**; nachweisbar mit gesundem Appetit ausgestattete Figuren erhalten einen Zuschlag von +10. Der PW:Zähigkeit wird ründlich durchgeführt und sinkt jeweils um 5. Bei einem Halbling entfällt der Zähigkeitsverlust, wenn diesem ein EW:Willenskraft/10 gelingt, der hier sozusagen ihre Schlemmernatur vertritt. Bei Misslingen des Prüfwurfs wird das AP-Maximum um den eigenen Grad abgesenkt. Bei Entkräftung leidet man unter einem unangenehmen Völlegefühl (–4 auf Bewegungsweite, –2 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fähigkeiten, +10 auf Prüfwürfe gegen körperliche Eigenschaften). Bei völliger Entkräftung steigt das Blut in den Kopf, Rülpser und Schweißausbrüche kommen hinzu (halbierte Bewegungsweite, –4 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fähigkeiten, +20 auf Prüfwürfe gegen körperliche Eigenschaften). Zudem muss man sich jetzt zum Stopfen zwingen und jede Runde einen PW+30:Konstitution machen, bei dessen Misslingen kein Fitzelchen mehr hineingeht. Diesem drohenden Fressstopp kann eine Figur mit angeborener *Robustheit* entgehen, wenn ihr sofort nach einem gescheiterten Prüfwurf ein EW:Robustheit gelingt. Sinkt das AP-Maximum auf 0, so kippt der Nimmersatt um und starrt nur noch mit glasigem Blick vor sich hin. Natürlich gewinnt derjenige das Wettschmausen, wer am längsten durchhält.

Nach jeweils 1 Stunde Erholung nimmt das AP-Maximum um den Grad zu und die Zähigkeit wächst um 5; bringt man sich auf künstliche Weise zum Erbrechen, nach jeweils 30 Minuten. Ein kräftiger Magenbitter regt die Verdauung an und lässt das AP-Maximum sofort um 1W6 steigen.

Hinweis: Ist dies dem Spielleiter zuviel der Würfelei, kann er auch abkürzen, indem er zwei PW:Zähigkeit im Wettbewerb gegeneinander durchführen lässt (s. *MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel* S. 76).

Beim **Rätselraten** kann der Spielleiter ein ihm passendes Rätsel Samiel in den Mund legen. Auf der Gegenseite können die Abenteurer sich eine Frage ausdenken, die sie dem Dämonen stellen. Per Los wird bestimmt, wer beginnt. Die Rätsel sollten auch etwas mit *Midgard* zu tun haben, also z.B. nicht zu mathematisch-physikalisch sein. Natürlich wäre es am schönsten, wenn ein Spieler die Aufgabe selbstständig löst (wobei eine Beratung am Spieltisch großzügigerweise erlaubt ist). Mit einem **Geistesblitz** bekommt er einen Hinweis zur Lösung geliefert oder er verlangt, wenn das Rätsel sehr schwer ist, zwei oder drei Mal raten zu dürfen. Samiel ist ein Dämonenfürst und kennt *Midgard* schon sehr lange: Im Rätseln kann man ihm nicht viel vormachen. Der Spielleiter kann daher bestimmen, dass er die Antworten zu 90% einfach weiß. Die Wettkämpfer können sich solange abwechselnd Rätsel stellen, bis der erste falsch antwortet oder keine Antwort weiß. Beispiele für Rätsel, die Samiel stellen könnte, sind:

„Ein Vater hatte dreizehn schöne Töchter, mit denen er ein großes Schloss bewohnte. Jede besaß zwei prächtige Kleider, ein weißes und ein schwarzes, und dazu jeweils dreizehn Paare passende Schuhe. Immer eine Tochter durfte das Schloss verlassen und ihre Schuhe auf dem Ball zertanzen, aber ihre Schwestern mussten zurückbleiben und warten, bis sie an der Reihe zum Ausgehen waren. Nenne mir den Namen der mittleren Tochter.“

Anwort: Schlange! Der Vater ist das Jahr und die Töchter sind die 13 Monde. Die Kleider sind die 2 Trideaden mit dem anhängenden Voll- und Neumond. Die Schuhe sind die 13 normalen Tage. Der mittlere Mond ist der Schlangenmond, da das albische Jahr nach dem Neujahrsfest Nubliona mit dem Draugmond beginnt (s. Quellenbuch *Alba - Für Clan und Krone! S.* 68). Wenn der Gefragte sich unsicher bei der Reihenfolge der Monde ist, können ihm *Himmels*- oder *Landeskunde* weiterhelfen.

„Wenn ich steche, verliere ich meinen Stachel, aber ich gehe nicht ein wie die Biene. Mein Rücken ist der einer Katze und mein Arm hat die Stärke von Rössern. Was bin ich?“

Antwort: Pfeil, Bogen (biegsam wie eine Katze) und Sehne (aus geflochtenen Rosshaaren)!

„Was hat nur einen Finger und ist eine ganze Hand? Was hat eine Ferse und ist kein Fuß?“

Anwort: „Handschuh“, und zwar ein „Fäustling“!

Zum **Kegeln** wünscht Samiel eine hölzerne Kegelbahn herbei: Die Bretter und Hölzer, Kegeln und Kugeln erscheinen einfach in der Luft und bauen sich im Fallen von alleine zusammen bzw. auf. Ziel ist es, mit höchstens drei Kugeln alle Kegel nacheinander abzuräumen. Ein ungeübter Spieler mit mindestens **Geschicklichkeit 31** hat den ungelernten Erfolgswert **+(8)**, bei geringerer Geschicklichkeit nur +(6). Bei einem Erfolgswurf mit Ergebnis 20 fällt ein Kegel um, bei 21 zwei usw.; bei kritischem Erfolg immer alle Kegel („Alle Neune“). Je weniger Kegel stehen, desto schwieriger ist es, sie zu treffen. Bei acht Kegeln wird der Erfolgswurf mit einem Abzug von –1 erschwert, bei sieben Kegeln mit –2 usw. Wenn ein ungeübter Kegelspieler z.B. beim ersten Versuch ein Ergebnis von 24 erzielt, fallen fünf Kegel um. Beim zweiten Versuch mit –5 erreicht er insgesamt eine 20, was nur einen von den vier stehen gebliebenen Kegeln umwirft. Beim dritten Wurf, der mit –6 durchgeführt wird, kann er die letzten drei Kegel nur noch mit einem kritischen Erfolg umstoßen. Gewinner des Kegelschiebens ist der, der nach einem Durchgang das bessere Ergebnis erzielt; bei Gleichstand wird wiederholt.

Hinweis: Gewiefte Kegelbrüder können natürlich höhere Erfolgswerte aufweisen. Es gelten dieselben Lernkosten wie für *Fangen*, wobei *Kegeln* nur für Zwerge Grundfähigkeit, für alle anderen Standardfähigkeit ist. Zum **Erlernen** und Steigern hilft nur **Praxis**, wobei die benötigten Praxispunkte hier durch kritische Erfolge erworben werden müssen. Der Erfolgswert kann bis maximal +18 trainiert werden (bis +19 bei Gs 81-95 bzw. +20 bei Gs 96-100). Das Kegelspiel ist bei den Zwergen, die es auch erfunden haben wollen, seit langem bekannt und dort ein sehr wichtiges Thema, bei Frauen wie Männern. Da aber Zwerge ungern mit anderen Völkern über diese Leidenschaft sprechen (und man eine vernünftige Kegelbahn nur schwerlich mit sich herumtragen kann), ist diese Seite der zwergischen Kultur recht geheimnisumwittert. Befindet sich ein Zwerg unter den Spielerfiguren, kann der Spielleiter es diesem erlauben *Kegeln* augenblicklich als gelernte Fertigkeit zu erwerben und zu steigern, vorausgesetzt er kann die erforderliche Menge Fähigkeitspunkte in Erfahrungspunkten aufbringen. Der Zwerg konnte eben schon die ganze Zeit *Kegeln*, aber vorher ergab sich nie eine Gelegenheit es zu zeigen.

Die Wettkämpfer

Wenn Krollak die Wahl des Wettkampfs hat, wird er darauf bestehen persönlich in den Ring zu steigen. Es geht ja um sein Schicksal und das möchte er ungern jemandem anderen anvertrauen. Wenn die Abenteurer anderer Meinung sind, können sie versuchen ihn zum Verzicht zu überreden. Es könnte jedoch sein, dass er zuvor schwer verletzt wurde und noch unter den Folgen leidet, sodass er nicht selbst antreten kann. In diesem Fall bittet er einen der Abenteurer seinen Platz im Kampf einzunehmen.

Auch Gofannon und Ogna kommen als Vertreter in Frage. Bei den Wettkämpfen, die Samiel aussucht, ist Krollak zurecht unsicher und widersetzt sich weniger, wenn ein anderer für ihn in die Bresche springen will. Es ist schwierig Adolar vom Wettschmausen abzuhalten - oder ist sonst noch ein Halbling da?

Beim Lanzenstechen hat die Garumpa die Gelegenheit Krollak bzw. dessen Streiter unsichtbar beizustehen, indem sie den gegnerischen Schlangenreiter z.B. im Moment des Aufeinanderprallens am Bein packt und unter Wasser zieht um ihm in der Tiefe den Garaus zu machen. Sie kann auch einen Ertrinkenden retten und dafür sorgen, dass er das Ufer erreicht.

Samiel tritt nur beim Rätselraten und Kegeln (Erfolgswert +18) persönlich an. Für alle anderen Wettkämpfe schickt er einen Vertreter vor: entweder einen seiner Hairitter (*Stockfechten+12* - Schaden 1W6+2, *Wettrennen+12, Speerwerfen+12, Lanzenstechen+10* - 1W6+5 / 2W6+5 / 3W6+5, *Reiten+10*) oder einen einzelgängerischen Sumpfoger, den er in seinen Dienst presst (Zähigkeit 95, AP-Maximum 30, Konstitution 85).

Bedeutsam ist, dass Krollak das ganze Turnier, außer das Lanzenstechen, ohne seinen Harnisch und mit offener Brust bestreitet. Sein Hemd ist so tief geschlitzt, dass es sein Gesicht **unbedeckt** lässt. Die Zeit, sich vor den Augen von Freund und Feind zu verstecken, ist vorbei. Es heißt jetzt alles oder nichts! Zudem nützt ihm die Rüstung nichts bei den anderen Wettkämpfen.

Mogeln

Das Rot-Grüne Turnier ist kein Gottesurteil und genauso wenig eine ritterliche Angelegenheit. Auf Ehrlichkeit kommt es nicht an, sondern darauf, dass der Bessere oder Schlauere sich durchsetzt. Daher ist Mogeln nicht ausdrücklich verboten, aber auch nicht erlaubt. Die Hauptsache ist, man lässt sich nicht beim Schummeln erwischen, denn dann kann der andere den Sieg anfechten und einen neuen, anderen Wettkampf verlangen.

Wollen die Abenteurer dem Glück nachhelfen, so ist Vorsicht angebracht, wenn sie Zauberei gebrauchen. Samiel kann zwar mit Gegenzaubern nichts dagegen ausrichten, weil er normalerweise nicht selbst von der Magie betroffen wird, aber als Dämonenfürst besitzt er einen feineren *Sechsten Sinn* für Übernatürliches als Menschen und kann es merken, wenn ein magischer Trick im Spiel ist. Das heißt jedoch nicht, dass er sofort erkennt, wo der Hase im Pfeffer liegt. Gegebenenfalls kann der Spielleiter einen **PW:Intelligenz** mit +20 - +50 für Samiel machen.

Beispiel: Vor dem Wettrennen wird eine Spielerfigur mit *Beschleunigen* verzaubert. Wenn Samiel merkt, dass etwas nicht stimmt und er den Schwindel durchschaut, kann er - sofern möglich - einen Gegenzauber anbringen, da er selbst ebenfalls *Beschleunigen* beherrscht (s. *Das Arkanum* S. 32), oder er macht es einfach nach und beflügelt seinen Hairitter auf dieselbe Weise. Natürlich sollten *beschleunigte* Läufer nicht doppelt so schnell rennen, denn dann wäre die magische Wirkung sofort offensichtlich. Bleibt die Bewegungsweite jedoch im normalen Rahmen, kann der Betrug durchgehen (z.B. B 28 für Menschen).

Samiel kann selbstredend ebenfalls mogeln. Er kann versuchen Krollaks Lanze mit *Belebungshauch* zu verzaubern und dem körperlosen Wesen kurz vor dem Stoß auf Gedankenebene befehlen *„Winde dich aus der Hand!“*. Ein EW:Raufen des Kämpfers gegen WW+8 regelt den Ausgang: Bei einem großen Vorteil wird die Waffe sicher festgehalten und kann ohne Nachteile zum Zustoßen benutzt werden. Bei einem leichten Vorteil werden –2 vom EW: Angriff abgezogen. Bei einem Misserfolg wird die Lanze fallen gelassen. Mit ähnlicher Absicht kann er *Feenzauber* einsetzen um einen oder mehrere Wurfspeere so glatt zu machen, dass diese leichter durch die Finger rutschen. Dann werden vom Erfolgswurf –4 abgezogen.

Revanche

Wer zwei von den drei Wettkämpfen gewinnt, wird der Sieger des Turniers. Falls der Rote Ritter bzw. dessen Vertreter kein einziges Mal Erfolg gehabt haben, verlangt er Revanche - ein allerletztes Spiel, das ein für allemal entscheiden soll. Samiel streicht sich lange über den Bart und überlegt, bis sich ein Lächeln auf seinem Gesicht ausbreitet. Ja, er gebe Revanche, aber da er nun einmal der Turniersieger sei, werde er nicht ohne Preis abziehen - eine andere Seele im Austausch für Krollak.

