



Scriptorium Aventuris

Hasenfüße und
Helden



IMPRESSUM

Hasenfüße und Helden

Version / Datum / Auflage

Version 2 / 10.07.2026 / 1. Auflage

Autor

Alexander Mehnert

Kontakt

alexander@herzogtum-weiden.net

Illustrationen

Das Titelbild sowie die Illustrationen wurden mit Hilfe von KI erstellt. Das Portrait Brins von Rhodenstein wurde dem Abenteuerband Blutmond I entnommen. Die Bilder Arlans und Emmerans von Löwenhaupt kommen aus den Beiträgen auf www.herzogtum-weiden.net

Lektorat / Korrekturen

Nina Schellhas und die Briefspieler der Finsterwacht

Disclaimer

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2026 von Alexander Mehnert und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Credits

Dieses Produkt nutzt die [Microsoft Word-Vorlage](https://www.microsoft.com/de-de/word/vorlagen) von Massimo Feth (blog.fethz.de).

Ein besonderer Dank an die Spielerinnen und Spieler des Herzogtum-Weiden-Briefspiels und vor allem denen, die beim Kaminstübchens Ideen geliefert haben. Und ein besonderer Dank an Katja und das Orga-Team und an Nina, die mich trotz aller dummen Fragen und komischen Ideen noch nicht auf die schwarze Liste gesetzt hat.

Inhalt

Inhalt.....	3
Spielhinweise.....	3
Einleitung.....	4
Im Heerlager.....	5
In Wolfspfort.....	9
Auf der Flucht.....	14
Im Nebelmoor.....	18
Zurück in Reichsend.....	21
Finale.....	23
Anhänge.....	24

Spielhinweise



Leichter-Symbol: Zur Erleichterung einer bestimmten Szene kannst du die Vorschläge der so markierten Abschnitte übernehmen.



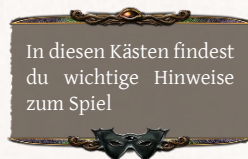
Schwerer-Symbol: Deine Heldengruppe braucht eine größere Herausforderung? Mit den Hinweisen der so markierten Abschnitte, kannst du eine Situation erschweren.



Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.



Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar nur als Hintergrundinformationen für die Meisterin gedacht sind.



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch – besonders bei NSC mit einer großen Vielzahl Fähigkeiten – nicht unbedingt vollständig.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Der Meisterin zum Geleit

Dieses Abenteuer spielt im Tsa des Jahres 1047 BF. Es ist nach den Regeln der 5. Edition geschrieben.

Die Idee für das Abenteuer stammt aus dem Kaminstübchen, dem Treffen der weidener Briefspieler. Dazu gehört traditionell die Würfelorgie, bei der man Ereignisse ausgewürfelt, die das Lehen das nächste Jahr bewegen.

Ich habe die folgende Geschichte gewürfelt: [6] Bei einem deiner Waffenknechte/Bediensteten soll es sich um einen Deserteur aus einer herzoglichen Einheit handeln. Dies sei auch an das Ohr deines Lehnsherrn gelangt...[3] ...wird dir von einem vertrauenswürdigen Bediensteten zugetragen und ebenso, dass die Herzogin keinen Zweifel hat, dass du nichts davon wusstest.



Als dann der erste Band der Blutmond-Kampagne erschien, war klar, dass es hierfür keine Geschichte, sondern ein Abenteuer brauchte.

Das Abenteuer soll die Helden in vielen Bereichen fordern. Gespräche mit Adligen, Fährtensuchen und Fallenstellen, Kämpfe oder auch einen Gerichtsprozess. Als Meisterin kannst Du steuern, ob Du die Kapitel intensiver spielst oder – je nachdem wie es der Gruppe gefällt – nur kurz anreißt.

Interesse am Briefspiel? Dann lies mehr auf <https://herzogtum-weiden.net/briefspielgeschichten/briefspiel-was-ist-das>

Einleitung

Was bisher geschah

Im Rondra des Jahres 1047 BF sind die Orks einmal mehr in die Finsterwacht eingefallen. Sie haben erhebliche Schäden angerichtet. Die Belagerung Nordhags, der Tod des Wachtgrafen *Halgan von Hirschenborn* oder gar der Überfall auf Olat, der zum Tod der Altgräfin *Walderia von Löwenhaupt*, der Großmutter des Prinzen, geführt hat, liegen erst wenige Monate zurück.

Als eine Folge dieser Überfälle hat Prinz *Arlan von Löwenhaupt* auf seiner Hochzeit im Travia des Jahres zum Zug der Freiwilligen aufgerufen hat. Ein gewaltiger Kriegszug, mit dem er den Krieg aus der Hel-dentrutz zurück zu den Orks tragen will. Sein Ziel ist es, Khezzara anzugreifen und die Orks mit diesem Sturm auf ihre eigene Hauptstadt aus der Hel-dentrutz zu treiben.

Sein Aufruf hat den Adel polarisiert. Während die einen seiner Meinung sind, dass einem die Schwarzpelze viel zu lange auf der Nase herumge-tanzt sind, glauben die anderen, dass ein solcher Feldzug nur die Trutz schwächen wird.

Was geschehen wird

Ein kurzer Überblick über das Abenteuer:

Im Tsa 1047 hat sich ein gewaltiges Heer vor den Toren Reichsends versammelt. Und wenn schon die Adligen nicht einer Meinung sind, wie könnte man das von den einfachen Soldaten erwarten. Einer dieser Soldaten ist von seinem Posten auf der Wa-che geflohen und aus dem Heer desertiert. Die Hel-den werden aufgefordert, ihn zu finden und seiner Bestrafung zuzuführen.

Im Verlauf des Abenteuers finden sie den Ritter, der den Fahnenflüchtigen als Waffenknecht in seine Dienste genommen hat und müssen überprüfen, ob der Ritter etwas von der Fahnenflucht wusste. Als der Deserteur mit seiner Schande konfrontiert wird, flieht er in das Nebelmoor. Die Helden müssen ihn quer durch Gräflisch Reichsend verfolgen und dort im Nebelmoor stellen.

Da die Fahnenflucht ein besonders schweres Verbrechen ist, gilt das Halsrecht, das beim Grafen liegt. Ihm müssen die Helden den Deserteur bringen und dabei sein, wenn über ihn Gericht gehalten wird. Vielleicht finden sie ja Gründe, um sein Leben zu retten.

Das Abenteuer endet nach dem Gerichtstag.

Wie kommen die Helden hierher?

Es gibt mehrere Wege, wie es die Helden in das Feld-lager verschlagen haben kann:

- 👁 Wenn die Gruppe bereits die Blutmond-Kampagne spielt, ist die Teilnahme am Feldzug durch die Kampagne gesetzt. Dann spricht sie ein Soldat an, dass einer der Weibel einen Deserteur sucht.
- 👁 Wenn die Gruppe vorher nichts mit der Kampagne zu tun hatte, ist es gut möglich, dass sie in einem Gasthaus in der Region genächtigt hat. Dann wurde sie dort von einem Häscher angesprochen, ob sie sich an der Suche nach einem Deserteur betei-ligen will und ins Heerlager geschickt, um dort mit einem Weibel zu sprechen.
- 👁 Falls in der Gruppe Adlige mitspielen, kön-nen sie von einem Ritter angesprochen worden sein, dass er von einem Deserteur gehört hat. Er verweist die Helden dann an einen Weibel im Feldlager.

Letztlich jedoch finden sich die Helden im Feldlager der Freiwilligen zwischen Rittern, Söldnern und Waffenknechten wieder. Dort treffen sie auf den Weibel **Leoderich Oberacker**, der im Namen seines Ritters nach dem Geflohenen suchen lassen will.



Im Heerlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Licht der untergehenden Sonne bietet das Heerlager, dass sich vor den Mauern der Stadt Reichsend ausbreitet, ein beeindruckendes Bild. Mehr als 3.000 Mann unter Waffen sind dort an den Lagerfeuern versammelt. Deren Wärme braucht es dringend. Zwar hat der Winter die Heldentrutz nicht mehr fest im Griff, aber es ist noch immer sehr kalt. Als Ihr durch das Feldlager geht, bemerkt ihr mehr als nur einen Soldaten, der an das Feuer eine dicke Decke mitgenommen hat.

Was Euch noch auffällt, ist die Geschäftigkeit, die vorherrscht. Ja, einzelne Soldaten sitzen an den Feuern, unterhalten sich oder würfeln, aber viel mehr sind bei den Pferden oder bearbeiten mit Wetzstein und Öl ihre Waffen. Gelegentlich geht Ihr auch an einer Gruppe Kämpen vorbei, die sich mit stumpfen Waffen einen Kampf liefern, um im Training zu bleiben.

Im Feldlager sucht die Gruppe den Feldweibel Leoderich Oberacker auf. Dieser hat, so hat ihr Anwerber mitgeteilt, Informationen zu dem Deserteur.

Tatsächlich gelingt es der Gruppe trotz der vielen Truppen, die hier sind, schnell zum Weibel zu gelangen.

Der alte Haudegen ist Veteran einiger Schlachten und erfahren darin, die Zeit, die er nicht kämpft, zu nutzen. Er hat sich aus einer Zeltplane, Stangen und

einem Eimer einen Sitz gebaut, auf dem er die Helden erwartet. Seine Hellebarde steht hinter ihm an das Zelt gelehnt.

Er berichtet, dass der junge **Yanmar Binsenhag** desertiert ist. Der Waffenknecht aus der Lanze des Ritters **Ucurian von Orkendräu** hat gerade das Mannesalter erreicht und war als „Freiwilliger“ von seinem Lehnsherrn an das Heer entsandt worden. Offenbar war er mit dieser Entsendung nicht einverstanden und ist während seiner Wachschicht desertiert. Aufgabe der Helden wird es sein, den Deserteur wieder einzufangen und dem Kriegsrat vorzustellen, denn nur der dürfe über Dinge des Heeres richten.

Wenn die Helden eine *Menschenkenntnisprobe* machen, merken sie, dass der Weibel sich mit der Geschichte, die er erzählt sichtlich unwohl fühlt. Sie ist nicht gelogen, aber er verschweigt den Helden einen wesentlichen Inhalt. Die Helden haben den Eindruck, er habe Angst, mehr zu erzählen. Er gibt der Gruppe aber den Tipp, sich im Lager umzuhören.

Unter Soldaten

Ucurian von Orkendräu befiehlt eine Lanze von ursprünglich zehn Waffenknechten, zu denen auch Feldweibel Leoderich Oberacker gehört.

Wenn die Gruppe zu dieser Einheit geht und nach Informationen über Yanmar Binsenhag fragt, stößt sie auf eine Mauer aus Schweigen. Sie erfahren einzig, dass der Waffenknecht während seiner Nachtwache den Posten verlassen hat und geflohen ist.



