

NACH BORNWÄLDER TRADITION



EIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERBS
AUF AVES SPUREN - V

Nach Bornwälder Tradition

Ein DSA-Gruppenabenteuer

Für einen Meister und 3-5 Helden geringer bis mittlerer Erfahrung

Komplexität: Meister: hoch / Spieler: mittel bis hoch

Verwendetes Regelwerk: DSA 4.1

Ort: südöstliche Mark im Bornland zu einem beliebigen Zeitpunkt

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz, Kampf

Genre: ein bodenständiges Intrigenabenteuer der pragmatischen Art

Eine Ritterin muss bei ihrer Werbung um den Sohn eines Fürsten drei Prüfungen bestehen, um durch eine politische Heirat einen Krieg zu beenden. Dabei stellt sich nicht nur die skrupellose Konkurrentin als Hindernis heraus, denn Rahja hat für die Brautleute ganz andere Pläne...

Nach Bornwälder Tradition

Ein großer Dank an Daniel Delank und Lars-Philip Kramer.

Was bisher geschah

Als Flussgold im Bornîn gefunden wurde, eskalierte die Lage zwischen den ohnehin verfeindeten Bronnjarentümern Leugorod und Tannerow. Fürst **Dulgjew** Rondreske von Tanau zu Tannerow und Baron **Arlin** Dragoslav von und zu Leugorod erklärten einander den Krieg, denn es war zwar festgeschrieben, dass der Bornîn die Grenze ihrer Länder sei, nicht aber wem der Fluss gehört. Die große Schlacht, zu der beide Seiten fast dreißig Bewaffnete schickten, wurde letztlich knapp von Fürst **Jasper** Thezmar Travigor von Tanau, Dulgjews jüngerem Sohn, gewonnen, da er von einigen Goblins unterstützt wurde.

Dieser Krieg hat jedoch beide Bronnjarentümer stark geschwächt und ließ Dulgjew erkennen, dass weitere Konflikte dazu führen würden, dass er seinen Söhnen ein schwaches und kriegsgebeuteltes Tannerow vermachen würde. Da der Konflikt mit Leugorod jedoch schon Jahrhunderte alt ist, traut er nur gemeinsamen Erben zu, diesen noch beenden zu können. Unglücklicherweise war sein ältester Sohn Fürst **Firnjan** Mikail von Tanau schon an Großfürstin **Paisuma** Salwinja von Goblisk versprochen, allerdings verlangt die Tanauer Tradition von Werbenden, dass sie sich drei Prüfungen stellen müssen: denn nur wer Stärke, Mut und Weisheit beweist, ist dem Tanauer Blut würdig. Deshalb wird neben Paisuma auch Baronin **Rowenia** Ardare von Leugorod, Arlins Tochter, gestattet um Firnjan zu werben, um den Wert ihrer Familie zu beweisen und womöglich einen dauerhaften Frieden zu bringen.

Paisuma war natürlich außer sich vor Wut, als sie von der Konkurrentin erfuhr, hatte sie sich selbst doch schon lang als neue Fürstin von Tannerow gesehen. Zu ihrem Glück hat sie jedoch einen Verbündeten am Tanauer Hof, denn **Laranko der Grimme**, Berater und Verwalter von Dulgjew, ist nicht nur insgeheim ein Druide, sondern auch der verschollene Bruder von Großfürst **Joost** Perainow Helmbrecht von Goblisk und somit Paisumas Onkel, dem sehr daran gelegen ist, seine Blutlinie mit der Tanauer zu kreuzen. Er erzählte seiner Nichte, welche Prüfungen sie zu erwarten hat und sandte letztlich auch der Goblin-Schamanin **Upushanna** eine Traumvision, damit diese Paisuma wohlgesonnen sei. Ebenfalls überzeugte er Dulgjew davon, außer Rowenia keine bewaffneten Leugoroder in Tannerow zu dulden, weshalb die Baronin im Gegensatz zu seiner Nichte die kommenden Prüfungen wohl allein bestehen muss...

Was geschehen wird

...wären da nicht die Helden, die von Arlin gebeten werden, seiner Tochter beizustehen. Begleitet vom Barden **Mjesko** die Albenzunge, der Rowenia bei den Prüfungen überwachen soll und insgeheim Geliebter Firnjans ist, müssen die Abenteurer einen Bären erlegen, einer Nymphe eine blaue Nelke abschwatzen und Upushannas Segen erlangen, damit sich Rowenia und Firnjan endlich verloben und für einen dauerhaften Frieden sorgen können. Jedoch ist Paisuma ihnen dank ihren Betrügereien stets einen Schritt voraus und würde auch gewinnen, doch ihr Bruder Großfürst **Harne** Meljow von Goblisk beschließt Orva Paala **Suulrik** „Lunga Tuluum“, dem Kriegshäuptling der Goblins, Alkohol zu geben, woraufhin dieser sich von bösen Geistern besessen sinnt und die Konkurrenten erst einmal festsetzt, die letztlich auch noch von den Helden gerettet werden müssen. Trotz des Sieges Rowenias wird Paisuma aber nicht aufgeben, allerdings wird sie ohne die Unterstützung ihres Onkels auskommen müssen, der nach einem letzten Attentat in Form eines nelkenfressenden Eichhörnchens aufgibt und seine Nichte als unwürdig betrachtet. Die Großfürstin wird als ihre letzte Verzweiflungstat ihren Bruder aufstacheln, mit einigen Vertrauten der unbewaffneten Rowenia aufzulauern, um diese ein für alle Mal zu beseitigen.

Kapitel I: Für den Frieden

Der Weg ins Abenteuer

Es gibt verschiedene Gründe, weshalb Baron Arlin die Abenteurer bitten könnte, seine Tochter bei der Werbung zu begleiten. Die nun genannten Einstiegsmöglichkeiten bilden also nur eine geringe Auswahl an Ideen, denn dieses Abenteuer kann jederzeit in ein weiteres eingebunden oder als Lückenfüller für Überlandreisen durchs Bornland genutzt werden. Auch steht es natürlich frei, die handelnden Personen oder genannten Orte zu verändern und dadurch der eigenen Heldengruppe anzupassen.

— *Alte Bekannte*: Bornländische oder im Bornland verdiente Helden könnten den Baron bereits kennen und beschließen, ihren alten Freund zu besuchen. Dieser erzählt dann freimütig vom verlorenen Krieg, dem großen Preis des Friedens und seiner Sorge um das Wohlergehen seiner Tochter, wenn sie erst einmal Tannerow betreten hat.

— *Die Fremden*: Die Abenteurer werden in der Schenke „Alter Tanzbär“ im Dörfchen Leugorod von Travinjew, Rowenias jüngerem Bruder, angesprochen, ob sie seiner Schwester nicht helfen könnten, um ihren zukünftigen Mann zu werben. Denn die Tanauer hätten traditionelle Werbungsrituale, aber niemand von hier könne seine Schwester begleiten, da kein Leugoroder Tannerow betreten dürfe. Sobald die Helden zustimmen, bringt er sie zu seinem Vater.

Der Preis des Friedens

Arlin ist ein knarziger Bornwälder, der eigentlich nicht viel von Diplomatie und politischem Geschick hält. Deshalb wählte er auch das Schwert, um die Grenzstreitigkeiten mit dem Fürsten von Tannerow zu klären und ist sich sicher, wären da nicht diese hinterhältigen Goblins gewesen, er hätte den Krieg für sich entschieden. Die teure Niederlage schmerzt ihn sehr, denn es wird einige Jahre dauern, bis sein Heer sich wieder erholt hat und seine älteste und einzige Tochter Rowenia sieht er bereits als verloren an.

Über das Tanauer Geschlecht weiß er, dass eine Heirat des Erben stets mit Prüfungen verbunden ist, außerdem war Firnjan von Tanau ursprünglich Paisuma von Goblisk versprochen. Beides macht ihm Kummer, denn er hat Angst um das Wohl seiner Tochter, wenn er sie allein nach Tannerow schickt. Genaueres über die zu erwartenden Prüfungen kann er den Helden nicht erzählen, nur dass die Braut sie gemeinsam mit ihrem Gefolge bestehen darf. Gemeinsame Erben könnten dauerhaft den Frieden sichern, weshalb ein Bestehen der Prüfungen unbedingt notwendig ist.

Eine große Belohnung kann Arlin den Helden nicht bieten, immerhin hat er gerade einen Krieg verloren. Anstelle von Gold möchte er lieber in Naturalien zahlen, seien es Waffen, Rüstungen, Werkzeuge oder auch ein Fässchen guter Meskinnes - im Moment hat er mehr Ausrüstung als Männer, die sie benutzen könnten. Die angebotenen Waren sind im gebrauchten aber guten Zustand und schließen vor allem Einfachere wie Kettenhemden, Streitkolben und -äxte, (Reiter-)Schilder, Schwerter und eine leichte Platte mit ein. Eine einzelne Waffe kann auch beim Hofschmied in Auftrag gegeben werden, wenn er mehrere Waffen anfertigen soll, werden die Helden auch nach dem Abenteuer noch in der Region verweilen müssen, denn Schmieden dauert seine Zeit. Der Gesamtwarenwert sollte 30 Dukaten pro Held nicht überschreiten und es kann ruhig auf Wünsche der Abenteurer eingegangen werden, solange die Wunschliste nicht zu exotisch fürs Bornland ausfällt. Auch könnte Arlin der Gruppe ein gut ausgebildetes Warunker Pferd oder zwei Firnponys anbieten. Falls die Gruppe auf Gold besteht, so wird er ihnen 15 Dukaten pro Held anbieten und auch den besten Feilschern nicht mehr als 20 Dukaten zahlen können.

Leugorod und Tannerow - Mit dem Bornwald im Rücken

Die Bronnjarentümer Leugorod und Tannerow liegen am Bornîn, einem unbedeutendem Seitenarm des Born, der am Rande des Bornwaldes entlang fließt. Wenn auch politische Märker, Leugoroder und Tannerower sehen sich als Bornwälder und blicken eher skeptisch zu Mark, die mit einem weniger rauem Land gesegnet wurden. Den Bornwald selbst würden jedoch auch sie nicht betreten, viel zu gefährlich klingen die zahlreichen Geschichten über Riesen, Feen und Geister, die darinnen ihr Unheil treiben sollen.

Wie die Märker sind die Bornwälder gastfreundlich und traditionsbewusst, auch wenn ihre raue

Art im ersten Moment etwas abschrecken kann. Fremde werden gern nach ihrer Herkunft und ihren Fähigkeiten ausgefragt, denn falls sie sich als nützlich herausstellen (vor allem Handwerker), können sie während ihres Aufenthaltes im Dorf mitanpacken.

Neben den Zwölfen (vor allem Firun/Ifirn, Travia und Peraine) werden viele lokale Heilige, Schutzpatrone und Hausgeister verehrt. Für letztere hat sich sogar die Tradition eingebürgert, den Stamm eines jüngeren Baumes auszuhöhlen und ein kleines Häuschen daraus zu bauen, welches neben dem Herdfeuer steht. Dadurch muss der Hausgeist nicht durch alle Räume streifen und sie verwüsten, sondern kommt im Häuschen zur Ruhe.

Innerhalb der Baronie Leugorod befindet sich neben dem gleichnamigen Dorf (180 Einwohner) nur noch das kleine Holzfällerlager Moderbraken, welches aber kaum mehr 40 Einwohner hat. Das Fürstentum Tannerow ist etwas größer, finden sich dort nicht nur die Dörfer Daxmünde (140 Einwohner) und Aunzig (280 Einwohner, an der Bornîn-Brücke und nahe Burg Tannerow), sondern auch Goblinitz, ein Goblin-Reservat, in welchem der kleine Rabatz-Stamm (30 Goblins) in Frieden gelassen wird, solange er es nicht verlässt. Das Holzfällerlager Fichterderpen wurde verlassen und die Menschen nach Aunzig umgesiedelt, wo sie nun nach Flussgold sieben. Die große Schlacht von Aunzig bleibt den Leugorodern als Gemetzel vom Bornîn in Erinnerung, da der Kampf zwar in Sichtweite von Aunzig aber auf Leugoroder Seite stattfand.

Braut wider Willen

Die frisch heimgekehrte Baronin Rowenia Ardare von Leugorod ist eine junge Ritterin, die als Knappin am Hof von Herzogin Sveltana Mjaska von Kischtenkerz, tief im Inneren der Mark, nichts vom heimatlichen Krieg mitbekam, ansonsten hätte sie es als ihre Aufgabe vor Rondra verstanden, ihre Heimat zu verteidigen. Nun muss sie aber nicht nur die Gewissheit der bitteren Niederlage ertragen, sondern auch noch ihr Erbe an ihren kleinen Bruder abtreten, um um einen ihr kaum bekannten Mann zu werben, der noch vor kurzem sein Heer aussandte, ihre Baronie zu unterjochen. Einzig aus Pflichtbewusstsein stimmte sie dieser Hochzeit zu, auch wenn ihr ein Zweikampf weitaus lieber gewesen wäre. Ihre Vorfreude auf den Bräutigam hält sich in Grenzen, jedoch ist sie sehr motiviert alle Prüfungen zu bestehen, die man ihr stellt. Denn auch wenn der Krieg verloren ist, dadurch kann sie den verhassten Tanauern beweisen, dass sie eigentlich viel zu gut für sie ist. Gegenüber den Helden wird sie erst einmal misstrauisch sein, denn als vollwertige Ritterin braucht sie keine Aufpasser. Jedoch spätestens beim Bankett wird sie ihnen dankbar sein, dass sie jemanden um sich hat, der nicht Tanau oder Goblisk heißt – bis sie Jasper kennenlernt. Mit rondratreuen Abenteurern wird sie all die Zeit über versuchen, selbst in einen freundschaftlichen Wettbewerb um die Ehre zu treten, wer der Fähigere von beiden ist (Wettritt durch den Wald im Galopp, Wettschwimmen durch den Feentrank etc.).

Der Bornîn ist überschritten – Dorf Aunzig

Etwa eine Tagesreise von Burg Leugorod entfernt liegt das Dörfchen Aunzig, welches Dank des Flussgoldes zum wichtigsten Ort der Region reift. Den Zoll für die kleine Brücke über den Bornîn übernimmt Rowenia für die Helden (1 Kreuzer pro Bein, 3 Kreuzer pro Achse) und erzählt dabei wehmütig, dass der Brückenzoll einst zwischen den Bronnjarentümern geteilt wurde. Nun gehört aber der Bornîn samt Brücke zu Tannerow und ihrer Baronie wurden die Einnahmen geraubt. Der Dorfplatz des abendlichen Aunzig ist vom Licht der Schenke beschienen, auf deren altem Holzschild ein blauer Ritter gemalt ist. Es lässt sich leicht erkennen, dass der seitliche Anbau nur wenige Woche alt sein muss, denn das Holz ist noch hell und das Dach frisch gedeckt. Ursprünglich hieß diese Taverne „Zum Auenritter“ und war der abendliche Treffpunkt der wenigen Fischer und Bauern. Da Aunzig nun aber nicht nur die Goldwäscher und ihre Familien, sondern auch das kleine Grenzheer beheimatet, mussten sowohl der Schankraum vergrößert als auch ein Schlafsaal geschaffen werden. Der einst gemütliche „Auenritter“ wurde so zum geräumigen „Blauen Ritter“, wie ihn die Zugezogenen nennen. Die vielen Bauplätze für neue Holzhütten am Dorfrand vervollständigen das Bild einer aufsteigenden Ortschaft.

Da die Abenteurer morgens in Leugorod aufgebrochen waren, lässt sich eine Nacht im feindlichen

Fürstentum nicht umgehen, denn Burg Tannerow selbst ist noch einige Stunden von Aunzig entfernt.

Eine Nacht mit Mjesko

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Inneren ist Lautenspiel und Gesang zu hören, die Fischer klatschen zu den fröhlichen Klängen und genießen ihren Abend. Zwei junge Pärchen tanzen sogar zwischen den Tischen und vergessen im ungehemmten Wirbeln den strengen Blick der Eltern, die das öffentliche Balzen der Jugend unerträglich finden. Aber wer will den Kindern schon den Spaß rauben, wenn Mjesko die Albenzunge von der Glorie der Theaterritter singt?

Die fröhlichen Bauern, Fischer und Goldsieber werden die eintretenden Helden kaum beachten, zu sehr sind sie von der Musik betört. Erst wenn Rowenia ihren Helm lautstark auf einen Tisch stampft, verstummt das Gelächter und die Dörfler senken beschämt und ängstlich den Kopf vor der hohen Herrschaft. Mjesko lässt sich davon aber nicht beirren und singt sein Lied zu Ende, bevor er die Helden mit offenen Armen begrüßt.

Da Rowenias Werbung im Vorfeld mit Fürst Dulgjew abgesprochen war, hat er seinen Hofsänger in dessen Heimatdorf gesandt, um die Braut samt Gefolge willkommen zu heißen und zur Burg zu führen. Mjesko ist ein freundlicher junger Mann, der sich von der etwas schroffen Rowenia und auch griesgrämigen Helden nicht abschrecken lassen wird. Schnell wird er für volle Krüge sorgen und die Abenteurer animieren, doch etwas von sich und ihren Erlebnissen zu erzählen – aus guten Geschichten lassen sich schließlich gute Lieder machen.

Mjeskos eigentlicher Auftrag ist es, Rowenia die Tannerower Gastfreundschaft zu zeigen, damit sie es als mögliche zukünftige Fürstin trotz des Krieges nicht allzu sehr hasst. Doch hat der Barde ganz eigene Hintergedanken, denn Rowenia soll seinen Firnjan auf keinen Fall heiraten. Mjesko und Firnjan sind schon seit über zwei Jahren ein heimliches Paar und der Sänger fürchtet, dass eine Ehefrau sich ihrer Liebe in den Weg stellen würde. Deshalb wird Mjesko versuchen, Rowenias Werbung zu sabotieren (**Kapitel II: Beteiligte und Motivationen**).