Samiel zieht eine bauchige Flasche aus dunkelgrünem Glas hervor, in der ein undeutliches Licht funkelt. Es ist eine **Seelenflasche**. Der Dämon zieht den Stöpsel heraus - ein holzgeschnitztes Figürchen, das ihn als Grünen Jäger darstellt. Er legt die Flasche mit der Seite auf den Boden und fordert Krollak und jeden, der seine Seele zum Einsatz bringen will, auf sich in einen Kreis darum zu setzen. Je mehr, desto besser für den Verlierer des Turniers. Adolar und Gofannon sind sofort bereit, aber Krollak schickt den Elfen weg, der für ihn wie ein Kind ist. Jeder Abenteurer ist ebenfalls im Kreis willkommen. Sind Wilfryd, Freda, Slivor und Ivraine Gefangene des Roten Ritters geworden, nachdem sie sich gegen ihn gewandt oder verschworen haben, lässt Krollak sie auch kommen. Die anderen, einfachen Barangarster bleiben normalerweise zurück oder Krollak lehnt ihr Angebot ab. Wenn der Kreis vollständig ist, geht das Flaschentrudeln los. Samiel versetzt die Flasche mit einem Fingerschnippen in Schwung. Sie wirbelt so schnell herum, dass es schier unendlich lange dauert, bis die Flasche allmählich zur Ruhe kommt. Auf wen der Flaschenhals am Ende zeigt, wird mit einem Würfel bestimmt, der zur Größe des Kreises passt, z.B. 1W6 bei 5 Personen oder 1W10 bei 7 Personen. Fällt das Würfelergebnis zu hoch aus, dann bleibt der Flaschenhals genau

zwischen zwei Sitzenden stehen und der ganze Vorgang wird wiederholt. Bei 10-11 Teilnehmern kommen 2W6 zum Einsatz.

Bleibt der Flaschenhals bei einem Opfer stehen, fängt das innere Licht an dumpf zu glühen und zu pulsieren. Ein Sog geht von der Öffnung aus, der alle Farben aus dem Körper des Betroffenen herauszuziehen scheint. Nach etwa einer Minute springt Samiel in den Kreis, stellt die Flasche aufrecht hin und steckt den Stöpsel drauf. Jetzt kann man einen verkleinerten Doppelgänger des Opfers in der Flasche sehen, der die Hände gegen das Glas presst. Mit einem Schnippen lässt der Dämon das Gefäß verschwinden. Das Menschlein in der Flasche ist nicht die echte Seele, sondern nur ein körperlicher Abdruck derselben. Erst wenn der Tod das Opfer ereilt, wird seine Seele in Samiels Reich gezogen. Dieses Schicksal kann abgewendet werden, falls er seine Seelenflasche vorher in die Hände bekommt und öffnet. Aber dies wäre ein neues Abenteuer für die Spielerfiguren.

Die Seelenflasche lässt sich weder verzaubern noch auf einem Umweg mit Magie beeinflussen. Die Abenteurer können aber ihre **Schicksalsgunst** ins Spiel bringen und damit - möglicherweise - für einen anderen Ausgang des Flaschentrudelns sorgen, wenn sie das Opfer wären. Sie können diese Chance nur für sich selbst nutzen. Auf Göttliche Gnade können die Abenteurer hier nicht bauen. Wer sich freiwillig mit einem Erzdämonen einlässt, muss die Folgen selbst tragen.

Hinweis: Die Seelenflasche lässt sich nicht betrügen. Kommt ein Abenteurer auf die Idee, der stillstehenden Flaschenöffnung schnell ein anderes Lebewesen vorzuhalten, z.B. eine im Ärmel versteckte Maus, damit dessen Seele eingesogen wird, so erhält er einen leichten Blitzschlag (1 AP Schaden) und die Flasche dreht sich einmal weiter im Kreis (es wird noch einmal gewürfelt). Diesen Trick kennt Samiel schon. Die magische Flasche fängt nur die Seelenabbilder intelligenter Kreaturen, deren bewusstes Ich, ein. Auf die Anima von Tieren wirkt sie nicht. Eine Spielerfigur kann so aber vielleicht glimpflich davonkommen, während ein anderes Opfer Pech hat.

Das Ende des Abenteuers

„Das Spiel ist aus, ich hab' gewonnen, ich hab' gewonnen", ruft Samiel aus und pfeift dreimal. Krollak muss halten, was er versprach. Er kann sich nicht mehr weigern, in dem Dämon seinen Vater zu erblicken, denn er hat das Turnier (und die Revanche) verloren. Samiel gibt ihm eine neue Rüstung aus grünlichem Eisen und sagt, dass er von nun an der **Grüne Ritter**, das heißt Samiels Ritter, sei. Als solcher soll er durch die Lande reiten und für die Sache der Finsternis streiten: gegen die albische Ritterschaft, an der Spitze der räuberischen Banden der Wälder, zum Schutz der Schwarzen Wycca und Schrecken aller Reisenden. Krollaks Grad klettert auf **7** (Waffenfertigkeiten, allgemeine Grundfertigkeiten steigen um 1, das AP-Maximum wird neu ausgewürfelt) und er erhält eine **finstere Aura**. Der Traum des Roten Ritters gehört damit unwiederruflich der Vergangenheit an und Barangarst wird zum zweiten Mal verwaisen, weiterem Verfall preisgegeben. Auch als Grüner Ritter behält Krollak das Schwert des Heiligen Farand und gebraucht es auch - natürlich nicht gegen Samiel. Gegen die Berührung muss er sich jedoch mit Handschuhen schützen, da er nun selbst gegen die Wirkung zum Teil empfindlich ist.

Geht Krollak als Sieger aus Turnier und Revanche hervor, dann gewinnt er seine volle Freiheit von Samiel, der - wer hätte es gedacht? - ein guter Verlierer ist. Auch der Grüne Jäger achtet das Wettspiel als ehrwürdig und hütet sich davor das Ergebnis in den Wind zu schlagen - es könnte sonst den Zorn der Schicksalsmächte auf sein Haupt ziehen. Der Rote Ritter gibt das Schwert des Heiligen Farand den Abenteurern, weil er sich sicher ist, dass Samiel sein gegebenes Wort halten wird.

Samiel geht wieder auf die *Tulipanto* und lässt das Schiff davongleiten, bis es irgendwo erneut im Sumpf versinkt. Übrig gebliebene Todeswächter nimmt er mit. Mit dem verbannten Einsiedler am Strand von Byrne aber hat die Göttin Culsu endlich Erbarmen und gibt ihm seine Sterblichkeit und verständliche Rede zurück. Wenn die Abenteurer noch einmal eine Begegnung mit ihm haben, kann er ihnen seine Geschichte erzählen. Im Wissen, dass ihm und seinen toten Mitbrüdern vergeben wurde, wendet er sich nach Byrne und haucht sein Leben im Tempel aus. Er wird auf dem Königsgras bestattet. Samiel entlässt Ulrica aus dem Nachleben als Grona und bringt ihre Seele in seine Heimatwelt um sie dort mit einem neuen, schönen Körper, geschaffen aus der brodelnden Kraft des schöpferischen Chaos, zu bekleiden. Mag sein, sie erscheint dereinst als dämonische Sendbotin wieder auf *Midgard* um ihrem geliebten Meister eine wohlgefällige Dienerin zu sein.

Einige andere sollten nicht vergessen werden. Wenn er kann, bleibt Wilfryd und forscht unermüdlich weiter nach Rotbarts Gold und Silber, falls er es noch nicht aufgespürt hat. Riodbart MacSeal könnte es an verschiedenen Orten versteckt haben, z.B. hinter einer Verschalung der Außenwand unter dem Dachgebälk des Turms, wo die Umfassungsmauern über den Dachboden ragen, oder auf dem Grund eines Tümpels. Ivraine steckt ihr Ziel wahrscheinlich auch nicht auf, nur muss sie sich den Gedanken, den siegreichen Roten Ritter verdrängen zu können, aus dem Kopf schlagen. Sie versucht ihn mit Worten für ihren Umsturzplan einzunehmen, z.B. indem sie seine tatkräftige Unterstützung als Gegendienst für ihre Hilfe einfordert. Mit ihren weiblichen Reizen kann sie Krollak hingegen nicht ködern, denn in Wahrheit ist seine Beschaffenheit ihr zuwider. Den Grünen Ritter muss sie nicht lange bitten, denn für eine böse Sache leiht er seinen Arm gerne, weil das in Samiels Sinne ist. Slivor und Freda legen vermut-

lich unverdrossen ihre Schlingen nach dem Roten oder Grünen Ritter aus. Dieser Geächtete ist trotz allen jüngsten Erfahrungen in ihren Augen Freiwild. Nur Freda hegt vielleicht seit neuestem Zweifel an dieser Sichtweise, aber er hat ja auch das Leben der Barangarster für einige Zeit geteilt. Können die Tierbändiger Krollak nicht greifen, so holen sie sich nach Möglichkeit ihr verlorenes „Eigentum“ Adolar zurück.

Die Garumpa, Krollaks Halbschwester, sitzt weiterhin im Rohr und schickt ihre sehnsuchtsvollen Flötenweisen über den Sumpf, bis Krollak diesem Ruf folgt. Das wird recht bald der Fall sein, wenn die Abenteurer ihm die Geschenke von ihr bringen und ihm von der Fischfrau erzählen. Krollak erkennt sogleich, dass dies niemand anderes als seine verloren geglaubte Halbschwester ist. Er besucht sie von da an häufiger um ihr vom Leben und den Bewohnern jenseits der Sümpfe und von Rotbart, Gundelyn, Ulrica und Ogna zu erzählen. Sie werden zweisam und doch getrennt sein, denn die Garumpa kann nicht auf Barangarst hausen und bleibt lieber den Gewässern und Quellen treu.

Zukunftsschau

Was aus dem Traum des Roten Ritters werden wird, kann und soll nicht vorwegnehmend beantwortet werden. Das eine Ende der Möglichkeitsskala sieht eine wiedererstandende Burg und ein kleines blühendes Gemeinwesen mitten im Sumpf, das sich von den Ungerechtigkeiten des von Clans, Fürsten und Kirgh beherrschten Landes abgrenzt (und gewiss eigene Ungerechtigkeiten gebiert). Am entgegengesetzten Ende steht ein Sammelbecken für Diebe, Scharlatane, Hexen, Halunken, Tunichtgute und sogar noch ärgere Zeitgenossen. Bevorzugt der Spielleiter die graue, aber wahrscheinlichere Zukunft, wird Barangarst sich zu etwas irgendwo zwischen den beiden äußersten Varianten entwickeln. Schließlich ist alles nur menschlich und Krollak ist noch jung und hungrig nach Erfahrungen. Alles kann geschehen und vielleicht fällt dem Spielleiter ja eine wirklich seltsame Geschichte für den Ritter und Barangarst ein, die sich niemand vorher vorstellen kann.

Eine dieser Wundergeschichten könnte davon berichten, dass der Rote Ritter ein Schiff mit Kapitän und Mannschaft anheuert und die Planken zusammen mit einer Schar Freunde betritt um das sagenhafte Südland zu suchen, in dem gemäß Xiophantes des Enkels das Volk der Bauchlinge leben soll.

Aber auf dem Roten Ritter liegt immer noch die königliche **Acht** und diese wird auch nicht kurzerhand aufgehoben, weil die Abenteurer versuchen durch das Verbreiten seiner wahren Geschichte seinen Ruf zu reinigen. Erstens hat Krollak gegen Gesetze verstoßen - den Anschlag auf Riodbart MacSeal, die Entführung dessen Leichnams und den Raub des Schwerts des Heiligen Farand nur zu nennen -, zweitens denkt er nicht daran sich dem Gericht der Krone zu stellen und drittens kann sein verwirklichter Traum den Großen Albas nur ein Stein des Anstoßes sein, da ihre Herrschaft dadurch in Zweifel gezogen wird. Gedungene Häscher, die den Geächteten mit Gewalt aus Barangarst holen sollen, werden sich an seinen Anhängern wohl die Zähne ausbeißen, aber eine ständige Gefahr sind sie dennoch.

Hin und wieder stattet Samiel dem Roten Ritter einen unerwarteten Besuch ab und gibt seine scharfzüngige Meinung über Krollaks Handlungen ab. Er spricht von den „verschmähten großartigen Aussichten“ der Vergangenheit und erinnert Krollak daran, dass dieser es sich immer noch anders überlegen und die Farbe Grün anlegen kann. Die Scheidewand, die zwischen dem Dämon und seinem Zögling besteht, kann nur von einer Seite aus eingerissen werden, aber mit Krollaks Älterwerden werden auch Samiels Besuche seltener.

Als Grüner Ritter geht Krollak wieder auf Fahrt und treibt es schlimmer als vorher. Barangarst füllt sich mit verschleppten Kindern, für die ihre Eltern Lösegeld aufbringen müssen, und anderen Geiseln, mit denen Angehörige und Freunde unter Druck gesetzt werden können. Gewissenloses Gesindel und verführte Handlanger, die sich zur Bewachung hergeben, finden sich stets.

Der Zauber seiner Stimme wird Krollak nach und nach verlassen, denn je mehr er sich mit der „Draußenwelt“ verstrickt, desto tiefer zieht seine Schuldlosigkeit sich in sein Herz zurück. Der Rote Ritter wird erwachsen und dass der Grüne Ritter unbefleckt von Boshaftigkeit und Schuld bleiben könnte, wird wohl niemand ernsthaft erwarten.

Vergabe von Erfahrungspunkten

Die Abenteurer erhalten pro Person **50 AEP**, wenn sie Krollak tatkräftig gegen Samiel helfen und ihn davor bewahren zur Beute des Grünen Jägers zu werden. Das bezieht sich vor allem auf das Rot-Grüne Turnier. Überwinden sie Samiel auf eine andere Weise, die ihn vom Boden *Midgards* bannt, fällt die Belohnung mit 20 AEP magerer aus, weil die Bedrohung für Krollak dadurch nicht aufgehoben, sondern nur aufgeschoben wird. Andererseits werden sie bei einem Duell mit Samiel durch KEP und ZEP entschädigt. Für die erlebte Zeit in den Sümpfen erhält jeder Abenteurer pauschal **10 AEP** (nur die Hälfte, wenn sie Barangarst in kurzer Frist gefunden haben). Das Verweilen auf Barangarst wird pro Tag mit **1 AEP** abgegolten, da hier verschiedene Gefahren aus unbekannten Richtungen lauern und später die Burg unter Belagerung gerät. Erfahrungspunkte durch Kampf, Zaubern und allgemeine Fähigkeiten vergibt der Spielleiter gemäß den Regeln.

Für die Ergreifung Ulricas gewinnt jeder Abenteurer **30 AEP**. Können sie auch erraten, warum der Rotrosentod in Byrne umgeht und dass das Schwert des Heiligen Farand

in Gefahr ist, werden an jede hellsichtige Spielerfigur **10 AEP** verteilt. Das Entlarven Gevatter Wealdreths und Wiederherstellen der Verhältnisse in Creofin MacSeal Haus, das kluge Verhindern von Morgilins Dämonenbeschwörung sowie das Durchkreuzen der Samiel'schen Machenschaften in Byrne schlägt jeweilig mit **20 AEP** pro Abenteurerkopf zu Buche. Erfahrungspunkte durch Kampf, Zaubern und allgemeine Fähigkeiten vergibt der Spielleiter gemäß den Regeln.