Sprechen die Helden mit den umliegenden Einheiten, hören sie allerlei Gerüchte und Geschichten. Ob diese wahr sind (+) oder nicht (-), wissen die Helden nicht. Es ergibt sich aber ein etwas anderes Bild:

-  Der Waffenknecht ist bereits vor zwei Wochen geflohen. (+)
-  Ritter von Orkendräu wollte die Fahnenflucht eines seiner Waffenknechte nicht melden. Das tat der Weibel eigenmächtig. (+)
-  Der junge Waffenknecht war wahrlich kein erfahrener Kämpfer. Er hat nur mal bei einer Landwehrausbildung einen Streitkolben in der Hand gehabt. Aber er hat fleißig geübt und war nach wenigen Wochen manch anderem mindestens ebenbürtig. (+)
-  Der Waffenknecht war ein freundlicher Geselle, der immer gerne mit anderen würfelte und dabei oft ein geradezu unverschämtes Glück hatte. Selbst mit den Würfeln der anderen Kämpfer ... und die konnte er ja kaum zinken. (+)
-  Sein Dienstritter, der Herr von Orkendräu hingegen ist unter den anderen Rittern, Söldnern und Waffenknechten kaum gelitten. Er ist ein unangenehmer Mensch. Nach oben katzbuckelt er, nach unten tritt er. (+)
-  Der von Orkendräu ist ohne eigenes Gefolge angekommen. Seine Waffenknechte musste er sich von seinem Dienstherrn Tiras von Gernbach, dem Vogt von Reichsend, zusammenbetteln. (+)
-  Zudem halten die anderen Waffenknechte mit ihrer Meinung über den Ritter nicht hinterm Berg. Er ist ein miserabler Kämpfer, den im Gefecht niemand in seiner Nähe haben möchte. (+)
-  Der Flecken Binsenhag, aus dem der Waffenknecht stammt, ist ein winziger Weiler am Rande gräflich Reichsends. (+)
-  Der Waffenknecht hatte sich mit einem anderen unterhalten, dass er sich irgendwann nach Wolfspfort zieht und sich in der großen Stadt ein Leben aufbauen würde. (-)
-  Der junge Waffenknecht ist nicht der allerhellste. Er hatte Disziplinprobleme.
-  Der Ritter schlägt seine Leute für kleinste Vergehen. Er nennt das „mit dem Gürtel tanzen“. (+)
-  Mehrere Krieger haben eine Geweihte der Peraine hastig zum Lager der Lanze laufen

sehen. Und dort hat sie sehr lange verweilt. (+)

-  Wenn die Helden diese Peraine-Geweihte sprechen, wird sie berichten, dass **Yanmar Binsenhag** an diesem Morgen fast gestorben wäre. (+)

Mit dem Ritter selbst können sie nicht sprechen. Wenn sie zu seinem Zelt zu gehen, lässt er sich verleugnen. Wenn die Helden es dennoch schaffen, zu ihm zu gelangen, berichtet der Ritter nur, dass der Waffenknecht desertiert ist. Es sei auch nicht schade um ihn, weil er einfach schlecht gewesen sei. Ihn im Kampf neben sich zu wissen, ist eine echte Gefahr für das eigene Leben gewesen.

Konfrontieren sie ihn mit den Gerüchten, dann beschimpft er sie als Narren, dass sie solchem Unsinn auf den Leim gehen. Handgreiflich wird er jedoch nicht, hält er sie doch für Gesandte des Prinzen.

Schlüsselinformationen:

Diese Informationen sollten die Helden auf jeden Fall bis zum Ende der Szene erhalten:

-  Ucurian von Orkendräu ist ein grausamer Anführer, der bei seinen Männern nicht nur bestraft, wenn sie Fehler machen, sondern vor allem, wenn ihm einer unterläuft
-  An dem Morgen, als Yanmar desertierte, ließ der Ritter seinen Streitkolben liegen. Die Lanze musste ihn lang suchen. Nachdem der Streitkolben gefunden war, prügelte der Ritter den Waffenknecht „zur Strafe“ fast zu Tode. Nur einem langen Gebet einer Peraine-Geweihten ist zu verdanken, dass er überlebte.
-  Der Waffenknecht malt sich eine Chance in Wolfspfort aus, da es dort angeblich noch andere Sichelwächter gibt.
-  Der Waffenknecht soll lebend gefangen werden, damit er anständig gehenkt werden kann.

Der kleine Kriegsrat

Vor allem, wenn die Helden die bisherigen Abenteuer der Blutmond-Kampagne gespielt haben, sind sie bereits auf die drei Heerführer Prinz **Arlan von Löwenhaupt**, Graf **Emmeran von Löwenhaupt** und den ehemaligen Abtmarschall **Brin von Rhodenstein** getroffen. Diese drei bilden den kleinen Kriegsrat, in dem alles besprochen wird, was den Heerzug betrifft.

Wenn die Helden meinen, dass eine Fahnenflucht aus dem Heerzug wichtig genug ist, können sie den kleinen Kriegsrat darüber informieren. Sie erleben dann, dass die drei Heerführer nicht in allen Dingen einer Meinung sind.

Prinz Arlan von Löwenhaupt wirkt eher enttäuscht als zornig. Die Streiter im Zug der Freiwilligen sollen genau das sein: Freiwillige. Dass sich einer von ihnen der heroischen Pflicht entzieht, ist unangenehm. Andererseits vertritt der Prinz klar den Standpunkt, dass er in einer Schlacht nur einen loyalen und freiwillig dienenden Krieger neben sich haben will. Wenn der Deserteur eben nicht willig und loyal ist, hat er keinen Respekt verdient, soll dann aber halt ziehen gelassen werden.

Diese Meinung trifft bei Emmeran von Löwenhaupt, dem Grafen der Heldenrutz, auf wenig Gegenliebe. Ehre, Treue, Loyalität sind Werte, die es hochzuhalten gilt. Ein Deserteur ist nicht nur jemand, der seinen Posten verlässt, sondern jemand, der die Einheit schwächt. Für Fahnenflucht kann es keine Entschuldigung geben. Und die Aufgabe der Helden ist es dementsprechend, den Deserteur zu fangen und seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Dabei stellt der Graf aber auch klar, dass der Deserteur auf jeden Fall lebend zu fangen ist. Fahnenflucht ist Hochverrat gegen das Reich und die Menschen. Als solcher ist sie nach dem Halsrecht zu verurteilen ... und eben jenes Halsrecht steht dem Grafen zu.

Bei dem Dritten im Bunde, dem Rondrageweihten Brin von Rhodenstein, steht die

Meinung fest. Das Verlassen seines Postens ist mit den Geboten der Leuin nicht zu vereinbaren. In seinen Augen hat der Deserteur sich nicht nur gegen seinen Herrn gestellt, sondern auch gegenüber der Leuin gesündigt. Auf jeden Fall gehört er vor ein Kriegsgericht vor dem Grafen gestellt.

Wichtige Personen im Lager

■Arlan von Löwenhaupt

Prinz Arlan von Löwenhaupt (*1016 BF, 1,97 Schritt, kurze blonde Locken, brillanter Ritter, ehrenhaft, aufrichtig, aufbrausend und stur) ist herzoglicher Prinz von Weiden und einer der drei Heerführer und Gallionsfigur des Zuges. Er selbst hat den Feldzug ausgerufen, um endlich nicht nur Opfer der Orks zu sein, sondern selbst etwas zu tun und den Krieg zu ihnen zu bringen.



■Brin Lirondiyan von Rhodenstein

Brin von Rhodenstein (*995 BF, Rondrageweihter und ehemaliger Abtmarschall) ist einer der drei Heerführer des Feldzuges. Er hat zeitlebens der Orkenwehr mehr Raum eingeräumt als der Bewahrung rondragefälligen Wissens, was mehr als einmal zu Schwierigkeiten in seinem Amt als Abtmarschall des Ordens zur Wahrung geführt hat. Schon seit Jahrzehnten will er einen Angriff auf Khezzara führen, für den sich nun die Gelegenheit bietet.



■Emmeran von Löwenhaupt

Graf Emmeran von Löwenhaupt (*981 BF; stattlich gebaut, meisterlicher Ritter) ist einer der drei Heerführer des Feldzuges. Er ist ein Anhänger des urkonservativen Rittertums. Als solcher hält er es für seine höchste Aufgabe, die ihm anvertrauten Menschen zu schützen. Allerdings ist er dafür bekannt, kein Händchen für den Umgang mit untergebenen Menschen zu haben. Ihm fehlt das Gespür für die Sorgen und Nöte der einfachen Menschen. Gleichwohl fühlt er sich als sorgender Landesvater.



Leoderich Oberacker

Der alte Feldweibel Leoderich Oberacker (*995 BF; graue Haare, struppiger Bart, spricht alle Sätze kurz und knapp wie einen Befehl) hat in seinen 50 Götterläufen mehr als eine Schlacht gesehen. Er ist ein Schleifer, der seinen Soldaten alles abverlangt, weil er weiß, dass jede Schwäche sie im Gefecht töten wird. Er hat seine Prinzipien und ist seinem Dienstherrn gegenüber loyal. Er versucht aber auch alles, um „seine Jungs und Mädchen“ lebend durch den Krieg zu bringen. Im Gefecht verlässt der Spieß sich auf seine Hellebarde, gleichermaßen, um Feinde zu töten und Zögerliche nach vorne zu treiben.



Ucurian von Orkendräu

Ritter Ucurian von Orkendräu (*1019 BF; hochgewachsen, tritt Höherstehenden gegenüber immer freundlich auf, neigt aber zu Gewaltausbrüchen gegenüber Rangniederen) steht in den Diensten des Vogts von Gräflich Reichsend, Tiras von Gernbach. Dieser hat ihn, als der Aufruf Prinz Arlans kam kurzerhand als Freiwilligen in das Feldlager überstellt.



Der Ritter hatte sich zeitlebens beklagt, dass er zu jung sei, um eine richtige Schlacht miterlebt zu haben, so wie es sich für einen Ritter wie ihn gehören würde. Ein Wunsch, den sein Vogt erhört hat.

Yanmar Binsenhag

Yanmar Binsenhag (*1026 BF; schlaksig, stottert, wenn er aufgeregt ist) hieß bis vor wenigen Wochen noch Yanmar aus Binsenhag, einem kleinen Flecken am Rande von gräflich Reichsend, und war ein unfreier Schweinehirte in den Wäldern seines Herrn, wo er die Schweine Eichen fressen ließ. Yanmar hatte zwar bereits bei einer Übung der Landwehr bereits mit Keule und Streitkolben gekämpft, er ist aber kein Krieger. Aber er ist in ein Mädchen aus einem benachbarten Weiler verliebt. Als Unfreier ist er an seine Scholle gebunden. Als nun ein Werber des Prinzen kam und ihn lockte, dass der Vogt für jeden Teilnehmer des Feldzugs die Freiheit ausgelobt hatte, entschied er sich, sich dem Heer anzuschließen. Als ein freier Mann könnte er hinziehen, wohin er wollte. Er könnte Binsenhag verlassen und endlich zu seinem Mädchen ziehen. Als freier Mann könnte er seine Walpurga heiraten und eine kleine Familie gründen. In einer großen Stadt, wo er nie wieder Schweine hüten müsste.



In Wolfspfort

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wolfspfort ist ein typischer Ort Weidens. Efferdwärts seht ihr in einiger Entfernung den Dunkeltann und über seinen Baumspitzen die Bergkuppen des Finsterkamm aufragen. Gen Aves hingegen könnt ihr in der Ferne auf den Kuppen der Hügel die beiden Türme Mathur und Wolfssage erkennen.