Der Barde will die Helden ausfragen, vor allem von möglichen Schwächen erfahren (z.B. Schlechte Eigenschaften, *Impulsiv*, *Nachtblind*, *Schlafstörungen*, *Vergesslich* etc.) um diese bei den Prüfungen gegen sie nutzen zu können. Da der „Auenritter“ seiner Mutter gehört, ist es für ihn ein Leichtes dafür zu sorgen, dass die Schankmagd Heldenkrüge ungefragt wieder nachfüllt. Zusätzlich muss man vor und nach dem Essen natürlich den selbstgebrannten Kartoffelschnaps probieren, und für die Feinschmecker hat er in seiner Taschenflasche auch etwas guten Meskinnes von Burg Tannerow dabei.

Während er die Abenteurer zum Trinken animiert, wird er versuchen selbst möglichst nüchtern zu bleiben. Er führt seinen Krug zwar oft zum Mund, nippt aber nur kurz am Bier und stellt es wieder ab. Da die Krüge stets neu aufgefüllt werden, fällt dies nicht weiter auf.

Über die kommenden Prüfungen wird er nicht reden wollen und sich damit entschuldigen, dass er als Wächter für eine der Gruppen bestimmt worden ist und es mit den Regeln ganz genau nehmen muss.

— *Zechen*: Lassen Sie regelmäßig *Zechen*-Proben würfeln (z.B. alle innerweltlichen 30 Minuten für Bier und zusätzlich für jede neue Runde Schnaps), deren Erschwernis pro Probe um +1 steigt. Jede misslungene Probe bedeutet 1W6 AuP und für je 5 an den Alkohol verlorene AuP werden alle Talentproben um +1 erschwert, während Mut und Jähzorn für alle 10 alkoholischen AuP um 1 steigen; ab nur noch halber Ausdauer wird der Abenteurer am nächsten Morgen vom Wolf heimgesucht (+1 auf alle Proben und schlechte Laune für den ganzen Vormittag). Ist die Gesamtausdauer auf einen Wert von 5 oder niedriger gesunken, wird der Abenteurer den gesamten nächsten Tag von einem Werwolf begleitet, der all seine Proben +3 erschwert und ihm vormittags auch noch einen *Sensiblen Geruchssinn* 7 beschert.

— *Der redselige Barde*: Stellen Sie Mjesko offen und freundlich dar, der mit großen Augen und gefüllten Krügen die Helden zum Erzählen animiert, an pikanten Stellen neugierig noch einmal nachhakt, um dann gemeinsam mit Gruppe über erlebte Missgeschicke zu lachen. Die Fröhlichkeit Mjeskos ist nicht einmal gespielt – dem Barden fällt es leicht, Freundschaften zu knüpfen und er hegt keinerlei Groll gegen die Abenteurer oder Rowenia: Er will lediglich seine große Liebe nicht verlieren.

Wenn Heldinnen oder Helden dem gutaussehenden Sänger hübsche Augen machen, so stimmt er auch gern ein wenig in den rahjagefälligen Worttausch mit ein. Allerdings wird er es ablehnen, das Spiel im Schlafsaal fortzuführen, denn er bleibt seinem Firnjan treu.

Um seine List mit den vollen Krügen zu durchschauen, kann eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 (+ Erschwernisse aus misslungenen *Zechen*-Proben) gemacht, mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 hingegen kann durchschaut werden, dass er viel nüchterner ist, als er vorgibt zu sein. Auf sein falsches Spiel angesprochen, wird er versuchen sich herauszureden („*Wäre ich so betrunken wie ihr, mein Freund, würde mir der Rest der Welt auch furchtbar nüchtern erscheinen.*“) und, falls dies misslingt, ein Trinklied anstimmen, in das der Rest der Schenke schnell miteinstimmt, wodurch ein Gespräch vermieden wird.

— *Gerüchte*: Die Schenke ist ein wildes Sammelsurium von Gerüchten, die nicht nur von Mjesko, sondern auch von den Fischern oder Goldsiebern gestreut werden können. Die Gerüchte sind als wahr (+), zum Teil richtig (+/-) oder falsch (-) gekennzeichnet.

- Großfürstin Paisuma ist vor einer Woche mit ihrem Gefolge auf Burg Tannerow eingetroffen (+) und hat mit den Brautprüfungen schon längst begonnen. (-)
- Die Hochzeit zwischen Firnjan und Paisuma ist schon seit Jahren geplant (+/-), durch Rowenias Werbung wird Zeit für den Großangriff auf Leugorod geschunden. (-)
- Sobald Leugorod unterworfen ist, wird Goblinitz dorthin verlegt und man ist die Rotpelze endgültig los. (-)
- Fürst Dulgjew hat Angst, dass die Herrin Travia das Abschlagen der Nachbarn wegen ein wenig Flussgold nicht gutheißt, weshalb er ihren Segen durch eine Hochzeit von Firnjan und Rowenia erhofft. (+)
- Mjesko geht am Tanauer Hof ein und aus (+), denn er ist ein Bastardsohn von Dulgjew. (-)
- Ach was, Mjesko ist ein Bastard zwischen einem Elfen und dem Geist von Daxmünde. (-)
- Als Großfürst Harne noch Knappe von Dulgjew war (+), hatte Paisuma eine Affäre mit Firnjan begonnen. (-)
- An der Grenze zum Bornwald sollen Wilderer ihr Unwesen treiben. (+)
- Für die Hilfe der Goblins bei der Schlacht von Aunzig musste Fürst Dulgjew der Schamanin seinen erstgeborenen Enkel versprechen. (-)
- Die Schamanin der Goblins kann sich mit ihrer Magie als Mensch tarnen (-) und schleicht ungesehen durch die Dörfer (+/-) um alles zu stehlen, was nicht festgewachsen ist. (-)
- Laranko der Grimme ist der eigentliche Herrscher Tannerows (-), der Dulgjew unter seiner Kontrolle hat. (+/-)
- Fürst Jasper wäre der bessere Erbe von Tannerow (+/-), denn ihm hat man den Sieg über Leugorod zu verdanken. (+)

Folgende Gerüchte werden gezielt von Mjesko gestreut:

- Firnjan pflegt ein äußerst rahjagefälliges Leben (+/-), was zu unzähligen Bastarden geführt hat. (-)
- Tiere aus dem Bornwald sind fast doppelt so stark und groß wie herkömmliche Tiere und verirren sich gern einmal auch in den Tannerower Wald. (-)
- Im Bornland ist es eine Beleidigung, angebotenen Meskinnes abzulehnen, egal aus welchem Grund. (+)
- Paisuma ist am Tanauer Hof sehr beliebt (+), niemand wünscht sich Rowenia als neue

Fürstin. (+/-)

- Der See von Daxmünde ist von einem Geist besessen, der eifersüchtig einen gewaltigen Schatz der Theaterritter hütet. (-)

Bankett unter Wölfen

— *Zeitvertreib bis zum Abend:* Nach einem deftigen Frühstück kann die Gruppe Richtung Burg Tannerow zu ziehen, notfalls auch samt (Wer-)Wolfsrudel. Mjesko ist bester Laune und sogar beritten, denn Dulgjew stellt dem Barden für die Zeit der Prüfungen eines seiner Pferde zur Verfügung.

Die Burg dürfte bereits zur Mittagszeit erreicht werden, wo die Dienerschaft die Helden empfängt und sogleich zu ihren Zimmern führt. Während Rowenia eine eigene Kammer zugewiesen wird, müssen sich die Abenteurer je zu zweit einen Raum teilen. Helden mit einem SO von 5 oder niedriger werden sogar anfangs in den Schlafraum des Gesindels gebracht und bekommen nur nach starkem Protest und mit Rowenias Zuspruch ein Doppelzimmer.

Das Mittagmahl kann die Gruppe gemeinsam mit der Ritterin und Mjesko verspätet und ansonsten allein im Speisesaal zu sich nehmen. Allerdings wird lediglich eine einfache Kartoffelsuppe serviert, da ja zum Abend das Bankett geplant ist.

Am späten Nachmittag werden sich Fürst Jasper Tthezmar Travigor von Tanau und Großfürst Harne Meljow von Goblisk im Burghof freundschaftlich duellieren, wobei die Abenteurer natürlich zusehen können, ebenso wie es Firnjan und Paisuma tun (ausführliche Beschreibung und Werte aller Beteiligten finden sich unter **Dramatis Personae**). Auch Rowenia wird ihre Gelegenheit nutzen, ihren Kontrahenten durch diesen Kampf besser einschätzen zu können. Allerdings wird ihre Aufmerksamkeit schnell von Harne zu Jasper schwenken und nach dem Kampf wird sie auch nur lobende Worte für den jüngeren Bruder ihres Umworbenen finden können. Kämpferische Helden von Stand (bei SO 8 oder höher wird am Hof von einer adeligen Abstammung ausgegangen, solange die Helden dieses *Missverständnis* nicht von selbst auflären) können hier auch die Gelegenheit nutzen und ein freundschaftliches Duell zum Ersten Blute mit Harne oder Jasper eingehen, die beide den Wettkampf nicht scheuen. Abenteurer mit einem niedrigen SO werden die beiden Ritter schon zu einem Duell reizen müssen, damit sie sich darauf herablassen, gegen Gesindel ihre Waffe zu erheben. Allerdings wird bei allzu plumpen Beleidigungen Rowenia einschreiten, da die Helden als ihr Gefolge am Hof sind und sie solche Unhöflichkeiten nicht duldet. Jasper scheint sich indes nicht daran zu stören, dass er im Duell gegen den erfahreneren Harne verliert, schließlich ist ein Duell unabhängig vom Ausgang ein Gebet an Rondra.

— *Das abendliche Bankett:* Das Essen ist deftig und ausladend, über Bärenschinken, geräucherten Heilbutt, Spanferkel und Wildbret finden sich allerlei heimische Köstlichkeit auf den Tischen, als Getränke werden sehr malziges Bier und Meskinnes gereicht. Vegetarier werden ebenso argwöhnisch beäugt wie Weintrinker oder Alkohol-Abstinenzler, beleidigen sie doch den Gastgeber. Bei den Mengen Alkoholika sollten *Zechen*-Proben nicht vergessen werden (**Kapitel I: Eine Nacht mit Mjesko**).

Dulgjew nimmt natürlich am Kopf der Tafel Platz, zwischen seinen Söhne Firnjan und Jasper. Neben Firnjan wird Paisuma mit ihrem Gefolge der Platz gewiesen, Rowenia wird samt der Abenteurer neben Jasper gesetzt. Auch innerhalb der Heldengruppe gibt es keine freie Platzwahl, je niedriger der SO, desto weiter müssen sie vom Fürsten entfernt sitzen. Am Ende der Tafel, neben den Helden, hat die Ifirngeweihte Ifirnia Schwanenfeder ihren Platz, ihr gegenüber sitzt Laranko der Grimme, Berater und Verwalter des Fürstentums. Rowenia ist mit ihrer Platzzuweisung unzufrieden, denn Paisuma neben Firnjan zu setzten ist für sie eine klare Bekundung, wer die Wunsch-Fürstin für diesen Hof ist.

Die Stimmung ist ausgelassen, das Essen wird vom Gesang und Lautenspiel Mjeskos begleitet. Neben traditionellen bornwäldischen Liedern trägt er vor allem Minnegesang auf die Schönheit und Grazie der werbenden Frauen vor. Während es Rowenia eher unangenehm ist, durch Äußerlichkeit und nicht Kampfesgeschick aufzufallen, sonnt sich Paisuma in der ihr dargebotenen Aufmerksamkeit.

Die Märkerin fühlt sich wohl beim Bankett und versucht immer wieder Firnjan zu einem Gespräch zu animieren, welcher nur knapp, wenn auch höflich, antwortet. Viel mehr scheint der junge Fürst sich lieber der Musik und Mjeskos Gesang widmen zu wollen, Paisumas Annäherungen finden keinen fruchtbaren Boden. Rowenias anfänglich gezwungene Unterhaltungen mit Jasper hingegen scheint mit Zeit und Bier intensiver zu werden, und gegen Ende des Abends sind die beiden kaum noch zu trennen sind.

Bornländische Tischmanieren wirken rustikal, auf Gabeln wird verzichtet, denn Fleisch wird meist mit Dolch und Händen gegessen und Beilagen in kleinen Stücken serviert, so dass sie gut zu löffeln sind. Eine Probe auf *Etikette* lässt die Abenteurer von diesen Bräuchen wissen, ob sie sich ihnen auch anpassen ist aber den Helden selbst überlassen. Niemand wird dem horasischen Stutzer verbieten, gesittet mit Messer und seiner eigenen Gabeln zu speisen – er wird allerdings skeptisch beäugt und muss Witze auf seine Kosten ertragen.

Nach dem Essen wird Mjesko beginnen, fröhlichere Lieder zu spielen, was das Ende der starren Sitzordnung bedeutet: Nun kann getanzt oder sich auch mit den anderen Gästen unterhalten werden. Paisuma wird versuchen mit jedem Mann im Raum zu tanzen, wobei Firnjan wegen seinem steifen Bein ablehnt und Jasper ihr nur einen kurzen Tanz schenkt, denn seine taktische Diskussion mit Rowenia ist ihm wichtiger. Auch männliche Helden werden von ihr zum Tanzen aufgefordert, wobei eine Ablehnung als unhöflich empfunden wird und eine misslungene *Tanzen*-Probe einiges an Gelächter mit sich zieht.

Etwas später am Abend werden die Abenteurer noch beobachten können, wie Dulgjew und Laranko sich flüsternd streiten und dabei immer wieder in Richtung der Ifirngeweiheten blicken.

Ursprünglich sollte Mjesko Paisuma bei den Prüfungen begleiten, Ifirnia war Rowenia zugeteilt. Da der Barde sich aber schon etwas mit der Gruppe angefreundet hat, beschloss Dulgjew, die Beobachter zu tauschen, ganz zum Missfallen Larankos. Denn dieser fürchtet zu recht die wachsamen Augen der Ifirnschwesterin, Mjesko hingegen wäre durch seine heimliche Beziehung erpressbar gewesen.

— *Gespräche*: Der Abend kann genutzt werden, um die Konkurrenz auszufragen, weshalb kurz alle Teilnehmer des Banketts behandelt werden:

Fürst Dulgjew Rondreske von Tanau zu Tannerow: Der Fürst wird nicht viel Zeit für Unterhaltungen haben, denn nach dem Essen wird er bald von Laranko aufgesucht.

Er ist ein fröhlicher, alter Ritter, der vor und nach einer Plauderei mit einem Meskinnes anstoßen möchte. Als guter Gastgeber akzeptiert er die fremdländischen Sitten der Helden, solange sie die bornwälder Bräuche respektieren. Der Krieg mit Leugorod war aus seiner Sicht nötig gewesen, nun wäre es aber an der Zeit, den Krieg Krieg sein zu lassen und nach Frieden zu suchen, weshalb er es sehr schätzt, dass Rowenia bereit ist, um seinen Sohn zu werben. Vor den Prüfungen hingegen gibt es nichts zu befürchten, seine beiden Frauen hätte diese zu ihren Zeiten schließlich auch bestanden.

Baron Erzel Nassin von Peddersjepen: Harnes 14jähriger Knappe ist vom Bankett begeistert, trinkt und tanzt viel und freut sich auf die kommenden Herausforderungen. Über die Manipulationen weiß er kaum Bescheid, außer dass er einen Bauernkarren in Daxmünde besorgen sollte, aber darüber wird er nicht sprechen wollen. Allerdings könnte ihm im Gespräch herausrutschen, wie schaurig der Feentrank in Daxmünde ist – dabei war er doch noch nie am Bornwald.

Den Helden gegenüber ist er freundlich eingestellt, denn er betrachtet sie als Kontrahenten in einem freundschaftlichen Wettkampf. Erzel hält Paisuma für die schönste Frau des Bornlandes und Harne für den tapfersten Ritter, die Bornwälder sind ihm ein wenig unheimlich, aber Dulgjew ein netter und freundlicher Fürst.

Fürst Firnjan Mikail von Tanau: Er hegt großes Interesse an fremden Kulturen und wird exotische Helden auch selbst ansprechen und ausfragen. Er ist froh, dass Paisuma nun tanzt und ihn nicht weiter belagert, weiß aber auch nicht, was er von Rowenia halten soll. Den Krieg mit Leugorod hielt er von vornherein für überflüssig, man hätte sich gewiss auch ohne Schlacht einigen können. Natürlich weiß er, welche Prüfungen vor den Helden liegen, verrät aber nichts. Er respektiert die Tanauer Tradition und fühlt sich auch geehrt, dass die beiden Frauen um ihn werben, hätte sich

jedoch von seinem Vater gewünscht, auch selbst einmal befragt worden zu sein, wen er heiraten möchte.

*Großfürst **Harne Meljow von Goblisk***: Er ist ein eitler und stolzer Ritter, der Schmeichler sehr zu schätzen weiß. Die Prüfungen hält er für eine Farce, die Hochzeit seiner Schwester wäre doch längst beschlossen, denn niemand könne ihn besiegen. Wenn sich Goblisk und Tannerow erst verbunden hätten, würde man Leugorod auf die Größe eines Wehrhof stampfen.

Die meisten Menschen auf Burg Tannerow kennt er noch von seiner Knappschaft und pflegt vor allem zu Jasper ein sehr gutes Verhältnis. Einer hübschen Abenteurerin würde er von sich aus schöne Augen machen, sie zum Tanzen auffordern und alles daran setzen, dass der gemeinsame Abend in seiner Kammer endet.

Hunjok der Nivese: Er wird dem ganzen Treiben skeptisch zusehen, wurde ihm doch eingebläut, niemandem zu berichten, dass er von den Prüfungen weiß. Allerdings verträgt er keinen Alkohol, weshalb ihm betrunken rausrutschen könnte, dass er sich um den Bären kümmern soll.