Nachwort

Rotbarts Burg erschien von März 2003 bis April 2004 in insgesamt 6 Lieferungen und einem Anhang, der mit jeder neuen Lieferung erweitert wurde. Als die erste Lieferung bereit gestellt wurde, waren *Der Ritter in Rot* komplett und *Rotbarts Heimgang* überwiegend fertig. *Der Traum des Roten Ritters* wurde im August begonnen und im weiteren Verlauf umfangreicher und vielseitiger, als der Autor es am Anfang des Gesamtwerks vorausgesehen hatte. Der Abschluss brauchte daher mehr Zeit und verlagerte sich ins Jahr 2004.

Der Zweck der Veröffentlichungsform in Lieferungen bestand nicht darin die Spielleiter auf die Folter zu spannen, sondern ihnen die Teile, die bereits fertig und spielbar waren, sofort zur Verfügung zu stellen. Diejenigen, die erst nach Herauskommen aller Lieferungen *Rotbarts Burg* in Angriff nehmen wollten, hätten genauso lange warten müssen, wenn der Autor vor der Veröffentlichung alle Teile beendet hätte. Aber auch so konnten diese sich in der Zwischenzeit schon lesend einen Eindruck verschaffen.

Zum zweiten bot das Nebeneinander von Erscheinen und Schreiben die Gelegenheit gleichzeitig auf Neuerungen zu reagieren - seien es nun Änderungen im Format der Spielwerte oder *Das Bestiarium* - und diese zu berücksichtigen, z.B. wenn Lieferungen zusammengefasst wurden. Das gleiche galt selbstverständlich auch für Details, die dem Verfasser erst nachträglich in den Sinn kamen.

Anhang

Magischer Almanach

Kleines Schutzamulett gegen arkanes Spüren (ABW **1**)

Das Amulett schützt den Träger und seinen am Körper befindlichen Besitz nur vor *Erkennen von Zauberei*. Befindet er sich im Wirkungsbereich dieses Zauberspruchs und brennt das Amulett nicht aus, so erscheint der Besitzer als Person ohne magische Gegenstände.

Samiels magische Pfeile (ABW **-**)

Der Grüne Jäger verteilt nicht nur Treffpfeile, die in Alba seit langem ins Sagengut eingegangen sind. Er selbst verschießt auch magische Pfeile, die ganz unterschiedliche Wirkungen entfalten können. Manchmal lässt er auch seinen besonderen Günstlingen davon welche als Gabe angedeihen - z.B. die folgenden drei Arten:

Fliegender Pfahl (**Aura**: *dämonisch*): Dieser Pfeil ist dicker und massiver als normalerweise; daher werden vom EW:Angriff immer **–2** abgezogen. Im Flug wächst das Geschoss und kann Länge und Dicke eines großen Pfahles erreichen. Pro 20m Flugweite verursacht es 1W6 Schaden, z.B. 2W6 auf 21-40m und 9W6 auf 161-180m. Es gelten dieselben Regeln zum Bedienen einer Ballista (s. *MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel*, S. 132): *Scharfschießen* kann nicht zusammen mit einem Fliegenden Pfahl eingesetzt werden, aber bei Punktbeschuss auf ein Feld wird der EW:Rechnen durch einen EW: Scharfschießen ersetzt.

Pfeilgewitter (**Aura**: *dämonisch*): Dieser Pfeil sieht ganz gewöhnlich aus, bis auf mehrere feine Längslinien, die auf dem Schaft eingekerbt sind. Nach dem Abflug von der Bogensehne spaltet das Geschoss sich mehrfach in gleich große Pfeile auf. Die Menge der entstehenden Pfeile hängt von der Flugdauer ab (Nah-: 1W3, mittlerer: 1W6+2, Fernbereich: 1W10+2). Die Pfeile schlagen in einer Linie in Abständen von 1m ein. Der Schütze kann nur ein Ziel mit seinem vollen Erfolgswert anvisieren. Die abgespaltenen Pfeile treffen mit Erfolgswert**+5**; Zuschläge und Abzüge beim Schuss auf das angepeilte Ziel bleiben dabei unberücksichtigt.

Rosenpfeil (**Aura**: *schwarzmagisch*): Diese Geschosse bestehen aus getrockneten Rosenstängeln mit einem Kranz aus nach vorne gerichteten Dornen als Spitze. Sie werden wie normale Pfeile mit einem Bogen abgeschossen, aber ihre Flugeigenschaft ist so schlecht, dass man mit ihnen **nur** auf kurze Entfernungen mit Aussicht auf Erfolg treffen kann. Bei einem schweren Treffer wurzelt das Holz sofort aus und dringt tief ins Fleisch des Opfers ein. Ab der nächsten Runde wird das Holz frisch und grün und zieht Blut aus dem Körper. Dadurch verliert das Opfer zusätzlich pro Runde 1 Lebenspunkt, aber nur bis zum Maximum des durch den Treffer vorher erlittenen Schadens (der Blutverlust hängt von der Wurzeltiefe ab). Durch das gesogene Blut treibt der Stängel aus und erzeugt Knospen, die nach voller Sättigung mit dem Lebenssaft zu blutroten Rosen erblühen - je mehr Blut umso mehr Blüten. Ein im Fleisch sitzender Rosenpfeil kann in 1 Runde mit Gewalt herausgerissen werden, was 2 Punkte schweren Schaden verursacht. Das Abknicken oder Abschneiden des Pfeils nützt nur, wenn dies nach dem Treffer in derselben Runde geschieht. Später kann das Geschoss auch den Stängel erneuern; das Wachstum wird dadurch nur verlangsamt, sodass der Blutraub sich auf 1 Lebenspunkt pro Minute beschränkt. Ein Rosenpfeil, der nicht trifft, verwandelt sich beim Niederfallen in einen normalen Rosenzweig mit einer vertrockneten weißen Blüte. Dasselbe passiert, wenn er in einem anderen Material stecken bleibt, z.B. einer Holztür, in der Erde oder einer Lehmwand.

Scheide des magischen Blutbannens (ABW **-**)
Aura (abgeschirmt): *dämonisch*

Die für einen Anderthalbhänder gedachte Schwertscheide ähnelt der aus dem *Arkanum* bekannten *Scheide der magischen Wundheilung*, fördert jedoch nicht die Heilung, sondern legt auf das Blut, wenn es austritt, einen Bannzauber. Solange sie am Gürtel getragen wird, schützt sie - als Folge kritischer Treffer - vor dem Verbluten und verringert durch scharfe oder spitze Waffen oder Ähnliches erlittene Lebenspunkt-Verluste **um 3**. Die Scheide ist ein mächtiges Artefakt dämonischen Ursprungs, das auch eine dementsprechende Aura besitzt. Listigerweise jedoch sitzt der Zauber im hölzernen Kern und die äußere Verkleidung aus Bronzeblech wirkt wie eine abschirmende Metallwand, sodass mit *Erkennen der Aura* nichts gespürt werden kann.

Schwert des Heiligen Farand (ABW **-**)
Aura: *göttlich (Herrschaft)*

Genauso rätselhaft und düster wie die Geschichte des Heiligen Farand (s. Quellenbuch *Alba - Für Clan und Krone!* S. 65) sind auch die seinem Schwert innewohnenden Kräfte. Zunächst ist das Schwert ein magisches **Langschwert* (+0/+2)** aus toquinischem Stahl. Dieses auf *Midgard* nicht vorkommende, grünlich schimmernde Metall besitzt die gleiche Härte wie Stahl, ist aber um ein Drittel leichter. Es ist beständig gegen alle den Alchimisten *Midgards* bekannten Säuren und den Zauber *Rost*. Ähnlich wie Kaltes

Eisen fürchten Dämonen und Elementarwesen auch toquinischen Stahl: Der Anblick des Schwerts wirkt auf sie wie *Namenloses Grauen* (auf Wesen vom 1. bis 3. Grad) oder *Angst* (vom 4. bis 6. Grad). Schwere Treffer wirken auf sie zusätzlich zum normalen Schaden wie **Zaubern+16:** *Schmerzen*. Wie durch Kaltes Eisen verlieren Trolle durch einen schweren Treffer ihre Fähigkeit zur Selbstheilung, Feen und ihre Verwandten (Irrlichter) ihre Zauberfähigkeiten. Wunden, die Farands Schwert Wesen mit finsterer oder dämonischer Aura schlägt, beginnen erst nach 1W6 Tagen zu heilen.

Schon der bloße Gedanke an das Schwert genügt und schon springt es seinem Besitzer geradezu in die Hand. Dieser kann ohne Abzüge noch in der Runde angreifen, in der er die Waffe zieht. Sie weigert sich aber, wieder in die Scheide gesteckt zu werden, ohne dass sie Blut geschmeckt hat. Dem Benutzer muss ein **PW+(50 – 10×Grad des Benutzers):Willenskraft** gelingen um das Schwert zu bändigen. Misslingt der Prüfwurf, muss er die nächststehende Spielfigur angreifen, auch wenn es ein Gefährte ist.

Die Waffe strahlt eine unsichtbaren *Bannsphäre (Blaue, Goldene und Silberne)* aus. Im Umkreis von 100m herrscht ständig *Göttlicher Schutz vor dem Bösen*. Die Berührung wirkt wie die Wundertaten *Austreibung des Bösen* und *Heiliges Wort*. Für diese Eigenschaften hat das Schwert **Zaubern+16** als Erfolgswert.

Zerrspiegel (ABW **1**)
AURA: *dämonisch*

Dieses Artefakt aus der Gruppe Magische Medien sieht aus wie ein sehr großer Standspiegel in einem Ebenholzrahmen, der mit maskenhaften Schnitzgesichtern geschmückt ist. Die Spiegelfläche besteht aus unregelmäßig poliertem und leicht gewelltem Silber, das mit Basiliskenasche eingerieben wurde um eine goldfarbene Oberfläche zu erhalten. Der Betrachter erblickt sich in verzerrter Gestalt, z.B. gestaucht, gedehnt oder wie unter einem Brennglas, je nachdem wie er sich dreht und bewegt.

Derjenige, der hinter dem Spiegel steht und die Schlüsselworte spricht (*»Spieglein, Spieglein auf dem Stand, zeig mir dies geheime Pfand«*), erblickt auf der glatten und silberfarbenen Rückseite irgendein persönliches Geheimnis des Betrachters auf der Vorderseite. Der Zauberspiegel spioniert den Geist aus und wirft das, was er entdeckt hat, als vages Bild auf die Rückseite. Die Genauigkeit des Bildes entspricht in etwa der des Zaubers *Vision*, vor allem dann, wenn der Ausspionierte sich weniger als 1 Minute lang im Spiegel anschaut. Brennt der Zerrspiegel aus, dann läuft die Silberrückseite schwarz an.

Samiel hat seinen Zerrspiegel zusätzlich mit chaotischer Magie ausgestattet. Wer mindestens 30 Sekunden lang hineinblickt, unterliegt einem Vertauschungszauber (**Zaubern+20**). Was im Einzelfall vertauscht wird, kann der Spielleiter mit 1W10 auswürfeln. Bei ungleichen Tauschwerten bestimmt der höhere, ob der WW:Resistenz gegen Geistes-, Körper- oder Umgebungsmagie durchgeführt wird. Die Auswirkungen müssen nicht in jedem Fall unangenehm sein, aber sie lassen sich mit *Bannen von Zauberwerk* wieder rückgängig machen, nachdem man genau festgestellt hat, was vertauscht wurde.

1: Zwei Basiseigenschaften, z.B. Stärke mit Intelligenz oder Geschicklichkeit mit Gewandtheit (welche Eigenschaften betroffen sind, kann mit 1W6 ermittelt werden).
2: Rechts- und Linkshändigkeit.
3: Willenskraft und Selbstbeherrschung.
4: Aussehen und persönliche Ausstrahlung.
5: Zwei Resistenzerfolgswerte, z.B. Geistes- mit Umgebungszaubern.
6: Abwehr und Zaubern.
7: Zwei Sinneserfolgswerte, z.B. *Sehen* mit *Hören*.
8: Zwei Erfolgswerte gleichartiger allgemeiner Fertigkeiten, z.B. zwei Bewegungs- oder Wissensfertigkeiten oder Sprachen.
9: Zwei Erfolgswerte gleichartiger Waffenfertigkeiten, z.B. zwei Wurfwaffen.
10: Körperhälftentausch, z.B. befindet eine Narbe sich anschließend auf der gegenüberliegenden Seite und das Herz rechts statt links (lebensrettender Vorteil beim nächsten *Tödlichen Treffer*).

Neue Zauber

Nebel lichten

Gestenzauber der Stufe 2

Bewegen Luft Wasser

AP-Verbrauch:	2
Zauberdauer:	10 sec
Reichweite:	10m
Wirkungsziel:	Umgebung
Wirkungsbereich:	-
Wirkungsdauer:	30 min
Ursprung:	elementar

100: Dr, Mm, PM - **200:** Hx, Sc, Wi - **1000:** Hl, Km, Ma, PRI a. M, To

Der Zauberer erzeugt im Nebel vor sich eine sichtfreie Schneise von 3m Breite, die sich mit ihm bewegt. Um magisch erschaffenen Nebel (*Nebel schaffen*) zu lichten muss ihm ein Zauberduell gegen den Verursacher gelingen.

Bestiarium

Grona ✳ (Geisterwesen Grad 4) In: m20

LP *	**AP** 4W6+4		EP 3
Gw 50	St *	B 30	***R**
Abwehr+13	Res.+15/15/15		

Angriff: keiner
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen
»Zaubern+16:« *Lied des Grauens*

Gronas sind die gequälten Geister albischer Hexen, die von ihrem dämonischen Mentor Mestoffelyzh (s. *»Nichtspielerfiguren«*) zu diesem Nachleben verdammt wurden. Sie ähneln Schemen mit grauenhaften, schmerzverzerrten Fratzen. Doch im Gegensatz zu den Schemen sind die Gronas nicht an einer Erlösung von ihrem qualvollen Dasein interessiert, da sie selbst durch die Wirkung ihrer markerschütternden Schreie ihren Verstand verloren haben. Ähnlich wie die Zauberlieder der Barden wirken diese Schreie auf alle Vögel, Säugetiere und intelligenten Wesen in 200m Umkreis. Einige Gronas beherrschen auch einen dem *Lied des Wahnsinns* oder gar dem *Todeszauber* entsprechenden Schrei. Gronas verfolgen die unter dem Bann ihrer Schreie stehenden, panisch fliehenden Zuhörer. Sie versuchen ihre Opfer dabei über eine Klippe, ins tiefe Moor oder in Richtung einer anderen Gefahr zu treiben und so zu Tode kommen zu lassen.