Eine feste Palisade von fast vier Schritt Höhe fasst den Ort und seine mehr als zweihundert Einwohner ein. Ein großes Tor, das von zwei steinernen Wachtürmen flankiert wird, führt in den Ort. Es wird bewacht von zwei Waffenknechten, die offenbar Zwillinge sind. Der Trutzweg bildet gleichzeitig die Hauptstraße des Ortes. Auf ihm können zwei Ochsenkarren ohne Probleme aneinander vorbeifahren.

Als Ihr in den Ort einreitet, seht ihr zwei Jungen von vielleicht 7 oder 8 Jahren, die auf einem Zaun an der Straße sitzen und Schafe in dem kleinen Verschlag hüten. Sie mustern euch neugierig. Jeden Tag kommen Reisende auf dem Trutzweg hier entlang. Und sie alle könnten Neuigkeiten bringen.

Am Straßenrand seht ihr mit einiger Überraschung, dass die meisten der ein- und zweigeschossigen Häuser und Hütten aus dem Holz des nahen Dunkeltanns gebaut sind. Da einzig der Gutsherr das Schlagrecht für die Bäume hat, wirkt das merkwürdig. Immerhin ist das eine recht großzügige Geste.

Als Ihr hingegen in Richtung Ortsmitte geht, wechseln die Häuser mehr und mehr zu Fachwerkhäusern und hier und da könnt ihr sogar massive Steinhäuser sehen.

Das Zentrum des Ortes ist der Dorfplatz, der von einer riesigen und jahrhundertealten Steineiche in seiner Mitte dominiert wird. Am Platz seht ihr den Tempel der Peraine, einen steinernen Trutzbau, dessen kunstvoll geschnittener Türrahmen mit Ähren verziert ist. Ihm gegenüber ist das Gasthaus „Grüner Waidmann“, das gleichzeitig auch eine Portenstation ist. Hier könnt ihr einkehren und Essen, Unterkunft und einen Platz für Pferde und Kutschen finden.

Auf einem Hügel im Süden des Ortes steht die Ruine des Gutshauses. Bei dem Orkangriff Ende des Efferd wurde es von den Schwarzpelzen in Brand gesteckt. Zwar sind die Trümmer bereits weggeräumt, aber ein Neubau ist noch nicht in Sicht.

Auch vier Monate nach dem Überfall der Schwarzpelze hat sich der Ort noch nicht vollständig erholt. Überall bemerkt man das Fehlen des Junkers, der bei dem Überfall

den Tod fand. Die Orks hatten mehrere Gebäude in Brand gesteckt. Viele hölzerne Häuser sind bereits wieder aufgebaut, aber vor allem die Ruine des Gutshauses erhebt sich wie ein Mahnmal über den Ort.



Zentrale Anlaufpunkte für die Helden können der Tempel und das Gasthaus sein. Die Geweihte der Peraine **Linje Schwarzbinge** steht den Helden offen gegenüber, kann aber zu militärischen Fragen keine Auskunft geben. Zu Waffenknechten gefragt, verweist sie an den gräflichen Verwalter **Grimfold Secundus von Reiherteich** und warnt die Helden auch gleich vor, dass dieser auf seinem vollen Namen besteht und Abkürzungen, etwa „Herr von Reiherteich“ nicht schätzt. Ebenso fragen könnten die Helden den Knappen **Gerwulf von Obertobel**, der zusammen mit dem Ministerialen das Gut verwaltet. Nach der Zerstörung des Gutshauses haben die beiden Quartier im Grünen Waidmann gefunden und nutzen die Wirtsstube gleichermaßen als Amtsstube.

Der Wachturm am Tor

Wenn die Gruppe gleich am Tor die beiden Waffenknechte nach Neuankömmlingen befragt, werden die antworten, dass durch den Rod und die Portenstation täglich Menschen durch das Tor kommen.

Auf Nachfrage werden die beiden berichten, dass Wolfspfort und die beiden Türme der Finsterwacht von Orks angegriffen wurden. Mehrere Bewohner und auch zwei Waffenknechte wurden zu Boron geschickt. Es ist ein kleines Wunder, dass es in den letzten Wochen zwei Kämpfer in den Ort gekommen sind, die ihren Platz einnehmen können.

Die Waffenknechte im Ort üben sich morgens auf einer Wiese außerhalb des Ortes an den Waffen. Ansonsten haben sie Dienst oder sind in der Hütte, in der sie gemeinsam wohnen.

Fragt die Gruppe direkt nach dem desertierten Kämpfer, werden die beiden misstrauisch und wollen ihrerseits wissen, warum gefragt wird. Sie werden nichts sagen, sondern allenfalls an den Knappen Gerwulf von Obertobel verweisen.

Das Gasthaus „Grüner Waidmann“

Der Grüne Waidmann (Q3/P3/S8) ist ein ordentlich geführtes Gasthaus und eine Portenstation für das Rodsystem. Entsprechend ist der Wirt **Rangolf Eichenschlag** auch gleichzeitig Vorsteher der Station. Die Helden können, je nachdem, was er gerade tut,

einen steten Wandel im Handeln Eichenschlags erkennen. Er ist gleichermaßen freundlicher und zugewandter Wirt, der immer für eine gute Geschichte zu haben ist und sich Zeit für die Helden nimmt, als auch gestrenger Herr über das Rodsystem. Mehr als einmal können die Helden zusehen, wie er einen Säumer rund macht, wenn dieser sich nicht zügig genug um das Verladen der Waren kümmert.

Das Gasthaus selbst ist ein zweistöckiger steinerner Bau, an den sich ein hölzerner Stall anschließt, der genügend Platz für zehn Pferde bietet. Auch für zwei Kutschen gibt es einen mit einer Zeltplane überdachten Unterstand.

Die Wirtsstube ist ein wenig düster, lassen die kleinen Fenster doch nur wenig Licht hinein. Stattdessen erhellen Fackeln an den Wänden und Kerzen auf den Tischen den Raum. Ungewöhnlicherweise steht der große Kamin mitten im Raum und auch sein Schornstein zieht sich mitten durch das Haus nach oben. Der Kamin selbst ist zu allen Seiten offen und bietet so die Möglichkeit, sich selbst aus dem Topf mit dem köchelnden Eintopf zu bedienen. Traviagefällig kassiert Rangolf Eichenschlag für das Essen auch nur ein Mal, unabhängig davon, wie oft die Gäste zum Topf gehen.

Um den Kamin herum stehen vier schwere Tische aus Tannenholz, an deren Bänken jeweils sechs Personen Platz finden.

Eine Tür führt nach hinten, wo es über eine Leiter in den Bierkeller geht. Wein suchen die Helden hier vergeblich. Allerdings gibt es ein hervorragendes schwarzes Bier und einen sehr starken Schnaps.

Eine Treppe an der Wand führt nach oben, wo es einen großen Schlafsaal mit sechs Strohmatten gibt. Ein weiteres Zimmer mit einem Bett für zwei Personen steht derzeit nicht zur Verfügung, da dieses der Verwalter und der Knappe bezogen haben.

Für die Säumer, die Führer der Wagen des Rod, gibt es im Stall einen kleinen Raum, in dem sie schlafen können.

Im Wirtshaus wird der hintere Tisch in der Regel von dem Verwalter und dem Knappen belegt, die von dort aus die Amtsgeschäfte führen.

Dort können die Helden mit den Beiden über die Waffenknechte reden. Diese können folgendes berichten:

- 👁 Bei dem Angriff auf Wolfspfort wurden mehrere Einwohner getötet
- 👁 Turm Wolfsauge konnte nur unter schweren Verlusten gehalten werden. Zwei der Waffenknechte sind bei der Verteidigung gefallen.
- 👁 In den letzten Wochen sind wie durch ein Wunder zwei Kämpfer im Ort eingetroffen, die die Waffenknechte ersetzen konnten: aus Tobrien **Firutin Alstersen** und aus der Wildermark **Alrik Schwarzwasser**, die gute Dienste leisten.
- 👁 Das Gut verfügt über sieben Waffenknechte. Zwei bewachen das Nord- und Südtor, drei sind auf der Wacht am Turm Wolfsauge, einer ersetzt den Dorfbüttel und einer kann am Tag ruhen, muss dafür aber nachts zum Tor.
- 👁 Sofern die Waffenknechte keinen Dienst haben, treffen sie sich morgens auf einer Wiese außerhalb des Ortes und trainieren da.
- 👁 Auch wenn es nie Pläne für eine Kasernierung gab, sind die Waffenknechte alle zusammen in ein Haus gezogen. Dort wohnen sie, wenn sie keinen Dienst haben.

Um zu sehen, ob der Verwalter und der Knappe wissen, dass einer ihrer Waffenknechte ein Deserteur ist, können die Helden einen Wurf auf *Menschenkenntnis* machen:



- 👁️ QS 1: Die beiden lügen nicht und scheinen nichts von einem Deserteur zu wissen.
- 👁️ QS 3: Der Gedanke, einen Deserteur zu unterstützen löst bei dem Knappen Unwohlsein aus. Der Ministeriale scheint ehrlich empört, dass man ihm so etwas unterstellen kann.
- 👁️ QS 5+: Keiner der beiden käme jemals auch nur im Traum auf den Gedanken, den Grafen oder gar den Prinzen zu hintergehen und einen Deserteur aus dem Heer der Freiwilligen zu unterstützen.

Sollten die Helden gegenüber Gerwulf von Obertobel den Ritter Ucurian von Orkendräu erwähnen, erhärtet seine Miene sofort. Mit diesem hat er sehr schlechte Erfahrungen gemacht. Er wird jedoch nicht erzählen, weshalb die Beiden nicht gut aufeinander zu sprechen sind.

Der Tempel „Neue Ähre“

Das Haus unterscheidet sich von der Nachbarschaft nicht nur dadurch, dass es aus festem Stein gebaut ist, sondern auch durch den Türrahmen, der mit Ährenschnitzereien verziert ist. Der First des Hauses wird von einem großen Storchennest in Beschlag genommen. Die Helden können nicht erkennen, ob es nur eine Verzierung zu Ehren der Göttin ist, oder ob tatsächlich Störche Ihren Horst dort haben. Wenn sie danach fragen, erfahren sie, dass seit Jahren ein Storchennest dort nistet. Die werden aber erst in ein paar Monaten zurückkommen.

In dem Tempel wirkt die Geweihte Linje Schwarzenbinge, die anders als der Name vermuten lässt, alles andere als zwergisch ist. Sie ist groß, korpulent, laut und einnehmend, aber auch sehr herzlich. Wenn die Helden den Tempel betreten, werden sie sofort von der Geweihten in Beschlag genommen. Dabei übersehen sie beinahe, dass noch zwei andere Personen anwesend sind: Ein Akoluth und ein junges Mädchen, die als Novizin im Tempel lernt. Beide kommen gegen die wortgewaltige Geweihte jedoch kaum zu Wort.

Sollten die Helden irgendwelche Verletzungen haben, kümmert die Geweihte sich rührend um sie.

Zu den Waffenknechten kann sie wenig sagen, außer, dass bei dem Angriff auf Wolfspfort Waffenknechte zu Boron gerufen wurden und im letzten Monat zwei neue Kämpfer angekommen sind. Hier verweist sie aber auf Meister Grimfold Secundus von Reiherteich, den man tagsüber gegenüber dem Tempel in der Gaststube findet.

Erwähnen die Helden den Ritter Ucurian von Orkendräu erzählt die Geweihte, dass er im Ort als Dienstritter eingesetzt war und in einem Wutanfall

den Knappen so prügelte, dass er nur durch die Hilfe der gnädigen Göttin gerettet werden konnte.