Ifirnia Schwanenfeder: Die Ifirngeweichte nimmt ihre Wächterrolle bei den Prüfungen sehr ernst, die Bessere solle Fürstin von Tannerow werden. Allerdings präferiert sie insgeheim Rowenia, da eine Märkerin nichts am Bornwald verloren habe. Informationen über die Prüfungen gibt sie nicht preis und ist verwundert, weshalb Laranko so wütend über sie ist.

*Fürst **Jasper Tthezmar Travigor von Tanau***: Sein Interesse gilt dem Kampf und Kriegstaktiken, gern redet er über historische Schlachten und Kriege. Er meint, dass nur ein guter Krieger auch ein guter Herrscher sein könne, wobei er immer wieder die Verkrüppelung seines großen Bruders erwähnt. Jasper ist stolz, dass er die Schlacht von Aunzig führen durfte und er hätte mit Sicherheit auch ohne die Hilfe der Goblins gewonnen, aber sein Vater bestand nun einmal darauf. Rowenias Schwäche wäre ihr Leugoroder Blut, ansonsten wäre sie aber eine ehrbare Ritterin, die er gern um einen Tanz bitten würde, sich aber nicht recht traut. Paisuma wäre definitiv die bessere Fürstin für Tannerow, allein weil eine Ritterin wie Rowenia an der Seite seines Bruders verschwendet wäre. Harne ist ein Vorbild für ihn, er kennt niemanden, der ihm im Kampf überlegen wäre.

Laranko der Grimme: Er wird immer wieder grimmig zu Ifirnia blicken und nach dem Essen das Gespräch mit Dulgjew suchen, um die vertauschten Wächter noch einmal auszudiskutieren. An einer Unterhaltung mit den Abenteurern hat er kein Interesse.

Mjesko die Albenzunge: Der Barde hat keine Zeit für Gespräche, muss er doch für die Unterhaltung sorgen. Auch wenn er die Schönheit von Paisumas goldenem Haar besingt, seine Blicke scheinen immer wieder zu Firnjan zu wandern.

*Großfürstin **Paisuma Salwinja von Goblisk***: Sie gibt sich freundlicher als sie ist und sieht sich schon als neue Fürstin von Tannerow. An Rowenia lobt sie ihre Kampfkraft und ihr modisches Gespür, denn bei solchen Oberarmen wäre ein Kettenhemd gewiss eine bessere Wahl als ein Kleid. Helden niederer Abstammung (SO 5 oder niedriger) wird sie ignorieren und Diener in ihrem Umfeld stets mit Sonderwünschen durch die Gegend scheuchen. Abenteurerinnen gegenüber wird sie mit spitzer Zunge Komplimente machen, die sich im Nebensatz zur Beleidigung wandeln. Ihr ist wichtig, die schönste Frau im Raum zu sein. Sie wird freimütig von einer Jugendliebe mit Firnjan schwärmen, weshalb eine Hochzeit ein Sieg Rahjas wäre. In Wahrheit hat sie ihm seine Ablehnung jedoch nicht verziehen und ist tief gekränkt, dass er ihr einen Mann vorzieht.

*Baronin **Rowenia Ardare von Leugorod***: Anfänglich fühlt sie sich von Feinden umgeben, aber in Jaspers Worten Ablenkung finden. Paisuma ist für sie eine lasterhafte Märkerin, dieser Abend wird endgültig ihren Kampfgeist für die Prüfungen wecken: ein bornwäldisches Fürstentum darf nicht in märkische Hände fallen, zumindest nicht in Paisumas. Auch wenn sie sich vornahm, mit Firnjan ins Gespräch zu kommen, bleibt sie an Jaspers Lippen hängen, den sie trotz seines Tanauer Blutes begehrt als rechtschaffenen Ritter anzusehen.

Bornischer Adel

Mittelreichische Helden mag es irritieren, mit solch vielen Fürsten auf einem Bankett zu speisen. Allerdings werden bornische Titel, im Gegensatz zu Aranien, dem Mittel- oder Horasreich, an jedes Kind ab der Geburt vergeben und sind unabhängig von einem Lehen. Ein bornischer Herzog

mit zehn Kindern setzt somit auch zehn Herzöge in die Welt, selbst wenn er beschließt sein Herzogtum, welches die Größe eines kleinen Wehrhofes nicht zwangsläufig übersteigen muss, an seine jüngste Tochter zu vererben.

Auch das Erbrecht kann sich im Bornland von anderen Ländern teils sehr stark unterscheiden, bestimmt doch jeder Bronnjar selbst, an wen und wieviel er vererbt. Die meisten Bronnjarentümer haben zwar ein traditionsreiches Erbrecht, aber weitem nicht alle das selbe. Dies kann auch dazu führen, dass ein Großfürstentum kaum mehr Land als einen kahlen Acker umfasst, schließlich bekam jedes Kind über Generationen ein Stück Land, während im nachbarlichen Junkergut sieben Dörfer und drei Burgen Platz finden.

Der Edle Alrik von Sturmfels, dritter Sohn eines weidener Barons, ist also einer Großfürstin Paisuma Salwinja von Goblisk oder einem Fürst Jasper Tthezmar Travigor zu Tanau ebenbürtig, trotz des geringen Titels.

Die Geschichte der Tanauer Brautwerbung

Vor über 200 Götterläufen war Fürstin Ksania von Tanau zu Tannerow an dem großen Feldzug gegen die Goblins der Roten Sichel beteiligt, wurde jedoch schwer verletzt und geriet verschollen. Ein friedlicher Goblinstamm fand die Verwundete und beschloss nach einer Eingebung der Schamanin die Ritterin zu pflegen anstelle zu töten, denn das Knochenorakel versprach, dass diese Frau das Hungern des Stammes beenden würde. Ksania war den Rotpelzen natürlich dankbar, weshalb sie erlaubte, dass zehn Goblins, sie zurück nach Tannerow begleiten durften, um dort von ihr mit soviel Nahrung belohnt zu werden, wie sie zu tragen vermochten.

Daheim angekommen musste sie aber erkennen, dass Baron Kiral Boronew von und zu Leugorod ihre Abwesenheit nutzen wollte, um seine Baronie zu vergrößern. Ihr gelang es gerade noch rechtzeitig ihre verteidigenden Truppen zu erreichen und mit Hilfe der Goblins einen knappen und verlustreichen Sieg davonzutragen, der ihr Fürstentum jedoch stark geschwächt zurückließ.

Deshalb sah sie sich zu einer Hochzeit gezwungen, denn nur ein Bündnis würde ihr Land jetzt noch sichern können. Doch politische Angelegenheit waren ihr zuwider, denn mit Reden allein lässt sich am Rande des Bornwaldes nichts erreichen. So ersann sie die drei Prüfungen, denn nur wer seine Stärke im Kampf mit einem Bären und seinen Mut beim Erkunden der Nymphenwelt beweisen konnte, wäre auch ein guter Regent für Tannerow. Die dritte Prüfung jedoch war auch zugleich ein Geschenk an die Goblinschamanin, die sie begleitet hatte, denn ohne die Hilfe ihrer Krieger wäre Tannerow wohl gefallen. Sie schenkte diesen zehn Goblins einen einsamen Landstrich, der von da an Goblinitz genannt wurde, und gab das Versprechen, sie dort ihn Frieden leben zu lassen, solange sie das Land nicht verlassen. Nur ein Mann, der seine Vorurteile überwinden konnte und die Schamanin selbst um ihren Segen für den kommenden Traviabund ersuchen würde, wäre auch ein würdiger Herrscher an ihrer Seite.

Die Tradition dieser alten Werbung besteht heute noch, auch wenn der Werbende längst nicht mehr allein an den Prüfungen teilnehmen muss. Begründet wird dies damit, dass ein guter Herrscher entweder selbst stark, mutig und weise ist, oder eben als großer Anführer über die Fähigkeit verfügt, die richtigen Getreuen um sich zu scharren. Vor allem wurden die Regeln aber dahingehend aufgeweicht, dass eben nicht nur Ritter sondern auch Höflinge in die Familie heiraten können. Als Wächter werden traditionell nahe Freunde der Familie Tanau bestimmt, deren einzige Aufgabe darin besteht sicherzustellen, dass niemand schummelt.

Kapitel II: Die drei Prüfungen

Beteiligte und Motivationen

Während der Prüfungen werden vier unabhängig voneinander agierende Gruppen versuchen, Rowenia und damit auch den Helden das Leben schwer zu machen, um die Heirat zu verhindern:

— *Das Liebespaar:* Der umworbene Bräutigam hat seit zwei Jahren ein heimliches Verhältnis zum Barden Mjesko, doch sollte eine der Bewerberinnen bei den Prüfungen erfolgreich sein, wird er sich der Politik beugen müssen. Mjesko kann in seiner Position als Wächter den Wettbewerb manipulieren, seine Möglichkeiten beschränken sich jedoch auf Rowenias Gruppe. Er sorgt für „Missgeschicke“, die Aufgaben etwas erschweren können. Wichtig ist, dass er keinesfalls skrupellos agiert, er möchte niemanden ernsthaft in Gefahr bringen oder gar verletzen. Seine Begabungen liegen vielmehr im sozialen Bereich, er spioniert die Helden aus (**Kapitel I: Eine Nacht mit Mjesko**) und nutzt konsequent deren Nachteile, Ängste etc. Beispielsweise erzählt er abergläubischen Helden unheimliche Geschichten, übermütige oder tollpatschige Helden stachelt er zu riskanten Taten an, neu- oder goldgierige Helden lenkt er auf angeblich versteckte Schätze. Kurzum, er wird immer wieder dafür sorgen, dass die Nachteile der Charaktere zum Tragen kommen.

— *Der neidische Bruder:* Jasper ist nicht nur von Neid getrieben, zu allem Überfluss ist eine der Bewerberinnen die Tochter eben jenes Barons, gegen dessen Truppen er kurz zuvor gefochten hat. Eine Hochzeit würde den Herrschaftsanspruch seines Bruders sichern, demnach wird Jasper beide Seiten nach Kräften behindern. In seiner Wut greift er zu eher unsubtilen Methoden, die durchaus auch ernste Verletzungen mit sich bringen könnten. Seine Manipulationsversuche finden aber nur während der ersten Prüfung statt, denn später überkommen ihn Gewissensbisse, da er sich während des Banketts in Rowenia verliebt hat und daher ausreitet.

— *Der mysteriöse Berater:* Auch wenn Laranko den Namen seiner Familie längst abgelegt hat, er unterhält er heimlich Kontakt zu seiner Nichte. Er unterstützt ihr Werben vor allem dadurch, dass er sie bereits im Vorfeld über die zu absolvierenden Prüfungen informiert hat. Weiterhin wird er versuchen, Rowenias Fortkommen zu behindern. Die Mittel seiner Wahl liegen natürlich vor allem im magischen Bereich, Einfluss- und Herrschaftszauber sind seine Spezialität.

Trotz seiner Verschlagenheit betrachtet er Dulgjew mittlerweile als guten Freund und würde nie direkt gegen ihn handeln.

— *Die skrupellose Konkurrentin:* Paisuma sieht sich bereits als Fürstin Tannerows, dank ihrem Onkel konnte sie sich gut auf die Prüfungen vorbereiten und hat ihr Gefolge entsprechend zusammengestellt. Da sie jedoch von der aufmerksamen Ifirnia Schwanenfeder begleitet wird, muss sie nicht nur ihre Manipulationsversuche in Grenzen halten, sondern auch ihre Vorbereitungen entsprechend verheimlichen.

Für das Erreichen ihres Zieles ist ihr jedes Mittel recht, im Angesicht einer drohenden Niederlage schreckt sie auch vor dem Einsatz von Gewalt nicht zurück, hält sich aber bevorzugt im Hintergrund, die schmutzige Arbeit lässt sie von anderen erledigen.

Die Prüfung der Stärke: Bärenjagd

Trotz des zünftigen Banketts, bei dem der Meskinnes in Strömen floss, ist die Nacht recht kurz. Die werbenden Bräute sowie ihr Gefolge werden zum Sonnenaufgang geweckt und sollen sich auf dem Burghof einfinden, wo sie bereits vom Burgherren, seinem Berater, Ifirnia und Mjesko erwartet werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Breitbeinig und mit hinter dem breiten Rücken verschränkten Armen betrachtet der bullige Burgherr von Tannerow die sich langsam über die Wipfel des Bornwaldes schiebende Praiosscheibe. Nachdenklich mustert er seine Gäste: „Das Geschlecht derer von Tanau herrscht seit hunderten von Jahren über diese Lande. Bei den Prüfungen, die die Götter uns in all diesen Jahren auferlegten, mussten wir uns stets auf unsere Stärke, unseren Mut und unsere Weisheit verlassen können.“ Er streicht sich bedächtig durch buschigen Schnauzbart, bevor er fortfährt: „Von all jenen, die Teil unseres Geschlechtes werden wollen, erwarten wir dasselbe. Aus diesem Grund haben unsere Vorfahren dereinst die drei Aufgaben ersonnen, in denen ihr, die ihr heute um die Hand meines Sohnes anhaltet, euch beweisen müsst. Ich stelle euch zwei meiner Vertrauten zur

Seite, die euch auf dieser Reise begleiten werden. Großfürstin Paisuma Salwinja von Goblisk, euer edles Geschlecht steht mit uns seit Jahren treu im Bunde, Ifirnia Schwanenfeder soll eure Begleiterin sein. Euch, Baronin Rowenia Ardare von Leugorod, wird Mjesko die Albenzunge zur Seite stehen, so ihr ohnehin schon mit ihm bekannt seid. Die erste Aufgabe sollt ihr von mir selbst erhalten, alle weiteren Prüfungen werden euch zum rechten Zeitpunkt von euren Begleitern offenbart werden.“ Voller Tatendrang klatscht er in die Hände: „Wohlan, in der ersten Prüfung sollt ihr eure Stärke unter Beweis stellen. Ihr werdet in unseren Wäldern einen Schwarzbären aufspüren und erlegen. Aus seinem Fell soll dereinst der Fürstenmantel des neuen Herrschers von Tannerow gefertigt werden, sein Fleisch aber soll uns während des Hochzeitsbanketts stärken. Frisch ans Werk und Firun mit euch.“

Natürlich wird von den Kontrahentinnen nicht verlangt, dass sie den Bären selbst häuten. Stattdessen muss der Leib nach Daxmünde gebracht werden, wo er von den örtlichen Gerbern und Fleischern fachgerecht verarbeitet wird. Um zu verhindern, dass sich die beiden Gruppen allzu sehr in die Quere kommen, werden ihnen verschiedene Jagdgebiete zugeteilt. Rowenia wird ein Gebiet südöstlich von Daxmünde zugewiesen, während Paisuma und ihre Getreuen ihr Glück im Südwesten des Dorfes versuchen sollen. Sobald die erste Prüfung absolviert ist, wird der Begleiter der jeweiligen Jagdgesellschaft, im Falle der Helden also der Barde Mjesko, die nächste Prüfung vorstellen.

Einen Bär zu erlegen

Zwar hat Rowenia schon bei der einen oder anderen Großwildjagd teilgenommen, dies geschah bislang noch nie ohne größere Vorbereitungen und im Wettlauf mit einer weiteren Jagdgesellschaft. Eine Bärenjagd ist mit großen Gefahren verbunden, immerhin ist ein wütender Schwarzbär auch für erfahrene Kämpfer eine nicht zu unterschätzende Herausforderung und da das Bärenfell zumindest halbwegs intakt bleiben sollte, ist speziell von feuerbasierter Kampf magie wie dem IGNIFAXIUS abzuraten. Als fromme Ritterin des alten Schlages legt Rowenia ohnehin Wert darauf, dass es bei der Jagd firungefällig zugeht, so dass sie den Einsatz von Magie kritisch sieht.

Neben der eigentlichen Jagd ist auch der Transport des Bären eine schwierige Aufgabe, immerhin bringt ein Schwarzbär seine 700 Stein auf die Waage. Die geschickteste Lösung stellen eine von Pferden gezogene Trage oder ein Karren dar, welcher vermutlich vor Ort organisiert werden müsste. Rowenia schätzt, dass die Jagd sicherlich mehr als einen Tag in Anspruch nehmen wird, dementsprechend muss sich die Gruppe auf Nächte in der Wildnis einstellen.

Von Seiten des Fürsten können die Kontrahentinnen für diese Aufgabe keine Unterstützung erwarten, speziell Pferde und Jagdhunde müssen selbst aufgebracht werden. Wildnisgeeignete Ausrüstung (Fackeln, Zelte, Proviant etc.) hingegen kann, wenn auch in bescheidenem Rahmen, im nahen Daxmünde erstanden werden.

Da Paisuma dank ihres Onkels schon im Vorfeld über die Prüfungen aufgeklärt wurde, hat sie entsprechend vorgesorgt und mit Hunjok einen erfahrenen Jäger dabei, der zudem zwei gut ausgebildete Jagdhunde sein eigen nennt. Selbstverständlich ist ihr gesamtes Gefolge beritten. Auch hat sie bereits für eine Transportmöglichkeit gesorgt und im Vorfeld einen Bauern bezahlt, der ihr mit seinem Karren behilflich sein wird. Dies muss sie jedoch vor ihrer Begleiterin, der unbestechlichen Ifirnia geheim halten, da diese sonst Verdacht schöpfen könnte. Der von ihr gemietete Wagen wird „rein zufällig“ am Rande ihres Jagdgrundes warten.

Zumindest die Jagdhunde werden ihr jedoch nichts nützen, da Jasper in der Nacht heimlich deren Futter mit Zwiebeln versetzt hat, welche bei Hunden Übelkeit und Erbrechen hervorrufen. Dies betrifft natürlich auch eventuell vorhandene Hunde der Helden. Die Vergiftung ist zwar nicht lebensbedrohlich, doch die herzerreißend winselnden Tiere sind für die Jagd völlig unbrauchbar.