Wer dem Lied einer Grona widerstanden hat, ist nicht auf Dauer sicher vor den magischen Wirkungen. Ist er den nervenaufreibenden Gesängen längere Zeit ausgesetzt, so wirkt der Zauber **alle 10 min** auf ihn und es werden immer wieder neue EW:Zaubern und WW:Resistenz gewürfelt. Da sie ihren Verstand verloren haben, folgen die Hexengeister zwar instinktiv jedem, der vor ihnen davonrennt, aber sie lassen oft Personen ungeschoren gehen, die ihrem Zauber erst einmal widerstanden haben und sich dann ruhigen Schritts entfernen. Man kann sich allerdings nicht darauf verlassen ...

Sinken die Ausdauerpunkte einer Grona unter 0, so löst sich das Geisterwesen auf und entsteigt am nächsten Neumond erneut den Überresten seines Körpers. Dauerhaft vernichtet werden kann die Grona nur, wenn auch der letzte Knochen ihres Körpers zerfallen ist oder dreimal hintereinander erfolgreich *Austreibung des Bösen* auf den Leichnam angewendet wird. Die dem Gebrauch der schwarzen Magie überführten Hexen werden in Alba durch das Feuer hingerichtet um ihre Seelen nicht zu Gronas werden zu lassen.

Nichtspielerfiguren

Hauptpersonen

Krollak, der Rote Ritter Krieger **Gr 6**
Adel, gleichgültig - groß (188cm), breit - 18 Jahre

St 100, Gs 89, Gw 100 (60)*, Ko 75, In 66, Zt 63
Au 20, pA 87, Wk 41, Sb 74
16 LP, 47 AP - VR - B 24 (12)* - SchB+4, (AnB+1, AbB+2)**

ANGRIFF: Lanze+13 (1W6+4 / 2W6+6 / 3W6+7), Anderthalbhänder+11 (1W6+6 / 1W6+5), Morgenstern+10 (1W6 +6), leichter Speer+10 (1W6+3), Dolch+10 (1W6+3), waffenloser Kampf+10 (1W6+1), Wurfspieß+12 (1W6), großer Schild+3; Raufen+10 (1W6) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/15

Athletik+10, Kampf in Vollrüstung+18, Kampf zu Pferd +18, Kampftaktik+12, Nachtsicht+8, Reiten+18, Schwimmen+16, Tauchen+13 - Sprechen:Albisch+13, Dunkle Sprache+9, Ogrisch+11

* In Vollrüstung.
** In Vollrüstung nicht; bei allen Angriffsarten wird der Angriffsbonus hinzugerechnet, wenn Krollak höchstens Plattenrüstung trägt (nur nicht beim waffenlosen Kampf, bei dem der Bonus bereits in der Angabe enthalten ist); der Erfolgswert für Abwehr erhöht sich dann ebenfalls entsprechend.

Besonderes: in Rüstung **–2** auf EW:Hören und Sehen, Fernkampf über mehr als 20m Entfernung nicht möglich; Gegner von der Seite erhalten im Nahkampf **+2**; *Sprechen mit Irrlichtern* (**Zaubern+10**), *Nebel lichten, Schlangensprache, Sumpffeuer, Windstoß* (**Zaubern+7**); besitzt **Samiels Gunst**

Besitz: *Scheide des magischen Blutbannens, Kleines Schutzamulett gegen arkanes Spüren* (s. *»Magischer Almanach«*)

Bis auf seine körperliche Beschaffenheit ist Krollak ein normaler Mensch mit einer ungewöhnlichen Lebensgeschichte. Er ist kein magisches Wesen und besitzt keine übernatürliche Aura (somit bleibt er sowohl für *Erkennen der Aura* als auch für einige der speziellen Zauber eines Hexenjägers ein unbeschriebenes Blatt). Die Frage, ob er eine grässlich-wundersame Laune der Natur, ein Sohn Samiels oder doch ein Ergebnis von Ulricas Einmischung ist, bleibt ohne Antwort: Krollak ist letztendlich das, was er selbst sein will und was die Abenteurer ihn sein lassen.

Krollak ist eine unbehauste Kreatur in der Welt außerhalb des heimatlichen Sumpfes. Zwar weiß er durch seine Großmutter viel über Land und Leute Albas, aber er begreift sie nur ausschnitthaft. Für ihn sind sie ohne Geheimnis und zerbrechlich, denn er hat schnell gemerkt,

dass seine Kraft ihn über die allermeisten anderen Menschen hinaushebt. Was sie nicht verstehen, fürchten oder bestrafen sie und das Äußere gilt bei ihnen meist mehr als das Verborgene. Der Tag ist ihnen lieber als die Nacht, der offene Himmel willkommener als der dichte Wald, das Gerade besser als das Krumme. Krollak weiß genau, dass er bei den Menschen niemals Aufnahme finden würde, wenn sie ihn unverhüllt sähen - und damit hat er sicherlich recht.

Anatomie: In der Sprache der albischen Gelehrten wäre Krollak ein „Bauchgesicht", mehr ein Fabelwesen als ein Mensch. Er hat keinen Kopf und keinen Hals - die Schultern stoßen über der Brust einfach zusammen. Augen, Nase, Ohren und Mund befinden sich indes nicht auf dem Bauch, sondern auf der Brust. Die Nase ist sehr platt, die Ohren liegen fast unmittelbar daneben und sind reliefartig eingebettet. Die Speise- und Luftröhre sind stark verkürzt, weil der Weg zum Magen bzw. den Lungen nicht so weit ist; die Kiefer springen nicht vor. Das Brustbein ist wesentlich breiter und länger, weil es nicht nur das Gesicht trägt, sondern sich dahinter auch das Gehirn befindet, das zwischen den Lungenflügeln liegt. Es wird von einer lederdicken Gewebekapsel umgeben; zusammen mit den Schichten aus Muskeln und Fleisch ist es damit ähnlich gut geschützt wie bei einer knöchernen Hirnschale. Krollaks Oberkörper ist sehr breit gebaut, damit das Gehirn Platz findet.

Rüstung: Krollaks Rüstung ist unalbisch, weil sie aus starren Metallplatten besteht. Auch der Helm ist landesunüblich, weil er Kopf und Hals des Trägers völlig verhüllt. Er ist aus mehreren Platten zusammengenietet und die einzigen Öffnungen sind Augenschlitze und darunter befindliche Luftlöcher. Sieht man sich die Rüstungsteile genau an (*Wahrnehmung*), kann man gepunzte Linien und Ornamente (spitze Sterne, ein Schiff, Muscheln) im Metall erkennen. All dies deutet auf südländische Herkunft hin, nämlich die Küstenstaaten, und die Ornamente lassen die Vermutung zu, dass die ehemaligen Besitzer seefahrende Ritter waren. Wann und warum sie in die albischen Sümpfe gerieten, ist eine Geschichte, die hier nicht erzählt zu werden braucht. Der Helm reicht bis auf die Schultern hinunter und bekommt Halt durch einen mit Leder überzogenen Stoffknebel, der auf der Mitte zwischen den Schultern aufliegt. Der den Helm ausfüllende Knebel bewirkt außerdem, dass dieser nicht hohl klingt, wenn er einen Schlag abbekommt. Er ist durch Riemen, die kreuzweise unter den Armen durchgehen, auf den Körper gebunden. Wenn Krollak seine Muskeln entsprechend anspannt, kann er so auch den Helm ein wenig drehen, wodurch der Eindruck einer Kopfwendung entsteht. Sehschlitze und Luftlöcher für die Brustaugen und -nase sind natürlich im Harnisch und wurden nachträglich gemacht. Das gilt auch für eine kleine Klappe, genau vor dem Mund, die mit einem Metallstift verschlossen und zum Essen und Trinken geöffnet wird. Diese Vorrichtungen bleiben aber dank Samiels magischen Augentrugs unsichtbar und können nur mittels *Bannen von Zauberwerk* aufgedeckt bzw. *Wahrsehen* erkannt werden. Ähnlich ist es auch mit Krollaks Stimme: Hier bewirkt ein ständiges *Stimmenwerfen*, dass seine Laute aus dem Helm bzw. der leeren Luft oberhalb der Schultern (beim Verlust des Helms) erklingen. Dieser Trick wirkt nur, wenn er den Harnisch trägt.

Kritischer Schaden: Da Krollak weder Kopf noch Hals besitzt, kann er natürlich auch keinen kritischen Schaden an diesen Körperteilen erleiden. Im ersten Abenteuer *Der Ritter in Rot* wissen die Gegner aber normalerweise davon nichts, sodass Würfelergebnisse von 74-99 auf Tabelle 4.5 immer Treffer gegen den großen Helm sind, von dem sie ja denken, dass er Kopf und Hals verhüllt. Sie können sich höchstens darüber wundern, dass der Rote Ritter unbeeinträchtigt bleibt. Wenn der Spielleiter es will, besteht bei einem *besonders schweren Halstreffer* mit wuchtigem Hieb eine Chance von 30%, dass der ganze Helm mitsamt Knebel von den Schultern gerissen wird. In *Rotbarts Heimgang* sowie *Der Traum des Roten Ritters* tritt Krollak überwiegend „kopflos" in Erscheinung: Dann werden die auf Tabelle 4.5 erwürfelten Treffer von 74-80 bzw. 97-99 entsprechend auf der Brust geortet; *Halstreffer* (94-96) bleiben jetzt ohne besondere Folgen und erzielen nur normalen schweren Schaden. An den Wirkungen eines *Rumpftreffers* (21-35) ändert sich nichts, obwohl sich hier auch Gehirn und Gesicht befinden - man kann das mit angepassten Schutzreflexen begründen, die Krollak von Natur aus erlernt hat. In den Fällen, wo Krollak wieder „mit Kopf" daherkommt, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder wird er nicht als Roter Ritter erkannt (dann wie zuerst) oder seine Gegner durchschauen ihn und können sich im Kampf entsprechend verhalten (dann wie zuletzt).

Für gezielte Hiebe sind keine Sonderregeln erforderlich, aber je nach Situation kann das anvisierte Ziel wie eine Gliedmaße (der Helm) oder entsprechend wie Kopf oder lebenswichtiges Organ zählen.

Dämonengaben: Samiel hat seinem Zögling Verschiedenes mit auf den Weg gegeben. Da wären zum einen allerlei **Künste**, die Krollak als Zehnjähriger von ihm erlernte: Er kann *Nebel lichten* (s. *»Neue Zauber«*). *Schlangensprache* wirkt wie *Tiersprache*. Dank *Sumpffeuer* kann er eine Flamme brennenden Sumpfgases in seine Hand nehmen und damit alles anstellen wie mit dem Zauber *Flammende Hand*. Mit einem melodischen Pfeifen vermag er einen *Windstoß* herbeizurufen. Das *Sprechen mit Irrlichtern* ist wie die *Überzeugende Stimme* für Barden. All diese Tricks hat Krollak in früher Jugend trainiert und beherrscht sie deshalb mit festem Erfolgswert +7 für Zaubern (wegen seiner außergewöhnlich schönen Stimme +10 bei *Sprechen mit Irrlichtern*).

Die **Schwertscheide**, die Samiel ihm an seinem sechzehnten Geburtstag schenkte, ist von starker Magie durchdrungen: Solange Krollak sie am Gürtel trägt, kann er kein Blut verlieren, wie viele Wunden ihm auch geschlagen werden. Das Blut gerinnt sofort, sodass es nicht ausfließen kann. Er weiß nicht, dass die Scheide dafür verantwortlich ist und kam noch nie in die Lage ungegürtet kämpfen zu

müssen. Zusätzlich erhielt er ein **Schutzamulett**, das die magische Ausstrahlung der Scheide tarnen kann.

Außerdem steht Krollak - gegen seinen Willen - in der **Gunst Samiels**, die am Anfang der Ereignisse unbegrenzt ist und zum Ende hin abnimmt. Dies spiegelt seine zunehmende Abkehr von dem Dämonenfürsten sowie Samiels lauter werdenden Anspruch auf seinen Ritter wider. Samiels Gunst wird genauso wie Schicksalsgunst gehandhabt, außer dass nicht Krollak über ihre Verwendung entscheidet, sondern Samiel. Der Dämon greift aus eigenem Antrieb zu Krollaks Vorteil ein, selbst wenn dieser sich dagegen wehrt. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass der Rote Ritter nicht auf einen Streich von den Spielerfiguren überwältigt oder niedergekämpft werden kann. Ausnahmsweise kann ein Würfelwurf auch **mehrmals** wiederholt werden, bis ein gewünschtes Ergebnis eintritt (was natürlich auch die entsprechende Menge Gunst verbraucht). In so einem Fall merken die Gegner unmissverständlich, dass hier nicht allein unverschämtes Glück waltet, sondern eine höhere Macht die Fäden zieht: Das Schwert, das eben noch unaufhaltbar war, bleibt plötzlich wie in zähem Teer stecken; die *Feuerkugel* erhält einen unsichtbaren Stoß, der sie ablenkt usw. Da jedoch der Rote Ritter keine persönliche Feindschaft gegen die Abenteurer hegt und er sie von sich aus nicht bedroht, sollte daraus keine Spielerverdrossenheit entstehen, zumal er wider Willen Samiels Günstling ist.