Das „Kasernenhaus“

Haben die Waffenknechte keinen Dienst, dann sind sie meist in ihrem Haus. Dabei handelt es sich um ein großes Holzhaus am Rand des Ortes. Es war zwar nie ausdrücklich angeordnet worden, aber alle Waffenknechte des Ortes wohnen gemeinsam dort.

So lange **Arlan** und **Jarlan Brachfelder** an den Toren Dienst haben, halten sich **Alrik Schwarzwasser** und **Firutin Alstersen** im Haus auf und können dort von den Helden angetroffen und befragt werden.

Auf dem Übungsplatz

Wenn die Helden des Morgens auf die Wiese vor den Toren der Stadt gehen, finden sie dort nicht nur die vier Waffenknechte, sondern auch Söldner der Roten Lanze. Das ist eine Gruppe von Kriegern, die sich vor den Toren des Ortes niedergelassen haben. Sie leben dort trotz der noch kalten Temperaturen in Zelten und Wagen. Der alte Junker hatte sie auf dem Gebiet des Lehens lagern lassen, nachdem sie von anderen Rittern verjagt worden waren, die keine Horde bewaffneter Söldner vor ihren Toren haben wollten.

Die Söldner stehen nicht in den Diensten des Gutes, haben es aber während des Orkangriffs verteidigt.

Sie verspüren keine Verpflichtung gegenüber dem Lehnsherrn – insbesondere nicht, seit der alte Junker gefallen ist – verteidigen aber ihr Zuhause. Und das befindet sich nun mal auf dessen Grund.

Sie werden keine Aussagen gegen den Gutsherrn tätigen, da sie Sorge haben, dann als undankbar gebrandmarkt und von dem Gebiet des Lehens gejagt zu werden. Das haben sie oft genug mitgemacht.



Die Söldner und Waffenknechte trainieren zusammen. So kann man morgens entweder Arlan und Jarlan Brachfelder oder Alrik Schwarzwasser und Firutin Alstersen auf dem Platz im gemeinsamen Kampf antreffen.



Sofern die Helden einen Übungskampf versuchen wollen, können sie gegen die Mitglieder der Lanze kämpfen. Der Kampf wird mit Übungswaffen ausgefochten. Es gelten die gleichen Regeln wie bei einem normalen Kampf, die Verletzungen sind aber nicht bleibend. Die Krieger der Roten Lanze können mit AT 12, PA 7 und 33 LP gespielt werden. Der verursachte Schaden richtet sich nach ihren Waffen. Sie tragen Lederrüstungen.

Wenn die Helden Fragen stellen

Wenn die Helden im Ort Fragen zu stellen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Yanmar Binsenhag davon erfährt und weiß, dass sie ihm auf den Fersen sind.

Bevor die Helden ihn stellen können, flieht er. Die Helden werden noch kurz vor dem Morgengrauen geweckt. Arlan und Jarlan berichten ihnen, dass der junge Waffenknecht in der Nacht ein Pferd gestohlen und sich heimlich aus dem Tor geschlichen hat.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Des Nachts gibt es nur einen Wächter an den Toren“, erklärt der Waffenknecht, „und der muss zwischen den Toren patrouillieren. Die Zeit zwischen der Runde, hat der Junge wohl genutzt und ist durch's Tor. Bemerkt haben wir das erst jetzt, weil er nicht zu seiner Wache gekommen ist.“

„Aber ein bisschen dumm ist er schon“, nickt der eine dem anderen zu, „niemand mit einem Hauch Verstand reitet in der Nacht durch die Trutz. Und dann auch noch den Braunen zu nehmen.“

Ihr seid verwirrt und fragt nach, was die beiden meinen.

„Naja“, erklärt der mit der Axt, „der Herr hat drei Pferde. Einen Tralopper und zwei Warunker, einen Fuchs und den Braunen.“

Er wartet, als sei damit alles gesagt, aber sein Bruder bemerkt, dass ihr nicht versteht.

„Klar, der Tralopper hätte ihn totgebissen, bevor er auch nur in die Nähe gekommen wäre. Aber der Fuchs ist ein gutes Tier. Ausdauernd und kräftig. Der Braune hingegen“, er zuckt mit den Schultern, „der läuft schon an guten Tagen nicht so doll. Und jetzt, wo ihm hinten ein Eisen fehlt...“

Den Ort in der Nacht zu verlassen ist unvorsichtig und lebensmüde. Die Helden werden bis zum nächsten Morgen warten müssen. Allerdings ist das nicht schlimm, weil sie den Spuren des Pferdes im matschigen Weg dennoch werden folgen können.



Wichtige Personen in Wolfspfort

Alrik Schwarzwasser

Alrik Schwarzwasser (*1026 BF; schlaksig, stottert, wenn er aufgeregt ist) gibt sich als Kämpfer aus der Wildermark aus. Tatsächlich fehlt ihm aber jedes Wissen über die Mark und die dort herrschenden Umstände, ist das doch nur ein Deckname, den Yanmar Binsenhag auf seiner Flucht aus dem Heerzug angenommen hat.



Arlan und Jarlan Brachfelder

Die Zwillinge Arlan und Jarlan Brachfelder (*1009 BF; großgewachsen, kahlgeschoren mit langen roten Bärten, er-



fahrene Kämpfer, mit nicht immer dem nötigen Respekt gegenüber Autoritäten) stehen seit fast 20 Götterläufen in den Diensten des verstorbenen Junkers. Sie zeichnet eine absolute Loyalität ihm gegenüber aus, die sich auch auf seine Knappen, erstreckt. So würden sie niemals ein schlechtes Wort über Gerwulf von Obertobel oder seinen Vorgänger und Schwertbruder, Tiras von Gernbach, den heutigen Vogt von Reichsend erlauben. Andererseits nehmen sie selbst es mit dem Respekt vor Autoritäten nicht immer unbedingt ernst.

■ **Firutin Alstersen**

Der Krieger Firutin Alstersen (*1022 BF; hochgewachsen, athletische Statur, mag keine Musik und verlässt bei Gesang den Raum) ist ebenso begabt mit seiner Streitaxt wie mit der Armbrust. Er hat sich als Söldner in Tobrien und in der Wildermark verdingt, bevor es ihn in die Hel dentruz verslagen hat. Er ist seinem Dienstherrn gegenüber loyal und wünscht sich ein Zuhause.



■ **Gerwulf von Obertobel**

Gerwulf von Obertobel (*1028 BF; 1,67 Schritt, stehend grüne Augen, kurz angebunden, wenn es um seine Größe geht) war Knappe des Junkers von Wolfspfort, bis dieser bei einem Orküberfall im Efferd dieses Jahres umkam. Derzeit hat sich *Tiras von Gernbach*, Vogt von Gräfllich Reichsend, seines Waffenbruders angenommen und ihn zurück nach Wolfspfort geschickt, wo er unter der Aufsicht des Ministerialen Grimfold Secundus von Reiherteich versucht, die Geschicke des Gutes zu lenken. Während des Orküberfalls war er auf einer Reise zu seiner Familie und kam erst kurz danach wieder an. Seitdem scheint der junge Knappe das ewige verschmitzte Grinsen, dass er zeitlebens trug, verloren zu haben.



■ **Grimfold Secundus von Reiherteich**

Meister Grimfold Secundus von Reiherteich (*990 BF; hager, scheint keinen Sinn für Humor zu haben, sein Name und Aussehen haben ihm den Spitznamen „Der Reiher“ eingebracht) ist ein altgedienter Ministerialer, der seinem Grafen seit vielen Jahren treu ergeben ist. Nicht nur dient er in den gräflichen Schreibstuben, sondern wird vom Grafen oder seinem Vogt auch zu den Lehen geschickt, die eine ordnende Hand gebrauchen können.



Dass er eine Karriere macht, war dem Reiherteicher nicht in die Wiege gelegt. Sein Vater gab ihm den Spitznamen Secundus, um ihn immer daran zu erinnern, dass er der Zweitgeborene war und ihm eine ritterliche Ausbildung nicht zuteilwerden würde. Aber er verschaffte ihm einen Lehrplatz in der gräflichen Kanzlei zu Reichsend. Der von Reiherteich nutzte diese Chance. Er sog jedes bisschen Wissen auf, das er bekommen konnte und wurde zu einem hervorragenden Verwalter mit tiefschürfenden Kenntnissen des Reichsrechts und einer absonderlichen Liebe für die bosparanische Sprache. Diese nutzt er bei jeder passenden – wie unpassenden – Gelegenheit und erfreut sich seiner intellektuellen Überlegenheit.

■ **Linje Schwarzenbinge**

Die Meisterin der Ernte Linje Schwarzenbinge (*1002 BF; stämmig, laut und energisch) reiste als Geweihte der Mutter Peraine durch die Mitternacht. Als 1026 BF die Gattin Anshold von Erlbrücks, des Junkers zu Wolfspfort, im Kindsbett starb, weil keine Geweihte im Ort war, ließ der Ritter kurzerhand den Tempel „Neue Ähre“ in Wolfspfort errichten, damit dieses Schicksal niemand anderen im Gut ereilen konnte. Er gab ihr damit ein Heim, das sie gerne annahm, auch wenn sie weiterhin zwischen Scheutzen, Hirschquell und Nordhag reist und dort allerhand Güter betreut, die ihrer Hilfe bedürfen. In den letzten Jahren ist sie etwas sesshafter geworden, spürt sie doch „ihre alten Knochen“. Gleichwohl lässt sie sich von niemandem die Butter vom Brot nehmen.



■ **Rangolf Eichenschlag**

Rangolf Eichenschlag (*1010 BF; dunkelblonde Haare, stämmige Statur, immer für eine gute Geschichte zu haben) ist der Wirt des Gasthauses „Grüner Waidmann“. Als junger Mann war er selbst auf Abenteuer gezogen und fand auf seinen Questen einen recht auskömmlichen Schatz. Mit diesem kaufte er das Gasthaus, das Teil der Portenstation ist. Er ist immer für einen Spaß zu haben und genießt es, wenn ihm jemand gute Geschichten erzählt. Gaukler und Barden finden bei ihm immer einen freien Platz im Schlafsaal. Gleichwohl lässt er sich nicht auf der Nase herumtanzen. An der Wand im Waidmann hängt Schädelbrecher, sein alter Streitkolben. Und wehe jemand fängt in seinem Haus Streit an.



Auf der Flucht



Die Gruppe kann die Flucht durch die Trutz recht kurz spielen. Ein paar Informationen zur Landschaft und zu den Leuten können für das Kapitel ausreichen, wenn die Helden nicht so gut in Naturtalenten sind.



Es wird schwerer und länger, wenn man die Naturtalente während der Hatz ausspielt ... allerdings auch stimmungsvoller

Die Helden beginnen die Verfolgung.

Selbstverständlich können sie eine Probe auf Spurensuche machen.



QS 1: Ihr könnt gerade so Spuren erkennen. Aber schon an der nächsten Weggabelung wird man gucken müssen, wo der Flüchtige abgebogen ist.



QS 3: In der eisigen Luft der Nacht sind die Spuren im Schlamm gefroren und nun gut sichtbar, so dass die Helden ihnen selbst aus dem Sattel heraus folgen können.