Vor allem der streng traviagläubige Fürst Duljew ist außer sich vor Wut, nicht zuletzt weil auch seine eigenen Jagdhunde betroffen sind. Da die Zeit drängt, haben die Helden keine Gelegenheit für weitergehende Ermittlungen, Rowenia drängt zu einem schnellen Aufbruch. Der Burgherr versichert jedoch, dem Vorfall auf den Grund zu gehen und die Dienerschaft eingehend zu

befragen.

Der Weg nach Daxmünde:

Mjesko kann die Gruppe darüber aufklären, dass das Jagdgebiet etwa zwei Meilen südöstlich von Daxmünde beginnt, das Dorf wiederum liegt zwanzig Meilen nordöstlich von Burg Tannerow. Sollten die Helden über keine eigenen Reittiere verfügen, wird dies die Reisezeiten deutlich verlängern.

Die achtzehn Meilen bis zum Waldgebiet, in dem die Jagd stattfinden soll, sind auf den schlammigen Pfaden der Baronie schnell zurückgelegt. Zwar hat der Barde keinerlei Erfahrungen mit der Jagd, doch er unterhält die Gruppe auf der Reise gerne mit allerlei Jagdgeschichten. Speziell bei abergläubischen Helden streut er Schauergeschichten um das Einhorn Keshrwiki (**LdsB 174**) ein, welches schon häufiger unbedarfte Wanderer und Jäger in ihr Verderben gelockt haben soll. Sollten die Helden über Nachteile wie *Aberglaube* verfügen, verlangen Sie entsprechende Proben und verteilen bei deren Misslingen Aufschläge auf die im Jagdgebiet anfallenden Talentproben. Zumindest bei Rowenia fallen diese bekannten Geschichten auf fruchtbaren Boden, sie wird sich standhaft weigern, dem Bornwald allzu nahe zu kommen.

In Daxmünde können sich die Helden mit Ausrüstung eindecken, auch sollten sie einen späteren Transport für den Bärenleib organisieren. Redegewandte Abenteurer könnten zudem herausfinden, dass einer der Bauern seinen Karren bereits vor ein paar Tagen an einen Ortsfremden vermietet hat. Bei diesem Fremden handelt es sich um Erzel, Harnes Knappen, der selbstverständlich nicht seinen Namen nannte.

Waidmanns Heil:

Einmal im Jagdgebiet angekommen, gilt es zunächst einen Bären aufzuspüren. Um ein geeignetes Gebiet für die Bärenjagd zu finden, ist eine längerfristige offene Probe (**WdS 15**) auf das Talent *Wildnisleben* abzulegen, bei der insgesamt sieben Talentpunkte angesammelt werden müssen. Natürlich können sich mehrere Helden an der Probe beteiligen, pro Stunde kann eine weitere Probe gewürfelt werden.

Im Anschluss kann die Fährte des Bären aufgenommen und verfolgt werden, hier müssen bei einer um +3 Punkte erschwerten *Fährtsuchen*-Probe 15 TaP* gesammelt werden, der Basiszeitraum für eine Probe beträgt drei Stunden. Hieran können sich mehrere Helden beteiligen, die TaP* werden entsprechend aufsummiert, ein Bonus aus der Sonderfertigkeit *Geländekunde: Wald* wird bei beide Proben voll angerechnet. Falls es mit der Fährtsuche einfach nicht klappen will, kann eine *Tierkunde*-Probe +3 auch verraten, dass Bären über einen ausgesprochen guten Geruchssinn verfügen und dementsprechend auch angelockt werden könnten.

Für eine Ritterin verfügt Rowenia über recht ansehnliche jagdrelevante Talentwerte (*Wildnisleben* (12/13/13) 6; *Fährtsuchen* (11/12/13) 6) und ist zudem *Waldkundig*, dennoch wird sie sich dem fachkundigen Rat eines wildniserfahrenen Helden unterordnen. Falls einer der Helden *Vom Schicksal begünstigt* ist oder bei einer einzelnen *Fährtsuchen*-Proben 10 TaP* erzielt, können auch erste Hinweise auf die in diesem Gebiet aktive Bande von Wilderern gefunden werden.

Wahrscheinlich müssen die Helden mindestens eine Nacht im Wald verbringen, in der Dunkelheit ist die Fährtsuche aber nahezu unmöglich, auch der Kampf gegen einen Bären gestaltet sich in schlechten Sichtverhältnissen deutlich schwieriger.

Wie die Helden den Bären letztlich besiegen, hängt natürlich von der Gruppe ab. Zwar sollte der Kampf anspruchsvoll sein, andererseits sollten sich die Helden auch nicht völlig verausgaben, denn immerhin wird ihnen nicht viel Zeit zur Erholung bleiben. Ein Anschleichen an den Bären wird nicht möglich sein, denn Mjesko wird *unbeabsichtigt* auf einen trockenen Ast treten und den Bären auf die Gruppe aufmerksam machen. Natürlich entschuldigt er sich im Anschluss wortreich, immerhin ist er ja in der behüteten Umgebung einer Taverne und nicht im Wald aufgewachsen. Beachten Sie für den Kampf auch die Umgebung: Manöver wie Ausweichen gestalten sich im dichten Unterholz als durchaus schwierig und erhalten eine Erschwernis von +2.

Schwarzbär (ZBA 74)

Tatze:	INI 7+1W6	AT 11	PA 6	TP 2W6+1	DK HN
Biss*:	INI 7+1W6	AT 13	PA 6	TP 2W+4	DK H
LE 75	KO 20	RS 3	GS 10	MR 3/7	GW 13

Besonderheiten: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 6), großer Gegner, * Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

Vom Teilen der Beute:

Nachdem der Bär erlegt wurde, muss der Leib nach Daxmünde transportiert werden. Natürlich bereitet es gewisse Schwierigkeiten, einen für diese Aufgabe geeigneten Karren durch den Wald zu manövrieren. Zudem kommt es während des Transportes zu einem Zwischenfall: Schon seit einiger Zeit treibt eine Gruppe von Wilderern in der Gegend ihr Unwesen. Die fünfköpfige Bande schreckt auch vor Überfällen nicht zurück und findet die Jagdbeute der von der Bärenjagd vermutlich angeschlagenen Helden äußerst verlockend. Sie werden versuchen, die Gruppe in einen Hinterhalt zu locken und mit einigen Warnschüssen davon zu überzeugen, ihnen die Beute und natürlich auch ihre Waffen zu überlassen. Selbstverständlich geht Rowenia nicht auf diese dreisten Forderungen ein und es kommt zum Kampf.

Unerfahrener Wilderer

Speer:	INI 8+1W6	AT 13	PA 10	TP 1W6+5	DK S
Keule:	INI 9+1W	AT 13	PA 9	TP 1W+2	DK N
Kurzbogen:	INI 9+1W6	AT 15	TP 1W+4		
LE 28	AU 30	KO 13	RS 2	GS 6	MR 4

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Aufmerksamkeit, Geländekunde: Wald

Besonderheiten: Die Wilderer sind unerfahrene Kämpfer und ziehen sich zurück, sobald sie mehr als die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben.

Nachdem die Schurken in die Flucht geschlagen wurden, können die Helden Hufgetrappel und lautes Rufen vernehmen. Bei den näher kommenden Reitern handelt es sich um Jasper, der gemeinsam mit einigen seiner Soldaten ausgeritten ist, um eben jene Wilderer zu stellen. Zwar wird er behaupten, erst heute von der Bande erfahren zu haben und sofort aufgebrochen zu sein, doch ein kundiger Held (*Mennschenkenntnis*-Probe +5) kann diese Lüge durchschauen oder zumindest Verdacht schöpfen. In der Tat ist Jasper erleichtert, dass Rowenia nichts passierte, zumindest dies ist nicht gespielt. Glücklicherweise versteht sich einer der Begleiter des Fürsten auf die Wundheilkunde und trägt Wirselsalbe bei sich. Ferner bietet er der Gruppe für das erfolgreiche Vertreiben der Wilderer eine großzügige Belohnung an, mit der er sich natürlich gewisse Sympathien erkaufen will. Auch wenn der Bruder des Bräutigams in den Augen der Helden vermutlich höchst verdächtig sein dürfte, können sie ihm nichts nachweisen, weshalb offenen Anschuldigungen wenig nützen, zumal es sich bei dem Beschuldigten um den Sohn des Fürsten handelt.

Falls die Helden im Kampf mit den Wilderern zu unterliegen drohen, kann Jasper und sein Gefolge auch als die rettende Kavallerie eingesetzt werden und als Rettung in letzter Sekunde im Kampf erscheinen.

Die Konkurrenz:

Paisuma verfügt über eine optimierte Gruppe und hat schon im Vorfeld einen Transport für den Bären organisieren lassen. Auch wenn er auf seine geliebten Jagdhunde verzichten muss, kann der

erfahrene Jäger Hunjok recht schnell einen Bären aufspüren. Natürlich hat sich die Gruppe auch nicht mit den Manipulationsversuchen und inszenierten Ungeschicklichkeiten Mjeskos herumzuschlagen, darf sich andererseits ihre Vorbereitungen aber auch nicht von Ifirnia anmerken lassen. Als unerfahrene Kämpferin ist Paisuma zudem darauf angewiesen, dass der Bär von ihrem Gefolge zunächst „weichgeklopft“ werden muss, damit sie den finalen Streich landen kann. Die Gruppe wird ihren Bären bereits am Vormittag des nächsten Tages in Daxmünde abliefern und sich auf den Weg zur nächsten Prüfung begeben, wodurch sie vermutlich einen Vorsprung vor den Helden haben.

Mut: Der Geist vom Feentrank

Nachdem das Bärenfell dem Gerber von Daxmünde überbracht wurde, wird Mjesko den Helden die zweite Prüfung offenbaren: „Werte Baronin und liebe Freunde, es gilt nun euren Mut zu beweisen, in dem ihr die Himmelssonne pflückt, damit sie das Haupt der wunderschönen Braut zielt. Diese blaue Nelke findet sich nur auf der verwunschenen Insel inmitten des Feentanks, bewacht von einem alten Geist, der hier schon hauste, als sich der Bornwald noch über den ganzen Norden erstreckte.“

Planung und erste Hindernisse:

Der Feentrank ist ein recht großer See, die Insel lässt sich nur verschwommen vom Ufer aus erspähen. Es gibt zwar einen kleinen Kai in Daxmünde, denn der See wird durchaus befischt, allerdings können die Helden nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 auch Boote entdecken. Laranko hat dem Dorfschulzen schon vor Beginn der Prüfungen aufgetragen, nur der Delegation aus Goblisk ein Boot zu überlassen und die restlichen Boote zu verstecken. Die Daxmünder werden lügen, der Feentrank werde wegen dem Geist nicht befischt (*Menschenkenntnis* +3). Mjesko kennt zwar die Wahrheit, wird aber schweigen.

Aber selbst wenn die Helden die Boote finden, werden sie ihnen nicht viel nutzen. Hunjok blieb am Ufer zurück, als Paisuma zur Insel übersetzte, da er dem Wasser nicht traut. Dabei half er beim Verstecken der Boote und erkannte seine Gelegenheit, diese unbrauchbar zu machen, ohne dass es die Bewohner selbst merkten. Bei jedem der vier Boote ist ein Loch in die Außenwand geschlagen, mit einer *Holzbearbeitungs*-Probe +5 lässt sich eines zwar notdürftig flicken, die Reparatur wird aber zwei Stunden brauchen. Die Daxmünder scheinen indes darüber schockiert zu sein, dass ihre Boote beschädigt sind. Auch wenn der Schulze aus Angst vor Laranko schweigen wird, Paisuma verliert an Beliebtheit unter den Leibeigenen.

Der Feentrank:

Der See liegt fast schon zu still da und neigt nachts dazu, Nebelschwaden auszuspeien - Schwimmen ist also nur am Tag eine gute Idee. Mjesko bleibt auf jeden Fall am Ufer zurück, er sagt, er wolle dem Geist auf der Insel auf gar keinen Fall verschrecken. In Wahrheit plant er jedoch aus sicherer Entfernung die Nymphe Eilidiel von Immerblau, die Herrin der Insel, zu wecken die er schon vor langer Zeit beim Lautenspiel am Ufer kennenlernte.

— *Schwimmen*: Wenn die Abenteurer die Boote nicht finden oder keine Zeit für eine Reparatur vergeuden wollen, müssen sie eben schwimmen. Ein bornländischer See ist allerdings recht kühl, weshalb zuerst eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden muss, ob sich die Abenteurer überhaupt in kalte Wasser wagen. Beim Vorteil *Kälteresistenz* oder einer *Akklimatisierung*: *Kälte* ist diese Probe natürlich überflüssig.

Die Insel ist zwar fast 1500 Schritt entfernt, der Feentrank weist jedoch kaum Strömung auf, weshalb sich ein nackter Held mit einem positiven *Schwimmen*-TaW auch ohne Probe über Wasser halten kann. Die Entfernung ist da schon ein größeres Problem: Ein Abenteurer kann seinen **Schwimmen-TaW x AuP x 15 Schritt - BE x 2** zurücklegen, Rowenia mit ihrem TaW von 3 und 36 AuP schafft diese Strecke also problemlos – natürlich ohne Kettenehmd. Wenn ein Held nach dieser Berechnung scheitern würde, kann er immer noch beschließen besonders kräfteschonend zu

schwimmen. Dabei legt er am Anfang eine Schwimmen-Probe mit einer freiwilligen Erschwernis ab, und bei Gelingen erhöht sich der TaW für die Berechnung um diese Erschwernis, allerdings braucht der Held dann auch doppelt solange.

Falls die Gruppe beschließt nicht auf Ausrüstung zu verzichten, wirkt sich dies natürlich negativ aus, denn jeder Punkt BE wird gleich doppelt abgezogen. Einfache Kleidung wird beim Schwimmen mit BE 1 gezählt, jeder Rucksack oder Waffe (größer als ein Dolch) ebenso. Lediglich ein Schurz und Brusttuch behindern die Helden nicht (Ausführlicheres zum Schwimmen und Ertrinken: **WdS 139**).

Nachts im Nebel wird die eher harmlose Schwimmstrecke lebensgefährlich, weshalb Rowenia schon überredet werden muss (*Überreden*-Probe +5), sich darauf einzulassen. Pro zurückgelegten 250 Schritt muss eine *Orientierungs*-Probe +3 abgelegt werden, bei Misslingen kommt man 100 Schritt von der Strecke ab, was im schlimmsten Fall zu 600 Schritt zusätzlicher Schwimmstrecke führt.

— *Boote fahren*: Wenn eines der Boote repariert wurde, reicht eine einfache *Boote fahren*-Probe für die Überfahrt, denn der See ist ruhig. Falls die Überfahrt nachts stattfindet ist auch noch eine *Orientierungs*-Probe notwendig, um nicht im Nebel verloren zu gehen.

Eilidiels Reich:

Äußerlich mag die Insel gewöhnlich, wenn auch irgendwie *unscharf* wirken, sobald auch nur der erste Fuß aufs Land gesetzt wurde, verlassen die Abenteurer Dere und finden sich auf einer riesigen Seerose wieder, die Eilidiel von Immerblau ihr Heim nennt. Sowohl die Rose als auch das Wasser, in dem sie schwimmt, ist unnatürlich blau, ebenso wie am Himmel keine Sonne sondern nur ein fahlblauer Vollmond zu sehen ist. In der Mitte des gewaltigen Blütenkelchs liegt die blaue Nymphe schlafend, in einem Kreis wilder Himmelssonnen.

Auch wenn die gewaltigen Blütenblätter der Seerose dünn wirken und bei jedem Schritt etwas nachgeben, sie sind stabil genug die Helden samt Ausrüstung zu tragen. Allerdings ist es nicht leicht, sich auf diesem seidigen und federnden Untergrund schnell zu bewegen, weshalb Abenteurern ohne *Balance* vor jedem Sprint eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen muss. Natürlich können Helden versuchen, sich an die schlafende Eilidiel heranzuschleichen, um eine der Blüten zu pflücken. Lassen Sie dafür ruhig eine *Schleichen*-Probe würfeln, auch wenn es letztendlich nichts nützen wird: Denn wenn Mjesko die Helden nicht mehr sieht, oder eine gewisse Zeit, nachdem sie im Nebel verschwunden sind, beginnt er auf seiner Laute das Lied zu spielen, das ihm schon einmal die Aufmerksamkeit Eilidiels schenkte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal weht eine fremde Melodie an diesen windstillen Ort, die sich erst schüchtern, dann doch immer forscher an und um die Helden wagt. Erst lauter, dann wieder leiser umspielen die fernen Klänge die Abenteurer und bitten die Zuhörer zum Tanz im Blütenkelch – eine Einladung, die Eilidiel nicht ausschlagen kann.

Die Nymphe wird sich tänzelnd erheben und die Abenteurer gar nicht beachten, so vertieft ist sie in Mjeskos Melodie. Ihre Trance währt aber nur kurz, denn der Barde spielt lediglich eine Strophe um Eilidiel zu wecken. Auch wenn dies die Nymphe enttäuscht, so dankt sie den Helden doch, dass sie ihr *ihr* Lied mitbrachten.

Es liegt an den Helden, wie sie zu einer begehrten Himmelssonne gelangen wollen. Rowenia wird von der Szenerie eingefangen sein, dass sie sich erst auf Nachfrage der Abenteurer in der Lage sieht, mit der Nymphe zu verhandeln – allerdings trägt sie nichts Blaues (s.u.) bei sich. Die Helden können also die Initiative ergreifen.