Übersicht über Samiels Gunst:
Der Ritter in Rot: unbegrenzt
Rotbarts Heimgang: 7
Der Traum des Roten Ritters: 3 (nach Ulricas Tod 1)

Ulrica von Byrne, Wycca Schwarze Hexe **Gr 12**
Unfrei, Samiel - klein (146cm), normal - 73 Jahre

St 45, Gs 39, Gw 66, Ko 54, In 75, Zt 100
Au 26, pA 7, Wk 96, Sb 28
13 LP, 60 AP - OR - B 24

ANGRIFF: Dolch*+8 (1W6–1 & 1W6-Gift+30), bloße Hände+4 (1W6–4); Raufen+5 (1W6–4) - ABWEHR+17, RESISTENZ+22/22/19

Fallenstellen+7, Geheimzeichen+16 (Wycca), Giftmischen+18, Himmelskunde+8, Kräuterkunde+17, Meditieren+14, Nachtsicht+8, Richtungssinn+12, Verkleiden +21, Überleben im Sumpf+14, Überleben im Wald+11, Zauberkunde+15 - Sprechen:Dunkle Sprache+18

Zaubern+23: *Angst, Bannen von Götterwerk, Bannen von Licht, Beeinflussen, Beschleunigen, Binden des Vertrauten, Blendwerk, Dämonenfeuer, Dämonische Eingebung, Dämonische Zaubermacht, Dschungelwand, Entgiften, Erkennen von Zauberei, Feenfluch, Flammenkreis, Heilen von Wunden, Hören der Geister, Knochenbestie, Lauschen, Macht über den Tod, Macht über die Sinne, Nebel wecken, Pflanzenfessel, Rauchwolke, Regenzauber, Rost, Scharfblick, Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Sumpfboden, Tiergestalt, Tiersprache, Todeshauch, Todeskeule, Ungeheuer rufen, Verbotenes Wort, Versetzen, Verwirren, Wundersame Tarnung, Vision, Zauberauge, Zauberhand, Zauberwirklichkeit, Zielsuche*

Blicksalz, Fliegensalz, Löschsalz, Schleichsalz

Besitz: Dolch* (+1/+0), *Schutzamulett gegen arkanes Spüren* (ABW **10**, **WIRKUNG:** schützt den Träger und seinen am Körper befindlichen Besitz vor *Erkennen der Aura* und *Erkennen von Zauberei*), *Siebenmeilenstiefel* (ABW **2**, **SCHLÜSSELGESTE:** mit einem Stock oder Zweig auf die Fersen klopfen, **WIRKUNG:** bewegt sich **6 Stunden** lang mit doppelter Geschwindigkeit fort; betrifft ausschließlich das Laufen, nicht das Kämpfen und andere Handlungen)

Ulrica ist eine unscheinbare kleine Alte mit vielen Runzeln, einer spitzen Nase und grauen Haarsträhnen. Man mag es glauben oder nicht, aber vor fast einem Menschenleben war sie ein schönes Weib mit einer Ausstrahlung, die kaum einen Mann ungerührt ließ. Doch nützten ihr diese Gaben der Natur wenig, weil sie die Tochter des Henkers von Byrne war und niemand ihr seinen ehrbaren Namen schenken wollte. Nur der hässliche Henkersknecht wollte sie nehmen, aber als er im Wirtshaus von einigen jungen Bürgerssöhnen angerüpelt wurde, erstach er einen von ihnen im Zorn. So endete er selbst sein Leben mit dem Hals in einer Hanfschlinge. Von da an schickte Ulrica ihre Gebete nicht mehr an die Dheis Albi, bis eines Nachts ein Fremdling über ihre Schwelle trat und sie begehrte: Samiel, der Grüne Jäger und Meister der albischen Wycca. Auch Dämonen können lieben und wenn es bei ihnen Treue gibt, dann war sie hier zu finden. Ulrica zog in den Sumpf und lernte die Künste ihres Meisters und Liebhabers. Wenig später brachte sie Gundelyn zur Welt und legte ihre Tochter in eine mit Schilfgräsern ausgepolsterte Fischreuse.

Die Jahre im feuchten Sumpf haben Ulricas Liebreiz arg zugesetzt und auch die Liebe eines Dämons bringt eher die dunklen Schönheiten der Seele als rote Wangen zum Erblühen. Sie ist Samiel völlig ergeben und ist ihm wie eine mütterliche Geliebte, der er seine Absichten und Wünsche nicht auseinander setzen muss. Für sie ist er ein strahlender Fürst, der nicht von dieser Welt ist und über ein geheimnisvolles Nachtreich des Wunderbaren herrscht. Vielleicht mehr als jede andere seiner Hexen betrachtet Samiel sie als seine Vertraute und Anvertraute.

Semualt, Ulricas Familiar in einem Sumpfotter (Dämon Grad 0):
7 LP, 6 AP - OR - St 20, Gw 80, In 10, B 12/24 - EP 1
Angriff: im Handgemenge Biss+7 (1W6–2); Raufen+6 (1W6–3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+10/12/12
Bes.: *Schleichen+15, Schwimmen+18, Stehlen+15, Tarnen+15,*

Tauchen+18; spurtstark; *Sehen in Dunkelheit*; immun gegen die Zauber *Angst, Beeinflussen, Macht über die Sinne, Schlaf*; Gegner erhalten –2 auf ihre EW:Angriff
Semualt hat ein dunkelbraunes, seidig glänzendes Fell, bei dem nur die Unterseite des Kopfes weiß ist. Er ist ungefähr 55cm lang (Körper 40cm, Schwanz 15cm) und etwas unter 1 kg schwer. In *Der Ritter in Rot* tritt er - wie Ulrica auch - noch nicht in Erscheinung, aber später taucht er vermehrt auf.

Cleobulos, chryseischer Hagiomant Magier **Gr 8**
Adel, Wredelin - klein (149cm), schlank - 57 Jahre

St 27, Gs 66, Gw 74, Ko 39, In 85, Zt 88
Au 51, pA 90, Wk 63, Sb 99
9 LP, 31 AP - OR - B 24

ANGRIFF: Magierstab*+7 (1W6), bloße Hände+4 (1W6–4); Raufen+5 (1W6–4) - ABWEHR+15, RESISTENZ+18/18/17

Alchimie+12, Astrologie+10, Erste Hilfe+10, Heilkunde +7, Himmelskunde+12, Lesen von Zauberschrift+19, Musizieren+12 (Orgel), Rechnen+10, Sagenkunde+12, Singen+14, Thaumatographie+9, Wagenlenken+19, Zauberkunde+12 - Schreiben:Albisch+14, Chryseisch +20, Maralinga+15, Sprechen:Albisch+16

Zaubern+20: *Bannen von Zauberwerk, Bannsphäre (Goldene, Schwarze), Beschleunigen, Brot und Wasser, Dinge verbergen, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Feenzauber, Feuerfinger, Geistesschild, Goldener Panzer, Juwelenauge, Lauschen, Macht über das Selbst, Macht über magische Wesen, Scharfblick, Schlaf, Schwarze Zone, Sehen von Verborgenem, Silberstaub, Stille, Verlangsamen, Zauberschlüssel, Zauberzunge*

Besonderes: erleidet bei Zaubern, die nicht zu seinen Grundfähigkeiten gehören und ein Material benötigen, **keinen** Abzug von –2 auf den EW:Zaubern

Besitz: Schreibzeug (Griffel, Wachstafel, Schreibrohr, Tinte, Papyrus), zahlreiche Kleider, astrologisches Tabellenwerk, alchimistisches Labor, Kupferkasten (s. u.)

Meister Cleobulos sieht wesentlich älter aus, als er ist, was an seinem zerbrechlich wirkenden und kleinen Körperbau liegt. Außerdem ist sein Haar schon schlohweiß und seine mageren Gesichtszüge wirken scharf. Die Augen blicken indes braun und wärmevoll in die Welt. Er stammt aus einer alten kroisischen Adelsfamilie, in der die musikalische Begabung stets stark war. Einige ihrer Töchter und Söhne schenkten den Tempeln großartige Kompositionen, die sich bis heute in den Ritualen gehalten haben: mehrstimmige Gesänge auf heilige Texte und Liedvertonungen von Heiligenlegenden. Cleobulos war bei seiner Geburt ein sehr schwächliches Kind. Kaum überlebte er die ersten Jahre seines Lebens, in denen er oft krank war und meistens das Bett hüten musste. In diesen trüben Zeiten konnte er durch die Wände seiner Kammer die Musik aus dem Tempel herüberdringen hören. Nur sehr spät lernte er Lesen und Schreiben - sein Vater meinte, es lohnte vorher nicht - und da wollte er nur noch alles über die Heiligen nachlesen, was er bereits erlauschen konnte. Wahrscheinlich weil er einen größeren Nachholbedarf als andere hatte, entwickelte Cleobulos Wander- und Abenteuerlust. So erwarb er auf ausgedehnten Reisen durch Chryseia, die er immer wieder durch längere Aufenthalte in verschiedenen Schulen unterbrach, mannigfaltige Künste und die Magie. Seine Familienherkunft und die Erinnerung an die heilige Musik aus seinen Krankentagen ließen ihn aber zu einem Hagiomanten werden.

Heute ist Cleobulos im Auftrag des Patriarchen des Wredelin-Tempels unterwegs und forscht nach Dingen, die er den Abenteuern gegenüber verschweigt. Sie berühren die Ereignisse von *Rotbarts Burg* nicht, aber weil er Gesellschaft mag und einem Toten die Hilfe nicht versagen will, bietet er sich ihnen bereitwillig an. Es könnte passieren, dass er dabei den Tod findet, auch wenn das nicht sehr wahrscheinlich ist.

Besondere Gewohnheiten: Cleobulos ist sehr kälte- und reizempfindlich und kleidet sich daher bevorzugt in lange Gewänder aus weichem Brokat oder Samt, die bis zu den Knöcheln reichen. Zudem ist er ein Kleidernarr, der von allen seinen Reisen landestypische Kleidungsstücke mitgebracht hat, in jeder erdenklichen Farbe und Form. Besonders liebt er auffällige Stickereien und Kopfbedeckungen, von denen er eine große Vielzahl besitzt. Er hasst es zwei Tage lang dasselbe anzuziehen und tritt den Abenteurern täglich in einer anderen Aufmachung vor die Augen, die für den Geschmack der Albai doch sehr an eine Kostümierung erinnert.

Beispiele für Kopfbedeckungen: *Alopekis* (Fuchsfellmütze mit daran hängendem Schwanz), *Apex* (aus Fellteilen zusammengenähte, eng anliegende Kappe mit Ohrenausschnitt und Kinnriemen), *Petasos* (breitkrempiger Filzhut, für Reisen), *Pilos* (kegelförmige Filzmütze), *Phakeolion* (turbanähnlicher Hut, aranischen Ursprungs), *Tutulos* (kegelförmige Haube aus Wolle, die mit Bändern und Reifen umschlungen ist), *Virga* (Scheitelschmuck: runde Scheibe mit spitzem Stabaufsatz aus Olivenholz; wird auf den Apex gesteckt)

Cleobulos umgibt sich mit vielfältigen Gerüchen, denn Gerüche sind die Nahrung von Geist und Seele, wie er sagt. Sie erhalten die Gesundheit, fördern gute Gedanken und stärken die Abwehrkräfte gegen geistige Anfechtungen. In das Futter seiner Kleidung steckt er eine hohle Kugel aus dünnem Silber, die mit kunstvoll durchbrochenen Mustern verziert ist. Sie ist mit einer Mischung aus Weihrauchstücken und Ambra gefüllt. In seinen Taschen befinden sich stets Handschmeichler - ovale, glattpolierte Hölzer aus duftendem Sandel- und Zedernholz. Gerne tupft er sich Zitronen- (appetitanregend)

oder Minzöl (entspannend) in die Handflächen und reibt sie aneinander.

Cleobulos nimmt bei jeder Mahlzeit etwas Gesalzenes zu sich, z.B. eine Scheibe Brot mit einer Prise Salz, und besitzt zu diesem Zweck ein Salzfässchen aus Silber und ein Löffelchen aus Elfenbein. Das ist nicht allein geschmackvoller, sondern schützt vor den zahlreichen fiebrigen Krankheiten, die aus den feuchten albischen Wäldern kriechen. Außerdem benutzt er beim Essen und Trinken immer eine weiße Unterfläche um rituelle Reinheit zu wahren, denn gerade bei der Nahrungsaufnahme können dämonische Wesen und schlechte Gedanken am leichtesten in den Menschen eindringen. In seinem Wagen besitzt er eine Platte aus Elfenbein, die er als Tischfläche verwendet. Geht er weg, nimmt er ein weißes Leinentuch als Tischdecke mit.

An jedem Ceaddag der 1. Trideade (dem Todestag seines Vaters) und an jedem Triudag der 2. Trideade (dem Todestag seiner Mutter) verrichtet Cleobulos bei Sonnenauf- und -untergang ein Gedächtnisgebet für seine Eltern vor seinem Ikonenschrein, den er zu diesem Zweck öffnet. Die abgebildeten Heiligen stellen nach seinen Worten die *Psychopompoi* dar, die „Seelenleiter“, deren Aufgabe es ist die Seelen der gläubigen Verstorbenen hinauf durch den feinstofflichen Feuerhimmel in die ewige Klarheit der Götter zu begleiten - ein Aufstieg, bei dem die Gefahren zu straucheln und in die Erdschlünde der Unterwelt zu stürzen sehr zahlreich sein können. Bei Sonnenaufgang können die Seelen mit der Sonne hochsteigen und vom höchsten Punkt aus in den Feuerhimmel hinübergleiten; bei Sonnenuntergang können sie, wenn sie zu erschöpft sind, in die Unterwelt mitreisen und dort ausruhen. Aber das sind Dinge aus der chryseischen Lehre vom schwer fassbaren Aufbau der Welt, mit denen Cleobulos die Abenteurer nicht belästigen will.

Cleobulos beobachtet, so oft er dazu Gelegenheit hat, die Sterne, denn sie sind die Schrift der Götter am Himmel. Einmal pro Trideade stellt er ein Horoskop und hält sich je nach Zweckbestimmung bis zu mehrere Tage an einem Ort auf. Cleobulos hat die Astrologie in Thalassa von einem geheimen Meister gelernt.

Der Kupferkasten (s. u.): Der wertvollste Besitz des Hagiomanten befindet sich in einem Kupferkasten, der in mehrere Fächer unterteilt ist. Es sind wertvolle Heilmittel, ärztliche Instrumente und Heiltümer, die er als Hagiomant verwendet. Der Kasten kann mit einem kleinen Schlüssel verschlossen werden, den Cleobulos an einem Band ums Handgelenk trägt.