QS 5+: Wie der Waffenknecht gesagt hat, fehlt dem Pferd ein Eisen. Dieser besonderen Spur kann man ohne Probleme folgen. Auffällig sind die weiten Abstände der Spuren. Yanmar Binsenhag muss das Pferd kräftig rannehmen, um solch ein Tempo vorlegen zu können. Aber ob er es halten kann?

Der Trutzweg verbindet Wolfspfort mit der Stadt Reichsend, wo das Heer lagert. Zu dieser Jahreszeit ist der Weg – wenn er nicht gefroren ist – schlammig. Aber er ist gut genug ausgebaut, dass die Kutschen und Ochsenkarren, die der Straße von Portenstation zu Portenstation folgen, ohne Schwierigkeiten auf ihm fahren können.

Der Weg führt am Dunkeltann vorbei, einem dichten Nadelwald im

Der Rodverkehr

Zwischen den drei großen Pässen über den Finsterkamm hat sich ein System aus Portenstationen etabliert. Diese Stationen, immer so gelegen, dass ein Ochsenkarren innerhalb eines Tages zur nächsten reisen kann, stellen die wirtschaftliche Lebensader der Trutz dar. Die Waren werden abends eingelagert und am nächsten Morgen zur nächstgelegenen Station gebracht. Unterhalb des Finsterkamms reisen die Händler weitgehend frei. Im Gebirge selbst müssen sie sich von einem Führer, dem Säumer, leiten lassen.

Wenn die Helden wollen, können sie so jeden Abend in einer der Portstationen verbringen.

Westen. Über den Spitzen der Tannen sieht man allgegenwärtig die Spitzen des Finsterkamms aufragen, des mächtigen Gebirges, dass die Welt der Menschen von der der Orks trennt. Der Weg hingegen trennt die Landschaft auf. Links der Dunkeltann, rechts allenfalls noch leicht bewaldete Hügel. Auf dem Weg können sie die Wahrzeichen der Finsterwacht sehen: die Türme Drudenthurm, Orkenwall und in der Ferne auch Turm Schwarzkuppenwacht.

Eines fällt den Helden besonders auf: Überall sonst im Mittelreich findet man kleine Orte und überall in der Landschaft Höfe. Solche gibt es in der Finsterwacht kaum. Hier wohnen die Menschen nicht einsam auf Höfen, sondern allesamt zusammengedrängt in den Orten und Städten, wo sie sich gemeinsam gegen Schwarzpelze verteidigen können. Selbst die allgegenwärtigen Schafe werden nachts mit in die sicheren Grenzen der Dörfer getrieben.

Den Spuren folgend führt der Weg des Fahnenflüchtigen von Wolfspfort bis nach Scheutzen. Dort verlässt er den Trutzweg, um weiter nach Osten in Richtung Beonfirn zu reiten. Von hier aus führt ihn sein Weg nach Rabenbrück, dem letzten Ort vor dem Nebelmoor.

Orte, Ereignisse und Begegnungen

Scheutzen

Etwa auf halber Strecke zwischen Wolfspfort und Reichsend liegt das Örtchen Scheutzen. Bis hierhin mussten die Helden einen halben Tag reiten.

Allenthalben finden die Helden, kleine Schreine zu Ehren Borons. Der Totengott hielt in den letzten Jahren immer wieder reiche Ernte in diesem Ort. Aber nur für Travia wurde ein Tempel errichtet, was für den Reisenden gleichermaßen Trost wie Hoffnung verspricht. In einem Ort, in dem die Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft in hohen Ehren gehalten wird ist, findet sich immer ein Schlafplatz.

Während man in mittelreichischen Siedlungen oft die üblichen Städter und Dörfler vorfindet, Kaufleute, Advokaten, Gelehrte und Verwalter, findet man hier vor allem all jene Menschen, die sonst in den kleinen Höfen außerhalb der Städte wohnen, die Hirten, Holzfäller, Köhler und selbst die Unfreien, die sonst die Scholle nicht verlassen dürfen, zieht es abends in den befestigten Wall des Dorfs.

In dem Ort gibt es eine kleine Schenke (Q2/P2/S0), die eigentlich keine Schlafräume besitzt. Wenn ein Gast aber keine andere Schlafmöglichkeit findet, kann er die Nacht in der Schankstube verbringen. Hierfür hält der Wirt jederzeit ein paar Strohsäcke und Decken parat.

Erkundigen sich die Helden in dem Ort nach Yanmar Binsenhag, so erfahren sie, dass er mitten in der Nacht gegen das Tor schlug und von der Wache eingelassen wurde. Da er nicht mehr weiterreiten konnte, blieb er bis zum Morgengrauen. Er hat also einen halben Tag Vorsprung.

Er kaufte in der Schenke Brot und Wurst ein. Auch fragte er nach Sumpfschuhen, mit denen man im Moor besser vorankommt, aber hier musste der Wirt passen. So etwas bekommt nur in der unmittelbaren Nähe des Moors, vielleicht in Beonfirn, eher aber noch in Rabenbrück oder Olat. Auch wenn er nicht verstand, weshalb jemand freiwillig zum Nebelmoor reiten sollte, so hat *Radumar Moosbühler*, der Wirt, ihm doch den Weg nach Rabenbrück beschrieben.

Der erklärt, dass der beste Weg entlang des Trutzwegs nach Reichsend führt. Von hier aus führt ein Weg – eher ein besserer Trampelpfad – entlang der Türme der Wacht bis nach Beonfirn. Beschwerlicher, wenngleich schneller ist der direkte Weg von Scheutzen nach Beonfirn. Reitet man direkt nach Nordosten, kann man auch dem Landweg den Ort auch erreichen. Der Weg querfeldein ist mühsamer, aber dennoch nur halb so lang. Nimmt man diesen Weg, spart man sich gut 25 Meilen Weg, was die Reise deutlich schneller macht.

Auf jeden Fall sollten die Helden den Wald zwischen den Orten meiden. Dort spukt es.



Der Weg nach Beonfirn hat keine Markierungen. Es braucht gelegentliche Proben auf Orientierung, damit die Helden auf dem richtigen Weg bleiben und sich nicht verirren.

Er berichtet auch, dass der junge Mann im Ort sein Pferd gegen ein frisches eintauschen wollte. Da er aber kaum Silber hatte, wollte niemand ein gutes Pferd gegen dieses tauschen.

Der Kutscher

Auf halber Strecke zwischen Scheutzen und Beonfirn treffen die Helden auf eine Kutsche, die vom Weg abgekommen ist. Offenbar ist der Kutscher eingeschlafen und der Ochse hat die Kutsche zur Seite gezogen.

Nun versucht der Kutscher verzweifelt, den Karren wieder auf den Weg zu ziehen. Wenn die Helden ihm helfen wollen, müssen sie eine *Kraftakt-Probe*

bestehen. Dann schaffen sie es, den Wagen wieder auf den Feldweg zu schieben.

Zum Dank lädt der Kutscher die Helden ein, mit ihm zu speisen.

Beonfirn

Der Abend bricht an, als die Gruppe Beonfirn erreicht. Der Ort mit seinen 320 Einwohnern liegt am Ufer des Finsterbachs und ist der erste Ort in der Grafschaft Bärwalde. Wirtschaftlich lebt das Dorf vor allem von den Zolleinnahmen, die es von den Händlern nimmt, die zwischen Bärwalde und Reichsend wechseln wollen. Bei ihnen ist die gräfliche Zollstation so auch eher gefürchtet.

Über die hölzerne Brücke kommen die Helden in den Ort. Sie folgen der Straße bis zum Marktplatz. Nicht ungewöhnlich für Weiden, das regelmäßig unter strengen Wintern leidet, findet hier Firuns milde Tochter Verehrung. Der Schwanentempel ist der wichtigste Ifirn-Tempel Weidens. Gebaut ist er aus schneeweißen Steinen, die zwischen all den anderen Hütten hervorstechen. Fühlen die Helden sich der Göttin Peraine näher, dann finden sie eine Kapelle der Göttin und einen Tempel des perainegläubigen Therbüniten-Ordens. In Wolfspfort war den Helden aufgefallen, dass es überall Holzhütten gab. Hier sind die meisten Hütten in einer einfacheren Ständehausweise gebaut, bei der nur ein Gerüst aus Holz steht und der Raum dazwischen mit Lehm und Tierhaaren abgedichtet ist.

Für den erschöpften und hungrigen Reisenden bietet Beonfirn gleich zwei Gasthäuser, die Auenwacht (Q2/P2/S6) und das Zum alten Wirt (Q3/P3/S8), das von dem Zwerg *Rugnan Sohn des Igrorsch* betrieben wird. Will nur etwas trinken, bietet sich die Klosterstube (Q3/P2/S0) an.

Zudem finden die Helden hier einen Krämer sowie verschiedene Handwerker: einen Grobschmied, einen Schuster und einen Bogenbauer.

Da anders als in Scheutzen der Deserteur nicht mitten in der Nacht gekommen ist und einiges an Aufsehen erregt hat, bedarf es hier einer intensiveren Suche, um Informationen zu seinem Verbleib zu bekommen.

Möglich ist hier eine Probe auf *Gassenwissen -1* (es war ja vorher noch keiner der Helden hier). Wenn diese gelingt, erhalten die Helden folgende Informationen: Es gibt einen Bettler, der sich an einen Reiter mit einem geschundenen Pferd erinnert. Der Reiter hat ihn nach dem Weg zum Krämer gefragt.

Der Krämer *Emmeran Ammerndahler* kann ihnen berichten, dass in der Tat am frühen Mittag ein Mann mit einem Pferd gekommen war. Er wollte den Gaul

auch hier gegen ein anderes Pferd tauschen. Aber das Tier war durch und eigentlich nur noch zum Schlachten zu gebrauchen. Das hätte er dem Krämer nur noch gegen ein Futterentgelt überlassen können.

Das wohl einzige Geld, das er hatte, hat er in die beiden Sumpfschuhe gesteckt, die der Krämer ihm verkaufte. Ammerndahler kann auch berichten, dass der Junge sich im nahegelegenen „Zum Alten Wirt“ mit Proviant versorgen wollte.

Im Gasthaus kann der Wirt Rugnan Sohn des Igrosch ihnen nicht viel berichten. Er erinnert sich an den jungen Mann mit dem gehetzten Blick. Der wollte nur ein wenig Proviant kaufen und hat sich nicht mal die Zeit genommen, sich zum Essen hinzusetzen oder gar das Pferd ordentlich zu versorgen. Ein armes Tier, das hinten schon lahmte. Er glaubt nicht, dass das Tier ihn noch lange tragen wird.

Aber der Zwerg denkt auch nicht, dass das nötig sein wird. Der junge Mann hatte ihn nach dem schnellsten Weg in das Nebelmoor gefragt. Und der Wirt hatte ihm den Weg nach Rabenbrück beschrieben, das wohl der letzte zivilisierte Ort vor dem Moor ist. Und ab dort würde er eh zu Fuß gehen müssen.

Zwar ist der Weg, der ab Olat durch das Moor führt, etwas besser, aber auch ab Rabenbrück geht ein Weg ab und der junge Mann sah aus, als habe er es eilig.

Räuber

Als die Helden dem schmalen Pfad von Beonfirn aus hinein ins Nebelmoor nach Rabenbrück folgen, hören sie aus den Büschen am Wegesrand plötzlich ein Rascheln und dann springen Räuber vor ihnen auf die Straße (einer mehr, als es Spieler gibt).