— *Verhandlung*: Eilidiel ist gern bereit, eine ihrer kostbaren Nelken zu tauschen: „Wer etwas Blaues will, soll etwas Blaues geben.“ Sie nimmt jeden Gegenstand, der hauptsächlich blau ist, gleich ob Halstuch, Saphir oder Fächer. Wenn die Abenteurer nichts Blaues bei sich tragen, steht es ihnen natürlich frei, die Globule zu verlassen und etwas zu besorgen - dies vergrößert lediglich den

Vorsprung Paisumas. Auch lässt Eilidiel die Gruppe wissen, dass sie binnen kurzer Zeit jetzt schon die Zweiten sind, die sich eine Himmelssonne von ihr wünschen.

Es ist auch möglich, dass die Abenteurer einen Gegenstand ganz einfach blau einfärben, falls sie sich mehr mit dem unnatürlichen Wasser beschäftigt haben. Denn dieses färbt alles blau, womit es in Berührung kommt – gleich ob Kleidung, Waffen oder Haut. Die Farbe haftet im Anschluss ganze drei Tage und Nächte, bevor sie sich zäh abwaschen lässt.

— *Diebstahl*: Eilidiel liebt Musik, gleich ob es sich dabei um Gesang oder Lautenspiel handelt. Falls einer der Helden musiziert und einen Effekt von 7 TaP* erreicht, verfällt die Nymphe wieder in ihren tranceartigen Tanz und die Himmelssonne kann ganz einfach gepflückt werden. Sofern die Musik anhält, bis alle die Globule verlassen haben, kommen die Abenteurer mit ihrem dreisten Diebstahl auch davon. Zwar wird Eilidiel ihnen noch einem im Wasser erscheinen und sie mit tränenerfüllten Augen fragen, was sie falsch gemacht habe, dass sie ihr etwas so Böses antun, doch außerhalb ihrer eigenen Welt hat die Nymphe keine Macht. Allerdings wird Rowenia in diesem Fall für die nächsten Tage ein schlechtes Gewissen haben. Sie wird den Helden zwar für ihre Hilfe danken, aber doch daran zweifeln, ob es richtig war, ein unschuldiges Geschöpf einfach zu bestehlen.

Falls die Abenteurer versuchen die Nelke zu stehlen ohne Eilidiel abzulenken, wird sie ihnen nach einer Warnung ihre Macht in ihrem Heim demonstrieren. Der Blütenkelch wird plötzlich aufhören, das Gewicht der Helden zu tragen und sie brechen ein, wenn sie sich nicht schnell bewegen (IN-Probe um dies rechtzeitig zu merken, mit *Aufmerksamkeit* ist die Probe um -4 erleichtert). Mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +8 (+5/+3 bei (*Herausragender*) *Balance*) können sie sich zurück ins Boot retten.

Einbrechende Helden tauchen ins tiefblaue Wasser ein und verlieren nur durchs Bestehen einer IN-Probe nicht die Orientierung, denn von der Wasseroberfläche dringt kein Licht herunter. Da es nicht möglich sein wird innerhalb des Blütenkelchs aus dem Wasser zu steigen, schließlich gibt das Blütenblatt stets unter den Helden nach, werden die eingebrochenen Abenteurer zum 25 Schritt entfernten Boot tauchen müssen (**WdS 140**). Falls den Abenteurern unterwegs die Luft ausgeht ist es jedoch nicht so tragisch, denn dieses Wasser ist atembar und schmeckt nach Heidelbeeren mit einer sanften Vanillenote. Weitaus schlimmer, besonders für eitle Charaktere, ist ihre nun blaue Färbung, die sie erst nach drei Tagen langsam verlieren werden.

— *Kampf*: Bei Drohungen oder gezogenen Waffen wird Eilidiel ebenso wie bei Diebstahl reagieren. Wobei ein solches Verhalten Rowenia sehr verärgern wird, denn es ist nicht roudragefällig gegen Unschuldige die Waffen zu erheben, gleich ob sie Menschen sein mögen.

Die Konkurrenz:

Paisuma und ihr Gefolge waren bestens auf diese Prüfung vorbereitet, setzten mit dem Boot zur Insel über, wo die Großfürstin die schlafende Nymphe weckte und ihr blaues Strumpfband gegen eine Nelke tauschte. Ifirnia indes ist skeptisch, wie reibungslos diese Prüfung bestanden wurde und wie unbeeindruckt Paisuma von der Globule war.

Gruppentreffen:

Wenn die Gruppe wirklich schnell beim Bären war, kann sie natürlich fast zeitgleich in Daxmünde eintreffen. Auf diese Art lassen sich nicht nur die Boote nicht vor ihnen verstecken, Hunjok bekommt auch keine Gelegenheit zur Manipulation. Auch muss Mjesko Eilidiel nicht erst wecken, dies tut schon Paisuma für ihn. Wenn es sich bei den Helden um sehr erfahrene Abenteurer handelt, ist es auch durchaus möglich, die Überfahrt zur Nymphe als auch die folgende Reise nach Goblinitz als Wettrennen zwischen beiden Gruppen zu inszenieren.

Weisheit: Die Goblins

Die dritte Prüfung führt die Helden in das in den nordwestlichen Wäldern gelegene Reservat Goblinitz, wo Rowenia ihre Weisheit in Verhandlungen mit den dort lebenden Goblins unter

Beweis stellen soll. Die Aufgabe besteht darin, sich den Segen der Schamanin des Rabatz-Stammes einzuholen, zum Beweis soll ein von der Schamanin gefertigter und bemalter Fetisch mitgebracht werden. Ferner hat die Prüfung eine weitere Bedingung: Da der Frieden zwischen Menschen und Goblins gewahrt werden soll, darf kein Tropfen Goblinblut vergossen werden. Ifirnia und Mjesko wurden nachdrücklich angewiesen, streng auf die Einhaltung dieser Bedingung zu achten. Rowenia ist alles andere als begeistert von dieser Prüfung, immerhin war es der „hinterlistige Angriff dieser götterlosen Kreaturen“, der ihrem Vater die Niederlage im Gemetzel vom Bornîn einbrachten.

Mjesko kennt natürlich den Weg und kann die Gruppe sicher ins etwa 15 Meilen vom Feentrank entfernte Goblinitz führen. Auch wird er die eine oder andere Geschichte über den Goblinstamm zum Besten geben, um die Helden aus der Reserve zu locken. Besonders Rowenia springt auf die Geschichten von Goblinkriegern an, die aus menschlichen Körperteilen grausige Trophäen gefertigt haben sollen. Arkanophoben oder besonders göttergläubigen Helden gegenüber erzählt er auch von den finsternen Ritualen der Goblinschamaninnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem kurzen Stück in den Wald hinein ist auch schon das Gurren der Schweine vernehmbar, welche angeblich inmitten der Goblins leben sollen. Und tatsächlich, wenig später ist das Lager des Rabatz-Stammes auf einer Lichtung zu erkennen. Goblinder suhlen sich lachend gemeinsam mit den Schweinen in einer Schlammfütze, ein älteres Goblinweibchen schabt mit einem steinernen Werkzeug die Fleischreste aus einem Hasenfell, während ihr ein weiteres den Rücken laust und das dort Gefundene genüsslich verspeist. Überhaupt scheinen die quirligen rotpelzigen Kreaturen keinen sonderlichen Wert auf Reinlichkeit zu legen, über dem aus primitiven Holzbehausungen bestehenden Lager liegt eine Dunstglocke mit dem durchdringenden Aroma von Schwein, nassem Fell und Gerberstoffen.

Plötzlich dringt lautes Rufen aus den Hütten: Ein stämmiger, mit einem Kettenhemd gerüsteter Goblinkrieger gestikuliert aufgeregt mit seinem Streitkolben in Richtung der Helden: Weitere, wiewohl deutlich schlechter gerüstete Goblinmänner laufen zusammen, während die Frauen sich daran machen, Kinder und Schweine in die Hütten zu treiben.

Was bisher geschah:

Da Paisuma sich dank ihres Onkels auf jede der Prüfungen vorbereiten konnte, wird davon ausgegangen, dass sie und ihr Gefolge das Goblinlager vor den Helden erreicht haben. Jedoch ist bei dieser Prüfung einiges schiefgelaufen: Um im Vorfeld die Chancen seiner Nichte zu erhöhen, ist Laranko mittels eines TRAUMGESTALT in die Träume der Schamanin Ushupanna eingedrungen und warnte sie in Gestalt eines schwarzen Keilers, dass zwei Menschenfrauen den Stamm besuchen würden, die eine golden, die andere schwarz. Während die Goldene (Paisuma ist stolz auf ihre goldenen Locken) Frieden und Sicherheit verspräche, brächte die Schwarze (Rowenias Haare sind dunkel) den Tod über die Goblins. Dummerweise trug Paisuma auf ihrer Reise zu den Goblins einen dunklen Mantel, so dass sich die Schamanin nicht ganz sicher war, ob sie es nun mit der goldenen oder der schwarzen Frau zu tun habe.

Da Geduld nicht gerade zu Paisumas Tugenden zählt und sie und ihr Gefolge möglichst wenig Zeit im schmutzigen Goblinlager verbringen wollten, stimmte sie einem Plan ihres Bruders Harne zu: Der Ritter hatte schnell gemerkt, dass nicht die Schamanin, sondern der den gerüsteten Menschen wenig aufgeschlossene Goblinkrieger Suulrik der eigentliche Herr des Stammes ist. Um sein Vertrauen zu gewinnen, bestach er ihn mit seiner Feldflasche voll Schnaps.

Da Goblins Alkohol weder kennen, noch vertragen, kam es zur Katastrophe: Suulrik leerte die Flasche viel zu gierig und verbrachte den Abend völlig betrunken. Angesichts seines Wolfes ist er der festen Überzeugung, dass die Menschlinge ihn vergiften wollten, um im Anschluss seine Position einzunehmen. Sein unter dem Alkoholeinfluss verändertes Verhalten erklärt er sich mit bösen Geistern, die in dem Menschengift hausen. Kurzum, er lies Paisumas Gefolge entwaffnen und festsetzen, die aufgrund der Prüfungsbedingungen keine Gegenwehr leisteten. Die Gefangenen

wurden gefesselt und sind in einer der schäbigen Hütten untergebracht, einzig Ifirnia ist es gestattet, sich innerhalb des Lagers frei zu bewegen: Vor einigen Jahren hat sie auf einer ihrer Wanderungen ein verirrtes Goblindkind gefunden und sicher heim gebracht, zumindest die Schamanin Ushupanna kann sich noch an diese Tat erinnern und verbürgt sich für die Geweihte.

Ifirnia hat ihr von den Prüfungen und den bald ankommenden Helden berichtet, so dass sie genügend Zeit zum Planen hatte. Der sich zunehmend tyrannisch aufführende Kriegshäuptling ist ihr seit Längerem ein Dorn im Auge, er untergräbt seit der Schlacht von Aunzig ihren Einfluss im Lager. Ushupanna hat den Plan gefasst, dass die fremden Menschen ihr helfen sollen, den Kriegshäuptling abzulösen.

Ein Wort zum Spiel mit Goblins:

Goblins gelten den meisten Völkern als primitiv, dumm, schmutzig, ehrlos und hinterlistig, tatsächlich sind viele dieser Vorurteile auch zutreffend. Für die Goblins zählt das Überleben der Gemeinschaft, gewonnen hat, wer am Ende überlebt. Durch ihre geringe Lebenserwartung und ihr unstetes Gemüt neigen sie zu einem Leben im Jetzt, langfristige Planungen sind ihnen mit Ausnahme der Schamaninnen unbekannt. Dennoch wissen sie ihr Leben zu genießen, ihre unreinliche Lebensart entspricht eben eher der von Schweinen. Trotz ihrer fremdartigen und zuweilen abstoßenden Art kümmern sie sich aufopferungsvoll um die Ihren und können sich durch ihre mitunter opportunistische Art als faszinierende Gastgeber erweisen. Ausführlichere Informationen zu Goblins finden sich in **LdsB 130**.

Beachten Sie, dass Goblins und Elfen seit jeher miteinander verfeindet waren und Stammesgoblins die Elfen vor allem als den lautlose Todesboten kennen und fürchten gelernt haben. Elfische Helden werden hier ein gewisses Fingerspitzengefühl beweisen müssen, damit die Goblins bei ihrem Anblick nicht schreiend das Weite suchen oder gar zu den Waffen greifen. Davon ab haben Elfen im Lager der Goblins ohnehin mit ihrem Sensiblen Geruchssinn zu kämpfen...

Unter Rotpelzen:

Rowenia wird dank Mjeskos Geschichten über die von den Goblins verübten Gräueltaten nervös nach ihrem Schwert tasten, Helden sollten beruhigend auf sie einreden, damit die Lage nicht eskaliert. Während die von Suulrik aufgehetzten Krieger aufgeregt auf goblinisch planen, wie sie die Gruppe am Besten einkreisen können, beäugt letzterer unverhohlenen gierig die Waffen der Helden. Tatsächlich plant er bereits, ihre Waffen in seine kürzlich gewachsene Sammlung aufzunehmen. Dank seines Wolfs wird er zunächst keine voreiligen Schritte tun, sondern nur drohen: Die letzten Menschlinge haben sich ihm kampfflos ergeben und seine Stärke anerkannt, er fühlt sich überlegen. Genau dieses Überlegenheitsgefühl macht ihn in Ushupannas Augen gefährlich, in seinem Wahn könnte er die anderen Krieger dazu aufstacheln, den Frieden mit den Menschen aufzukündigen.

Er akzeptiert, dass die Schamanin zunächst alleine mit den Neuankömmlingen reden will, dies ermöglicht es ihm, sich für ein kurzes Nickerchen zurückzuziehen und die bösen Geister aus seinem Schädel zu vertreiben. Ushupanna wird die Helden zunächst prüfend beschnüffeln und darauf bestehen, das auch ihr Wiesel Groink ausgiebig an den Helden herumklettern darf. Spätestens hier empfehlen sich Proben auf passende schlechte Eigenschaften wie *Arroganz*, *Eitelkeit* oder *Krankhafte Reinlichkeit*, letzterer Nachteil wird angesichts der Zustände im Lager ohnehin zum Tragen kommen. Je nachdem, ob eine Ihrer Heldinnen die Schamanin an eine der ihr im Traum beschriebenen Frauen erinnert, könnte sich die Konversation als leichter oder schwieriger gestalten. In gebrochenem und mit goblinischen Lehnwörtern durchsetzten Garethi wird die Schamanin freimütig zugeben, dass sie von den Prüfungen weiß und auch durchaus bereit wäre, die Gruppe hierbei zu unterstützen. Mit einem vielsagenden Lächeln weist sie darauf hin, dass ihr diese Hilfe jedoch nicht möglich sei, solange Suulrik noch Oвра Paala, also Kriegshäuptling, ist. Nach den Gründen für ihre Abneigung gegenüber dem Kriegshäuptling gefragt, beklagt sich die Schamanin vor allem über Suulriks schlechtes Benehmen. So achtet er den weisen Rat der älteren Frauen nicht und unterdrückt die wenigen dem Stamm seit der Schlacht verbliebenen Krieger. Letztere sind

zudem zu vorsichtig, um sich mit ihm anzulegen, da er ihnen körperlich weit überlegen sei. Ushupannas Plan ist simpel: Selbstverständlich ist Suulrik von Geistern besessen, dies ist die Strafe für sein Verhalten gegenüber dem Stamm. Daher dürfen ihn auch die Menschen stellvertretend für die Schamanin zum Wettkampf fordern. Der Kriegshäuptling fühlt sich ob seines jüngsten Sieges über die Eindringlinge sicher, seine Dominanz innerhalb des Stammes ist ihm schlicht zu Kopf gestiegen.

Ein weiterer Wettstreit:

Auch Ifirnia wird die Helden dazu ermuntern, sich dem Wettkampf zu stellen, mahnt jedoch zur Einhaltung der Regeln: Es darf kein Goblinblut vergossen werden, ein Zweikampf, egal ob bewaffnet oder unbewaffnet, fällt also aus. Die Prüfung sollte bevorzugt von einem männlichen Helden abgelegt werden, da bei den Goblins nur Männer das Kriegs- und Jagdhandwerk erlernen. Auch scheidet Rowenia hierfür aus, sie ist immerhin die Anführerin der Gruppe und wurde in den Träumen der Schamanin erwähnt.

Wie der Wettkampf genau zu gestalten ist, hängt ganz von den Talenten Ihrer Helden ab. Wichtig ist nur, dass sich der Goblinskrieger auch auf die Prüfung einlassen muss, was gegen Wettbewerb in Disziplinen wie Singen oder Schönschreiben spricht. Möglich wären beispielsweise ein Wettreiten durch den Wald - selbstverständlich auf Reitschweinen (*Reiten*-Probe +5). Auch eine Art Versteckspiel im Wald, bei dem die Kontrahenten sich abwechselnd suchen müssen wäre denkbar, ebenso wie das Werfen von Wurfspeeren oder gar ein Geländelauf, bei dem ein fliehendes Ferkel mit bloßen Händen eingefangen werden muss.

Natürlich können die Helden versuchen, diesen Wettbewerb zu manipulieren, speziell der Einsatz von Magie bietet sich an. Da es hierbei nur um Goblins geht, wird auch Rowenia keinerlei Einwände hegen. Durch gewisse Zaubersprüche kann der Wettbewerb auch komplett umgangen werden: Suulriks Macht gründet sich auf seine Metallwaffen, ein EISENROST könnte hier also schnell Abhilfe schaffen, denn ohne seine Ausrüstung ist er für die anderen Goblinskrieger weitaus weniger furchteinflößend. Auch Einfluss- oder Herrschaftsmagie könnten schnell zu dem gewünschten Ergebnis führen.

Mjesko wird der Gruppe an dieser Stelle nicht mehr im Wege stehen, zu groß ist seine Sorge dass die Lage weiter eskaliert und es zu Verletzten oder gar Toten kommen könnte.

Ist Suulrik erst einmal auf die eine oder andere Art entmachtet, wird Ushupanna den Helden eine aus dünnen Ästen geflochtene und mit Fingerfarben bemalte Puppe in Form eines Wildsau überreichen. Augenzwinkernd erklärt sie, dass die Puppe bei der zukünftigen Braut für viele gesunde Kinder sorgen wird.