Samiel (Dämon Grad 15) In: m100, EP 9

LP -	**AP** 70		
Gw 100	St 70	B 24	OR
Abwehr+20	Resistenz+18/18/18		

Angriff: Bogen+14 (1W6) - Raufen+9 (1W6–2)

Besonderes: Infrarotsicht; immun gegen Gift und Zauber mit vergleichbarer Wirkung, *Lähmung, Macht über Leben, Schlaf, Verdorren* und *Versteinern*; nur mit magischen Waffen mit magischem Angriffsbonus+3 und höher zu verletzen; Gegenzaubern+23 (ausgenommen Beschwörermagie, Dweomer, Zauberlieder und Wundertaten); *Sechster Sinn+8*

»Zaubern+25:« *Versetzen* (sich selbst über bis zu 50km zu einem bekannten Zielort), *Verwandeln* (sich selbst)

Olivenöl (2 Ampullen)	Nussöl (2 Ampullen)	Mörser, Stößel Tiegel, Löffelchen	Rost von der Kette des Hl. Nikomachios (*Silberstaub*)	Mastix (Harzbrocken)	Kampher (pulverisiert)
Heiltrünke (2W6 LP&AP) (2 Ampullen)	Krafttrünke (3W6 AP) (3 Ampullen)	Salböl (1 Phiole)	Goldblättchen von alten Ikonen (*Goldener Panzer*)	Riechsalz [1] (1 Phiole)	Hauch der Erquickung [2] (3 Ampullen)
Pulverisierter Eulenkot [3] (*Stille*)	Kleiner Theriak (*Trunk der Allheilung*) (1 Ampulle)	Weihwasser (6 Ampullen) (*Brot und Wasser*)		Geweihtes Brot (Brosamen) (*Brot und Wasser*)	Weihrauch (Rauchfässchen) (*Schlaf*)
Getrocknete Heilkräuter und Verbände		Adermesser, Punktiernadel, Pinzette	Stück vom Schluss--stein des Wredelin-Tempels zu Kroisos [4] (*Verlangsamen*)	Anhänger mit Zungenstück der Hl. Dorothekla [4] (*Zauberzunge*)	Holzspan von der Ikone des Hl. Nikomachios [4] (*Zauberschlüssel*)

1: Salzkristalle mit stechendem Geruch; wecken kurzzeitig Ohnmächtige oder Betäubte innerhalb von 1W6 Runden wieder auf.
2: „Seelenatem“ aus den obersten Luftschichten, die nur die Adler erreichen können (ihr Gewinn ist ein Geheimnis); wirkt beim Einatmen sofort wie *Lindern von Entkräftung*.
3: Die Eule ist Wredelins heiliges Tier und ihre Ausscheidungen gelten als segensbringend.
4: Reliquien.

Zaubern+22: *Angst, Anziehen, Austreibung des Guten, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Belebungshauch, Besänftigen, Beschleunigen, Blendwerk, Feenzauber, Heranholen, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Schlaf, Tierisches Handeln, Versetzen, Zauberwirklichkeit*

Besitz: *Greifenaugenhälften* (ABW **-**, **WIRKUNG:** dauerhaft wie Zauber *Juwelenauge*), *Stab der Sicherheit* (ABW **1**, **WIRKUNG:** schützt wie ein Amulett gegen Geistes- und Körperzauber zugleich), *Zerrspiegel* (s. *»Magischer Almanach«*)

Samiel ist die in Alba übliche Erscheinungsform des uralten und mächtigen Dämonenfürsten Mestoffelyzh, der angeblich eine ganze Sphäre der Ebene der Finsternis beherrscht. Seine Gestalt ist hierzulande meistens die eines gut aussehenden Waldläufers mit grünem Wams, schwarzem Bart und Langbogen, der den Schwarzen Hexen Albas für einen besonderen Preis als Mentor dient. Er kann aber auch ganz anders aussehen, wie z.B. als Araner Tabrizir, denn er ist außergewöhnlich interessiert an allem, was mit den Geschehnissen auf *Midgard* zu tun hat. Samiel ist selbst für seinesgleichen hochintelligent und er verfolgt seine finsteren Ziele lieber mit List und Diplomatie als mit roher Gewalt.

Wirken auf *Midgard*: Wie die allermeisten mächtigen Dämonenfürsten schickt Samiel ein materielles Abbild nach *Midgard*, sozusagen einen Kunstkörper, der ihm die Ausübung seiner Fähigkeiten erlaubt. Er beherrscht eine Art *Zwiesprache*, die es ihm ermöglicht sich mit allen intelligenten Bewohnern *Midgards* zu verständigen. Seine Fähigkeit des *Verwandelns* gleicht dem Zauberspruch *Verwandlung*, er kann aber auch beliebige andere menschliche Gestalten annehmen, auch lebender Personen, die er einmal gesehen hat. Samiels Lebenszentrum bleibt auf seiner Heimatwelt zurück und nur dort könnte er endgültig vernichtet werden. Er besitzt daher hier keine Lebens-, sondern nur Ausdauerpunkte. Verlorene Ausdauerpunkte gewinnt er wie ein Mensch durch Ruhe zurück. Kehrt er in seine eigene Welt zurück, besitzt er bei seinem erneuten Erscheinen auf *Midgard* auf jeden Fall wieder alle Ausdauerpunkte. Sinken seine Ausdauerpunkte während seines hiesigen Aufenthaltes auf 0, so reicht seine Kraft nicht mehr aus das Teildasein aufrechtzuerhalten. Er ist dann für längere Zeit gebannt und kann erst nach Schöpfen einer entsprechenden Kraftreserve zurückkehren - was Jahre dauern kann. So weit wird Samiel es aber nicht kommen lassen und zuvor lieber den Kürzeren ziehen. Er kann es sich nicht leisten für längere Zeit von *Midgard* getrennt zu werden.

Nebenpersonen

Adolar, Elf ohne Gedächtnis (Waldläufer Grad 1):

12 LP, 9 AP - OR - St 70, Gw 90, B 24 - SchB+1, AbB+1

ANGRIFF: Waffenloser Kampf+6 (1W6–3); Raufen+8 (1W6–3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/14/12
Nur als Fingiron auch: Streitkolben+6 (1W6+1), Langbogen+5 (1W6+1)

Nachtsicht+8, Schleichen+9, Spurenlesen+6, Tarnen+9, Überleben im Wald+10, Wahrnehmung+4 - Sprechen: Albisch+12 (nur als Adolar)*, Eldalyn+18* (nur als Fingiron)

Bes.: *Erkennen der Aura*

Adolars wirklicher Name lautet **Fingiron**. Er ist ein Waldläufer des Elfenvolks vom Broceliande, der sich zu nah an den Rand wagte und dem Tierbändiger Slivor in die Hände fiel. Als Slivor eine seiner Fallen am Saum des Broceliande aufstellte um ein Fabeltier aus dem Zauberwald zu fangen, wollte Fingiron ihm Einhalt gebieten. Slivors heimtückischer Gehilfe Freda konnte sich hinterrücks anschleichen und gab dem Störenfried einen Schlag auf den Kopf. Dies raubte Fingiron nicht nur jegliche Erinnerung, sondern beschädigte auch seinen Verstand. Slivor und Freda nahmen ihn mit und sperrten ihn in einen Käfig. Zwei Jahre lang zogen sie mit „Adolar“, der sich seltsamerweise nach und nach einbildete, ein Halbling zu sein, durch die albischen Nordmarken, wo die allermeisten Menschen Elfen nur vom Hörensagen kennen und der Broceliande weit genug weg ist. Adolar war die Zugnummer, aber dann entkam er zufällig seinen Peinigern und konnte sich wie ein scheuer Hund zurück in die Wälder schlagen, in denen er sich am wohlsten fühlt. Zu Krollak, dem er dort begegnete, fasste er ein instinktives Zutrauen.

Es ist nicht möglich Fingiron dauerhaft von seinem Halblingswahn zu befreien - es ist weniger eine Geisteskrankheit als vielmehr eine Art äußerster Selbstvergessenheit. Der Zauber *Seelenheilung* gibt Adolar, wenn das Zauberduell gegen Zaubern+20 gelingt, nur für ungefähr 1 Stunde sein früheres Ich zurück. Auf diese Weise kann man von ihm erfahren, wie er entführt und gequält wurde, aber alles, was mit dem Roten Ritter zusammenhängt, ist dann wie weggewischt. Der Zauber *Allheilung* ändert gar nichts an Adolars Verfassung.

Byrner Krieger (Grad 1):
Wachen, Clankrieger, Strandwächter, Stadtwachen, Nachtgarde

12 LP, 10 AP - TR - St 80, Gw 60, B 24 - SchB+2

ANGRIFF Langschwert+7 (1W6+3), leichter Speer+5 (1W6+1), kleiner Schild+1; Raufen+7 (1W6–2) - ABWEHR +11, RESISTENZ+10/12/10

Kampftaktik+8

Bes.: spurtstark

Der Baron unterhält **Wachen** (rund 10 Mann), die seinen Wohnsitz schützen und seine eigene Hausmacht darstellen, und eine **Stadtwache** (12 Mann), die Unruhe, Gewalt, Dieberei und Händel in Gassen und Häusern der Stadt verhindern sollen. Angehörige der ansässigen Ritterschaft, einige Verwandte und angeworbene Krieger anderer Clans finden sich darunter.

Der Laird hat **Clankrieger** (40 bei Anwesenheit des Lairds, sonst 30), die von den Marschen stammen und keine Städter sind. Einige Ritter der Stadt sind aber dabei und treten als Anführer auf. Zusammen obliegt ihnen die Bewachung der Clanhalle und der Kapelle des Heiligen Farand; in Zeiten größerer Bedrohung auch die Verteidigung der Stadt gegen Plünderung und Zerstörung. Die **Strandwächter** sind Clankrieger, die allein oder zu zweit die Strände abwandern um nach Spuren von gelandeten Eroberern und Schmugglern, Segeln unbekannter oder in Seenot geratener Schiffe sowie Wracks Ausschau zu halten. Sie sollen vor allem das Treiben des stets verdächtige Strandvolk eindämmen.

Die **Nachtgarde** (1W3+3 Mann) setzt sich aus jüngeren Mitgliedern der dem Laird dienenden Ritterfamilien zusammen. Es ist keine von Cedric MacAelfin eingesetzte und ermächtigte Gruppierung, sondern ein bürgerlicher Freiwilligentrupp, der auf eigene Faust versucht den Rotrosentod zu erwischen. Dazu streifen sie verbotenerweise während der verhängten Ausgangssperre durch die Stadt, halten Ausschau nach Einzelgängern und überwachen bestimmte Ortspunkte (wo kann der Spielleiter stündlich mit 1W20 bestimmen).

Curathan, Riodbart MacSeals Knappe (Grad 0):

10 LP, 5 AP - TR - St 50, Gw 80, B 27 - SchB+1

ANGRIFF: Kurzschwert+4 (1W6+1), waffenloser Kampf+4 (1W6–3), kleiner Schild+1; Raufen+6 (1W6–3) - ABWEHR +10, RESISTENZ+10/10/10

Reiten+10

Curathan ist ein fünfzehnjähriger Junge aus der Gegend um Fiorinde. Seine Eltern sind arm und waren nur zu bereit die Sorge um ihr ältestes von vier Kindern los zu werden, als Riodbart MacSeal sich als Dienstherr anbot. Damals vor drei Jahren musste Riodbart eine Zeitlang in Fiorinde untertauchen um den Netzen eines besonders strengen und auf Heirat seiner Tochter pochenden Vaters zu entgehen. Curathan hält nichts davon ein Ritter zu werden, sondern möchte lieber das Söldnerhandwerk erlernen und ins märchenhaft reiche Chryseia ziehen. Außerdem hat er keinen Humor, legt Wert auf gutes Essen und schläft einen überaus geräuschvollen Schlaf, aus den ihn so leicht nichts reißen kann.

Gofannon, twyneddischer Schmied und Werwolf (Grad 3):

15 LP, 22 AP - OR - St 91, Gw 60, In 70, pA 97, Wk 56, B 24 - SchB+2

ANGRIFF: Ogerhammer+8 (4W6–1), Faustkampf+7 (1W6–2); Raufen+7 (1W6–2) - ABWEHR+12, RESISTENZ +11/13/11

Athletik+8, Menschenkenntnis+6 - Sprechen:Albisch+15

In Wergestalt:

17 LP, 27 AP - LR - St 90, Gw 60, In 30, B 30 - EP 4

ANGRIFF: Biss+8 (1W6+2); Raufen+7 (1W6–1)- *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+15/17/15

Bes.: *Robustheit+9, Sechster Sinn+6*; spurtstark; nur mit magischen oder versilberten Waffen zu verletzen

Gofannon ist ein alter, graubärtiger Twynedde, der albischen Boden schon recht lange als Wanderschmied bereist. Er ist freundlich und besitzt große natürliche Ausstrahlung. Als von Krollak ernannter Burgmeister prüft er alle Neuankömmlinge auf Barangarst, weist ihnen Plätze und Arbeiten zu, schlichtet Streitereien und überwacht alle Vorkommnisse. All dies tut er mit Augenmaß und Weitblick, sodass die meisten sein Wort anerkennen und viele ihm vertrauen. Damit ist es aber sofort vorbei, wenn Gofannons zweite, werwölfische Natur bekannt oder auch nur vermutet wird. Da der Schmied sich dieser Gefahr stets bewusst ist, enthält sein Benehmen eine Spur Zurückhaltung und er wahrt zu anderen eine gewisse Distanz.

Ivresse NiAelfin alias Ivraine, adlige Jägerin (Grad 4):

13 LP, 25 AP - TR - St 70, Gw 90, In 80, Au 94, Sb 90, B 24 - SchB+2, AbB+1

ANGRIFF: Langbogen+10 (1W6+1), Kampfstab+8 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1); Raufen+8 (1W6–2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+12/15/13

Einprägen+4, Fallenstellen+8, Scharfschießen+9, Schleichen+13, Springen+18, Spurenlesen+10, Tarnen+12, Tierkunde+9, Überleben im Sumpf+12

Ivresse ist sehr schön und lenkt dadurch wie auch durch ihren geraden Wuchs und kräftigen Körper die bewundernden Blicke der Barangarster auf sich. Sie nutzt die Begehrlichkeiten der Männer aus um in ihnen für die Zukunft treue Verbündete zu gewinnen. Ihr sexueller Appetit ist von Natur aus groß und sie scheut sich nicht ihn mit so vielen Burschen und Männern wie möglich zu befriedigen. Gerne würde sie Gofannon an sich binden, aber dieser geht ihr nach Möglichkeit aus dem Weg, weil er ihre starken Reize fürchtet - die Begierde, die Ivresse auch in ihm entfacht, könnte seine Wernatur zum Ausbruch bringen. Außerdem hegt Granta eine heftige, zähnefletschende Abneigung gegen den Schmied und die Hündin weicht fast nie von der Seite ihrer Herrin. Ivresse trägt auf dem Rumpf ein zerzaustes Schafsfell, darunter ein knielanges Ärmelhemd aus ungefärbter Wolle. Ihre Füße stecken in knöchelhohen Lederstiefeln mit durchgelaufenen Sohlen, die sie mit Moos stopft. Ihre hohe Abkunft verrät ein kleines Schachspiel aus Walfischzähnen, das in einem zusammenklappbaren Brett aufbewahrt werden kann.