Es handelt sich eher um Strauchdiebe, die sich den Helden entgegenstellen. An ihren abgerissenen Gambesons, den Dornenkeulen und den abgenutzten Äxten erkennt man, dass es keine professionellen Kämpfer sind. Ihr Anführer spricht die Helden an und fordert von jedem Helden einen Silbertaler Wegezoll, damit sie passieren können.

Wenn die Helden versuchen, zu verhandeln, erklärt er, dass nun im Tsa die Lager leer und seine Kinder hungrig sind – wie auch die Familien der anderen. Er macht keinen Hehl daraus, dass er es lieber hätte, wenn die Bande keine Gewalt anwenden müsste, er aber durchaus gewillt ist, es zu doch zu tun, um seine Familie zu ernähren. Hier handelt es sich weniger um Verbrecher, als vielmehr arme Seelen, die versuchen, zu überleben.

Wenn die Helden den Silbertaler bezahlen, können sie unbehelligt passieren und er wünscht ihnen einen wunderbaren Tag unter dem Lichte Phex' und Traviass.

Zahlen die Helden nicht, kommt es zu einem Kampf. Die Räuber kämpfen, fliehen aber, wenn ihre Lebensenergie auf 50 % absinkt.



Strauchdiebe
Größe: menschlich
Gewicht: menschlich
MU 13 KL 11 IN 12 CH 12
FF 11 GE 11 KO 12 KK 13
LeP 29 INI 12+1W6 VW 7
RS 2 SK 1 ZK 1 GS 8
Dornenkeule: AT 11 PA 6 TP 1W6+4
RW mittel
Streitaxt: AT 11 PA 5 TP 1W6+4
RW mittel

Fliehen bei einem Verlust von 50 %
der LE. Wenn mehr als die Hälfte der
Strauchdiebe flieht, flieht auch der

Rabenbrück

Am Rande des Nebelmoors gelegen, unterscheidet sich Rabenbrück von allen Orten, die ihr bisher gesehen habt. Das knappe Dutzend Hütten drängt sich eng aneinander und als ihr in den Ort einreitet, seht ihr erst einmal keine Menschenseele.

Eine Probe auf *Sinnenschärfe* offenbart den Helden hinter den Fensterladen versteckte Gestalten, aber niemanden, der draußen wäre oder die Helden gar ansprechen würde.

Am Dorfplatz angekommen – eigentlich ist der „Dorfplatz“ nur eine Verbreiterung der Straße, auf der nun auch zwei Ochsenkarren sich begegnen könnten – finden die Helden einen Boron-Tempel und ein Haus, das offenbar gleichzeitig Wirtshaus und Krämerladen ist.

Der *Fuhrmann* (Q1/P3/S0) ist eine Kaschemme, die ebenso ärmlich wirkt, wie die beiden Personen darin. Im Haus sind *Darla* und ihr Mann *Xanther*, die die ersten Menschen sind, die den Helden im Ort begegnen. Beide scheinen ängstlich und zurückhaltend zu sein. Vielleicht nur, weil sie noch nicht wissen, ob die Helden nur Durchreisende sind oder feindliche Räuber.

Sie können berichten, dass Yanmar Binsenhag hier gewesen ist. Er hat sein Pferd im Stall gelassen und ist zu Fuß weiter. Vor allem war er aber auch völlig

erschöpft, als er angekommen ist. Darla zeigt auf eine Strohmatte in der Ecke. Darauf hat er fast einen ganzen Tag lang geschlafen. Und als er aufgewacht ist und bemerkte, wie lange er geschlafen hatte, hat er nur sein Zeug genommen und ist sofort losgezogen. Er sei seit nicht einmal einem Stundenglas fort.

Sie hatte ihm angeboten, **iThorolf** zu holen. Für einen Silbertaler ist der alte Torfstecher bereit, Leute durch das Moor zu führen. Und ohne Führer lauern unzählige Gefahren auf den Wanderer.

Gleiches Angebot macht sie auch den Helden und empfiehlt dringend, es anzunehmen. Immerhin droht ihnen im Moor bei einem falschen Schritt der Tod.

Wichtige Personen

iDarla und Xanther aus Rabenbrück

Die Wirtin Darla (*1002 BF; verhärtet, misstrauisch gegenüber Fremden aber herzlich gegenüber Gästen) und ihr Mann Xanther (*1000 BF; misstrauisch gegenüber Fremden) betreiben den *Fuhrmann* eine Kaschemme in Rabenmund. Es gibt kaum Gründe, weshalb jemand in das Dorf will und so sind die beiden gegenüber Fremden sehr vorsichtig. Allzu oft sind es keine Durchreisenden, sondern Räuber. Wenn sich aber herausstellt, dass keine Gefahr droht, ist Darla sehr herzlich, während Xanther verschlossen und mürrisch bleibt.

iEmmeran Ammerndahler

Der Krämer Emmeran Ammerndahler (*996 BF; geizig, ärmlich gekleidet) hat trotz dessen er und sein Laden recht schäbig aussehen ein erstaunlich gutes Sortiment zu anständigen Preisen. Gleichwohl kauft er grundsätzlich keine Dinge von Helden an, hat er doch immer das Gefühl, von diesen über das Ohr gehauen zu werden.



Das letzte Mal

Das ist das letzte Mal, dass man etwas von Rabenbrück liest. Kurz nach diesem Abenteuer fallen Orks in den Ort ein, zerstören ihn und töten die Einwohner.

Und nur Wochen später hat sich das Moor sein Land zurückgeholt und man findet von dem Ort nichts mehr.

iRadumar Moosbühler

Radumar Moosbühler (*1010 BF; stämmig mit kleinen Lachfalten um die Augen, misstrauisch, nimmt immer Vorkasse) hat sich nie die Mühe gemacht, seiner Schenke einen Namen zu geben. Scheutzen ist klein und die Leute finden sie schon so. In seinen frühen Jahren als Wirt ist er überfallen worden. Auch haben immer mal wieder Abenteurer und anderes Lumpenpack die Zeche geprellt, so dass er heute dazu übergegangen ist, jederzeit sofort zu kassieren, noch bevor er den Krug auf den Tisch gestellt hat. Hat man jedoch einmal bezahlt, ist er ein herzensguter Mensch, der immer bereit ist, Reisenden zu helfen und sie auch mal ein Schlaflager in der Wirtsstube beziehen zu lassen, bevor sie auf der Straße schlafen müssen.



iRugnan Sohn des Igrosch

Rugnan Sohn des Igrosch (*886 BF; bodenständig, geldgierig) ist ein meisterhafter Bierbrauer und Schnapsbrenner. Entsprechend sind die Getränke aus seiner Taverne auch über die Grenzen Beonfirns hinaus bekannt. Er hat einen Vertrag mit Trallop Gorge, einem Kaufmann mit mehr als einhundert Wagen, der (der Name sagt es) sein Handelshaus in Trallop hat. Gelegentlich heuert Rugnan Helden an, um einen Wagenzug mit seinem Bier zu begleiten, damit ja kein Tropfen unbezahlt in die Hand von Räubern fällt.



iThorolf aus Rabenbrück

Thorolf (*993 BF; Hakennase und lispelt, mürrisch, aber zuverlässig) ist ein Torfstecher aus dem Ort Rabenbrück. Selbst Leute, die ihn nicht mögen – und davon gibt es eine ganze Menge – müssen zugeben, dass es wenige Menschen gibt, die das Nebelmoor so gut kennen wie er. Er ist ein mürrischer Mann, der kaum mal etwas sagt. Aber wenn er dann den Mund aufmacht, hat sein Wort auch Gewicht. Er verdingt sich als Führer an Menschen, die ihren Weg durch das Moor suchen. Für den nicht billigen Preis von einem Silbertaler bringt er sie an fast jede Stelle im Moor.



Im Nebelmoor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das Nebelmoor trägt seinen Namen nicht ohne Grund.

Schon nach wenigen Schritten verschluckt euch der graue Dunst. Er liegt nicht einfach über dem Moor – er kriecht. In langen, schweren Schwaden windet er sich zwischen abgestorbenen Stämmen hindurch, legt sich feucht auf Haut, Haar und Kleidung und nimmt der Welt jede klare Kontur. Mehr als fünf Schritt weit reicht euer Blick nicht. Dahinter beginnt nur noch milchige Leere.

Unter euren Stiefeln gibt der Boden nach. Was eben noch fest wirkte, schwankt plötzlich, saugt sich an Leder und Sohlen fest oder bricht mit einem widerlichen Schmatzen auf. Wasser steht in schwarzen Lachen zwischen Inseln aus Schlamm, Moos und verrottendem Pflanzenwerk. Hier und da ragen bleiche Baumstümpfe aus dem Morast wie abgebrochene Knochen. Einige wenige Bäume stehen noch, krumm und krank, ihre Äste kahl oder von grau-grünem Bewuchs überwuchert. Und überall Farne. Dicht, nass und dunkel. Sie wachsen in Büscheln, in Senken, an faulenden Stämmen – als wollten sie alles überwuchern, was hier zu lange stillsteht.

Doch am schlimmsten ist die Stille. Kein Vogelruf. Kein Rascheln kleiner Tiere. Kein Summen von Insekten. Selbst eure eigenen Schritte klingen gedämpft, als würde das Moor sie sofort verschlingen. Nur manchmal steigt irgendwo ein Blubbern aus der Tiefe auf. Langsam. Feucht. Faulig. Dann zerplatzt eine Luftblase an der Oberfläche, und für einen Herzschlag liegt ein Geruch in der Luft, der nach Moder, altem Wasser und etwas Verendetem schmeckt.

Ihr sucht nach dem Weg, von dem man euch erzählt hat. Ein Pfad, eine feste Spur, ein Zeichen früherer Reisender. Doch da ist nichts. Kein ausgetretener Boden, keine Markierung, kein sicherer Tritt. Alles sieht gleich aus: Nebel, Schlamm, Wasser, Farn. Selbst die Richtung scheint hier ihre Bedeutung zu verlieren.



Wenn die Helden auf das Angebot, Thorolf als Führer durch das Moor anzuheuern, verzichtet haben, sind alle Proben um -2 erschwert.

Um überhaupt eine Spur zu finden, braucht es eine Probe auf *Fährtsensuchen* -2.

Um einen festen Untergrund zu finden, muss ihnen eine Probe auf *Wildnisleben* -2 gelingen. Misslingt die Probe, kommen sie vom Weg ab und versinken im

Sumpf. Es braucht ein Seil und eine Probe auf *Kraftakt*, um den Helden wieder aus dem Moor zu ziehen.



Haben die Helden Thorolf angeheuert, zeigt sich dieser als mürrischer, aber kompetenter Führer. Er zeigt ihnen die sogenannten Bultenpflanzen, die einen festeren Grund anzeigen, auf dem man gehen kann: die Hängefichten, die aussehen wie Weiden mit Tannennadeln, Sträucher von Pfeifengras und Besenheide. Irgendwann bleibt er stehen und zeigt den Helden einen Lichtblick in dieser sumpfigen und trostlosen Einöde: Einen Strauch mit Moor-Heidelbeeren. „Auch fester Boden“ murmelt er und schnappt sich eine Handvoll.