Auch Paisuma und ihr Gefolge werden freigelassen, die Goblins haben kein Interesse daran, Menschlinge in ihrem Gebiet durchzufüttern, allerdings wird die Schamanin ihnen keinen Segen erteilen: Immerhin haben sie ja die bösen Geister über den Stamm gebracht.

Suulrik erwartet ein weniger erfreuliches Schicksal, er hat den Stamm gefährdet und wird daher verstoßen. Sichtlich erschüttert verschwindet er in die Wälder und könnte in späteren Abenteuern als Feind der Gruppe genutzt werden.

Die strahlenden Sieger

Mjesko und Ifirnia erklären die Prüfungen nach einer kurzen Beratung als beendet: Zwar konnte Paisuma Stärke und Mut schneller unter Beweis stellen, doch bei der Prüfung der Weisheit zeigten nur Rowenia und Ihre Helden diplomatisches Geschick. Daher wird die Ritterin zur Siegerin erklärt, die sogar mit widerspenstigen Goblins, die bis vor kurzem noch ihre Feinde waren, verhandeln kann. Rowenia ist dankbar für die Hilfe der Helden und stolz auf den gemeinsamen Sieg, doch auf dem Rückweg nach Burg Tannerow weicht dieses Gefühl einer gewissen Melancholie. Schließlich steht der rein politischen Heirat nun nichts mehr im Weg.

Natürlich ist Paisuma außer sich vor Wut und wird Harne beschuldigen, sie um ihren sicheren Sieg gebracht zu haben.

Die bitteren Verlierer?

Natürlich kann ein Versagen nie ganz ausgeschlossen werden, weshalb hier kurz auf Konsequenzen eingegangen wird.

Falls die Helden bei einer der ersten beiden Prüfungen versagen, die dritte jedoch meistern können und sich dementsprechend ein Unentschieden anbaut, erbittet sich Dulgjew Bedenkzeit. Ifirnia wird in diesem Fall gegen Paisuma sprechen und den Verdacht äußern, dass sie über die Prüfungen informiert wurde. Laranko wird natürlich für seine Nichte sprechen, doch angesichts von Paisumas völligem Versagen in der dritten Prüfung wird der Sieg Rowenia zugesprochen.

Sollten die Helden den Wettkampf gegen den Kriegshäuptling verlieren und weder den Segen erhalten, noch die Gefangenen befreien, werden sie unverrichteter Dinge abziehen müssen.

Dulgjew wäre in diesem Fall nicht amüsiert, immerhin muss er sich nun etwas einfallen lassen, wie er Paisuma und ihr Gefolge befreien kann. Beide Frauen würden ohne Heirat des Bronnjarentums verwiesen werden.

Allgemein kann es natürlich geschehen, dass die Gruppe an mehreren Prüfungen völlig scheitert, in diesem Fall wird Firnjan nun einmal Paisuma heiraten müssen. Dies ist zwar für die Helden und natürlich auch die Spieler ärgerlich, doch letztlich hätten sie sich lediglich in einem kleinen Teil des Bornlandes unbeliebt gemacht.

Kapitel III: Was Rahja wünscht...

Heimkehr

Auf Burg Tannerow werden Rowenia und die Helden von einem glücklichen Dulgjew empfangen, der sich mit strahlend von den Prüfungen erzählen lassen wird. Allerdings scheint er auch der Einzige zu sein, der wirkliche Freude an diesem Ausgang hat. Laranko schaut noch böser und grimmiger als zuvor, Mjesko ging seine Fröhlichkeit beim Heimritt verloren, Jasper scheint traurig und Firnjan lächelt seine Braut nur recht gezwungen an. Auch Rowenia neigt nicht zu vielen Worten, es war ihr eine Ehre im Namen ihres Blutes diese Prüfungen zu bestreiten und sie lobt auch die edle Gesinnung ihrer Mitstreiter (außer, sie haben sich unterwegs allzu sehr gestritten).

Die offizielle und feierliche Verlobung und somit auch die Präsentation von Bärenkrallen, Nelke und Fetisch als Zeichen der bestandenen Prüfungen wird auf den Abend des nächsten Tages gelegt, denn die Krallen müssen schließlich noch aus Daxmünde den Weg zur Burg finden (das Fell wird einige Wochen brauchen). Fünf Tage nach der Verlobung soll dann die offizielle Hochzeitszeremonie stattfinden, die Zeit sollte sowohl den Gästen als auch der Traviapriesterin Travgunde aus dem nachbarlichen Goblisk für die Einreise reichen. Dulgjew erlaubt zwar Rowenias Vater und Bruder die Anwesenheit, allerdings dürfen beiden Tannerow nur unbewaffnet und ohne Wächter betreten.

Die Ermittlungen Dulgjews zu den vergifteten Hunden liefen jedoch ins Leere, er geht von einem Versehen der Dienerschaft aus. Da sich aber keiner seiner Diener zu dieser Tat bekennen wollte, wird eben die komplette Dienerschaft bestraft: Am Tag der Verlobung wird den Dienern trotz des üppigen Banketts nur Dünnbier und Brot zustehen.

Zeitvertreib

Rowenia wird Nelke und Fetisch in ihrer Kammer verstauen und ansonsten Ablenkung suchen, denn bei dem Gedanken an die nahende Verlobung und baldige Heirat wird ihr mulmig zumute. Kämpferischen Helden wird sie Kampfübungen vorschlagen und dabei werden keine zehn Minuten vergehen, bis Jasper zu den Übenden trifft. Er wird versuchen, den Helden zu einem Duell zum ersten Blute zu provozieren, um Rowenia seine Kampfstärke zu beweisen. Jasper ist jedoch kein geschickter Diplomat, so dass eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe reicht, um seine wahre Absicht zu erkennen. Unabhängig vom Duellausgang wird er bei der Ritterin genug Erfolg haben, damit sie den Rest des Tages nicht mehr von seiner Seite weicht.

Später am Abend wird Ifirnia die Helden noch einmal aufsuchen und sie bitten, ein Auge auf

Rowenia zu haben. Zwar kann sie Paisuma keinen Betrug bei den Prüfungen nachweisen, jedoch ist sie ihr gegenüber sehr skeptisch und würde ihr zumindest zutrauen, noch immer gegen die Ritterin zu handeln.

Verdammter Dieb!

Das Frühstück am nächsten Tag findet gemeinschaftlich statt, allerdings fehlt anfangs neben Harne als auch Hunjok auch Laranko. Paisumas Bruder ist in Begleitung des Jägers aufgebrochen seinen Vater, immerhin einen Freund Dulgjews, abzuholen, außerdem will er einige ihm vertraute Wächter vom heimatlichen Hof mitbringen, denn Paisuma hat natürlich noch lange nicht aufgegeben. Sie hat ihren Onkel nachts angefleht, ihr ein letztes Mal zu helfen, weshalb dieser den Morgen damit verbrachte, ein Eichhörnchen zu suchen. Mittels HERR ÜBER DAS TIERREICH befahl er dem Tier durch das Fenster Rowenias Kammer zu betreten, die Nelke zu suchen und zu fressen. Die Helden hören sie die Ritterin nach dem Frühstück entsetzt aufschreien und erblicken ein Eichhörnchen mit einer blauen Schnauze vor den Resten der Himmelssonne in ihrem Raum. Mit einer *Tierkunde*-Probe +5 können die Abenteurer sofort erahnen, dass etwas faul ist, denn Eichhörnchen ernähren sich von Nüssen oder Tannenzapfen, keinesfalls von Blumen oder Kräutern. Hellsichtszauber wie der ODEM ARCANUM enthüllen, dass hier Magie am Werk war, allerdings ist Larankos magische Begabung unbekannt und auch schwer zu beweisen. Gleich wie sehr der angesehene Magus darauf pocht, dass sein Cantus den Berater eindeutig als magisch begabt entlarvt, Dulgjew schätzt das Wort eines langjährigen Freundes weit höher als die Anschuldigungen fremdländischer Unbekannter. Das Problem der Helden ist noch ein anderes: Am Abend sollen die Errungenschaft als Beweis der bestandenen Prüfungen präsentiert werden – aber nun fehlt die blaue Nelke. Noch dazu hatte Rowenia beim Frühstück zugestimmt mit Firnjan auszureiten, damit sich die Brautleute besser kennenlernen. Diesen Ausritt kann sie nicht grundlos absagen, weshalb sie ihre Freunde darum bittet, auf die Schnelle für eine neue Himmelssonne zu sorgen.

— *Paranoia*: Falls die Abenteurer niemandem am Hof trauen, können sie Rowenia überzeugen, selbst auf den Fetisch und die Himmelssonne aufzupassen. Wenn die Abenteurer die Nelke einfach nur in ihr Zimmer legen und den Raum abschließen, nimmt das Eichhörnchen eben wieder den Weg durchs Fenster. Eine lederne Tasche oder ein Rucksack stellen kein Hindernis für die Nagerzähne dar, nur wenn die Blume sicher in einer Truhe verschlossen wurde, entdecken die Abenteurer nach dem Frühstück eben ein putziges Eichhörnchen, das verzweifelt versucht ihre Truhe aufzunagen. In diesem Fall bleibt die Blume heil und Laranko hatte keinen Erfolg.

Verdammte Diebe!

Es gibt zwei Möglichkeiten an eine neue Himmelssonne zu gelangen: Am einfachsten wäre ein neuer Handel mit Eilidiel, jedoch ist die Strecke Daxmünde und zurück selbst mit einem schnellen Pferd und gutem Reiter nur sehr knapp bis zum Abend zu schaffen. Schneller wäre da Paisumas Nelke zu stehlen, immerhin hat sie oft genug diesen Wettbewerb versucht zu manipulieren. Für einen solchen Diebstahl müssen die Helden sie aber erst einmal dazu bewegen, ihr Zimmer zu verlassen. Dank ihres Onkels weiß sie von der fehlenden Himmelssonne und wird den Tag damit beschäftigt sein, sich für ein perfektes Auftreten am Abend vorzubereiten. Ihrem Plan nach präsentiert sie einfach nach Rowenias Demütigung Krallen und Nelke, wodurch ein Unentschieden zwischen beiden Konkurrentinnen erreicht wird. Paisuma glaubt, dass sie mit Hilfe ihres Onkels Dulgjew überzeugen könnte, die bessere Schwiegertochter zu sein – schließlich war sie in ihrer Niederlage ehrlich, im Gegensatz zu Rowenia, die sich ihren Sieg erschwindelte und auch noch Mjesko bestach, für sie zu lügen.

Neben verschiedenen Zaubern (z. B. BANNBALADIN, GROSSE VERWIRrung oder SOMNIGRAVIS) ist es auch möglich, Paisuma mit einer List für kurze Zeit aus ihrem Zimmer zu vertreiben. Sei es nun, dass ihr erzählt wird, Firnjan oder Laranko riefen nach ihr oder etwas mit ihrem Pferd im Stall würde nicht stimmen. Mit einer gelungenen *Überreden*-Probe (+3 bis zu +10 je nach Glaubwürdigkeit) verlässt die Großfürstin ihre Kammer, nicht jedoch ohne vorher abzuschließen.

Das Türschloss lässt sich mit einer Probe auf *Schlösser knacken* +5 öffnen oder durch Gewalt aufbrechen (KK+5), wobei letzteres im Anschluss eine gute Ausrede gegenüber Dulgjew bedarf. Auch ist es möglich durchs Fenster ins Zimmer zu gelangen, vom Wehrgang aus sind fünf Schritt zu überbrücken, was mit Hilfe eines Seiles zu einer *Klettern*-Probe +3 und einem hoffentlich gutem Ablenkungsmanöver für die Burgwache führt. Paisuma hat ihre Nelke zwischen ihren Kleidern in einer Truhe versteckt, mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 wird diese noch rechtzeitig gefunden – andernfalls muss die zurückkehrende Großfürstin abgefangen und erneut abgelenkt werden. Falls sich ein guter Reiter (zweimal *Reiten*-Probe+3 für den dauerhaften Galopp beim Hin- und Rückweg) samt eigenem Pferd oder eine Hexe mit Fluggerät (eine einfache *Fliegen*-Probe reicht, weil die Luftlinie kürzer ist) in der Gruppe befindet, kann auch ein erneuter Handel mit Eilidiel angestrebt werden – insofern die Nymphe beim ersten Mal (**Kapitel II: Eilidiels Reich**) nicht durch Diebstahl oder Waffengewalt verärgert wurde. Da Eilidiel nun schon die dritte Himmelssonne binnen weniger Tagen ist hergeben soll, möchte sie für diese etwas wirklich Schönes haben. Als schön sieht sie Schmuck oder andere Blumen an, auf den Trick mit dem Färben in ihrem Wasser wird sie jedoch nicht noch einmal hereinfallen.

Die Verlobung

Rowenia wird am späten Nachmittag von ihrem Reitausflug zurückkehren, Firnjan sei ja schon *nett* und sie ist bereit, ihre Pflicht zu erfüllen. Sie ist den Helden gegenüber unbeschreiblich dankbar, dass sie ihr eine weitere Himmelssonne besorgen konnten und spart sich weitere Nachfragen. Zu Beginn der abendlichen Feier wird Rowenia Dulgjew ihre Errungenschaften präsentieren, um im Anschluss vor Firnjan niederzuknien und ihn um seine Hand zu bitten. Selbstverständlich nimmt der junge Fürst diesen Antrag an, jedoch wirken beide Verlobten für einen rahjagefälligen Moment viel zu ernst. Dulgjew hingegen ist zu Tränen gerührt, er ist überglücklich, nicht nur eine die Taunauer Traditionen respektierende, ritterliche Schwiegertochter gefunden, sondern gleichzeitig womöglich einen alten Zwist beseitigt zu haben.

Je nachdem, ob die Helden die Himmelssonne gestohlen oder erneut erhandelt haben, wird Paisuma entweder sehr zornig oder wirklich erstaunt sein. Auf jeden Fall aber ist ihr Plan misslungen und ihr Onkel als Mitverschwörer endgültig verloren, denn er verliert die Geduld mit seiner von ihm überschätzten Nichte. Mjesko hingegen singt tief berührt eine Ballade auf die ewige Liebe und es nicht schwer zu erkennen, dass auch er mit den Tränen kämpfen muss – denn er hat seine große Liebe nun verloren.

Nach dieser förmlichen Verlobung folgt erneut ein Bankett mit allerlei Schlemmereien statt und natürlich kann auch wieder richtig gezecht und getanzt werden, wobei eigentlich nur Dulgjew wirklich zum Feiern zumute ist. Rowenia und Firnjan versuchen glücklich zu wirken, Jasper betrinkt sich maßlos, da er an diesem Abend sowohl Tannerow als auch Rowenia als verloren ansieht, Paisuma wird sich früh entschuldigen und wütend auf ihr Zimmer verabschieden, Mjeskos fröhliche Minnelieder werden mit der Zeit zu traurigen Balladen werden und der grimme Laranko wird seinem Namen alle Ehre machen. Nur der Fürst von Tannerow lässt sich nicht beirren und fordert jeden dazu auf, doch nur noch einen Meskinnes mit ihm zu trinken.

Fünf Tage Warterei

Die nächsten fünf Tage können von den Helden frei geplant werden, denn sie dienen ausschließlich den Hochzeitsvorbereitungen. Falls Ihre Spieler keine Ideen und Wünsche für diese Tage haben, lassen Sie die Zeit ruhig schnell vergehen und erwecken sie den Eindruck, dass alles überstanden sei und die Abenteurer sich zurücklehnen und die Hochzeitszeremonie genießen können. Zumindest Rowenia geht fest davon aus, dass ihrer Heirat und dem Frieden der Bronnjarentümer nichts mehr im Wege steht.

Hier ein kleiner Überblick, womit sich die Burgbewohner die kommenden fünf Tage herumschlagen:

— *Die Dienerschaft*: Die Diener müssen die Hochzeit des Erben von Tannerow vorbereiten und haben selbstverständlich für nichts anderes mehr Zeit, weshalb Sonderwünsche der Helden

(Speisegebote, flicken des guten Sams, ein frischer Zuber mit warmem Wasser) auf taube Ohren stoßen.

— *Rowenia und Jasper*: Rowenia wird in den nächsten Tagen viel Zeit mit Jasper verbringen. Zwar versuchen sie und Firnjan sich zwar ebenfalls anzufreunden, ihr Verhältnis bleibt aber kühl, die kernige Ritterin kann einfach nicht viel mit dem verträumten Schöngeist anfangen. Mit Jasper hingegen teilt sich die Vorliebe für den Kampf und die ritterlichen Tugenden, und über die Tage lernen die beiden zwischen all den Übungskämpfen sich gegenseitig ihre Herkunft zu verzeihen. Allerdings bleibt ihre aufkeimende Liebe keusch, Travia siegt über Rahja.

— *Paisuma und Laranko*: Der Druide macht die Unfähigkeit seiner Nichte für das Scheitern bei den Prüfungen verantwortlich. Paisuma ist verzweifelt und will sich nicht auf ihren Bruder als letzte Alternative verlassen, doch ihr fällt keine andere Lösung ein. Sie wird oft nachdenklich durch die Gänge schleichen, auch nachts ist sie gern auf den Beinen, weshalb misstrauische Helden auf die Idee kommen könnten, sie zu beobachten. In diesem Fall lassen Sie sie ruhig mitanhören, wie sie ihren Onkel um einen letzten Gefallen anbettelt – für die Familie. Er lässt sich ein wenig von ihr erweichen und schlägt eine Heirat zwischen ihr und Jasper vor, doch diesen Vorschlag weist sie empört von sich. Sie sei zu gut für einen zweitgeborenen Versager, weshalb sie das Gespräch beendet und wütend in ihre Kammer zurückkehrt.