Granta (Ausgebildete Hündin Grad 2):
13 LP, 12 AP - TR - St 70, Gw 70, In t60, B 28 - EP 1
Angriff: Biss+7 (1W6); Raufen+7 (1W6–2) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11
Bes.: *Hören+15, Riechen+15, Sehen+8, Spurenlesen+14* (Riechen); spurtstark

Krollaks Gefährten, gemischtes Volk:

Dies ist der typische, namenlose Anhang des Roten Ritters, der ihm aus Neugier, Hoffnung, Zorn, Not oder Habgier folgt. Die meisten haben im Laufe ihres Lebens Missbildungen, Entstellungen, Verstümmelungen, Verkrüppelungen oder andere Verluste erlitten, die sie in irgendeiner Form behindern. Der Spielleiter kann dies mit einem W%-Wurf bestimmen und entsprechend berücksichtigen.

1-15: Entstellungen im Gesicht durch Narben, Ausschlag, Verbrennungen, abgeschnittene/abgefrorene Ohren oder Nase.
16-25: Fehlende Finger (–6 auf Fingerfertigkeiten).
26-35: Zehen (B 20, –4 auf *Balancieren* und *Springen*).
36-45: Holz- oder Klumpfuß (B 12, *Akrobatik*, *Balancieren* oder *Springen* nicht möglich).
46-55: Fehlender, gelähmter oder verkrüppelter Arm bzw. Hand.
56-60: wie 46-55, aber führende Hand betroffen (–6 auf Erfolgswürfe mit verbliebener Hand).
61-70: Fehlendes, gelähmtes oder verkrüppeltes Bein (Stock zur Fortbewegung mit B 6, im Nahkampf wehrlos).
71-75: wie 61-70, aber mit Holzbein (B 12, kann ohne Stock stehen).
76-80: Fehlende, gelähmte oder verkrüppelte Füße (Krücken zur Fortbewegung mit B 6, im Nahkampf wehrlos und –6 auf EW: Angriff).
81-85: Hörschaden (*Hören+6*).
86-90: Augenverletzung (*Sehen+6*).
91-95: Augenverlust (*Sehen+4*, –4 auf EW:Angriff im Fernkampf).
96-99: Sprechschwierigkeiten durch Zungenverlust/Kieferschaden (–4 auf selbst *Sprechen*).
100: freie Wahl und zweiter Wurf.

Bettler, Stromer, Ausreißer und andere Heimatlose (Grad 0):
9 LP, 4 AP - OR - St 50, Gw 50, B 24
ANGRIFF: »Dolch+4 (1W6–1), Keule+4 (1W6–1), Knüppel +4 (1W6–2)«; Raufen+5 (1W6–4) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10/10

Kinder und Jugendliche (Grad 0):
8 LP, 3 AP - OR- St 35, Gw 50, B 22 - SchB–1
ANGRIFF: bloße Hand+4 (1W6–5), Steine werfen+4 (1W6–3); Raufen+4 (1W6–5) - ABWEHR+10, RESISTENZ +10/10/10

Langfinger, Beutelschneider und Einbrecher (Spitzbuben Grad 1):
10 LP, 5 AP - OR - St 50, Gw 61, B 24 - SchB+1, AnB+1
ANGRIFF: Dolch+8 (1W6) - »Kurzschwert+6 (1W6+1), Werfen+6 (var.)«; Raufen+6 (1W6–3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10
Geheimzeichen+13 (Gaunerzinken) - »Stehlen+9, Klettern+16« - »Schlösser öffnen+8, Winden+5«

Vagabunden (Glücksritter Grad 1):
11 LP, 6 AP - TR - St 60, Gw 60, B 24 - SchB+2
ANGRIFF: Dolch+7 (1W6+1), Kurzschwert+6 (1W6+2), Wurfmesser+6 (1W6–1), kleiner Schild+1; Raufen+6 (1W6–3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Vogelfreie und Geächtete (Waldläufer und Söldner Grad 1):
12 LP, 7 AP - LR - St 61, Gw 60, B 24 - SchB+2
ANGRIFF: Kurzschwert+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6+1), Langbogen+7 (1W6+1), kleiner Schild+1; Raufen+6 (1W6–2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10
»Faustkampf+5 (1W6–2), Geländelauf+15, Seilkunst+8«

Von den in »...« gesetzten Fertigkeiten beherrscht jede Nichtspielerfigur nur eine.

Krollaks Ogergeschwister (Menschenähnliche Grad 4):

16 LP, 25 AP - LR - St 110, Gw 35, In 20, B 24 - MW+19, EP 6

ANGRIFF: Holzkeule+8 (1W6+6) oder Faust+8 (1W6+2); Raufen+7 (1W6+2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Bes.: *Hören+6, Sehen+6, Riechen+12 (Menschen), Athletik+10, Spurenlesen+6* (Riechen)

Slivor und Freda, Tierbändiger (Glücksritter Grad 3):

12 LP, 18 AP - LR - St 60, Gw 61, B 24 - SchB+2

ANGRIFF: Handaxt+9 und +7 (1W6+2), Wurfaxt+7 (1W6), Stoßspeer+7 und +9 (1W6+2 / 2W6+2), Dolch+7 (1W6+1), kleiner Schild+2; Raufen+6 (1W6–2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/13/11

Slivor: *Abrichten+10, Beidhändiger Kampf+5 (Handäxte), Erste Hilfe+7, Fallenstellen+6, Gassenwissen+8, Reiten+16, Wagenlenken+18*

Freda: *Fallenstellen+6, Geländelauf+18, Klettern+18, Reiten+18, Spurenlesen+6, Tarnen+10, Wachgabe+6, Wagenlenken+16*

Slivor und Freda sind herumziehende Tierbändiger, die ihr Geld verdienen, indem sie wilde Tiere auf Marktplätzen oder vor Festgesellschaften zur Schau stellen, wobei im Hintergrund immer der Zweck steht den Mensch als Beherrscher der Bestien zu zeigen. Slivor gehört zu denen, die ihre Tiere selbst fangen und nicht etwa von Bauern kaufen, denen zufällig ein Wolf ins Netz ging. Er zähmt seine Beute mit Hunger und Stockschlägen. Slivor ist groß und verschlagen - ein Mann mit wilder, roter Haarmähne und gesträubtem Schnurrbart. Er strahlt Unerbittlichkeit und Härte aus. Freda ist kleiner, furchtbar schmutzig und hat lange, schwarze Haare. Seine Nase ist durchlöchert (Spuren einer eitrigen Entzündung).

Tricks der Tiere: *Apportieren, Drohen, Herbeieilen, Männchen machen* und *Warten*. Bär und Wildkatze können außerdem *Angreifen*.

Füchsin (Grad 1):
6 LP, 5 AP - TR - St 40, Gw 70, In t70, B 30
Angriff: Biss+7 (1W6–1); Raufen+5 (1W6–4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10
Bes.: *Schleichen+14*; spurtstark

Bär (Grad 5):
13 LP, 25 AP - LR - St 90, Gw 40, In t60, B 30 - EP 6
Angriff: 2×Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge auch Biss+9 (1W6+3); Raufen+7 (1W6–1) - *Klammern, Raserei* - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Wildkatze (Grad 1):
6 LP, 6 AP - OR - St 30, Gw 100, In t60, B 24 - EP 2
Angriff: Krallen+7 (1W6–2), im Handgemenge zusätzlich Biss+8 (1W6–2); Raufen+8 (1W6–2) - *Anspringen, Raserei* (nur wenn es keine Fluchtmöglichkeit gibt) - ABWEHR+14, RESISTENZ +10/12/12
Bes.: *Akrobatik+18, Gute Reflexe+12, Nachtsicht+10, Schleichen+16, Tarnen+16;* spurtstark; Gegner erhalten –2 auf ihre EW:Angriff

3 Riesenratten (Grad 0):
3 LP, 4 AP - OR - St 10, Gw 60, In t50, B 18
Angriff: Biss+6 (1W6–2); Raufen+3 (1W3–2) - *Kehlbiss* (nur gegen KR-VR) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10/10
Bes.: *Robustheit+12*; spurtstark

Wilfryd, gaunerhafter Wanderprediger (Spitzbube Grad 3):

15 LP, 20 AP - TR - St 70, Gw 50, B 24 - SchB+2

ANGRIFF: Kampfstab+7 (1W6+2), Keule+9 (1W6+1), Wurfkeule+7 (1W6–1); Raufen+6 (1W6–2) - ABWEHR +12, RESISTENZ+11/14/11

Beredsamkeit+10, Gassenwissen+8, Geheimzeichen+15 (Gaunerzinken), Schauspielern+10, Schleichen+11, Sechster Sinn+6, Stehlen+11, Suchen+11, Verbergen+11 - Schreiben:Albisch+13

Wilfryd ist ein halbstudierter Priester, der es mit den Geboten der Kirgh nicht so ernst nahm und aus diesem Grund hinausgeworfen wurde. Nun streicht er je nach Zweck als Wanderprediger oder Pilger durchs Land. Er besitzt das überzeugende Auftreten eines Mannes des geistlichen Stands und auch eine gewisse Bildung, aber sonst ist er ein richtiger Galgenstrick. Er trägt eine einfache Kutte (mönchsähnlich, aber ohne ordenstypische Farben) und einen dicken Wanderstab. Seine anderen Waffen hängen vorne an seinem Gürtel, werden aber durch einen wollenen Überwurf in schmutzigem Weiß verdeckt.

Der Hagiomant

Der Hagiomant ist kein neuer Nichtspielertyp, sondern eine besondere Art von Magier aus Chryseia. Er ist eng mit der Geschichte des Landes verknüpft, das unter der Herrschaft der dunklen Seemeister besonders gelitten hat und in dem auch heute die Magie streng von den Tempeln beobachtet wird. Die Bezeichnung „Hagiomantie“ bedeutet so viel wie „Wirken durch das Heilige“ und bezeichnet in Chryseia alles, was mit Verehrung, Herstellung und Verwendung von Heiligenbildern (Ikonen) zu tun hat. Der Legende nach verbanden sich einige Magier im ersten Jahrhundert nach dem Krieg der Magier durch Eid, ein besonders Wredelin gefälliges Leben zu führen und ihre Zauberei stets im Einklang mit dessen göttlichem Geist auszuüben. Dabei hatten sie weniger die Regeln und Vorschriften im Sinn, denen die Geistlichen sich unterwerfen, als vielmehr das innerste Wollen des Gottes. Sie wurden die ersten Hagiomanten und lebten als Einsiedler, Bettler, Ratgeber, Forschende, Lehrer und Wanderer. Beweggründe, einer der ihren zu werden, gibt es bis heute

vielfältige: Dem Wunsch, Priester oder Mönch zu werden, stehen Hindernisse oder eigene Bedenken, z.B. der Drang nach Ungebundenheit, entgegen, das Talent zur Magie ist sehr stark oder gleichzeitig der Wunsch ein „besseres“ Leben zu führen. Im Hagiomanten versammeln sich so typisch chryseische Gegensätzlichkeiten.

Die Hagiomanten bilden keine regelrechte Gilde (dazu sind sie viel zu verstreut), aber zwischen ihnen besteht ein Zusammengehörigkeitsgefühl, das über bloße Kollegialität hinausgeht. Die meisten pflegen untereinander dauerhafte persönliche Bekanntschaften oder Freundschaften. Einige wenige Hagiomanten stellen sich in den Dienst der *Heiligen Katharogene* oder des Wredelin-Patriarchen um in ungewöhnlichen Aufträgen tätig zu werden, bei denen ihre größere Beweglichkeit von Nutzen ist.

Spieltechnisch wird der Hagiomant wie ein Magier behandelt. Weil er allerdings die Zauberei nicht so sehr zum Selbstzweck betreibt wie die normalen Meister der arkanen Kunst, neigt er eher zu Abweichungen von den üblichen Lernregeln. Bei der Auswahl von Zaubersprüchen unterliegt er keiner Beschränkung; solche schwarzmagischen Ursprungs meidet er jedoch grundsätzlich. Der Hagiomant kann kein magisches Spezialgebiet wie andere Magier wählen. Seine Besonderheit ist die freiwillige Verwendung von **„Heiltümern“** - das können gesegnete, geweihte oder heilige (Reliquien) Hilfsmittel sein - bei allen Zaubern, für die zusätzlich ein besonderes Material gebraucht wird. Wenn es sich bei diesen um einen Standard- oder Ausnahmezauber handelt, erhält er **nicht** den üblichen Abzug von –2 auf seinen EW:Zaubern. Er kann auch die profanen Zaubermaterialien benutzen und dann ggf. mit –2 zaubern, da er diese Formeln ganz normal erlernt.

Die frühen Hagiomanten verwendeten tatsächlich Ikonen für ihre Magie. Aber durch die Zeit des Bilderstreites (im 20 Jh. nL) verloren sie entweder diese kostbaren Besitzstücke oder gaben sie in die Obhut abgelegener Klöster. Jeder Hagiomant findet die jeweils passenden Heiltümer für sich selbst heraus, wobei die Ähnlichkeit zum sonst verwendeten Material bzw. die Hintergrundgeschichte einer Reliquie wichtig ist. Heiltümer können in der Regel nur in chryseischen Zauberläden (und auch da längst nicht in jedem) erworben werden und kosten meistens doppelt so viel wie das ersetzte Zaubermaterial. Dafür lösen sich **Reliquien** nur dann in magische Energie auf, wenn dem Hagiomanten beim EW:Zaubern ein kritischer Fehler unterläuft. Echten Reliquien kann so schnell nichts anhaben und bei ihnen ist es eine geistige Innenkraft, die die Magie speist. Allerdings sind sie auch äußerst kostbar und selten, sodass sie kaum käuflich erworben werden können. Sie müssen gefunden, geborgen oder verliehen werden.

Die Jäger der verlorenen Bücher

Einige Mönche der *Abtei der weitreichenden Erinnerung* in Cambryg erhalten eine besondere Ausbildung als so genannte *Schriftensammler* um in die Welt hinauszuziehen und seltene Schriften für die Archive in Cambryg zu sammeln. Da Vraidos die Wissenschaften förderte, sehen sie es als ihre heilige Aufgabe das Wissen vergangener Zeiten für zukünftige Generationen zu bewahren (s.a. Quellenbuch *Alba - Für Clan und Krone!* S. 126).

Aber wo gesammelt wird, muss auch bewahrt und verteidigt werden, denn Bücher haben Feinde: Diebe, zumeist selbst Buchliebhaber, die aus Leidenschaft oder Gewinngier fremde Bücher entwenden, und Bücherschänder, die von den Mönchen weit mehr gefürchtet werden. Diesen letzteren widmete der erste Bibliothekar in Cambryg eine grauenhafte Beschreibung: „Es gibt Scholaren, welche die Bücher derartig beschmutzen, dass man den Wunsch hegt sie mögen sich lieber einen Schusterlatz vorbinden, statt Manuskripte vor sich auszubreiten. Gefällt ihnen eine Stelle des Buches besonders gut, machen sie dort mit ihren schmutzigen Nägeln ein Zeichen. Anstelle eines Lesezeichens stecken sie Strohhalme zwischen die Seiten. Sie genieren sich nicht auf dem aufgeschlagenen Buch Obst oder Käse zu essen und ohne die geringste Vorsicht über dem offenen Buch zu zechen. Es gibt unter ihnen auch Diebe, welche die Ränder der Pergamentblätter abschneiden um auf ihnen Briefe zu schreiben oder die zu diesem Zwecke die leere erste Seite des Buches benutzen.“* Krämer, Schneider und Schuhmacher sind bei den Mönchen ebenfalls schlecht angeschrieben, weil sie alte Handschriften aufkaufen um die Buchseiten zum Kleben von Tüten, zum Ausschneiden von Schnittmustern oder das Einbandleder zum Herstellen von Schuhsohlen zu missbrauchen.

Kurzum - aus den Reihen der Schriftensammler sind auch die weniger bekannten *Schriftensucher* hervorgegangen, zu deren Aufgaben das Wiederfinden gestohlener Bücher, das Erkennen von Bücherfälschungen und das Entlarven von Bücherschändern gehören. Ein typischer Schriftensucher von Grad 1 besitzt die unten aufgeführten Fertigkeiten. Die Erfolgswerte der allgemeinen Fertigkeiten werden um +1 oder +2 erhöht, wenn die entsprechende Leiteigenschaft besonders hoch ausfällt. Stehen mehrere Fertigkeiten zwischen »...«, bedeutet das, dass nur eine von ihnen beherrscht wird. Ein * weist auf Voraussetzungen bei der Auswahl dieser Fertigkeit hin.

Schriftensucher (Ermittler)

Dolch, Kampfstab

Gassenwissen+5 (In), Landeskunde+10 Alba (In), Lesen von Zauberschrift+12 (In), Menschenkenntnis+5 (In), Wahrnehmung+4 (In) - Sprechen:Altoqua+13, Comentang+10 (In) - Schreiben:Albisch+12, Altoqua+12 (In) - »Beschatten+8* (Gw), Suchen+8 (In)« - »Schätzen+5 Bücher (In), Verhören+8 (pA)« - »Schreiben/Sprechen: Chryseisch+12, Neu-Vallinga+12, Vallinga+12 (In)« - Bibliothekar

* Zitat aus *Philobiblon* von Richard de Bury (1287-1345).

Acht und Bann

Die Acht oder Ächtung ist eine Strafe hohen Rechts, die bei besonders schweren und ehrlosen Verbrechen ausgesprochen wird: Brandstiftung, Totschlag, Mord, Grabraub, nächtlicher Diebstahl und schwere Wilderei sind die häufigsten Missetaten. Lairds und Fürsten verhängen sie für ihr Clans- bzw. Herrschaftsgebiet, das Gericht des Königs spricht sie für ganz Alba aus. Die Folgen für den Geächteten sind unerbittlich: Seine unbewegliche Habe geht verloren (entweder durch durchgesetzte Beschlagnahmung oder erlaubte Plünderung); von seinem eigenen Grund und Boden wird er vertrieben; seine Frau und Kinder gelten fürderhin als Witwe und Waisen; sein gegebenes Wort und sein Siegel haben keine Gültigkeit mehr und er selbst kann kein Gericht in seiner Sache anrufen oder als Leumund für jemanden einstehen. Jeder, der ihn ergreifen kann, ist befugt ihn zu töten. Auf den Gebieten der weniger königstreuen Clans besteht bei einer Königsacht allerdings kaum Lebensgefahr, zumal wenn der Geächtete selbst einem nahe stehenden Clan angehört - in der Wirklichkeit bedeutet die Acht daher oft nicht mehr als Verbannung aus bestimmten Teilen des Reiches oder in die unzugänglichen Wälder. In selteneren Fällen kann auch schon die Weigerung, vor Gericht zu erscheinen, für den Beklagten die Acht nach sich ziehen, weil dies Ungehorsam wider Obrigkeit und Krone ist. Er kann die Aufhebung der Acht erwirken, wenn er sich innerhalb eines Jahres und eines Tages nach dem Urteil dem Gericht stellt. Lässt er die Frist ungenutzt verstreichen, verfällt er der Oberacht, die in der Regel nie mehr zurückgenommen wird.

Die Kirgh Albai kennt eine der weltlichen Acht ähnliche Strafart, die zur Unterscheidung Bann genannt wird. Sie ist älter und dient nicht allein der Verfolgung von schuldig Gewordenen, sondern auch zur Maßregelung von aufsässigen Gläubigen, z.B. offen Widerspruch leistenden Priestern oder ungehorsamen Untertanen der Geistlichkeit. Der kleine Bann bewirkt, dass der Gebannte keine geweihten Handlungen wie Heirat, Beichte, Segen, Begräbnis oder Seelengedächtnis für sich empfangen kann. Mit dem großen Bann wird er zusätzlich aus der Kirgh ausgestoßen, d.h. er darf keine geweihten Plätze wie Tempel, Kapellen oder Friedhöfe betreten und kein Priester der Dheis Albi darf ihm Wundertaten gewähren. Den kleinen Bann kann jeder Abt für seinen Zuständigkeitsbereich aussprechen und wieder aufheben, der große Bann kann einzig und allein auf einem Kirghthing beschlossen und wieder gelöst werden. Der Bann wird oft gegen Personen geschleudert, die unter dem Zauber *Göttliche Strafe* stehen, aber weitere Freveltaten begehen oder auf Dauer unbußfertig bleiben. Wenn sichergestellt werden soll, dass ein Bann auch wirklich befolgt wird, können die Priester, die den Gebannten kennen oder mit ihm befreundet sind, mit einem *Geas* belegt werden, das sie bei „Bannbruch“ trifft. Das bewusste Missachten eines Banns wird meistens unter *Göttliche Strafe* gestellt.

Im Volk gehen mit Acht und Bann abergläubische Vorstellungen einher, die keineswegs völlig grundlos zu sein brauchen. Viele teilen die Furcht, dass ein Geächteter zu einem wilden Tiermenschen wird, da er von seinen Verwandten oder den Menschen geschieden leben muss: Im albischen Norden ist die Vorstellung vom Werwolf verbreitet, im Süden herrscht das Bild vom Werbären vor - besonders bei Ächtungen, die von den Mac Beorns ausgehen. Manche Gelehrte verweisen diesen Volksglauben keineswegs ins Reich der Fabel und mutmaßen, dass in älteren Zeiten mit der Ächtung gleichzeitig ein Verwandlungszauber auf den Betroffenen gewirkt wurde um die Strafe auch körperlich und seelisch zu vollstrecken. Beim Gebannten droht die Verwandlung erst nach dem Tod, wenn er unter dem Bann stirbt: Man glaubt, dass er zu einem Geisterwesen oder Untoten wird.

Oft ist es so, dass dem Bann die Acht folgt, wenn der Bann länger als drei Trideaden dauert. Umgekehrt pochen die Erzäbte darauf, dass der König eine Acht erst dann aufheben soll, wenn der Geächtete vorher aus dem Bann entlassen wurde. Im Fall des Roten Ritters hält die Kirgh das Mittel des Banns zurück, weil es sich bei diesem offenbar um kein Mitglied der Glaubensgemeinschaft handelt, sondern um einen dämonischen Erzbösewicht, der sowieso schon der Seite der Finsternis angehört. Völlig falsch liegt sie mit dieser Ansicht ja nicht.

Glossar

ABTEI DER WEITREICHENDEN ERINNERUNG
Vraidoskloster zu CAMBRYG mit Albas größter Schriftensammlung

AESTERNIS
kleinste der Sturminseln im Watt vor BYRNE

BARANGARST
Stammburg Riodbart MacSeals in den Sümpfen von BYRNE

BEORNANBURGH
Haupt- und größte Stadt Albas

BERGFLACHS
unverbrennbare, säurefeste Fasern einer Kristallart (in Chryseia *Asbest*)

BLADIER, der
das albische Amt des Herolds eines Lairds oder eines anderen großen Herrn

BROCELIANDE, der
der albische Zauberwald im südwestlichen Drittel des Waldes von BROCENDIAS; Heimstatt der albischen Elfen, Waldgnome und Feen

BROCENDIAS, der
ausgedehnter Wald im Süden Albas

BYRNE
Stadt an der albischen Ostküste; Sitz von Baron Brant Mac Aelfin und Laird Cedric MacAelfin

CAMBRYG
Städtchen am Fluss Cam an der Straße von BEORNANBURGH nach Crossing; Sitz der *Königlich-Albischen Akademie* und der ABTEI DER WEITREICHENDEN ERINNERUNG

DEORSTANE
Burg des Thaens Edyrn MacCeata im Wald von ESCAVALON (s. MIDGARD-Abenteuer *Druidenmond* im Sammelband *Der Weg nach Vanasfarne*)

DWYLLANSKREUZ
Grabkreuz mit gewelltem Längs- und sichelförmigem Querbalken; verbreitet an der albischen Ostküste

ERCILDOURNE
1. Kloster vor den Stadtmauern BEORNANBURGHS. 2. Dorf nördlich von BEORNANBURGH (s. MIDGARD-Abenteuer *Hexerjagd* im Sammelband *Mord und Hexerei*)

ESCAVALON, der
ausgedehnter Wald in Albas Mitte vom Ufer des Morne bis zum Rand des WEALD

FARAND
albischer Heiliger; ein Heerführer aus Toquine, der auf geheimnisvollen Umwegen beim heutigen Elrodstor anlandete

FREIFÄNGER
nach Art der Freischützen mit dem Dämon SAMIEL paktierende Fischer an den Küsten

GALASHART
Burg des Thaens Duadlas MacCeata im Wald von ESCAVALON

GRONA, die
Geister ehemaliger WYCCA, die von ihrem Mentor SAMIEL verdammt wurden

GRÜNE JÄGER, der
s. SAMIEL

HAELGARDE
Stadt und Borough (reichsfreies Gebiet) an Albas Ostküste mit wichtigstem Handelshafen

HAGIOMANT
Wredelin ehrender Magier aus Chryseia, der mittels „Heiltümern“ (Reliquien oder gesegnete oder geweihte Hilfsmittel) zaubern kann

HARKFAST
1. Kleine Stadt am Loch Morne im Gebiet der MacBeorns. 2. Nahe gelegene Stammburg der MacBeorns. 3. Kloster auf einer Insel im Loch Morne mit Grab des heiligen Esbern

KIRGHTING, der
unregelmäßig stattfindende Versammlung der albischen Äbte, auf denen für die Kirgh Albai bindende Beschlüsse gefasst werden, z.B. Heiligsprechungen

MANDRICONON
„Abbild der Welt“, Buch des chryseischen Philosophen XIOPHANTES DES ENKELS

MARIS
kleine Stadt mitten im Wald von BROCENDIAS

MORANMUIR
Erzabtei der Kirgh Albai; verwahrt das Tome y Tome, einen der vier heiligen Schätze von Alba

MUMMELFRAUEN
Name für die Nixen des WISPERMEERS

NIKOMACHIOS
chryseischer Bettelmönch in Thalassa am Ende des Seemeister-Imperiums, der später zum Heiligen erklärt wurde (s. MIDGARD-Abenteuer *Ein Hauch von Heiligkeit*)

PHÖNIXGILDE
Name der Magiergilde von HAELGARDE, auch zuständig für BYRNE und Crossing

PRIORESSE
Erzabtei des Vraidos, eines der ältesten und angesehensten Klöster Albas; verwahrt den Kelch der Myra, einen der vier heiligen Schätze von Alba

PSYCHOPOMPOI
„Seelenleiter“ (Ez. Psychopompos), chryseische Heilige, die die Totenseelen der Gläubigen zu den Göttern begleiten

ROSENGARTEN
im Volksmund Bezeichnung für ein Schlachtfeld mit Gebeinen der Gefallenen

SAMIEL
in Alba gebräuchlicher Name des dämonischen Mentors Mestoffelyzh; auch als „der Grüne Jäger“ bekannt

SCHRIFTENSUCHER
Mönche der ABTEI DER WEITREICHENDEN ERINNERUNG, die sich dem Schutz von Büchern und der Bekämpfung von Bücherdieben verschreiben

TOQUINISCHER STAHL

nicht auf Midgard vorkommendes Metall mit ähnlichen Eigenschaften wie Kaltes Eisen; Waffen aus toquinischem Stahl gelangten vor 800 Jahren mit der Flotte der Toquiner nach Alba und sind heute sehr selten

VANASPRING
Klosterneugründung von Nonnen des Ordens der Schwestern Unserer Lieben Vanafred im Wald von ESCAVALON (s. MIDGARD-Abenteuer *Druidenmond* im Sammelband *Der Weg nach Vanasfarne*)

WEALD, der
nördliche albische Landschaft mit Hügeln, Heide und Hochmooren

WISPERMEER
größte Seenfläche in den Sümpfen von BYRNE

WURTH, der
(Mz. Wurtha) künstlicher Wohnhügel im Marschland zum Schutz vor Überflutungen; auf Hjalta als Wharthas bekannt

WYCCA, die
die „Hexen“ Albas, bei denen es sich um Heilerinnen oder um schwarze Hexen im Dienste SAMIELS handeln kann

XIOPHANTES DER ENKEL
chryseischer Philosoph und Schriftsteller des 16. Jahrhunderts