Auf der anderen Seite weist er die Helden auf die Schlenkenpflanzen hin, die einen nassen Boden brauchen und Reisende in den Tod führen: Felder aus Sonnentau und Wasserschlauch, Torfmoos, Schnabelried und Wollgras. Er scheint etwas zu suchen, dann nickt er zufrieden und zeigt den Helden einen Busch mit Moosbeeren. „Nicht sicher“, murmelt er und zieht weiter.

Die Probe auf *Fährtsensuchen* ist um +1 erleichtert.

So schreiten sie von Grassode zu Grassode und überlegen, wie hier Ochsenkarren passieren sollen. Die, so erklärt ihr Führer, können nur den vergleichsweise festen Weg ab Olat nehmen. Hier jedoch könnten nur fußläufig Reisende gehen.

Ein stiller Retter in der Not

Während dieser Szene müssen die Helden öfter Proben leisten, deren Misslingen dazu führt, dass sie ins Moor gezogen werden und ertrinken würden.

Gelingt keinem der Helden die notwendige Probe, ist noch nicht alles verloren. Dann kann Thorolf sie aus dem Moor ziehen.

Falls die Helden ihn nicht als Führer mitgenommen haben, kann die Meisterin ihn als „Deus ex machina“ auftauchen lassen. Er hatte ein schlechtes Gefühl und ist den Helden gefolgt.

Nicht jede der nachfolgenden Begegnungen muss eintreffen. Sie können in willkürlicher Reihenfolge erscheinen.

Der Rabe



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

»Heda, ihr! Wohin zieht es euch, ihr todesmutigen Fuhrknechte?« tönt es aus dem Nebel, als sich die Helden einer Weggabelung nähern.

Auf einem wurmstichigen Pfahl am Wegesrand sitzt ein Rabe mit prachtvoll schillerndem, tiefschwarzem Gefieder. Er hat die Helden angerufen und fährt nun fort: »Für einen Taler sage ich euch, wie euer weiterer Weg aussieht.«



Reagieren die Helden aggressiv, dann fliegt der Rabe davon. Geben sie ihm aber einen Taler, den er sich in den Schnabel legen lässt, erfreut er sie mit einem holprigen Gedicht:

»Im Süden viel Wasser steht

und nichts Lebendes dort geht.

Im Westen ihr durch
ein Sumpfloch karrt,

dazu jemand dienst-
bereit eurer harrt.

Aber ihr könnt euch
wenden, wie ihr
wollt,

überall ihr Rätsel lö-
sen sollt.«

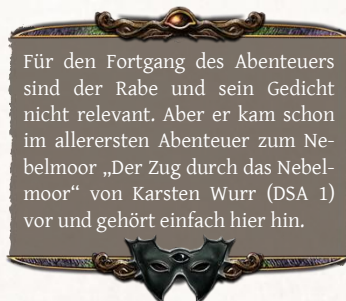
Mit den letzten Worten fliegt der Rabe auf und verschwindet im Nebel

Das Irrlicht

Je weiter die Helden ins Moor gelangen, desto schwieriger wird es, Plätze mit festem Grund zu finden und desto sumpfiger wird der Untergrund.

Einem der Helden fällt ein Licht auf, dass etwas weiter vorne in der Luft schwebt.

Die Helden müssen eine Probe auf Willenskraft schaffen. Gelingt sie, können sie sich von dem Bann des Irrlichts lösen. Misslingt sie jedoch, verfallen sie dem Irrlicht und werden von ihm ins Moor gelotst. Die anderen Helden können sie nicht zurückhalten.



Für den Fortgang des Abenteuers sind der Rabe und sein Gedicht nicht relevant. Aber er kam schon im allerersten Abenteuer zum Nebelmoor „Der Zug durch das Nebelmoor“ von Karsten Wurr (DSA 1) vor und gehört einfach hier hin.

Wenn sie im Moor einsinken, kehrt ihr Verstand zurück. Die Helden, denen die Probe geglückt ist, können sie dann mit einer Probe auf Kraftakt aus dem Moor ziehen.

Moorleichen

Als die Helden durch das Moor gehen, hören sie hinter sich ein Geräusch. Es klingt irgendwie ... saugend. Als sie sich umdrehen, sehen sie, wie sich hinter ihnen vier Moorleichen aus dem sumpfigen Wasser erheben.

Diese Monster scheinen ertrunkene Reisende zu sein, deren Geister sich nun dadurch befreien wollen, dass sie andere Reisende ertränken. Entsprechend werden die Moorleichen versuchen, die Helden zu packen und mit sich ins Wasser zu ziehen. Dazu muss ihnen ein Angriff auf Raufen gelingen, und dem Helden die entsprechende Probe auf Ausweichen misslingen. Die Moorleiche umklammert dann den Helden und versucht, ihn ins Moor zu ziehen. Dafür benötigt sie eine weitere KR. Der Held kann sich mit einer Probe auf Kraftakt befreien. Wird eine Moorleiche, die einen Helden umklammert hält, angegriffen, so lässt sie ihn los.

Moorleichen haben keinen Selbsterhaltungstrieb, sie kämpfen, bis die Lebensenergie auf 0 abgesunken ist.



Moorleichen

Größe: menschlich
Gewicht: menschlich

MU 20	KL 6	IN 10	CH 10
FF 6	GE 8	KO 13	KK 13
LeP 16	INI 7+1W6	VW 1	
RS 1	SK 0	ZK 0	GS 4

Raufen: AT 8 TP 1W6 RW kurz
Biss: AT 8 TP 1W6+2** RW kurz
Fäulnisschwall: AT 8 TP 1W6* RW 3/4/5

Nachteil: Lichtempfindlich
) + Krankheitswurf Wundfieber
) + Krankheitswurf Sumpffieber

Alternativ zum Klammerangriff können Moorleichen einen Strahl aus Sumpfwasser speien, der nicht nur Schaden verursacht, sondern die Helden zusätzlich infizieren kann.

Moorleichen sind Krankheitsüberträger. Für jeweils volle 10 SP, die ein Held Schaden nimmt (auch verteilt auf mehrere Angriffe), muss er würfeln. Bei 1-10 erleidet er keine Krankheit. Bei 11-20 infiziert

er sich mit Wundfieber oder Sumpffieber (Regelwerk, Seite 343)

Yanmars Versteck

Yanmar Binsenhag hat sich hinter einem Baum versteckt. Wenn die Helden sich ihm nähern, versucht er, verborgen zu bleiben. Gelingt den Helden eine Probe auf Sinnenschärfe, bemerken sie ihn.

Der Deserteur will nicht gegen die Gruppe kämpfen, er will aber auch nicht zurück. Er erzählt ihnen, dass Ritter von Orkendräu ihn im Lager fast totgeprügelt hätte. Und das nicht etwa, weil er etwas falsch gemacht hatte, sondern weil der Ritter einen eigenen Fehler vertuschen wollte. Aus seiner Sicht hat damit seine Dienstpflicht geendet und er schuldet dem Heer der Freiwilligen nichts mehr. Er war bereit, gegen Schwarzpelze zu kämpfen. Dass er aber sein Leben im Kampf gegen Menschen lassen sollte, war nie beabsichtigt gewesen.

Er sagt, dass sein Eintritt in den Heerzug ein Fehler war. Er wollte doch nur seine Freiheit gewinnen, damit er um die Hand seiner Geliebten Walpurga hätte anhalten können.

Er bedauert all die Scherereien, die er verursacht hat, vor allem aber, dass er das Pferd nicht schonen konnte (dass er das Tier gestohlen hat, scheint ihm dabei weniger problematisch).

Die Helden können versuchen, ihn zum Aufgeben zu überreden. Dazu bedarf es einer erschwerten

Probe auf *Überreden* -1. Dabei antwortet er ihnen aber auch deutlich, dass es für ihn gar keinen Sinn macht, sich zu ergeben. Spätestens im Heerlager würde er als Deserteur ohnehin hingerichtet.

Sie können mit dem Deserteur kämpfen. Er wird sich verteidigen und sich ergeben, wenn die Lebensenergie unter 10 sinkt.

Wird er überredet oder besiegt, können die Helden ihn fesseln und mitnehmen. Er wird auf dem Weg zurück zum Heerlager keinen weiteren Widerstand leisten, sondern mit hängendem Kopf mittrotten.

Yanmar Binsenhag

Größe: 1,88 Schritt

Gewicht: 84 Stein

MU 13 **KL** 11 **IN** 11 **CH** 13

FF 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 13

LeP 31 **INI** 13+1W6 **VW** 6

RS 2 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 8

Streitkolben: AT 11 PA 6 TP 1W6+4

RW mittel

Vorteil: zäher Hund

Fertigkeiten: Hiebaffen 10, Stangenaffen 10, Raufen 8, Kraftakt 8, Reiten 5, Sinnenschärfe 4, Willenskraft 5, Orientierung 4, Wildnisleben 4



Zurück in Reichsend

Graf Emmeran von Löwenhaupt hat nicht nur einen Feldzug mit anzuführen, sondern auch eine Grafschaft zu regieren. So finden die Helden ihn diesmal nicht in seinem Zelt im Heerlager, sondern in der Festung Reichsend, wo er mit Prinz Arlan von Löwenhaupt und Brin von Rhodenstein über einen Tisch mit Papieren gebeugt steht.

Zu den drei Heerführern zu gelangen ist nicht ganz einfach. Nach den Orküüberfällen sind die Wachen besonders misstrauisch und nicht jeder Soldat kann zu den Herren des Kriegsrates vordringen.

Wenn es unter den Helden keinen Adligen gibt, müssen bei den Wachposten Proben auf *Überreden* gelingen, bis sie zum Kriegsrat vorgelassen werden.

Als sie den Raum betreten, sind nicht nur die Heerführer anwesend, sondern auch *Tiras von Gernbach*, der Vogt von gräflich Reichsend und als solcher die rechte Hand des Grafen.

Die Helden werden aufgefordert, den Deserteur zu präsentieren und von ihrer Suche zu berichten. Sie können bereits jetzt an die Gnade des Kronprinzen sowie des Grafen appellieren. Dass der Abtmarschall der Rondrakirche gegenüber einem Fahnenflüchtigen besondere Gnade walten lässt, steht kaum zu erwarten.

Prinz Arlan weist an, den Helden für ihre Mühen ein Kopfgeld von 15 Silbertalern pro Person zu überreichen und Tiras von Gernbach stellt ein entsprechendes Schreiben aus, mit dem die Helden zum Schatzmeister der Burg gehen können.

Dann verfügt er, dass der Fahnenflüchtige in Ketten zu legen ist und bis zum Morgen im Kerker bleiben soll. Gleich in der Früh würden sie sich mit ihm befassen. Die Helden werden ebenfalls zu dem Strafgericht geladen, damit sie für oder gegen den Binsenhager sprechen können.

Die Verhandlung



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Früh am Morgen betretet Ihr den Saal, in dem der Kriegsrat zu Gericht sitzen wird.

Ein großer Tisch mit drei Stühlen steht an der hinteren Wand des Raumes. Offenbar für Euch wurden vorne im Raum weitere Stühle herbeigeschafft, damit ihr der Verhandlung folgen könnt.

Als Ihr ankommt, steht der Delinquent bereits in der Mitte des Saals, an seiner Seite zwei Wachen.