— *Firnjan und Mjesko*: Die Liebenden sind verzweifelt, denn wie lange werden sie ihre Beziehung schon vor einer Ehefrau verbergen können? Vor allem Mjesko kann es einfach nicht fassen, hat er doch stets sein Leben in Rahjas Dienste gestellt und dennoch straft sie ihn. Seine Fröhlichkeit ist gewichen, er wirkt die Tage melancholisch und summt stets düstere Balladen. Erst am fünften Tag ist er wieder frohen Mutes, hat Firnjan doch endlich eingewilligt Tannerow hinter sich zu lassen und sein Glück auf Aves Fährte zu suchen.

— *Rowenias Familie*: Rowenias Vater und Bruder treffen am vierten Tag ein und halten sich an die ihnen auferlegten Forderungen Dulgjets. Arlin ist verstimmt ob dieser Behandlung, Travinjew hingegen einfach nur glücklich seine Schwester wohl auf zu sehen. Nachdem sie ihm gegenüber auch ihre Gefühle für Jasper gestanden hat, wird er sie dazu animieren, eine letzte Nacht Rahja zu schenken, bevor sie ihr Leben an Travia verschenkt.

— *Paisumas Familie*: Großfürst Joost Perainow Helmbrecht von und zu Goblisk ist ein alter Freund von Dulgjet, der zwar enttäuscht ist, dass es keine Heirat zwischen den gemeinsamen Kindern geben wird, aber selbstverständlich anwesend sein möchte, wenn der Erbe seines Freundes heiratet. Er erreicht Tannerow mit Harne und zwei Wächtern am fünften Tag, Hunjok ist angeblich nicht mitgereist. In Wahrheit hat der Jäger jedoch nie Tannerow verlassen, sondern schon einmal alles für den Hinterhalt auf die Braut vorbereitet. Joost wird Dulgjet gegenüber auch vorschlagen, dass eine Heirat zwischen Paisuma und Jasper ebenfalls möglich ist, allerdings bitten beide Kinder ihre Väter vehement dies doch bitte später noch einmal genau zu durchdenken.

Für Rahja!

Am letzten Tag vor der Hochzeit hat Mjesko endlich Erfolg und Firnjan willigt zweifelnd ein, mit ihm zu verschwinden. Allerdings wird der Barde bei den Vorbereitungen unvorsichtig und nachts im Stall von der Burgwache erwischt, wie er ein Pferd satteln will. Diese schlägt sofort Alarm, sieht es doch sehr nach Pferdediebstahl aus, wodurch die meisten Burgbewohner samt Helden wach werden. Gerade wenn die Helden ihre Kammern verlassen, können sie Jasper entdecken, der ziemlich dilettantisch versucht, sich aus Rowenias Zimmer zu schleichen. Er entschuldigt sich mit der schlechten Ausrede, dass er beim Alarm natürlich zuerst nach der Braut sehen wollte und stürmt dann schnell hinaus. Rowenia kann verlegen nicht viel mehr herausbringen, außer einem „es ist nicht so, wie es aussieht...“ - und in der Tat hörte sie nicht auf ihren kleinen Bruder und blieb in ihrer letzten freien Nacht tugendhaft keusch. Trotz ihren Gefühlen konnte sie eben nicht über ihren Schatten springen und (noch) keine Affäre mit ihrem baldigen Schwager beginnen.

Beim Eintreffen im Stall können die Helden einen verzweifelten Mjesko sehen, der noch immer den Reitsattel in den Händen hält, ein weiteres Pferd ist bereits fertig gesattelt. Der Minnesänger will seinen Geliebten nicht verraten, ist aber auch von großer Angst geplagt, denn auf Viehdiebstahl

steht der Strang. Ist Mjesko auch bisher um keine Ausrede verlegen gewesen, jetzt wirkt er wie gelähmt und die Helden können versuchen, für oder gegen den Barden einzugreifen und den Wächter zu überreden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was ist denn hier los?“ Fürst Dulgjew stürmt im Bärenmantel mit Pelz besetzter Schlafmütze in den Stall, seine Stimme schallt fast lauter als das Alarmhorn. „Mjesko will Euer Pferd stehlen!“, berichtet der Burgwächter und deutet auf den einst so fröhlichen Barden, der sich mit eingesackten Schultern am Sattel festkrallt, fast als könne er sich dahinter verstecken.

Dulgjew baut seinen gewaltigen Leib vor Mjesko auf, der gänzlich im Schatten des Fürsten verschwindet. „Ist das wahr, mein Junge?“ fragt er mit einer väterlicher Strenge, die den jungen Mann erzittern lässt. Der Barde versucht Worte zu sammeln, den Mut zu finden zumindest zum Fürsten aufzublicken, doch seine Scham ob seines unglaublichen Verrates drückt ihn letztlich schweigend nieder, als träge er die Schuld ganz Deres.

Es sieht nicht gut für Mjesko aus, ohne Widerspruch der Helden wird er wohl für schuldig befunden werden. Lassen Sie den Abenteurern hier ruhig Raum für eine kreative Verteidigung des Barden, so sie dies denn Wünschen und an Mjeskos Unschuld glauben. Um Dulgjew anzulügen („*Wir wollten einen nächtlichen Ausritt wagen, verzeiht, dass wir Euch nicht weckten und um Erlaubnis zum Ausleihen der Pferde fragten.*“) ist eine *Überreden*-Probe von Nöten (Erschwernis hängt von der Glaubwürdigkeit der Ausrede ab), wenn Mjesko überzeugt werden soll, sich selbst zu verteidigen bedarf es sogar einer *Überzeugen*-Probe + 3, denn immerhin müsste er seinen Geliebten verraten. Falls die Abenteurer keine Partei für den Barden ergreifen, ihn zum Reden überzeugten oder schlicht keinen Einfall haben, wie sie diese Situation lösen sollen, kommt endlich vollständig bekleidet Firnjan angehumpelt und beschwichtigt seinen Vater etwas verschüchtert: Mjesko hätte ihn überzeugt, dass er seine letzte Nacht in Freiheit im „Auenritter“ verbringen solle, um die letzte Gelegenheit zu nutzen... Dinge... zu tun, die eben nur freie Männer so tun. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +4 enttarnt diese Aussage als eindeutige Lüge.

Dulgjew wird seinem Sohn nach diesem „Geständnis“ lachend auf die Schulter klopfen, Mjesko für seine Loyalität gegenüber Firnjan loben, seinen Erben dann aber doch anweisen nun zu Schlafen, denn für Unfug in Aunzig sei es jetzt zu spät. Seine Heirat sei eben zu bedeutend, um sie bei einem Wolfsrudel zu feiern. Daraufhin verzieht sich die Menschenmenge wieder Richtung ihrer Kammern, nur die Helden und Mjesko bleiben zurück, der sich noch immer verkrampft an den Sattel klammert – nun hat er Firnjan endgültig verloren.

Der Barde ist nun solcherart verzweifelt, dass die geringste Nachfrage ausreicht, damit er weinend zusammenbricht und gegenüber den Abenteurern alles gesteht: seine verzweifelte Liebe zu Firnjan, seine Manipulationsversuche bei den Prüfungen und eben die vereitelte Flucht aus Tannerow.

Durch eine *Heilkunde Seele* – Probe kann er zumindest davon abgebracht werden, von Boron als letztem Ausweg zu sprechen, doch ein gebrochenes Herz heilt nicht über Nacht.

Rahja muss siegen!

Eine politische Heirat ist nie leicht für alle Beteiligten, gerade adelige Helden werden dies nachvollziehen können. Diese Heirat wird gleich vier Menschen dazu zwingen, ihre Gefühle der Verpflichtung gegenüber ihrer Heimat unterzuordnen, denn Kinder aus einer Tanau-Leugorod Verbindung könnten tatsächlich für eine dauerhafte Stabilität sorgen.

Andererseits werden gerade rahjagefällige Helden nach einem romantischen Ende streben, bei dem das Herz über die Vernunft siegt, und auch wenn so ein Ende politisch schwierig ist, sollten Bemühungen der Abenteurer honoriert werden.

Hierfür müssten zu allererst die beiden Brüder dazu gebracht werden, ihrem Vater gegenüber offen zu sein, außerdem braucht es kreative Einfälle, mit welcher Konstellation sowohl der Politik als auch der Liebe genüge getan wird. Firnjan zu überreden, auf sein Erbe zu verzichten, wird nicht möglich sein: Dies hatte Mjesko schließlich auch schon länger versucht und nur die Panik vor der

Heirat ließ ihn kurzfristig Erfolg haben. Firnjan hält Jasper für zu impulsiv um einen guten Herrscher abzugeben. Rowenias Vater hingegen wird nur der Heirat eines Tanauer Erben zustimmen, die Zusage, dass Firnjan ledig bleiben würde und dadurch letztlich Jaspers Kinder die Erben Tannerows wären, wird er für eine List halten, die ihn dazu bewegen soll, seine Tochter unter Wert zu verheiraten. Zwischen Leugorod und Tannerow gab es einfach zuviel böses Blut, um sich jetzt schon vertrauen zu können.

Eine mögliche Variante wäre beispielsweise, dass Tannerow zwischen den Brüdern aufgeteilt wird, womit Rowenia mit Jasper einen Erben heiraten würde. Nach dem Tod des unverheirateten Firnjan könnte sich das Fürstentum wieder vereinen.

Prinzipiell sind für eine rahjagefällig Lösung gesellschaftliche Charaktere gefragt, deren Fähigkeiten nicht nur das kurzfristige *Überreden* beinhalten, sondern die sich in der Lage wähen, einen Fürsten *überzeugen* zu können, sein traditionelles Erbrecht zu ändern. Weil ein solcher Lösungsweg sehr individuell ist, kann hier nicht auf einen genauen Gesprächsverlauf und exakte Erschwernisse eingegangen werden. Wer aber bereit ist für ein solch verrücktes Gefühl wie Liebe zu kämpfen, wo Pflichtbewusstsein zur höchsten Tugend erkoren wurde, und Kreativität zur Waffe wählte, um der Bestie der politischen Vernunft den Kopf abzuschlagen, der verdient es auch, sein romantisches Ende zu genießen.

Die Geschehnisse des nächsten Tages nehmen im Übrigen auch ihren Lauf, wenn Jasper anstelle von Firnjan geheiratet wird. Denn Paisuma geht es darum Rowenia aus dem Weg zu schaffen, um den Erben von Tannerow selbst zu heiraten, gleich wer das sein mag.

Kapitel IV: Was Travia eint...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der große Tag ist endlich gekommen: Den ganzen Morgen schon laufen Diener aufgereggt durch die Gänge von Burg Tannerow und bereiten das Hochzeitsbankett vor. Allerlei Wohlgerüche dringen aus der Küche, der Rittersaal strahlt vor Sauberkeit und der Meskinnes wird fässerweise hereingerollt. Einzig Rowenia wirkt nicht glücklich, als sie euch in ihre Kammer ruft. Fürwahr, die kräftige Ritterin bietet in ihrem ihre Weiblichkeit betonenden Brokatkleid mit dem steifen Pelzmantel einen ungewohnten Anblick. Nervös dreht sie den blauen Blumenkranz in ihren Händen, als sie zu euch aufschaut.

Da sie die Helden in den letzten Tagen hoffentlich als treue Verbündete erleben durfte, redet die Bronnjarin ungewohnt offen. Die Hochzeitsvorbereitungen machen sie nervös, zudem versteht sie nicht viel von Kleidern und Schminke. Die Hilfe eines entsprechend geübten Helden nimmt sie hierbei gerne in Anspruch.

Vielmehr plagt sie jedoch ihr schlechtes Gewissen ob ihrer Nacht mit dem Bruder des Bräutigams, in den sie sich ein wenig verliebt hat. Dennoch betont sie, dass es zu keinerlei rahjagefälligen Kontakten gekommen sei und reagiert äußerst ungehalten, sofern die Helden diesbezüglich nachbohren. Tatsächlich entspricht dies auch der Wahrheit, Jasper hat sich auf ihrem Zimmer lediglich in der Kunst des leise vorgetragenen Minnegesangs geübt.

Dennoch ist sie sich bewusst, dass es nun kein Zurück mehr geben kann, die Zeremonie soll in wenigen Stunden in einem kleinen Hain in Burgnähe beginnen. Und so bittet sie die Helden zu einem letzten Dienst: Die Tradition verlangt, dass die Braut auf dem zuvor mit Blüten bestreuten Weg von ihren Eltern begleitet wird, auf dass sie sich angemessen verabschieden kann, bevor sie am Hain auf den Rest der Hochzeitsgesellschaft trifft und ihr neues Leben in Tannerow beginnt. Aufgrund der Spannungen der letzten Jahre ist dies jedoch nicht möglich, Dulgew lehnt strikt ab, dass sich sein ehemaliger Feind frei und unbeaufsichtigt in seinen Landen bewegen kann. Rowenia fühlt sich daher geehrt, wenn die Helden sie auf dem etwa einstündigen Fußweg begleiten würden. Nach der Trauung im Hain wird die Hochzeitsgesellschaft in einer feierlichen Prozession zur Burg ziehen, um dort das Bankett zu genießen.

Ein feiges Attentat:

Zur elften Morgenstunde machen sich die Helden gemeinsam mit Rowenia auf den Weg. Je weiter sie sich von der Burg entfernen, desto nervöser wird die Braut, sie fühlt sich nicht nur aufgrund ihrer Rolle, sondern auch im Kleid und ohne Schwert sichtlich unwohl. Andererseits ist ihr Pflichtgefühl zu groß, als dass sie jetzt noch einen Rückzieher machen könnte. Die Helden können unterwegs noch ermutigend auf sie einreden, ihre Reise wird jedoch jäh unterbrochen, als sich ein Pfeil in Rowenias Bein bohrt.

Hinter diesem Anschlag steckt die zutiefst gekränkte Paisuma, sie konnte ihren Bruder kurz vor dessen Abreise überzeugen, das Problem Rowenia ein für allemal aus der Welt zu schaffen. Harne begleitete daher nicht die Hochzeitsgäste, sondern traf sich in einem nahegelegenen Waldstück mit dem Hunjok. Paisuma hingegen, die selbstverständlich mit dem Rest der Gäste beim Hain wartet, lies vor Ort verlauten, dass ihr Bruder am Abend zu tief in seinen Schnapskrug geschaut und deswegen wohl verschlafen habe. Sie schickte zwei Wächter ihres Vaters los, um ihren Bruder noch rechtzeitig zur Heirat zu wecken. Die berittenen Wächter kannten jedoch den vorher vereinbarten Treffpunkt, wo sie sich mit den anderen Verschwörern vereinen.

Der ursprüngliche Plan sah vor, die einsame Rowenia mit einigen primitiv gefertigten Pfeilen hinterrücks zu ermorden. Harne würde im Anschluss behaupten, den von Goblins verübten Mord beobachtet zu haben und die Leiche der Braut gemeinsam mit den Wächtern zum Hain zu bringen. Ein Gelingen dieses Plans würde Paisuma wieder alle Trümpfe in die Hand legen, Firnjan wäre wieder zu haben und zudem gäbe es ihr einen Grund, die vermaledeiten Goblins mit Feuer und Schwert zu vertreiben. Natürlich hat der Plan seine Lücken, doch sie setzt auf die Unterstützung durch ihren nicht eingeweihten Onkel sowie ihr Redetalent. In Wahrheit ist sie mittlerweile schlicht verzweifelt genug, dass sie nicht einmal davor zurückschreckt, ihren Bruder zum Mord anzustacheln.

Harne hat nicht mit der Anwesenheit der Helden gerechnet, doch gibt es nun kein Zurück: Er muss alle Mitwisser ausschalten. Zudem rechnet er sich gute Chancen aus, er hat die Überraschung auf seiner Seite und zumindest Rowenia muss gänzlich unbewaffnet und ungerüstet in den Kampf gehen. Falls sie sich von keinem der hoffentlich bewaffneten Helden eine Waffe borgen kann, stürzt sie sich waffenlos ins Getümmel; zumindest kampflös will sie nicht untergehen.

Hunjok wird sich während des Kampfes zurückhalten und mit seinem Bogen schießen, Harne und seine Wächter stürzen sich in den Nahkampf. Für besonders kampfstärke Helden können die Werte der Angreifer angehoben werden, auch könnte Hunjok seine Jagdhunde dabei haben und auf die Gruppe hetzen.

Hunjok der Nivese

Speer:	INI 9+1W6	AT 14	PA 10	TP 1W6+5	DK S
Kurzbogen:	INI 10+1W6	AT 20	TP 1W+4		
LE 30	AU 33	KO 13	RS 1	GS 7	MR 4

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Meisterschütze, Aufmerksamkeit, diverse Geländekunden.

Wächter aus Goblisk

Streitaxt:	INI 9+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+4	DK N
LE 30	AU 30	KO 13	RS 3	GS 6	MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstgewöhnung 1, Wuchtschlag.

Im Anschluss können die Helden Rowenia sicher zum Hain eskortieren, eventuell gemachte Gefangene können ebenfalls mitgenommen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter den Gästen macht sich unruhiges Gemurmel breit, längst schon sollte die Braut eingetroffen sein. Die anwesenden Dorfschulzen von Aunzig und Daxmünde tuscheln über die unzuverlässigen Leugoroder und die eigens aus Goblisk angereiste Traviapriesterin bedenkt die Fürsten von Tannerow und Leugorod mit vorwurfsvollen Blicken. Auch Firnjan und Mjesko suchen regelmäßig in einer Mischung aus Nervosität und Hoffnung den Augenkontakt. Einzig Paisuma wirkt völlig ruhig und entspannt, sie bereitet sich darauf vor, den sicherlich zu Tode betäubten Bräutigam zu trösten. Doch dieser Erfolg wird ihr verwehrt: grimmig schleppt sich die Braut im blutüberströmten Kleid zur ihrer Heirat, empfangen von den bestürzten Blicken der Anwesenden.

Die Helden können von dem Angriff berichten und eventuell gemachte Gefangene präsentieren, die anwesenden Fürsten sind natürlich außer sich vor Wut und verdammen diese höchst traviapriesterische Tat. Selbstverständlich kümmert man sich um die Wunden der Helden und bietet darüber hinaus an, die Hochzeit um ein paar Tage zu verschieben. Dies wird jedoch von Rowenia abgelehnt, sie will sich nicht umsonst in ihr Kleid gezwängt haben. Diese Aussage erntet starken Zuspruch unter den Bornwäldern, so dass die nach der Vermählung stattfindende Hochzeitsfeier zu einem rauschenden Fest wird. Sogar Rowenia und Firnjan gelingt es an diesem Abend, ihre missliche Lage zu vergessen und das Fest zu genießen.

Der Großfürst von und zu Goblisk wird die Taten seines Sohnes natürlich aufs Schärfste verurteilen und ihn in die Verbannung schicken. Da sein Knappe während des Überfalls am Hain wartete und glaubhaft versichert, nichts gewusst zu haben, wird seine Knappschaft gegenüber Harne aufgehoben, so dass er seinem Herrn nicht in die Verbannung folgen muss. Paisuma wird von ihrem Bruder nicht verraten werden, die wahre Schurkin wird also dieses Mal davonkommen, sofern nicht die Helden absolut stichhaltige Beweise vorbringen können. Zwar hat sie nun sowohl ihren Bruder, als auch das Wohlwollen ihres Onkels verloren, doch gleichzeitig ist sie in der Erbfolge des heimischen Bronnjarentums aufgestiegen, so dass ihr Interesse an Tannerow schlagartig verfällt. Paisuma könnte im zukünftigen Leben der Helden als Schurkin wiederkehren, denn ihre Rachsucht wird sie früher oder später an den Abenteurern auslassen wollen.

Der Mühen Lohn

Sowohl Dulgjew, als auch Rowenia und ihr Vater bedanken sich überschwänglich bei den Helden, die mit ihrem mutigen Einsatz den Frieden bewahren konnten. Zusätzlich zur ausgehandelten Belohnung spendiert Dulgjew jedem der Helden eine mit Namensgravur versehene Feldflasche voll Meskinnes sowie 10 Dukaten.

Dazu erhalten die Helden 250 Abenteuerpunkte und spezielle Erfahrungen in den Talenten *Zechen*, *Fährtsuchen*, *Sagen und Legenden* und *Menschenkenntnis*, sowie in bis zu vier weiteren Talenten, die im Abenteuer häufig zum Einsatz gekommen sind.

Anhang: Dramatis Personae

Fürst Dulgjew Rondreske von Tanau zu Tannerow

Aussehen: Trotz des schütterten Haars und dem feisten Wanst bietet der bullige Fürst mit seinem mächtigen Schaubart nach wie vor einen stattlichen Anblick.

Hintergrund: Fürst Dulgjew herrscht sein nunmehr drei Jahrzehnten über Tannerow, nicht zuletzt mit Hilfe seines Beraters Laranko hat er das Fürstentum zu Ruhm und Reichtum geführt. Seine Ehen verliefen weniger glücklich, er ist zweifacher Witwer und nur aus seiner zweiten Ehe gingen Kinder hervor.

Charakter: Trotz der erlittenen Schicksalsschläge gibt er sich nicht der Schwermut hin, sondern hat seinen Kampfgeist bewahrt. An seinem Lebensabend möchte er seine Lande gut verwaltet wissen, um die Zukunft seiner Söhne sicherzustellen. Dulgjew legt großen Wert auf göttergefälliges Verhalten, speziell Travia und Firun werden von ihm regelmäßig angerufen.

Herausragende Eigenschaften: KO, herausragender Herrscher

Fürst Firnjan Mikail von Tanau

Aussehen: Der Mittzwanziger wirkt durch seine braunen Locken etwas jünger, die ihm verspielt um die blauen Augen fallen. Er ist von schlankem Wuchs und zieht das linke Bein stets nach.

Hintergrund: Als Erbe von Tannerow sollte er eigentlich zum Ritter ausgebildet werden, doch nachdem er sich mit elf Jahren bei einem Übungskampf durch eigene Ungeschicklichkeit mit seinem Holzsword sein Knie durchstieß, musste er aus der Knappschaft entlassen werden. Die Wunde ist nie richtig verheilt, weshalb er sich von körperlichen Aktivitäten abwandte und seine Zeit lieber lesend verbrachte. Er hegt ein großes Interesse für Geschichte, fremde Kulturen, Poesie – und Mjesko.

Was als Zeitvertreib vom tristen Alltag began, ist nun Liebe geworden: Firnjan kann sich ein Leben ohne ihn nicht mehr vorstellen. Jedoch weiß er, dass er Tannerow gegenüber eine Verpflichtung hat, denn seinen Bruder Jasper hält er zwar für einen guten Ritter aber unfähig, einen guten Fürsten abzugeben.

Charakter: Er ist verträumt, schöngeistig und für einen Bornwälder sehr gebildet.

Herausragende Eigenschaften: KL; Lahm; kompetenter Taugenichts.

Großfürst Harne Meljow von Goblisk

Aussehen: Ein kräftiger Ritter, der mit dem goldblonden Haar und den ausdrucksstarken, geradezu gemeißelt wirkenden Gesichtszügen stets eine vortreffliche Erscheinung abzugeben weiß.

Hintergrund: Der ehemalige Knappe Dulgjew vertreibt sich die Zeit mit Jagd und der Teilnahme an Turnieren, wo er schon so manchen Gegner in den Staub schickte. Sein Vater schätzt diese Fähigkeiten, weshalb er zum Haupterben bestimmt wurde.

Charakter: Trotz seiner großen Fähigkeiten als Kämpfer würde Harne keinen sonderlich guten Herrscher abgeben, zu groß sind seine Sturheit, Ungeduld und Kampfeslust. Seiner Schwester gegenüber ist er loyal und somit ein willfähiges Opfer ihrer Einflüsterungen.

Herausragende Eigenschaften: KK, Jähzorn, Arroganz; kompetenter Jäger & herausragender Turnierritter.

Reitersäbel & Reiterschild INI 11+1W6 AT 17 PA 18 TP 1W6+4 DK N

LE 35 AU 32 KO 14 RS 5 GS 4 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Rüstgewöhnung 1+2, Linkhand, Schildkampf 1+2, Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff, Niederwerfen, Reiterkampf.

Fürst Jasper Tthezmar Travigor von Tanau

Aussehen: Er hat die breiten Schultern und grauen Augen seines Vater geerbt, die blonden Haare müssen von seiner Mutter stammen.

Hintergrund: Als er anstelle seines Bruders in die Knappschaft gesandt wurde, rechnete er damit, neuer Erbe von Tannerow zu werden. Spätestens mit seinem glorreichen Sieg über Leugorod hatte empfand er das erbe auch als verdient, weshalb er umso erstaunter war, dass sein Vater die Erbfolge nicht änderte.

Hielt er die Leugoroder bisher für die Ausgeburt von Hinterlist und Frevlertum, ist er umso erstaunte in Rowenia eine ehrbare und tugendhafte Ritterin vorzufinden. Er ist fasziniert von ihr und vergisst dabei sogar, dass er doch eigentlich um jeden Preis verhindern wollte, dass sein großer Bruder eine legitime Heirat eingeht, die diesem das Erbe sichern würde.

Charakter: Er ist jung, wild und impulsiv, weshalb er sich zu übereifrigen Aktionen hinreißen lässt, die ihm im Nachhinein leid tun. Eigentlich liebt er seinen großen Bruder, doch hält ihn aufgrund seiner Behinderung für schlicht den Falschen, ein Fürstentum zu regieren und verteidigen.

Herausragende Eigenschaften: KK, KO; Impulsiv; kompetenter Ritter und Befehlshaber.

Ogerschelle INI 10+1W6 AT 17 PA 16 TP 2W6+3 DK N

und Holzschild

LE 34

AU 30

KO 13

RS 5

GS 4

MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstgewöhnung 1+2, Linkhand, Schildkampf 1+2, Wuchtschlag, Reiterkampf, Niederwerfen.

Laranko der Grimme

Aussehen: Der Druide ist von hohem Wuchs, trägt das dunkelgraue Haar lang und bevorzugt einfache und stets schmucklose Kleidung. Seinen Namen trägt er zurecht, und am Hof wird getuschelt, er hätte sein Lachen einst bei einer Feenwette verloren.

Hintergrund: Laranko ist eigentlich der jüngere Bruder von Großfürst Joost von Goblisk, jedoch verließ er den Hof schon in sehr jungen Jahren um einem Druiden zu folgen und galt von da an als verschollen. Bei seiner Rückkehr ging er nach Tannerow, um Dulgjew bei einer Jagd aufzulauern und ihn einen Unfall erleiden zu lassen, bei dem er als Retter des Fürsten auftrat. Seitdem sieht Dulgjew einen Freund in Laranko, dem er inzwischen die Verwaltung des Fürstentums anvertraut hat.

Er schlug Dulgjew vor, Harne als Knappe aufzunehmen und als er Paisuma kennenlernte, begann er ihre Zielstrebigkeit schätzen und beschloss, sich ihr zu offenbaren und zu helfen, damit sich die Blutlinien von Tanau und Goblisk mischen. Als Einziger am Hof weiß er über Firnjan und Mjesko bescheid.

Charakter: Er ist arrogant aber loyal, sehr zielstrebig und hasst Inkompetenz. Er sieht keinen Sinn darin, Freundschaften zu schließen, die ihm keinen Nutzen versprechen, weshalb er die Helden und Rowenia als überflüssigen Ballast seines Planes betrachtet.

Herausragende Eigenschaften: IN, KL; herausragender Mehrer der Macht.

Mjesko die Albenzunge

Aussehen: Er ist ein gutaussehender Mann Anfang zwanzig, mit dunklem Haar, Rehaugen und verblassten Sommersprossen. Auch ohne elfisches Blut neigt er zu einem grazilen Körperbau und sanften Gesichtszügen.

Hintergrund: Mjesko ist im „Auenritter“ aufgewachsen, wo er sich von Kindesbeinen an in Gesang und Unterhaltung übte, das Musizieren lernte er von fahrenden Gästen. Als Dulgjew auf ihn aufmerksam wurde, holte er den Jungen zur Burg, sandte ihn aber auch immer wieder zu anderen Höfen, wo im Austausch mit weiteren Minnesängern sein Handwerk reifen konnte. Wieder daheim in Tannerow vermocht er schließlich mit seiner Stimme Firnjans Herz zu erobern.

Trotz seines Namens fließt kein Tropfen Elfenblut in ihm.

Charakter: Auch wenn Mjesko seine niedere Herkunft nicht vergessen hat, er fühlt sich wohl in der höfischen Umgebung. Dulgjew sieht er als Vaterfigur und ist ihm treu ergeben, denn er hatte Vertrauen in seine Kunst und gewährte ihm die Freiheit von der Leibeigenschaft. Deshalb hat er auch ein schlechtes Gewissen, ihm ausgerechnet seinen ältesten Sohn zu stehlen, dessen Aufgabe es eigentlich wäre, Erben zu zeugen – aber wenn Rahja befiehlt muss ihr Diener folgen.

Herausragende Eigenschaften: IN, CH; Wohlklang; herausragender Sänger und Musiker, kompetenter Höfling.

Großfürstin Paisuma Salwinja von Goblisk

Aussehen: Eine wunderschöne Maid von 22 Götterläufen, deren liebliches Gesicht mit den hohen Wangenknochen von goldblonden Locken eingerahmt wird.

Hintergrund: Sie hat ihr heimatliches Bronnjarentum nur selten verlassen und ist es daher gewohnt, dass ihre Umgebung ihr zu Füßen liegt, ist sie doch zweifelsohne die schönste Frau der Region. Dennoch steht ihr Bruder aufgrund seines rondragefälligen Lebenswandels in der Gunst ihres Vaters, so dass er einst der Haupterbe sein wird. Sie will nicht auf ewig im kleinen Goblisk bleiben, sie fühlt sich zu Höherem berufen und plant mit der Unterstützung ihres Onkels Laranko in das mächtigere Geschlecht Tanau hineinzuheliraten und so ihre Macht zu vergrößern.

Charakter: Sie schätzt nicht den Wettstreit, sondern den Sieg und hierfür ist ihr jedes Mittel recht. Dabei bevorzugt sie es, im Hintergrund zu bleiben und andere dazu anzustiften, sich die Hände schmutzig zu machen. Je mehr Rückschläge Paisuma erlebt, desto größer wird ihre Skrupellosigkeit, so dass sie zum Ende des Abenteuers sogar dazu bereit ist, ihren Bruder zu opfern.
Herausragende Eigenschaften: CH, Herausragendes Aussehen, Eitelkeit, Arroganz, Rachsucht, herausragende Intrigantin & Verführerin.

Baronin Rowenia Ardare von Leugorod

Aussehen: Die zwanzigjährige Ritterin ist breitschultrig und kann stolz schon erste Narben zeigen. Ihr schwarzes Haar trägt sie kurz und man könnte meinen, dass sie nicht einmal nachts auf ihr Kettenhemd verzichtet.

Hintergrund: Als ursprüngliche Erbin von Leugorod wurde sie natürlich in die Knappschaft geschickt, wo sie unter der strengen aber tugendhaften Erziehung der Herzogin Sveltana von Kischenkerz förmlich aufblühte. Umso schockierender war sie ihrer Heimkehr nach dem Ritterschlag, denn hatte sie nicht nur den großen leugoroder-tannerower Krieg verpasst, sondern sollte nun auch auf ihr Erbe verzichten, um als Trophäe im Tanauer Bett zu landen.

Nur widerwillig und aus ihrem starken Pflichtgefühl heraus willigte sie in diese Hochzeit ein. Der Gedanke, ihre Ehre in den Prüfungen zu beweisen gefällt ihr zwar, doch wünschte sie, ein Sieg würde nicht auch eine Heirat bedeuten müssen.

Charakter: Sie versucht stets den an sie gestellten Anforderungen gerecht zu werden und vergisst dabei manchmal allzu leicht, dass es auch ein Leben außerhalb ihrer Pflichten gibt. Ansonsten ist sie aber eine aufgeschlossene und neugierige junge Frau, die sich für keine Herausforderung zu schade ist.

Herausragende Eigenschaften: MU; abergläubisch, autoritätsgläubig; kompetente Ritterin, mäßige Jägerin.

Langschwert und Holzschild	INI 8+1W6	AT 13	PA 14	TP 1W6+4	DK N
Stoßspeer	INI 7+1W	AT 14	PA 10	TP 2W+2	DK S
Raufen	INI 8+1W	AT 12	PA 12	TP 1W+1(A)	DK H
LE 32	AU 30	KO 13	RS 4	GS 5	MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstgewöhnung 1, Linkhand, Schildkampf 1, Wuchtschlag, Reiterkampf, Waldkundig.

Suulrik „Lunga Tuluum“; Kriegshäuptling des Rabatz-Stammes

Aussehen: Der sehnige Goblin mit dem feuerroten Fell und der fleischigen Narbe an der linken Wange ist leicht an seinem schmutzigen Kettenhemd und dem schlecht gepflegten Streitkolben zu erkennen.

Hintergrund: Mit seinen 24 Götterläufen ist Suulrik der älteste und erfahrenste Krieger der Rabatz-Sippe und bekleidet seit der Schlacht von Aunzig den Posten des Orva Paala (Kriegshäuptling). Larankos Ratschlag folgend erkaufte sich Fürst Dulgjew seine Loyalität mit einem auf Goblinmaße angepassten Kettenhemd und einem Streitkolben, ersterem verdankt er seinen Ehrentiteln, der „Kind des Schutzwalls“ bedeutet. Zudem besitzt er mit seinem Streitkolben die einzige Stahlwaffe der Sippe und ist damit unangefochten ihr mächtigster Krieger. Es versteht sich von selbst, dass Dulgjew genau darauf achtet, dass Suulrik der einzige Goblin mit stählernen Waffen bleibt.

Charakter: Auch wenn Suulrik nicht gerade mit Hesindes Gaben gesegnet ist, so ist er sich der Machtposition bewusst, die er allein aufgrund seiner Ausrüstung innehat. Kombiniert mit seinem Stolz, Jähzorn und seiner Gier hat ihn dies zu einem kleinen Tyrannen gemacht, für einen Goblin ist er erstaunlich furchtlos und bisweilen aggressiv.

Herausragende Eigenschaften: MU (nach Goblinmaßstäben!); Eisern, Goldgier, Jähzorn; kompetenter Stammeskrieger

Ushupanna

Aussehen: Das struppige Fell der greisen Schamanin ist mehr grau als rot, ihr Gang vom Alter gebeugt, doch ihre gelben Augen sind nach wie vor hellwach. Sie wird von ihrem Wiesel Groink begleitet, das sich auf seine alten Tage zumeist genüsslich an ihren Hals schmiegt.

Hintergrund: Ushupanna wurde früh zur Schamanin des Rabatz-Stammes erhoben und ist seit jeher darauf bedacht, in Goblinitz ein gutes und vor allem sicheres Leben zu führen, auch wenn sie hierfür gelegentlich ein paar Goblins verbannen muss, wenn die Sippe einmal mehr zu groß für das ihnen zugewiesene Gebiet geworden ist. Aufgrund ihres Alters genießt sie im Stamm hohes Ansehen und kann es kaum ertragen, dass Suulrik ihr die Führungsrolle streitig gemacht hat.

Charakter: Sie verdankt ihr hohes Alter der Tatsache, dass sie die Herausforderungen des Lebens nie überstürzt angegangen ist. Auch für ihre Probleme mit dem Kriegshäuptling hat sie geduldig auf den rechten Moment gewartet, der sie und die ihren möglichst wenig gefährden kann.

Herausragende Eigenschaften: IN, Magiegespür, kompetente Schamanin