Es wird kurz unruhig, als die drei Heerführer den Raum betreten und sich auf ihre Plätze setzen. Der Prinz in die Mitte, Graf Emmeran und Brin von Rhodenstein an seiner Seite. Auf einem Stuhl im Hintergrund nimmt Tiras von Gernbach Platz. Offenbar hat der Vogt von Gräflich Reichsend Interesse an dem Fall.

„Ihr seid beschuldigt“, hebt Arlan an, „auf Eurer Wacht den Heerzug verlassen zu haben. Die Anklage lautet auf Fahnenflucht und Verrat.“

Er schaut Yanmar Binsenhag an, der mit gesenktem Kopf vor ihm steht.

„Habt Ihr etwas zu Eurer Verteidigung zu sagen?“

Auf das sich nun ausbreitende Schweigen ist niemand vorbereitet. Niemand von Euch hatte damit gerechnet, dass Yanmar eine flammende Rede halten würde. Aber

dass er zumindest etwas sagen würde, hattet Ihr doch gedacht. Aber der junge Waffenknecht steht nur da. Nach einer Weile schüttelt er lautlos den Kopf, ohne dabei auch nur einmal den Blick vom Boden zu heben.

„Nun“, wendet sich Brin von Rhodenstein an Euch, „selbst wenn der Fall eindeutig zu sein scheint, frage ich Euch: Habt Ihr etwas beizutragen? Für oder wider den Delinquenten?“



Es ist nun an den Helden, zu berichten.

Erzählen sie, dass der Herr von Orkendräu seinen Waffenknecht misshandelt und fast zu Tode geprügelt hat, sehen sie Abscheu in den Gesichtern der Adligen. Das mag keine Entschuldigung für die Fahnenflucht sein, aber zumindest eine Begründung. Allerdings wollen sie diesen Vorwurf gegen den Ritter auch nicht einfach so als wahr nehmen. Zumindest wollen sie ihn anhören.

Die Helden können hier weitere Zeugen benennen, die bestätigen können, dass der Ritter gegenüber dem Waffenknecht gewalttätig wurde:



den Weibel;



die Perainegeweihte, die Yanmar wieder heilen konnte.

Womöglich können die Helden sogar berichten, dass das nicht das erste Mal war. Sie können von

dem wolfsportter Knappen berichten, dass dieser von dem Ritter bereits zusammengeschlagen wurde und der Heilung durch eine Geweihte bedurfte.

Tun sie das, wird sich Tiras zum Grafen rüber beugen. Dem Vogt ist dann mit einem Mal klar geworden, weshalb ihm der Edle von Orkendräu von seinem Ministerialen aus Wolfsport empfohlen wurde (s. Briefspielgeschichte: „Wolfsport – Der Blutmond“)

Prinz Arlan wird den Ritter in den Saal holen lassen, um sich dessen Version der Geschichte anzuhören. Dieser wird natürlich empört von sich weisen, jemals die Hand gegen einen seiner Männer erhoben zu haben und die Heerführer darauf hinweisen,

dass er ein Edler ist, während der Waffenknecht und die Helden nur gewöhnliche Menschen sind (ja, genau so).

Wenn nicht schon die Helden die Geweihte ins Spiel gebracht haben, die Yanmar Binsenhag heilte, so wirft dieser ein – und das ist das einzige Mal im ganzen Prozess, dass er mit leise stotternd und mit brüchiger Stimme überhaupt etwas sagt – dass die Geweihte alles bestätigen könne. Und Ihr Wort würde doch wohl etwas zählen.

Darauf, die Wolfsportter zu holen, verzichten die Heerführer.

Dann ziehen sie sich zu einer sehr langen Beratung zurück.

Das Urteil

Es dauert eine ganze Weile, bis Prinz Arlan, Brin von Rhodenstein, Graf Emmeran und sein Vogt zurück in den Raum kommen und sich schweigend auf ihre Plätze setzen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Abermals ist es Prinz Arlan, der sich an den vor ihm stehenden Delinquenten wendet, während Yanmar weiterhin mit gesenktem Kopf dasteht.

„Du siehst“, Euch fällt auf, dass er von Yanmar nicht mehr als ‚Ihr‘ spricht, sondern als ‚Du‘, „dass wir uns das Urteil nicht leicht gemacht haben.“ Dabei schaut er kurz zu Graf Emmeran.

„Wer als Unfreier an dem Heerzug der Freiwilligen teilnimmt, soll ein freier Mann sein. So ward es verfügt. Du aber hast Dich nicht angeschlossen. Du hast den Heerzug verraten und Deine Kameraden im Stich gelassen.“

„Yanmar aus Binsenhag“, er betont das ‚aus‘, das einen Unfreien kennzeichnet, „Du hast Dich des Verbrechens der Fahnenflucht schuldig gemacht.“

Ihr seht, wie Yanmar unter diesem Urteil einmal zusammenzuckt. Damit ist sein weiteres Schicksal wohl klar.

Nach einem kurzen Zögern fährt Arlan fort:

„Mit nichts ist ein solches rondramissfälliges Desertieren zu entschuldigen. Gleichwohl ist es, wenn schon unverzeihlich, vielleicht doch begründbar.“

Wir sehen, dass Dein Ritter, der Dir ein Vorbild und eine Autorität sein soll, beidem nicht gerecht wurde. Und wie soll ein Unfreier den wahren Weg erkennen, wenn es schon sein Herr nicht tut.“

Er fixiert den jungen Waffenknecht.

„So ungewöhnlich es für Dein Verbrechen auch ist, verfügen wir, dass Du heute nicht Boron findest.“

Yanmar zuckt erst zusammen und hebt dann fast unmerklich den Kopf ein wenig.

„Gleichwohl sollst Du nicht ungeschoren davonkommen. Wir verbannen Dich aus dem Heerzug. Wer nicht freiwillig seinen Dienst leistet, hat in einem Zug der Freiwilligen keinen Platz.“

Nun blickt Arlan Tiras an.

„Es soll nicht verholen werden, dass Du offenbar in Wolfsport einen guten Dienst geleistet hast. Und so hat Dein Vogt und Herr beschieden, dass Du nicht nach Binsenhag zurückkehren wirst. Vielmehr wirst Du nach Wolfsport verschickt werden und dort auf dem Turm dienen. Morgen früh wirst Du dorthin gebracht werden.“

So wird es geschrieben, so wird es geschehen.“

Er macht eine kurze Pause und fährt dann in einem deutlich versöhnlicheren Ton fort.

„Heute kommst Du mit dem Leben davon und das ist fast mehr als Du nach einem solchen Verbrechen hoffen durftest. Gleichwohl benötigt der Herr von Wolfsport – sein Blick fällt auf Tiras – derzeit einen Waffenknecht. Und in Deiner Zeit in dem Ort, hast Du Dich gut gemacht. Wir schenken Dir ein Leben. Vergeude es nicht.“

Damit stehen die vier Adligen auf und verlassen den Saal. Die Wachen lösen die Ketten und lassen den verdutzten Yanmar frei.

Er dreht sich zu Euch um und ein leises Lächeln spielt um seine Mundwinkel.



Finale

Am nächsten Morgen begleiten die Helden den jungen Waffenknecht nach Wolfspfort, in ihrer Tasche ein Schreiben des Vogts an seinen Verwalter und den Knappen.

In Wolfspfort angekommen, zeigen die beiden sich nicht glücklich, dass der Waffenknecht sie angelogen hat, ganz zu schweigen von dem Pferd, dass er dem Gut schuldet. Zwar habt ihr den Braunen aus Rabenbrück wieder mitgebracht, aber selbst mit der Hilfe der Geweihten, die sich das Tier anschaut, ist nicht sicher, ob es je wieder freilaufen wird.

Gleichwohl akzeptieren sie das Urteil und die Entscheidung des Vogts, Yanmar nach Wolfspfort zu entsenden. Immerhin hat der Vogt Recht: Sie brauchen den Waffenknecht hier.

Nachdem er dem recht spröde auftretenden Meister von Reiherteich gebeichtet hatte, dass er sich dem Heerzug nur wegen des Versprechens angeschlossen hatte, als Freier seine Walpurga ehelichen zu können, zeigte der Verwalter sich erstaunlich romantisch. Hinter dem Rücken des Waffenknechts entspann sich in den nächsten Wochen ein reger Briefwechsel mit dessen altem Gutsherrn.

Es wurde Ende des Jahres als eine Kutsche in Wolfspfort einfuhr und eine junge Frau ausstieg. Als sie des jungen Yanmars gewahr wurde, erröteten ihre

Wangen. Und auch der Waffenknecht, der seinen Dienst im Gut außerordentlich gut versah, wurde rot.

Mit sich führte Walpurga ein Schreiben des Vogts, in dem er den beiden die Erlaubnis gab, zu heiraten. Und noch in derselben Woche traten sie vor die Geweihte und schworen sich in ihrer Gegenwart ewige Treue.

Yanmar diente auf dem Turm, wie es das Urteil verlangte. Und er verhielt sich tadellos – nicht nur die fünf Jahre, sondern auch darüber hinaus. Es ist kein einziges Mal bekannt, dass er sich danebenbenommen hätte. Stattdessen wurde er ein respektiertes Mitglied des Dorfes und ein loyaler Streiter für den Herrn von Wolfspfort.

Der Mühlen Lohn

Zusätzlich zu dem Silber des Grafen erhält jeder der Helden noch einmal 5 Silbertaler. Wichtiger als das Silber ist aber der Respekt, den ihnen ihre unerbittliche Suche bei den Adligen eingebracht hat. In Wolfspfort ist ihr Name bekannt und selbst der Graf kann sich an die Gruppe erinnern.

Für das Abenteuer kann sich jeder Held 12 Abenteuerpunkte gutschreiben.



Anhänge





Karte Beonfirn: Sir Gawain

Hasenfüße und Helden

von Alexander Mehnert

Im Schatten des Blutmonds sammelt sich der Zug der Freiwilligen: Ritter, Söldner und Waffenknechte ziehen aus, um den Orks den Krieg vor die Tore Khezzaras zu tragen. Doch noch ehe Schwerter auf Schwarzpelze treffen, bricht Verrat in den eigenen Reihen aus.

Aus dem Heerlager ist ein Waffenknecht verschwunden. In der Nacht desertiert, ohne dass ein Grund gleich erkennbar wäre. Immerhin handelt es sich um ein Heer der Freiwilligen.

Die Helden werden beauftragt, den Deserteur zu finden, seine Schuld zu beweisen und ihn der gerechten Strafe zuzuführen. Doch schon bald zeigt sich, dass diese Suche einige Schwierigkeiten birgt und Recht und Gerechtigkeit nicht immer nah beieinander liegen.

Ein Ermittlungsabenteuer im Umfeld des Schwertzugs der Freiwilligen, passend zur düsteren Kriegsstimmung der Blutmond-Kampagne, in der die Helden in den Sog von Pflicht, Ehre und Verrat geraten.

Zur Vertiefung des Hintergrundes wird neben dem **DSA5-Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach** auch der **erste Band der Blutmond-Kampagne** empfohlen.



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3 – 5 ermittlungs- und ge-
rechtigkeitsliebende Helden

Genre: Detektivgeschichte

Voraussetzungen: keine

Ort: Finsterwacht, Herzogtum Weiden

Zeit: Tsa 1047 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel /
mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis
meisterlich

Anforderungen: Hilfsbereitschaft, Sinn
für Gerechtigkeit, Scharfsinn

Wichtige

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte

Fertigkeiten:

