

# DS ♦ AVENTURIEN

## Wie das Leben so spielt

Ein Gruppenabenteuer in drei Akten für 3 bis 5 Helden der Stufen 3 - 6  
Von Swen Rodermund

### Hintergrund:

*„Wollt´ niemand sie beachten, Geschicht´ und Puppen schön, mein Kunst hat wohl missfallen, dass niemand wollt´ sie sehen, doch werdet Ihr bald reuen, denn Rache will ich schwören, bald jeder wird mein´ Namen kennen und die Geschichten hören, mein Spiel soll euer Leben sein, ein jeder soll es sehen, doch ist es dann zu spät für euch, um Gnade zu erleben! Theatrum mundus est!“*

*Die letzten Worte von Barasina, Hexe und Puppenspielerin des fahrenden Volkes*

### Das Abenteuer:

Die Helden reisen durch die Wildermark. In einer umkämpften Baronie werden sie von einem Dorf und seinem Baron angeheuert, um die Gegend von Untoten und marodierenden Söldnern zu säubern und lernen die Menschen des Ortes besser kennen. Eine durchreisende Gauklertruppe verspricht ein wenig Kurzweil in den schweren Zeiten. Ihre neueste Attraktion, ein wunderbar gearbeitetes Puppentheater, sorgt jedoch schnell für gefährliche Unruhe dieses Theater ist nämlich ein von seiner verbitterten Erschafferin, der Hexe Barasina, beseeltes Artefakt, welches dafür sorgt, dass sich alle gespielten Szenen auf die wirkliche Umgebung übertragen. Die Helden müssen nun also das Geheimnis des Theaters ergründen, die schlimmsten Auswirkungen des Spiels verhindern und den bereits abgereisten Gauklern hinterher jagen, um ein weiteres Unglück zu verhindern. Dabei stellen sie jedoch fest, dass sich auch noch jemand anderes brennend für das Theater interessiert hat: Das Theater wurde gestohlen und die Helden müssen die Spuren eines geheimnisvollen Schwarzmagiers verfolgen, die sie mitten in die Dämonenbrache führt, dem furiosen Finale entgegen.

Das Abenteuer eignet sich, trotz der gefährlichen Orte in denen es spielt, auch für unerfahrene Helden. Der Handlungsrahmen und die Anforderungen sind überschaubar und neben aller „Action“ ist auch genug Raum für stimmungsvolles Spiel. Sollten Ihre Helden bereits das Abenteuer „die Kinder von Ogersweiher“ gespielt haben, so können sie hier auf die gleiche Gruppe von Gauklern treffen, denen sie damals begegnet sind. Informationen über die Wildermark finden Sie im Regionalband „Schild des Reiches“ und im Abenteuer „Von eigenen Gnaden“. Das Abenteuer kann auch problemlos zeitlich unabhängig gespielt werden. Dann sollten Sie das Szenario in eine etwas abgelegene Gegend des Mittelreichs verlegen und das Dorf leidet in dem Fall nicht unter verschiedenen Kriegsfürsten, sondern länger schon unter den Angriffen des machthungrigen Nekromanten, da dieser im Dorf einen mächtigen Ritualplatz auf einer Kraftlinie schaffen will.

## Akt I: Gefahr über Leuengrund:

### **Einstieg ins Abenteuer - auf unruhigen Wegen:**

Das Abenteuer beginnt auf Reisen durch die Wildermark, jenem Gebiet nördlich des Mittelreichs, welches nach den Wirren im Jahr des Feuers übrig blieb und Herren von eigenen Gnaden Krieg um jedes Fleckchen Land führen. Warum die Helden in dieser gefährlichen Gegend unterwegs waren, sollten Sie nach ihrem Gutdünken festlegen. Vielleicht endete das letzte Abenteuer Ihrer Runde hier, oder die Helden haben einen Händler nach Zweimühlen begleitet.

Die Gruppe befindet sich auf einer Straße in den waldreichen Gebieten westlich des ehemaligen Wehrheims, im südlichen Bereich der Wildermark. Ein Lichtschein verheißt einen Möglichen Ort der Einkehr, doch bald vernehmen die Helden auch hektische Schreie und Kampflärm.

### Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Was für eine von den Göttern verlassene Gegend. Und nun steht euch auch noch eine feuchte Nacht in der Wildnis bevor, denn soeben hat es zu Regnen begonnen. Erst vor wenigen Meilen findet ihr die brutal zugerichteten Leichen einer Familie, ausgeraubt und achtlos in ein Gebüsch geworfen. Recht und Ordnung sucht man hier immer noch vergebens. Doch vielleicht könnt ihr wenigstens eine sichere Unterkunft für die Nacht bekommen, denn zwischen den Bäumen hindurch könnt ihr einen Lichtschein erkennen. Doch halt! Waren das eben Schreie? Es scheint einen Kampf zu geben!*

Die Helden bewegen sich von Süden her auf das Dorf Leuengrund zu, einem kleinen Ort mit dazugehöriger Baronsburg. Das Machtgebiet des hiesigen Barons beschränkt sich jedoch inzwischen fast ausschließlich auf das nähere Umland des Dorfes. Den Aufbau des Dorfes entnehmen Sie bitte der Karte. Beim Eintreffen der Helden sind die Palisaden schwer beschädigt und zwei der Häuser stehen in Flammen. Einige Söldlinge plündern das Dorf und drängen die Bewohner gemeinsam mit einer Horde von Untoten auf die Burg zurück. Die Helden können etwas abseits vor dem Dorf auf einem Hügel einen Magier erkennen, der offenbar ein Ritual durchführt. Es handelt sich um den Nekromanten Thargunion. Dieser war selbst ein Kriegsfürst und wurde aus seiner letzten Heimstatt vertrieben. Daher versucht er nun mit seinen verbliebenen Schergen das kleine Dorf Leuengrund zu erobern. Zu diesem Zweck führt er gerade ein Ritual aus, um die Untoten zu lenken. Wenn es den Helden gelingt, den Magier auszuschalten, so sind die verbliebenen Untoten führungslos und dadurch keine große Gefahr mehr, so dass sich die Helden um die verbliebenen 5 - 7 Söldlingen kümmern können. Wenn die Bürger und Soldaten die Verstärkung bemerken, wagen sie einen Ausfall aus der Burg. Die Gegner sollten so schnell besiegt oder vertrieben sein.

Die Anzahl der Gegner für den Kampf können Sie nach der Kampfkraft Ihrer Helden variieren, da ja auch die Dorfbewohner und Soldaten des Barons zur Hilfe eilen. Werte für die Untoten entnehmen Sie bitte dem Regelbuch unter „Aventurische Gegner“. Es handelt sich um Skelette und Zombies. Für die Söldlinge können Sie die Werte der „Räuber“ verwenden.

### Werte des Nekromanten Thargunion:

#### Thargunion (Magier, Invokation) Stufe 7

KÖR: 4	BWG: 6	WIL: 8	GEI: 8
KO: 1	GE: 1	MU: 3	KL: 7
KK: 0	FF: 1	CH: 7	IN: 3
LEP: 25	INI: 9	RE: 3	GS: 4 AE: 39 (Aktuell 28)
AT: 10	PA: 9	AUS:	FK: 10
TP: +2 (Magierstab)		RS: 1	

**Vorteile:** Stabzauber 1-7 (Flammenschwert), Hohe AE II

**Besonderheiten:** Invokation 27, Arkan + Beeinflussung 25, Elementar 22, Rest 20.

**Zauber:** Invokation bannen, Geisterruf, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Nekropathia, Skelettarius, Totes handle, Analys, Attributo, Flim Flam, Fulminictus, Ignifaxius, Gardianum, Horriphobus, Magischer Raub, Pandaemonium, Pentagramma, Reversalis, Stein wandle, Thlalucs Odem

### Der Baron:

Nachdem die Schlacht geschlagen ist, versammeln sich die Bewohner des Dorfes um die Helden. Dann teilt sich die Menge und ein erschöpft wirkender, aber dennoch stattlicher Mann in Plattenrüstung und Wappenrock kommt auf die Helden zu und richtet das Wort an sie. Es handelt sich um Baron Arnhold von Leuengrund (Beschreibung siehe Anhang).

### Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*„Rondra mit euch, Fremde! Mein Name ist Baron Arnhold von Leuengrund und ich danke euch im Namen meiner Leute für euer tapferes Eingreifen. Travias Gebote bestimmen es, dass ich euch in meinem Haus willkommen heiße. Doch zunächst erklärt euch, mit wem habe ich es zu tun und was führt euch in diese Gegend?“*

Der Baron hört sich die Geschichte der Helden an, bleibt dabei aber stets ernst. Er berichtet ihnen auf Anfragen ein wenig über die allgemeine Lage in der Gegend und bleibt aber sonst recht verschlossen und einsilbig und verzieht keine Miene. Die Helden kommen in zwei Gästekammern auf der Burg unter, man reicht ihnen eine warme Mahlzeit und gibt ihnen die Möglichkeit, sich zu waschen. Ansonsten werden sie aber angehalten, nicht in der Burg umher zu schleichen. Der Baron zieht sich daraufhin bald zurück. Inzwischen ist es auch schon recht spät am Abend. Die meisten Bürger haben im Hof der Burg ihre provisorischen Lager aufgebaut und müssen unter Decken und Planen im Regen ausharren. Zur Sicherheit wird das Tor geschlossen.

### **In der Nacht:**

Falls einem Helden kurz vor dem Einschlafen eine Probe auf Sinnenschärfe gelingt, so hört er folgendes:

#### Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Langsam aber sicher beginnt ihr einzunicken, da ertönt irgendwo über euch der schöne Gesang eines Mädchens oder einer jungen Frau. Ihr lauscht den Klängen eine Weile, es scheint sich um ein altes Kinderlied zu handeln. Die Stimme der Sängerin ist zauberhaft und traurig zugleich. Schließlich endet der Gesang mit leisem Schluchzen. Kurz darauf spricht die Sängerin, vermutlich zu sich selbst: „Ach Mutter, wärst Du doch jetzt noch bei uns. Ich weiß nicht, was noch werden soll, all diese Schicksalsschläge seit Du von uns gegangen bist waren einfach zu viel für Vater. Er scheint immer härter und kälter zu werden. Selbst mich hat er neulich angeschrien. Ich erreiche ihn gar nicht mehr richtig. Manchmal will ich nur noch fort von hier. Vielleicht, da ist dieser Junge aus dem Dorf. Ach nein, ich kann hier nicht verschwinden, ich kann Vater nicht allein lassen. Ach wärst Du doch noch bei uns. Daraufhin wird die Stille nur noch vom Prasseln der Regentropfen unterbrochen.*

Der Gesang und die Worte kamen von Rahjalind von Leuengrund, der Tochter des Barons. Die Helden können hier schon ein wenig Aufschluss über die Situation in der Burg bekommen.

### **Ein neuer Tag:**

Am nächsten Morgen bittet der Baron die Helden zu sich und macht ihnen ein Angebot. Sollten die Helden nach dem Gesang, den sie hören konnten fragen, so erwähnt der Baron zwar, dass es sich um seine Tochter handelte, er wird jedoch keine Details über seine Familie preisgeben.

#### Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Noch bevor ihr euch an die Tafel gesetzt habt, an der das Frühstück gereicht wird, kommt der Baron in den Saal und spricht euch ohne Umschweife an: „Ah da seid Ihr ja. Ich möchte euch nochmals für eure große Hilfe danken. Es sind wahrlich gefährliche Zeiten und da braucht es wackere Streiter wie euch. Daher habe ich ein Angebot für euch. Wie ihr ja wisst, sind die Verteidigungsanlagen des Dorfes schwer beschädigt und ich benötige jeden Mann, um die Palisaden zu reparieren. Ihr sollt in der Zeit die es dauert für die Sicherheit des Dorfes sorgen, also Wachen, die Gegend erkunden und von allen Bedrohungen befreien. Ich gebe euch 5 Taler pro Tag und Person und dazu freie Unterkunft und Verpflegung im Dorf. Also, kann ich auf euch zählen?“*

Wenn die Helden hier ablehnen, ist das Abenteuer eigentlich beendet. Sie können es aber wieder aufgreifen, indem die Helden bei ihrer Abreise den Gauklern begegnen und von diesen gebeten werden, sie doch zum Dorf zu geleiten. Wenn die Helden wie erhofft annehmen, werden sie zum Haus des Dorfschulzen Jasper Bauerstorff geleitet, der ihnen als Ansprechpartner zur Verfügung gestellt wird und wo sie der Einfachheit halber untergebracht werden. (das Haus können Sie frei bestimmen).

## **Neue Aufgaben:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*„Ihr werdet hinunter ins Dorf gebracht. Eine der Wachen klopft an die Tür eines etwas größeren Hauses, von drinnen hört ihr jemanden rufen und schließlich öffnet euch ein schüchtern aussehender junger Mann die Tür. Er ruft kurz nach seinem Onkel und blickt euch neugierig an. Kurz darauf erscheint ein dicklicher Mann mittleren Alters, der offenbar schon um diese frühe Tageszeit dem Wein zugesprochen hat. Die Wache erklärt ihm die Situation und dass der Baron befohlen hat, die Helden zu unterstützen und während der Wache hier unterzubringen. Mürrisch begrüßt euch der Mann mit den Worten: „Na gut dann kommt mal rein, ich bin Jasper Bauerstorff, der Schulze des Dorfes. Wenn es irgendwelche Dinge zu klären gibt, kommt ihr zu mir. Ihr könnt oben schlafen, Yann mein Neffe wird euch alles zeigen.“ Im vorbeigehen verpasst er dem Jungen noch einen leichten Hieb auf den Hinterkopf und zischt ihm entgegen, nichts anzustellen und keinen Unsinn zu machen. Yann duckt sich und versucht möglichst schnell aus der Reichweite seines Onkels zu kommen. Er führt euch nach oben in eine größere Kammer, in der Ihr euch einrichten könnt. „Falls Ihr noch Wünsche habt, sagt mir Bescheid“ meint Yann und verschwindet nach unten.“*

Die Helden sollten am ersten Tag die Möglichkeit haben, das Dorf und seine Bewohner ein wenig kennen zu lernen. Geben Sie den Spielern die Karte des Dorfes, diese können die Spieler auch für ihre Planungen nutzen. Die Vorgehensweise zum Schutz des Ortes überlässt der Baron ganz den Helden. Der Bau der Palisade wird noch etwa drei bis vier Tage dauern, Sie können den Fortschritt, von der Burg ausgehend jeden Tag nachzeichnen.

Die Helden sollten ein paar der wichtigsten Leute im Dorf und ihre typischen Charaktereigenschaften kennen lernen, richten Sie sich nach den Beschreibungen im Anhang. Dort steht auch jeweils, über welche Informationen die Personen verfügen. Im Folgenden werden nun ein paar Szenenvorschläge für die nächsten Tage und Nächte beschrieben. Passen Sie diese je nach Vorgehen der Helden an. Sie können auch problemlos weitere Szenen und Zufallsereignisse einfügen. Spätestens am 3. Tag sollten dann die Gaukler eintreffen (s.u.). Versuchen Sie dabei stets, die Hauptpersonen des Dorfes plastisch darzustellen. Umso leichter fallen dann später die seltsamen Verhaltensmuster auf, wenn das Theater seiner Wirkung freien Lauf lässt. Yann wird immer wieder versuchen, sich mit den Helden anzufreunden. Dabei könnten sie auch seine magiedillethantischen Fähigkeiten entdecken und ihm vielleicht einmal aus der Patsche helfen.

## **Ereignisse am Tage:**

### **Der seltsame Yann:**

Irgendwann nachdem die Helden etwas über Yann erfahren haben, können sie ihn beobachten, wie er sich in der Nähe der Burg herumtreibt und schließlich unter dem Fenster der Baronstochter stehen bleibt, die irgendwann tatsächlich wie gerufen am Fenster erscheint. Beide blicken sich eine Weile an, plötzlich taucht jedoch sein Onkel auf und beschimpft ihn, dass er dort nichts zu suchen habe. Yann rennt in Richtung Dorf, sein Onkel einen Knüppel schwingend hinterher. Als Yann schließlich den Dorfplatz und damit auch die anderen Leute erreicht, passiert etwas Seltsames. Sein

Onkel rennt suchend einfach an Yann vorbei, der sich unter die Leute gemischt hat. Überhaupt scheint er von allen ignoriert zu werden. Wenn die Helden ihn später darauf ansprechen, so berichtet er, dass er schon öfter einfach übersehen wurde wenn er es sich ganz fest gewünscht hat, aber leider funktioniere das nicht immer.

### **Wanderprediger:**

Eines Mittags, wenn die Gruppe von einer Erkundung zurückkehrt, bemerken sie einen Menschaufmarsch am Dorfplatz. Offenbar wird heftig diskutiert oder sogar gestritten. Wenn sie näher kommen sehen sie, dass ein Wanderprediger ins Dorf gekommen ist und ketzerische Ansichten darüber verbreitet. Er meint, dass die Götter sich von den Menschen abgewendet haben und man nicht mehr an sie glauben soll. Jeder sei nur noch für sich verantwortlich und nur die Stärkeren werden überleben. Und falls irgendwann neue Götter kommen, so würden sich diese auch nur für die Starken interessieren. Dagegen wettet und schimpft der Praiosgeweihte des Dorfes, der als Argumente anführt, dass es sich um große Prüfungen der Götter handele und wenn sie erst bestanden wären würde ein neues glanzvolles Reich herrschen. Das Dorf spaltet sich so langsam in zwei Lager und es liegt ein spannungsgeladener Konflikt in der Luft. Die Helden sollten rechtzeitig eingreifen und den Prediger eventuell aus dem Dorf bringen, bevor Bruder Ortlieb ihn als vermeintlichen Brazoragh - Anhänger auf dem Scheiterhaufen verbrennen lassen will oder die Dörfler aufeinander losgehen. Diese Szene soll vor allem die innere Zerrissenheit der Menschen in dieser Gegend herausstellen.

### **Plünderer:**

Die Helden werden vom Baron auf einen Erkundungsritt durch die Baronie geschickt, die sich auf etwa 5 bis 10 Quadratmeilen um das Dorf erstreckt. Sie erhalten Dabei die Anweisung, alle Leute die nicht auf sein Land gehören zu vertreiben. Mit Problemen außerhalb seines Landes sollen sie sich nicht abgeben. Unterwegs könnten Sie schon Begegnungen mit ärmlichen und abgerissenen Flüchtlingen, die in den Wäldern provisorisches Lager errichtet haben, einstreuen. Hier kann es schon zu ersten Gewissenskonflikten mit dem Auftrag des Barons kommen. Zu einem besonders harten Ereignis kommt es aber schließlich an der Grenze der Baronie auf dem Gehöft des dort lebenden Freibauern (also eigentlich jemand, der nichts mehr mit dem Auftrag des Barons zu tun hat).

Als die Helden den Hof erreichen hören sie von dort Schreie und Gepolter. Wenn sie näher kommen sehen sie eine Gruppe von etwa sieben Bewaffneten, die den Hof überfallen. Sie sehen, wie sich einige im Haus zu schaffen machen, während ein Mann und eine Frau grade den Bauern selbst übel zurichten. Ein kleines Kind sitzt weinend auf dem Dach, ein weiterer Mann jagt grade die junge Tochter des Bauern über den Hof. Durch die offene Scheunentür sehen die Helden, wie zwei Männer grade dabei sind, sich über die Bauersfrau herzumachen.

Wenn sich die Helden schnell einschalten, können sie auf jeden Fall die Vergewaltigungen verhindern und auch den Bauern vor dem Tod bzw. noch schwereren Verletzungen bewahren. Die Werte der Plünderer können bei niedrigstufigen Räubern angesiedelt sein. Bewaffnet sind sie vor allem mit Keulen, Dolchen und Säbeln. Sie werden bei größeren Verlusten eher versuchen zu entkommen, als bis zum Tode zu kämpfen. Dennoch sind es Leute die nichts mehr

zu verlieren haben und wissen was ihnen blüht, wenn sie vor ein Gericht gebracht werden. Das wirklich erschreckende an diesen Menschen ist, dass es offenbar keine Söldner sind, sondern normale Bürger, die ebenfalls aus ihrer Heimat geflohen sind und nun mit Plünderungen um ihr eigenes Überleben kämpfen. Dieses Leben lässt sie dabei immer roher werden. Ein besiegter Gegner könnte jedoch auch wieder zu sich finden und erkennen, zu was er sich entwickelt hat, so dass er als heulendes Häufchen Elend übrig bleibt.

### Ereignisse in der Nacht:

#### **Die Untoten kommen:**

Hier kommt es darauf an, wie die Helden das Dorf abgesichert haben. Je nach Bewachung sehen sie die unheimlichen Schatten schon vor dem Dorf aus den Wäldern kommen und auf den Ort zuwanken oder erst, wenn die lebenden Leichen schon ins Dorf eingedrungen sind und sich auf einzelne Häusern konzentrieren. Es handelt sich um bereits ziemlich verwesene Zombies, „Restbestände“ des Nekromanten, die nun frei umherwandeln. Da der Geruch schon sehr schlimm ist, müssen alle Helden außerdem eine Probe auf Selbstbeherrschung bestehen (bei Elfen um drei Punkte erschwert), sonst sind alle weiteren Proben um einen Punkt erschwert, solange der Kampf andauert. Richten Sie die Anzahl der Untoten in etwa danach, was Helden zwar bewältigen können, sie aber trotzdem etwas in Bedrängnis bringt (einzelne Zombies, die bis zu Häusern durchkommen können und erst im letzten Moment gestoppt werden etc.).

#### **Das Räuberlager:**

Am Abend bevor die Gaukler ins Dorf kommen, kommt ein verletzter Reisender ins Dorf und bricht am großen Platz zusammen. Wenn ihm schnell geholfen wird kann er erzählen, dass er am Südrand der Baronie überfallen wurde. Er und sein Vater, beides Kaufleute, waren dort zu Pferde unterwegs, als die Räuber plötzlich aus den Büschen sprangen. Sie wurden beide brutal niedergeschlagen und ausgeplündert, ob sein Vater noch lebt weiß er nicht. Die Räuber haben sich aber anscheinend in den angrenzenden Wald zurückgezogen. Wenn der Baron davon erfährt, ist er außer sich. Räubergesindel auf seinem Boden kann er einfach nicht dulden und so beauftragt er die Helden, den dortigen Wald zu erkunden und die Räuber nötigenfalls zu vertreiben. In der Tat haben sich am südlichen Rand der Baronie einige Räuber, vielmehr sechs ehemalige Söldner im Wald ein provisorisches Lager auf einer Lichtung an einem Hünengrab errichtet. Hier gilt es für die Helden, sich vorsichtig zu nähern und zuerst die Lage zu erkunden. Gönnen Sie den Helden hier den Erfolg eines Überraschungsangriffs. Wenn sich die Helden nicht zu ungeschickt anstellen sollte es ihnen möglich sein, die eine Wache der Räuber am Waldrand auszuschalten, ins Wäldchen vorzudringen und die müden feiernden fünf Räuber zu überraschen, so dass diese letztlich keine Chance haben. Wenn nötig, fertigen Sie eine Karte nach eigenem Ermessen an.

#### **Und wieder Ärger mit Yann:**

In einer der Nächte, in denen bereits ein anderes Ereignis die Gruppe wach gehalten hat, kommt es zum nächsten Vorfall. Ein Held, dem eine Sinnenschärfeprobe gelingt, hört plötzlich von irgendwo oberhalb aus Richtung der Burg das bröckeln von

Steinen, einen leisen Fluch und schließlich einen gedämpften Schrei. Ein Blick zur Burgmauer zeigt dessen Quelle. Die Helden werden wohl ihren Augen nicht trauen: Yann hatte sich offenbar grade daran gemacht, zur Kammer der Baronstochter hochzuklettern, da trat er plötzlich Steine los. Jetzt sehen ihn die Helden langsam an der Mauer herunterrutschen. Die letzten Meter fällt er dann in die dornigen Gebüsch an der Mauer. Das interessante ist, er hatte keinerlei Kletterausrüstung dabei. Wenn die Helden den geschundenen Yann zur Rede stellen, so bittet er sie zunächst eindringlich, seinem Onkel nichts zu verraten, da dieser ihn sonst richtig verprügeln würde. Er wollte Rhajalind einfach unbedingt sehen. Er habe sie schon öfter einfach beim Schlafen beobachtet. Warum er so gut ohne Ausrüstung die Mauer erklettern kann weiß er auch nicht, er wünscht es sich einfach ganz fest und dann funktioniert es. Natürlich ist dies ein Effekt seiner magischen Fähigkeiten und der Vorfall ein weiterer Hinweis für die Helden über Yanns Talente. Wie sie mit Yann verfahren bleibt aber den Helden überlassen.

### **Die Gaukler kommen:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Nach einer viel zu kurzen Nacht werdet Ihr schon wieder auf einen Erkundungsrütt entlang der Hauptstraße der Baronie geschickt. Wahrlich, leicht verdientes Geld habt Ihr hier nicht. So trottet Ihr müde und ein wenig missmutig die Straße entlang, als plötzlich lautes Geklapper gemischt mit Musik und Gesang eine größere Kolonne von reisenden ankündigt. Und Tatsächlich, als Ihr um die nächste Biegung kommt, erblickt Ihr einen Wagenzug des fahrenden Volkes, die Gaukler kommen.*

Die Helden werden freundlich begrüßt (Beschreibung der Gaukler siehe Anhang). Die Truppe ist mit dem ehrenvollen Ziel unterwegs, den Menschen der Wildermark auf ihre Art zu helfen und einfach ein wenig Frohsinn und Zerstreung zu bringen. Zu diesem Zweck präsentieren sie ein grandioses neues Bühnenstück, ein aufwändig gestaltetes Puppentheater.

### **Die Fahrenden im Ort:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Die Schutzwallanlagen sind nun fast vollendet, lediglich am Ostrand fehlt noch ein Stück, welches mit Sicherheit am morgigen Tag vollendet wird. Die Handwerker des Ortes bauen grade am Tor der Umzäunung. Als der Zug der Gaukler am Dorf ankommt herrscht sofort große Aufregung und neugierig stürmen alle Kinder herbei, selbst einige Erwachsene lassen ihre Arbeit kurz liegen um einen misstrauischen Blick auf die Gaukler zu erhaschen. Ihr begleitet die Gruppe zum Baron. Dort stellt sich zu eurer Überraschung schnell heraus, dass die Gaukler offenbar schon einmal hier gastiert haben, denn der Baron ist weit weniger feindselig als Ihr erwartet habt. Dennoch bittet er die Gaukler, trotz der angenehmen Erfahrungen die man miteinander gemacht hat, weiterzureisen. Zum einen könne er nicht für die Sicherheit der Truppe garantieren, außerdem seien seine Untertanen ob der ganzen Vorfälle ohnehin beunruhigt genug. Rhajalind, der Tochter des Barons gelingt es dann aber doch, ihn ein wenig zu erweichen, auch mit der Begründung, dass etwas Frohsinn den Menschen gut tun würde. Und so einigt man sich darauf, dass die Gaukler ihre Wagen an der noch offenen Stelle der Palisade aufstellen und heute Abend eine verkürzte Vorstellung zeigen. Morgen wollen sie dann schon weiterreisen. Ihr bekommt vom Baron die Anweisung, die Gruppe immer im Auge zu behalten.*



Den ganzen Tag über passiert nichts weiter, die Helden können sich mit den Gauklern näher unterhalten (oder auch ihnen näherkommen), es wird weiter an den Zäunen gearbeitet und gegen Abend schließlich beginnen die Vorbereitungen zur großen, kleinen Vorstellung.

### **Das Gaukelfest:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Gespannt haben sich schon alle Bewohner des Dorfes am Ortsrand bei den Wagen der Gaukler versammelt. Sie hoffen darauf, ein wenig der dunklen Wirklichkeit entfliehen zu können. Selbst der Baron ist mit seiner Tochter gekommen. Ihr könnt sehen, wie Yann sie unverhohlen anstarrt und dafür ständig harte Schläge von seinem Onkel einstecken muss. Dann beginnt endlich die Vorstellung. Eröffnet wird sie von Alessandra selbst, die eine aufregende Bauchtanznummer präsentiert, unterstützt durch Musik aller Gaukler und ein paar besonderen Lichteffekten von Tanya. Als nächstes zeigen Dragosz, Thilo, Rikos und Ugdalf nacheinander ein paar Kurzfassungen ihrer üblichen Gaukeleien. Nach einer kurzen Pause ist es dann soweit für den Höhepunkt: Mikosz präsentiert einen großen, kostbar aussehenden Holzkasten, den er zu einer beeindruckenden kleinen Puppenbühne aufbaut. Etwa drei Schritt Breite und anderthalb Schritt Höhe misst der ganze Aufbau, rotbraunes Mohagoniholz mit Intarsien aus schwarzem Ebenholz und geschmückt mit dunkelgrünem Malachit und rotem Karneol. Dazu gehören noch mehrere sehr kunstvoll gemalte und mit dünnem Gold und Silber illuminierte Bühnenbilder, die Mikosz in die dafür vorgesehene Halterung bringt. Über der Bühne steht ein Spruch in Bosparano aus Goldlettern geschrieben, den Mikosz kurz darauf in seiner kleinen Ansprache zum Beginn der Vorstellung einbaut.*

Sollte das Theater magisch untersucht werden, so kann man eine massive Ansammlung astraler Energie feststellen, jedoch keinen speziell gewirkten Zauber erkennen, eher handelt es sich um wilde chaotische Magie.

### **Einleitung des Puppentheaters von Mikosz:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Die Welt ist ein Theater, das Leben wie ein Spiel, drum lasst euch nieder, erlebt Geschichten voll Spannung und Gefühl. Genug der Worte, schauet nun, den Alltag schnell vergesst. Und ich schließ ich mit den Worten nun, Theatrum mundus est!*

### **Das kleine Bühnenstück:**

Das Stück trägt den einfachen Titel „**Der Schelm und des Königs Tochter**“ und ist ein Schlüsselteil des Abenteuers. Es ist sehr wichtig, diesen Teil möglichst genau vorzutragen (oder vielleicht sogar wirklich mit ein paar Puppen vorzuspielen), da die Helden dann später die unheimlichen Ereignisse im Dorf mit der Puppengeschichte in Zusammenhang bringen müssen. Die Geschichte wird im Folgenden nun im Drehbuchstil dargestellt. Sie können sie selbstverständlich auch im Erzählstil vortragen und ausschmücken oder wie gesagt nach den Vorgaben vorspielen. Wichtig ist, dass alle Details beachtet werden. Ein längerer Vorleseteil kann für die Gruppe natürlich recht langweilig werden. Alternativ könnten Sie daher auch jedem Mitspieler eine Rolle in dem Stück zuteilen, die Drehbücher aushändigen und das Stück gemeinsam am Tisch nachspielen.

Mikosz hat übrigens unbewusst durch die Bosparanoworte den Fluch des Theaters ausgelöst, von dem er natürlich nichts wusste. Er fand die Worte einfach sehr klangvoll. Der Fluch des Theaters sorgt nun dafür, dass sich die in der Geschichte gespielten Ereignisse auf die Wirklichkeit übertragen. Das Theater sucht sich dafür die geeigneten Personen im Dorf selbst aus, die dann quasi durch den Geist der alten Hexe Barasina besessen werden und in ihre Rolle gezwungen sind. Gute Magier könnten mittels Odem Arcanum bzw. Analys ein astrales Wirken auf den Opfern erkennen, welches einer mächtigen Beherrschungsmatrix ähnelt.

### Der Schelm und des Königs Tochter

#### **Szene 1:**

Hintergrundbild: Thronsaal

Personen: Der Schelm, Die Prinzessin, der König, der Büttel

Der Schelm umgarnt die Prinzessin, welche ihm auch sehr zugetan zu sein scheint. Plötzlich kommt der König hereingestürzt: „Oh ach und weh, was ich da seh', nimm Deine Hand von meinem Kind!“ Prinzessin: „Ach Vater bitte schonen ihn, er hat Liebe mir geschworen, und so ich ihm!“ Schelm: „Erlaubt mir euer Kind zu freien, das wäre wunderbar, und Ihr Herr König, wärt dann mein Papa!“ König: „Papperlapapp! Tochter, Dich sperr ich in den Turm sogleich und Schelm, Dich werf ich aus dem Reich! Hinfort!“

Der König bringt seine weinende Tochter aus dem Bild.

Der Büttel kommt hinzu und bringt den Schelm aus dem Bild mit den Worten: „Lass Dich nie mehr blicken hier, leb draußen beim Getier!“

Vorhang

#### **Szene 2:**

Hintergrundbild: Der dunkle Wald

Personen: Die böse Hexe, der Räuber, der Tatzelwurm

Die Hexe steht mit den anderen beiden um eine Feuerstelle und kichert böseartig:

„Hihihihhi, mein Plan der ist nicht ohne, es geht um Königs Krone!

Räuberhauptmann, hol sie dir, die Prinzessin und bring sie mir. Sie wird meine Geisel sein und des Königs Krone ist bald mein, er wird sie mir wohl überlassen, soll der Drache nicht seine Tochter fassen, hihhi!“

Der Räuber verneigt sich und geht mit dem Tatzelwurm aus dem Bild.

Vorhang

#### **Szene 3:**

Hintergrundbild: Das Dorf und die Burg bei Nacht

Personen: Der Schelm, der Büttel, der Räuber, der Tatzelwurm, die Prinzessin

Der Schelm steht am Fuße der Burg und singt: „Oh Prinzessin mein, wie gerne möchte ich bei Dir sein, lass uns gemeinsam von hier gehen, und die fernen Länder sehen, wo niemand unsere Liebe stört, hast Du mein flehen gehört?“

Der Weibel taucht plötzlich hinter dem Schelm auf: „Ich hab’s gehört, Du frecher Bengel, Du willst des Königs Tochter stehlen? Dafür werde ich Dich hängen, Du kannst schon Deine Stündlein zählen!“

Der Büttel fängt an den Schelm zu jagen, beide laufen immer wieder aus dem Bild und zurück. Schelm: „Du kriegst mich nie, Du kriegst mich nie!“ Büttel: „Ich dreh Dir Deinen Hals um, genauso wie dem Federvieh!“

Der Schelm kommt am Brunnen an, nimmt einen Stein wirft ihn hinein, schreit und wartet das Platschen ab. Dann versteckt er sich hinter dem Brunnen. Der Büttel kommt am Brunnen an und lacht: „Hehehe Du dummer Junge, wolltest uns wohl foppen. Jetzt wohnst in den Tiefen, wirst modern und wirst triefen!“ Der Schelm kommt aus seinem Versteck, schleicht sich um den Büttel herum und gibt dem in den Brunnen schauenden Büttel einen Schubs, der fällt schreiend in den Brunnenschacht. Schelm: „Ich werd’ nicht modern, bleibe frisch, nur Du wirst jetzt ein Fisch, hahaha.“

Währenddessen schleichen Räuber und Tatzelwurm durch das Bild. Nach kurzer Zeit hört man die Prinzessin schreien, der Schelm dreht sich um und sieht sich entsetzt dem Tatzelwurm gegenüber, der anfängt, ihn durchs Bild zu jagen. Dann sieht man den Räuber mit der Prinzessin auf dem Arm aus dem Bild laufen. Der Schelm kann schließlich dem Tatzelwurm entkommen und läuft in Richtung Wald hinter dem Entführer her, dabei „Prinzessin, Prinzessin“ rufend.

Vorhang

#### **Szene 4**

Hintergrundbild: Der Thronsaal am Morgen

Personen: Der König, die Geweihte

Der König läuft durch seinen Thronsaal und ruft nach seiner Tochter. Die Geweihte ist auch anwesend. König: „Sagt euer Gnaden, habt Ihr vielleicht mein Kind gesehen?“ Geweihte schwerhörig und laut: „Ja draußen auf der Weide, da tun die Rinder stehen. Warum fragt ihr mich so etwas Seltsames?“ König: „Nein, kein Rind, meine Tochter die Prinzessin, habt ihr sie heute schon gesehen?“ Geweihte: „Eine Torte für die Prinzessin? Aber sie hat doch gar nicht ihren Tsatag heute, oder?“ König: „Ach vergesst es, ich muss schnell walten!“ Mit den Worten stürmt der König aus dem Thronsaal, die Geweihte läuft ihm hinterher. Geweihte: „ Welchen Rest soll ich behalten? Von der Torte? Euer Hoheit? Euer Hoheit!“

Vorhang

#### **Szene 5**

Hintergrundbild: Der Dorfplatz

Personen: Der König, die Geweihte, der Büttel

Der König kommt mit der Geweihten im Schlepptau grade auf den Dorfplatz, als der Büttel grade wieder aus dem Brunnen klettert. König: „Sprich, Büttel, was tut er da, warum klettert er im Brunnen herum?“ Büttel: „ Es war der Schelm, ich habe ihn erwischt, wie er eure Tochter aus der Burg locken wollt.“ Geweihte: „Ah Ihr habt auch davon gehört, dass es eine Torte auf der Burg gibt?“ Büttel verwirrt: „Äh jedenfalls hat mich der Lump ausgetrickst und dann in den Brunnen geworfen. Ich

hörte noch Geschrei, er hat die Prinzessin entführt und ist mit ihr in den Wald!“  
Geweihete: „Ich bitte mir ein wenig mehr Respekt aus, ich bin noch nicht so alt!“  
König: „Dieser Hund, den werden wir finden und dann wird er hängen, wir werden ihn binden. Auf in den Wald, folgt mir!“ Geweihete: „Aber euer Hoheit, ich bin doch wirklich nicht alt, was ist denn jetzt mit der Torte und überhaupt...“ Alle ziehen los in den Wald.

Vorhang

## **Szene 6**

Hintergrundbild: Der dunkle Wald

Personen: Der Schelm, die gute Fee, der König, die Geweihete, der Büttel, Stimme der Hexe

Von links kommt der Schelm ins Bild: „ Ach wo find ich sie nur wo ist sie nur hin, wer hat meine Geliebte gestohlen, der Wald ist so finster, ich habe Angst. Werd ich's schaffen sie wiederzuholen?“ Plötzlich erscheint die gute Fee aus einem strahlenden Licht vor ihm: „Hab keine Angst, bewahre Dir Mut, glaub fest an Dich, dann wirst Du schaffen. Mit Liebe im Herzen bist Du allem gefeit, bist tapfer und stark, auch ohne Waffen. Ich schenk Dir mein Licht und ich zeig Dir den Weg, Du wirst sie bald wieder sehen, das Böse ist machtlos, bist Du listig und flink, Du wirst Deine Prüfung bestehen.“ Damit verschwindet die Fee und selbstbewusst geht der Schelm aus dem Bild.

Von der anderen Seite kommen der König, die Geweihete und der Büttel ins Bild.  
Büttel: „Euer Hoheit, ich sehe sie, Spuren am Boden, hier sind sie langgekommen.“  
Geweihete, laut und schwerhörig: „Aber was denn, ich spüre doch schon, und habe mich nicht falsch benommen!“  
König: „Still jetzt Ihr zwei, wir sind bald da, dann kann der Schelm was erleben!“  
Stimme der Hexe: „Du wirst Dich wundern, die Überraschung ist mein, zur Königin wirst mich erheben!“

Vorhang

## **Szene 7 Finale**

Hintergrundbild: Der dunkle Wald – Hexenplatz

Personen: Alle

Der König kommt mit der Geweiheten und dem Büttel am Hexenplatz an und wird dort von der Hexe und dem Räuber, der die Prinzessin fest hält, erwartet. König entsetzt: „Die Hexe!“, die Geweihete fragend: „Die Hexe?“, der Büttel mit kalter Gewissheit: „Die Hexe!“ Die Hexe: „Ganz recht Herr König, ich bin es die Dein Kindlein hat. Nun gib mir Deine Krone, auf das ich sie verschone!“ König: „Niemals, Du Weib, lass mein Kind laufen, oder Du kommst auf den Scheiterhaufen!“ Hexe: „Ich glaube Du verkennst die Lage. Sei nicht dumm, schau Dich mal um!“ Aus dem Hintergrund nähert sich der Tatzelwurm der Gruppe. Der Büttel: „Ein Untier!“ Die Geweihete: „Was ist um vier? Aaaahh!“ Der Tatzelwurm beißt dem Büttel und der Geweiheten ins Hinterteil und beide rennen weg. So steht der König nun alleine da. Resigniert ergibt er sich der Situation. König: „Nun denn, Du hast gewonnen Hexe, ich werd Dir meine Krone geben, nur bitte lass uns leben.“ Der König gibt der Hexe die Krone. Sie setzt sie sich aufs Haupt und lacht infernalisches: „Hahaha Du

Einfaltspinsel glaubst wirklich das ich euch laufen lasse? Du wirst dem Wurm ein Festmahl sein, nur übrig bleibt Dein bleich' Gebein!" Die Prinzessin kreischt, als sich der Tatzelwurm auf den König stürzt, die Hexe sieht der Szenerie lachend zu. Niemand bemerkt, wie der Schelm von hinten auftaucht und dem Räuber einen Knüppel überzieht. Schelm: „Du wirst ihr nichts tun, bald wirst Du in Frieden ruhen, Hexe!“ Die Hexe fährt erschrocken rum, der Schelm hilft der Prinzessin auf und bringt sie hinter einem Felsen in Deckung. Hexe: „Freches Bürschchen täusch Dich nicht, Du bist des Wurmes Leibgericht! Fass ihn!“ Der Tatzelwurm lässt vom König ab und kommt auf den Schelm zu und greift ihn an, der jedoch kann ein paar Mal ausweichen. Beide nähern sich dem Lagerfeuer. Der Schelm nimmt einen glühenden Scheit aus den Flammen und schafft es, den Tatzelwurm zu blenden. Dieser heult wütend auf und auch die Hexe kocht vor Wut. Der Schelm tänzelt um die Hexe herum und nimmt diese plötzlich in den Arm. Die Hexe weiß nicht wie ihr geschieht und schimpft Zeter und Mordio. Schelm: „Komm Du Untier, fang mich doch! Kannst noch kriechen, kannst mich riechen!“ Der Tatzelwurm hält schnüffelnd die Nase in die Luft und kommt schließlich auf Schelm und Hexe zu. Der Schelm hält die Hexe noch immer fest gepackt. Hexe: „Nein Du dummes Ungetier, nicht zu mir, nicht zu mir!“ Im letzten Moment lässt der Schelm die Hexe los und rennt am Tatzelwurm vorbei zur Prinzessin, der blinde Wurm aber stürzt sich auf die Hexe und ringt sie nieder. Schelm und Prinzessin fallen sich in die Arme und fliehen aus dem Wald.  
Vorhang

### **Szene 8**

Hintergrundbild: Der Thronsaal, festlich geschmückt  
Personen Der Schelm und die Prinzessin

Beide sitzen auf dem Thron, festlich gekleidet, die Prinzessin in einem Hochzeitskleid und halten ein rauschendes Fest mit Musik und Feuerwerk ab (Tanya sorgt für entsprechende Lichteffekte). So wurden sie beide zu König und Königin und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

**Ende.**

Vorhang

### **Ausklang des Gauklerfestes:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Das Publikum ist von den ganzen Darbietungen wirklich begeistert und bekundet dies mit Beifall und klingender Münze. Selbst der ernste Baron macht kurz den Eindruck, sich ein wenig amüsiert zu haben. Kurz darauf hat er aber wieder einen strengen Gesichtsausdruck, als er auf euch zu kommt und euch anweist, die Nacht bei den Gauklern zu bleiben und sie zu überwachen. Langsam machen sich alle auf den Heimweg und es kehrt Ruhe im Lager ein.*

Für die Helden wird es zunächst ein ruhiger Abend. Was sie nicht wissen, der Fluch der Hexe Barasina fängt bereits an zu wirken. Noch in dieser Nacht treten die ersten Ereignisse aus dem Theater ein, von denen die Helden aber erst am nächsten Morgen erfahren werden. Da werden sie aber sicherlich noch keine Zusammenhänge

erkennen. Aber auch für die Helden kommt es an diesem Abend bei den Gauklern noch zu einem unheimlichen Vorfall.

### **Die besessene Madalia:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Ihr sitzt gemeinsam mit den Gauklern am Feuer und lasst den erfolgreichen Abend ausklingen. Plötzlich hört Ihr ein Poltern aus dem Wagen der Wahrsagerin Madalia und schließlich fliegt ihre Tür auf. Mit aufgerissenen Augen und wirrem Blick kommt die alte Frau zu euch. Dann beginnt sie, um das Feuer zu laufen und vor sich hin zu murmeln:  
„Verspottet haben sie mich, sich über mich lustig gemacht, diese Banausen. Haben mich und meine Kunst verlacht, aber das werden sie alle bereuen. Bitter bereuen! Barasina lacht keiner aus, alle Welt wird meine Kunst bewundern, hahahaha.“ Lachend hockt sie sich hin, es sieht so aus als würde sie an irgendetwas hantieren, was aber nicht da ist. Sie schließt die Augen und beginnt abermals zu sprechen, diesmal laut als würde sie eine Zauberformel aufsagen:  
„Wollt´ niemand sie beachten, Geschicht´ und Puppen schön, mein Kunst hat wohl missfallen, dass niemand wollt´ sie sehen, doch werdet Ihr bald reuen, denn Rache will ich schwören, bald jeder wird mein´ Namen kennen und die Geschichten hören, mein Spiel soll euer Leben sein, ein jeder soll es sehen, doch ist es dann zu spät für euch, um Gnade zu erflehen! Theatrum mundus est!“ Als sie die Worte zuende gesprochen hat, bricht sie besinnungslos zusammen. Es dauert eine Weile bis sie wieder bei Bewusstsein ist. Sie kann sich jedoch an nichts erinnern und weiß auch nicht, was mit ihr geschehen ist.*

Die besonders einfühlsame Frau wurde von dem Geist der Hexe der vom Theater ausgeht, regelrecht besessen. Vielmehr war es sogar eine Erinnerung des Geistes, die letzten Worte der Hexe. Diese Szene soll einfach der Stimmung dienen. Die weitere Nacht verläuft zumindest für die Helden ereignislos. Falls sich einer der Helden ins Dorf begibt, so kann er eventuell die Ereignisse aus dem Anfang des zweiten Aktes miterleben.

### **Ende des ersten Aktes:**

Für die Ereignisse des ersten Aktes haben sich die Helden jeweils 150 Abenteuerpunkte plus Punkte nach Ihrem Ermessen für gute Einzelleistungen verdient.

## **Akt II: Das ganze Leben ist ein Spiel**

### **Die Verbannung:**

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

*Schon früh am nächsten Morgen bei den ersten Sonnenstrahlen machen sich die Gaukler wieder auf die Reise. Sie wollen die Wildermark zunächst verlassen und gen Gareth ziehen. Nach einer herzlichen Verabschiedung macht Ihr euch auf den Weg zur Burg. Euer letzter Arbeitstag für den Baron steht an, denn heute soll die Palisade vollendet werden. Als Ihr euch dem Dorfplatz nähert, stellt Ihr fest, dass man auch dort schon länger auf den Beinen ist. Ein Großteil der Bürger und vor allem der Baron haben sich versammelt und Ihr erkennt Yann, der vom seinem Onkel und zwei Wachen des Barons unter Tritten aus dem Dorf getrieben wird.*

Wenn sie sich erkundigen, erfahren sie vom aufgebrachten Baron, wie er Yann dabei erwischt hat, seiner Tochter nachzustellen. Er sei nachts in ihr Gemach eingedrungen, wobei der Baron keine Erklärung dafür hat, wie Yann das geschafft haben soll. Er wertet dies als Angriff auf die Sicherheit seiner Familie und ihm selbst und Yann könne froh sein, nur verbannt zu werden. Er soll sofort aus der Baronie verschwinden und nie wiederkommen, sonst gelte er hier fortan als vogelfrei. Rhajalind hingegen bekümmert ihren Vater, Nachsicht zu zeigen. Doch der kennt keine Gnade, auch nicht, wenn die Helden versuchen, ihn zu überreden. Eher droht er auch ihnen mit Strafe, falls sich herausstellen sollte, dass sie mit Yann gemeinsame Sache machen.

Dies war bereits das erste Ereignis aus dem Theaterstück, auch wenn es aufgrund Yanns bisheriger Taten nicht gleich auffallen sollte. Auf jeden Fall müssen sie darauf achten, dass sich alle „Hauptpersonen“ wie beschrieben verändern (der Baron erhält noch herrschere und bekommt paranoide Züge, der Onkel von Yann wird zu einer ungeschickten Witzfigur, der Geweihte ist schwerhörig und ein wenig wirr. Der Wildhüter ist momentan nicht aufzufinden, er ist in den Wäldern und steht schon unter dem Banne der untoten Grimmhild. Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als sich zu fügen und den letzten Tag mit Wachdiensten zu beginnen. Die Handwerker des Dorfes machen sich inzwischen an die Arbeit und die Helden werden auf Erkundungen geschickt.

### **Furchtbare Wälder:**

Wenn die Helden an den angrenzenden Wäldern entlang reiten, bekommen sie irgendwann ein sehr mulmiges Gefühl. Sie können dies aber nicht so recht einordnen. Im Wald selbst ist nichts auffälliges zu entdecken, es kann höchstens sein, dass sie auf den etwas düster dreinblickenden und jetzt recht wortkargen Waldhüter treffen (der gerade von einem Treffen mit seiner neuen Meisterin kommt) und dessen Hund die Helden auffällig anknurrt. Auch er behauptet, nichts Besonderes entdeckt zu haben. Yann können die Helden nur finden, wenn sie ihn direkt nach der Verbannung verfolgt haben. Er ist zwar noch in der Nähe des Dorfes, aber dank seiner Fähigkeiten wird er einfach übersehen werden.

### **Gestörte letzte Ruhe:**

Als die Helden zum Dorf zurückkehren hören sie vom Boronanger her plötzlich panische Schreie. Wenn sie dort hineilen, finden sie eine alte Frau vor, die vor einem aufgewühlten Grab hockt und weint. Schnell finden die Helden noch zwei weitere geöffnete und offenbar jetzt leere Gräber. Eines davon ist sogar das Grab der verstorbenen zweiten Frau des Barons, Grimmhild Böttcher, welches sich hinter der Familiengruft befindet. Die Helden können schnell herausfinden, dass jenes Grab auch das neueste auf dem Anger war. Die Gruft hingegen ist unangetastet. Vermutungen können schnell aufkommen, dass hier ein umgehender Ghul am Werke war. Lassen Sie die Helden ruhig in dem Glauben. In Wirklichkeit ist die Leiche der Grimmhild jedoch selbst ihrem Grab entstiegen, beseelt vom Fluch des Theaters, um die Rolle der bösen Hexe zu übernehmen. Die anderen beiden Leichen hat sie selbst als persönliche Wachen erhoben. Es sind ebenfalls noch relativ frische Leichen gewesen, einer davon war ihr im letzten Winter verstorbener Bruder. Der Baron ist natürlich entsetzt über den Vorfall und beauftragt die Helden mit der

Aufklärung des Problems. Er zeigt den Helden nun auch das Bild seiner verstorbenen Frauen in der Galerie. Das Bild seiner letzten Frau, damit die Helden die Leiche identifizieren können, falls sie noch zu finden ist. Das Bild von Gerlinde jedoch zeigt er durch eine Eingebung vom Theater. Dadurch können die Helden später den Geist der guten Fee erkennen.

### **Der restliche Tag:**

Vermutlich wissen die Helden jetzt nicht so richtig, wo sie anfangen sollen zu suchen. Überlassen Sie den Spielern das weitere Vorgehen bis zum Abend. Jagd auf Ghule kann man ja in der Regel nur nachts machen, da sie sich tagsüber verstecken, wie eine Probe auf Wissensgebiete (Magiekunde) ergeben kann. Also werden die Helden auch diese Nacht noch beim Baron verbringen dürfen und endlich voll in die Ereignisse hineingezogen, denn das Spiel des Theaters hat jetzt richtig begonnen. Sorgen Sie eventuell nochmals für Kontakt mit wichtigen Figuren wie dem Geweihten (zur Bannung von solcherlei Kreaturen sicherlich der eigentlich richtige Ansprechpartner) und improvisieren Sie seine Darstellung als schwerhöriger Schatten seiner selbst. Der Wildhüter Bernwardt Falkenhain ist wieder im Dorf. Eventuell fällt den Helden irgendwann auf, wie er abends zum Baron auf die Burg geht. Der Bau am Palisadenzaun wird am späten Nachmittag abgeschlossen.

### **Die Szenerie am Brunnen:**

Die Helden werden sicherlich am Friedhof Wache halten oder ähnliches, jedenfalls wäre es für das Überraschungsmoment von Vorteil, wenn sie sich nicht auf dem Dorfplatz aufhalten. Andernfalls müssen Sie die Szene entsprechend improvisieren. Sie hören plötzlich einen Schrei und einen dumpfen Aufschlag aus dem Dorf, vermutlich vom großen Platz. Wenn sie dorthin eilen, sehen sie grade noch eine flüchtende Person, die in Windeseile über die Palisade klettert. Am Dorfbrunnen sind ein paar Steine frisch heruntergebrochen. Ein Blick hinein bestätigt, dass der Schrei von hier kam. Im Schacht liegt Jasper Bauerstorff, mit dem Gesicht im Wasser und aus einer Wunde am Hinterkopf blutend. Die Helden müssen sich beeilen ihn zu retten, da er sonst ertrinkt (entsprechende Proben je nach Aktionen). Der Flüchtige ist Yann. Wenn ein Held versucht ihn zu verfolgen, so gelingt dies nur bis zum Zaun. Kurz dahinter schon verliert sich die Spur und sie können Yann, abermals durch seine Fähigkeiten geschützt, nicht mehr wahrnehmen. Sollten die Helden erst alle Yann verfolgen, so stirbt Jasper im Wasser. Sollte er gerettet werden, so kann er nach der Erstversorgung befragt werden: Angeblich habe er Yann an der Burg erwischt, wie er die Tochter des Barons entführen wollte (tatsächlich war er wirklich da und wollte Rhajalind überreden mit im fortzugehen). Also sei er dem Jungen nachgesetzt. Yann rannte Richtung Dorfmitte, Jasper immer hinterher. Als er ihn fast hatte, wurde er plötzlich wie aus dem Nichts geblendet, geriet ins Straucheln und stürzte in den Brunnen, auf den beide grade zugerannt waren. Spätestens hier wird den ersten Helden sicherlich die Parallele zu dem Theaterstück auffallen.



### **Die Entführung von Rhajalind:**

Wenn die Helden auf den Zusammenhang zwischen Theaterstück und jetzt eintretender Realität kommen, so werden sie sicherlich darauf drängen, nach der Baronstochter zu sehen. Nach einiger Zeit schaffen sie es auch jemanden auf der Burg zu wecken (Es sei denn, sie denken nicht daran, dann wird das Verschwinden von Rhajalind erst am nächsten Morgen durch den Baron entdeckt). Gemeinsam mit Baron Arnhold stürmen sie zum Zimmer der Tochter, welches von außen verschlossen war, nun aber offen ist. Rhajalind ist verschwunden, das Fenster steht offen. Es gibt keine Anzeichen für einen Kampf aber offenbar hat sie das Zimmer noch in ihrem Nachtgewandt verlassen, da alle Kleider an ihrem Platz liegen. Am Fenster wurde ein Strick zum Herabklettern befestigt. Bei näherem Suchen (Sinnenschärfeprobe) kann ein Tuch gefunden werden, welches mit einer Flüssigkeit getränkt war. Wenn einem Helden eine Probe auf Wissensgebiete (Alchimie oder um 3 Punkte erschwert auf Pflanzenkunde) gelingt, kann er bestätigen, dass die Flüssigkeit wohl ein Betäubungsmittel gewesen sein muss.

Am Fuße der Burg, dort wo das Seil hängt, sind tiefe Fußabdrücke zu sehen. Mittels gelungener Probe auf Spuren suchen kann herausgefunden werden, dass hier eine Person mit schweren Stiefeln gegangen ist und Rhajalind offenbar getragen hat. Es führen Spuren bis zum Rand des Hügels, dort gehen Hufspuren weiter Richtung Wald.

Was war geschehen: Bernwardt war, der Tochter nicht fremd, in ihr Zimmer eingedrungen (er hat ja problemlos Zugang zur Burg), hat Rhajalind betäubt (die grade noch am Fenster mit Yann gesprochen hatte) und nutzte den Aufruhr im Dorf zur Flucht in den Wald, während Yann von Jasper gejagt wurde. Er brachte die Tochter dort als Geisel zu seiner „Herrin“. Das Fehlen des Waldhüters fällt nicht vor dem nächsten Morgen im Dorf auf, es sei denn jemand sucht speziell nach ihm.

### **Eine Jungfrau zu retten:**

Der Baron wird sich der Vermutung von Jasper anschließen, dass Yann der Schuldige ist, den es zu schnappen gilt. Er befiehlt auf jeden Fall, die Spuren in den Wald zu verfolgen. Auch der Geweihte soll (von einem der Helden) geweckt und dazugeholt werden, was ob seiner Schwerhörigkeit und Schwerfälligkeit durchaus kompliziert ist (Situation entsprechend anpassen, wenn es erst am nächsten Tag losgehen sollte).

Mit Hilfe von schwerer werdenden Proben auf Sinnenschärfe und Spuren suchen kann die Gruppe die Spuren bis tief in den unheimlichen Wald zu verfolgen, schließlich verlieren sich aber Anhaltspunkte. Die Helden erreichen schließlich eine kleine Lichtung, auf der ein geisterhafter Nebel steht.

### **Der Geist der guten Fee:**

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

*„Ihr verfolgt die Spuren eine ganze Weile, doch es wird immer schwerer etwas zu erkennen. Als Ihr eine unheimliche nebelige Lichtung erreicht, sind bereits keine Abdrücke mehr zu sehen. Der Baron flucht unentwegt und der Geweihte versucht aus den Flüchen irgendwelche sinnvollen Wörter zu erkennen. Eure Gruppe wirkt ein wenig verloren im finsternen Grün des Waldes. Plötzlich formt sich der Nebel zu den Umrissen einer Gestalt. (Zeit für Aktionen der Helden). Aus den Schemen bildet sich eine wunderschöne blonde Frau. Die Umrisse ihres etwas verschwommen Gesichtes sind von hellen Lichtern und blinkenden Sternen umgeben. Der Baron fällt auf die Knie und da erkennt auch Ihr das Antlitz: Es ist das Gesicht von Gerlinde von Leuengrund, der ersten Frau des Barons und Mutter von Rhajalind. Sie lächelt euch allen zu und spricht: „Verzagt nicht, doch eilt euch. Unsere Tochter ist in großer Gefahr und Euer Gegner entspricht nicht dem, was Ihr erwartet. Seit auf der Hut. Folgt nun meinem Licht und Ihr werdet den Richtigen Weg finden.“ Mit diesen letzten Worten löst sich die Erscheinung samt Nebel auf und zurück bleiben ein paar kleine Lichter, wie Glühwürmchen, die vor Euch entlang schweben und Euch so den Weg weisen.“*

Dies war tatsächlich der Geist der verstorbenen Baronsfrau, die stets über ihre Familie gewacht hat und nun vom Theater für die Rolle der guten Fee auserkoren wurde.

### **Die Hexenschlucht:**

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

*„Die Lichter führen Euch an den Eingang einer Schlucht von etwa 20 Schritt Breite. Die Felswände erheben sich zu beiden Seiten auf etwa sechs bis acht Schritt. Der schmale Weg ist umgeben von großen Bäumen und dichtem Buschwerk. Dieser Gang aus Grün und Schwarz scheint wie geschaffen für einen Hinterhalt. Und war nicht eben eine Gestalt zwischen den Bäumen zu sehen, das Haupt geneigt und von einer tiefen Kapuze verdeckt? Aber ein Augenzwinkern später ist nichts mehr dort. Plötzlich ertönt ein heller Frauenschrei. Rhajalind! Der Baron schreckt hoch und stürzt los.“*

Für den Baron gibt es kein Halten mehr, auch seine Begleiter laufen los und so gibt es für die Helden wohl auch keine andere Wahl als hinterher zu rennen. Nach kurzer Zeit erreicht die Gruppe das Ende der Schlucht, die in einer Höhle mündet. Das letzte Stück zur Höhle hin wird von einer leicht ansteigenden Felsplattform gebildet. Auf ihr, am Höhleneingang stehend, seht Ihr Bernwardt Falkenhain stehen, der die Tochter des Barons festhält und ihr ein großes Messer an die Kehle drückt. Der Baron gibt allen ein Zeichen zu warten und starrt den Jäger entsetzt an. Ohne weitere Handlungen der Helden beginnt der folgende Dialog, den Sie bei Aktionen der Spieler dementsprechend anpassen müssen:

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

*Baron: „Bernward, Ihr? Mein alter Freund, warum?“ „Frag nicht Ihn, frag mich!“ tönt eine kratzige, tiefe Frauenstimme aus der Höhle und drei Gestalten treten aus dem Schatten des Eingangs. In der Mitte die Frau, deren Gesicht in eine weite Kapuze gehüllt ist, wird sie von zwei grotesk wankenden Männern flankiert. Auf den zweiten Blick erkennt ihr den widerwärtigen Verwesungszustand, in dem die beiden sich befinden. Die Frau hebt ihre Kapuze hoch und auch ihr Gesicht ist von Fäulnis gezeichnet und an einer Seite bereits skelettiert. Einige Maden fallen wie beiläufig aus der Kapuze herunter. Entsetzt reißt der*

*Baron die Augen auf: „Grimmhild! Nein, bei allen Zwölfen das kann nicht sein, Du bist tot!“ „Oh doch“ ,entgegnet sie, „und nun werden wir ein Geschäft abschließen, mein Lieber, Du bekommst das Leben Deiner Tochter und gibst mir dafür Deine Baronie!“ „Niemals“, stammelt der Baron, „das kann alles nicht wahr sein, ein dämonischer Schrecken!“ „Überlege zweimal, bevor Du Dich entscheidest.“ Entgegnet sie ruhig und auf einen kleinen Wink hin fängt es überall um euch herum im Gebüsch an zu rascheln.“*

Jetzt gilt es, eine Entscheidung herbeizuführen. Aus den Gebüsch um die Helden herum nähern sich einige Wölfe bedrohlich. Hinter der Gruppe bricht ein riesiger Höhlenbär aus dem Unterholz und schlägt den Geweihten sofort mit einem gewaltigen Prankenhieb nieder. Jasper fängt entsetzt an zu schreien und rennt zum Schluchtausgang. Sofort machen sich drei Wölfe an die Verfolgung. Der Bär richtet sich auf und bedroht den Baron. Lassen sie so viele Wölfe auftauchen, dass alle Helden eine Weile beschäftigt sind. Einer sollte auch mindestens dem Baron zu Hilfe eilen, der sonst ernsthafte Probleme mit dem Bären bekommt. Falls niemand hinter Jasper herläuft, wird er ein Opfer der Wölfe werden. Die untote „Hexe“ Grimmhild ist zunächst schwer zu erreichen, die beiden Zombies verteidigen sie. Auch Bernwardt zieht sich mit Rahjalind ein Stück zum Höhleneingang zurück um von Fernkampfangriffen geschützt zu sein. Werte für die Tiere und die Untoten finden Sie im Regelbuch. Grimmhild hat die Werte eines Zombies mit um 3 Punkte erhöhter AT und PA, INI von 13 und einer LE von 40. Bernwardt hat die Werte eines Räubers. Die Gegner sollten in jedem Fall eine Übermacht darstellen und die Helden einiges Abverlangen. Während der Kampf tobt, kommt jedoch noch unerwartete Hilfe hinzu: Mittels seiner besonderen Fähigkeiten nähert sich Yann langsam über die Felswand dem Getümmel. Sein eigentliches Ziel ist der Wildhüter, da er Rahjalind befreien will. Sollte sich einer der Helden aber den Weg dorthin freigekämpft haben, so gönnen Sie ihm den Erfolg. Yann wird sich dann um einen anderen Gegner kümmern, zum Beispiel eines der Zombies oder Grimmhild überraschen und ablenken. Sobald Rahjalind befreit ist, kümmert er sich sofort um sie. Der nächste Abschnitt stellt nur eine dramaturgische Möglichkeit für den Ablauf dieser Szene dar, der sich enger an das Theaterstück hält.

### **Yann's großer Auftritt:**

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

*„Ihr traut euren Augen nicht, als Ihr im Kampfgetümmel kurz Richtung Höhle blickt. Ihr erkennt Yann, der wie eine Spinne die Felswand am Höhleneingang herunterklettert, auf Bernwardt und Rhajalind zu. Als Bernwardt plötzlich nach oben schaut, zieht Yann ihm schon einen Stein über den Schädel und schlägt ihn damit bewusstlos. Sofort drückt er Rhajalind an sich und stellt sich schützend vor sie. Wütend fährt Grimmhild herum. In dem Moment wirft er einen grauen, ballartigen Gegenstand auf die Untote und hüllt sie mit einer goldgelben Flüssigkeit ein. Honig?“*

Sollte der Bär bereits erlegt worden sein, ist diese Ablenkung sicherlich eine hilfreiche Chance für die Helden, das Felsplateau zu stürmen und die Untoten zu vernichten. Falls der Bär noch lebt, passiert folgendes:

Der Bär blickt plötzlich neugierig in diese Richtung und stapft auf Grimmhild zu. Wenn die Helden dies zulassen, dann wird sich der Bär tatsächlich auf die Untote stürzen und sie beim Honigfressen förmlich zertreten. Die Helden können mit den

letzten Untoten aufräumen und die Situation retten. Mit der Vernichtung von Grimmhild fällt auch der Bann von allen Menschen und von den restlichen Tieren, die sofort versuchen zu fliehen.

Die Wunden können versorgt werden und man macht sich langsam auf den Rückweg. Dabei erleben die Helden sogar etwas Außergewöhnliches: Der Baron entschuldigt sich bei Yann. Der Geweihte ist zwar verletzt, wird es aber überstehen. Er ist durch seine Taten besonders peinlich berührt. Sollte Jasper noch leben, so muss auch er die besondere Tat seines Neffen eingestehen. Ab heute wird für Yann nichts mehr so sein, wie es mal war. Endlich wird man ihm Respekt zollen. So gesehen hatte der Fluch des Theaters auch sein Gutes.

### **Ende des 2. Aktes:**

Wieder in der Burg angekommen dankt der Baron den Helden für ihre Dienste in den letzten Wochen. Es wird ein kleines Fest zur Rettung der Prinzessin ausgerichtet, auf dem die Helden und auch Yann zu Ehrenbürgern- und Adjutanten des Barons vor Leuengrund ernannt werden, inklusive eines Ordens, was ihnen zumindest im Mittelreich einen kleinen Ansehensvorteil beschern kann. Außerdem erhalten sie alle ein Entgelt von 5 Dukaten für ihre Dienstzeit und die Versicherung, hier stets willkommen zu sein. Weiterhin wird natürlich ausführlich über den Fluch gesprochen und was passiert sein mag. Es muss auf jeden Fall klar gestellt werden, dass all diese Ereignisse aufgrund des Theaterstückes erst passiert sind und so sollten die Helden selbst darauf kommen, dass sie das Theater finden und zerstören müssen, damit so etwas niemals wieder passiert (diese Worte können Sie dem Baron in den Mund legen), sonst ist das Abenteuer schon an dieser Stelle zuende.

Für das Bestehen des zweiten Aktes erhalten alle Helden 180 Abenteuerpunkte plus Punkte nach eigenem Ermessen für gute Einzelleistungen. Die eventuelle Rettung Jaspers vor den Wölfen ist auch noch einmal 20 Punkte wert.

### **Was passiert im Dorf, nachdem die Helden weg sind?**

Langsam kehrt Frieden im Dorf ein, die Leichen von Grimmhild und den beiden Bauern werden erneut bestattet und die Gräber eingesegnet, der Baron findet irgendwann seinen Frieden und wird etwas milder. Die Palisade bietet dem Dorf ausreichend Schutz in dieser turbulenten Zeit.

Yann ist sehr an den Ereignissen gewachsen und findet sich schließlich damit ab, dass er und Rhajalind in zwei verschiedenen Welten leben. So hält ihre Liebschaft zwar noch etwas an, vom Baron eher toleriert als gerne gesehen, aber irgendwann entschließt sich Yann dazu, dass das Dorf zu klein für ihn geworden ist und eifert der Heldengruppe nach um selbst ein Abenteuererleben zu führen. Daher können Sie Yann auch als Held ausarbeiten und verwenden (Profession Magiedilettant). Er hat bereits 200 Abenteuerpunkte für die Geschehnisse der letzten Zeit auf seinem Konto stehen. Gerne kann er von einem Spieler oder auch von Ihnen als Spielerheld verwendet werden. Er wäre auch der ideale Ersatz, falls ein Spielerheld umgekommen sein sollte.

### Akt III: Meister der Puppen

#### **Gen Gareth:**

Wenn die Helden den Gauklern folgen wollen, so sollten sie sich zunächst nach Gareth begeben, dem einzigen bekannten Ziel der Truppe. Proviant und fehlende Ausrüstung bekommen sie vom Baron gestellt. Auf den Straßen kommt die Gruppe recht schnell voran. Jedoch ist die Wildermark kein sicherer Ort und so können Sie hier einige Zufallsbegegnungen einfließen lassen. Die Reise dauert ungefähr eine bis maximal zwei Wochen (je nach Wetterlage und Reisegeschwindigkeit). Unterwegs können die Helden jeweils erfahren, dass die Gaukler mit einem Vorsprung von knapp zwei Tagen vorbeigekommen sind. Etwa eine halbe Tagesreise von Gareth entfernt können die Helden schließlich die ausgebrannten Reste eines der Gauklerwagen am Straßenrand finden. Tatsächlich ist dies auch einer Wagen von der Truppe aus Leuengrund, der bei einem Raubüberfall, bei dem auch das Theater entwendet wurde, zerstört worden ist.

#### **Gareth, angeschlagene Hauptstadt:**

Je nachdem, wie lange das Jahr des Feuers in Ihrer Runde her ist, hat sich Gareth schon wieder einigermaßen erholt. In einer so großen Stadt ist es nicht leicht, eine Gauklertruppe zu finden. Helden mit dem Talent Gassenwissen können sich hier hervor tun (Probe um 2 Punkte erschwert), ansonsten werden sich die Helden wohl sehr umständlich durchfragen müssen. Zwar wurden die Gaukler am Tor und so weiter gesehen, aber die Spur verliert sich dann doch immer wieder. Schnell stellt sich heraus, dass die Gaukler zuletzt in der Altstadt einen Auftritt hatten, aber vor wenigen Stunden erneut in Richtung Westen aufgebrochen sind. Auch können sie erfahren, dass die Gaukler wohl überfallen worden sind und daher nicht ihr volles Programm zeigen konnten. Die Helden können auch hören, dass dies schon der zweite Überfall auf einen Gauklerwagen war. Vor einigen Tagen wurden bereits einige Gaukler auf dem Wege von Silkwiesen nach Gareth entlang der Dämonenbrache Opfer eines brutalen Überfalls.

#### **Den Gauklern hinterher:**

Je nachdem wie schnell die Gruppe in Gareth vorangekommen ist, können sie die Gauklertruppe noch kurz hinter der Stadt, oder aber erst gegen Abend an ihrem Nachtlager weit außerhalb einholen. Die ganze Gruppe macht einen sehr niedergeschlagenen Eindruck. Folgendes haben Alessandra, Mikosz und die anderen zu Berichten:

- Ihre Reise stand unter keinem guten Stern, denn sie wurden kurz vor Gareth überfallen.
- Es wurde niemand ernsthaft verletzt aber die Räuber waren sehr gewaltbereit und haben einen Wagen in Brand gesteckt. Das einzige was gestohlen wurde, war das Puppentheater.
- Die Gaukler zeigen sich entsetzt, wenn die Helden die Geschichte aus dem Dorf erzählen und die Vermutung äußern, dass die Ereignisse mit dem Theater zusammenhängen.

- Die Räuber, es waren etwa sieben oder acht Männer und Frauen, sind sehr entschlossen vorgegangen, eine Gegenwehr war aussichtslos. Sie wurden von einem Maraskaner angeführt.
- Sie haben gezielt nach dem Theater verlangt, also wussten sie davon. Nachdem sie es bekommen hatten, haben sie es sehr behutsam abtransportiert. Aus den Unterhaltungen der Räuber konnte man schließen, dass sie ihr Versteck in der Dämonenbrache haben, wohin sie die Schurken natürlich nicht verfolgt haben.
- Woher die Räuber von dem Theater wussten, können sie sich nicht erklären, sie haben diese Leute noch nie gesehen.
- Bisher hatte sich nur eine Person sehr für das Theater interessiert, ein etwas unheimlicher, aber recht gutaussehender südländischer Mann, der die Tracht eines Magiers trug. Das war ebenfalls in Gareth, als sie dort das Puppentheater erworben hatten. Er hatte sich eine Weile an die Gruppe geheftet und immer wieder versucht, Mikosz zum Verkauf zu überreden. Er glaubt sogar, dass es der Mann, der sich Drakon nannte, einmal mit einem Zauber versucht hat, glücklicherweise trug Mikosz ein Schutzamulett gegen Magie.
- Wofür dieser Drakon das Theater haben wollte, hat er nie gesagt, er machte aber einen sehr entschlossenen Eindruck.
- Ob er mit dieser Räuberbande in Verbindung stand, wissen die Gaukler nicht.
- Nach der Vorführung in Leuengrund hatten sie das Theater nicht mehr benutzt. (Eventuell konnte einer der Helden schlussfolgern, dass der Spruch „Theatrum mundus est“ der Auslöser des Fluchs war. Diesen hat Mikosz in Leuengrund zum ersten Mal eingebaut).

Die Gaukler wollen jetzt nach Ferdok oder Angbar reisen und selbst den Nöten entfliehen. Hier können sie im Moment kaum von der Kunst leben. Ohne das Theater müssen sie jetzt ohnehin das Programm umstellen. Die Helden haben nun zwei Möglichkeiten. Am klügsten ist es, zunächst nach Gareth zurück zu kehren und Erkundigungen über den Magier Drakon einzuholen um evtl. eine Verbindung zwischen ihm und den Räubern herzustellen.

Oder aber, sie machen sich gleich auf die Suche nach den Räubern in der Dämonenbrache, ein sehr gewagtes Unterfangen denn die Brache ist groß, aber durchaus möglich. Im Anhang findet sich dazu eine Karte der Brache bis zum Versteck des Magiers und der Räuber. Im Folgenden sind beide Möglichkeiten beschrieben.

### **Auf der Spur des Magiers:**

Wenn die Helden also nach Gareth zurückkehren um sich nach dem Magier Drakon zu erkundigen, bleibt zunächst wieder die Frage, wo sie dies anstellen. Die Magier der Akademie haben alle Hände voll zu tun und es bedarf schon viel Wartezeit und Überredungskunst, um einen Angestellten zu finden, der mit den Helden ins Gästebuch schaut. Mehr Erfolg könnten sie bei eingesessenen Alchimisten haben, bei denen er sich Zutaten besorgt hat, oder auch wenn sie auf die Idee kommen, sich zu erkundigen, wo er in Gareth gewohnt hat. Die Leute in der Herberge können unter Umständen (und je nach Überreden und Überzeugen und Geldeinsatz der Helden)

einiges über den Mann erzählen. Auch falls sie Kontakte zur Unterwelt aufnehmen und sich dort geschickt anstellen, gibt es einiges zu erfahren. Dort kann man ihnen zum Beispiel von den Versuchen Drakons erzählen, Leute anzuwerben, was er dann bei Alrech auch geschafft hat. Über die Schnelligkeit des Erfolges entscheiden auch hier wieder Proben auf Gassenwissen, Überreden und Überzeugen etc. Für dieses Kapitel können Sie mit der neuen Gareth-Box aus den vollen Schöpfen.

Folgendes können die Helden in Erfahrung bringen:

- Drakon ist ein charismatischer Mann mit südländischem Aussehen und offenbar ein Magier. (wahr)
- Er hat sich hauptsächlich mit Nachforschungen auf dem Gebiet der Beherrschung befasst. (wahr)
- Er wurde von Galotta als Kontaktmann für den Überfall auf Gareth eingeschleust, er ist ein finsterer Schwarzmagier. (falsch)
- Er ist nach der Schlacht in den Wolken verschwunden. (wahr)
- Er war nicht ganz bei Sinnen, wollte er doch auch Forschungen in der Dämonenbrache unternehmen. (teils, teils)
- Er ist von einem privaten Lehrmeister ausgebildet worden und keiner Akademie zugehörig. Er beherrscht einige Druidenzauber. (wahr)
- Er hat versucht, Gareths Unterwelt zu übernehmen um sich mit Schutzgelderpressungen unermesslich reich zu machen. (falsch)
- Er ist in der Schlacht gestorben und geht jetzt nachts in der Nähe der Herberge um. (falsch)
- Er versteht sich sehr gut auf dem Gebiet der Alchimie und hat dauernd nach Zutaten gesucht. Teilweise recht bizarre Gegenstände. Angeblich ist er oft in der Brache unterwegs um dort Zutaten zu sammeln. (wahr, aber nicht nur)
- Er soll sich einen stadtbekanntesten Verbrecher der übelsten Sorte als Handlanger gesucht haben (Beschreibung von Alrech). (wahr)
- Er ist ein gebildeter und sehr höflicher Mann, der aber weiß, was er will (wahr)
- Offenbar hat er Antiquitäten gesammelt, er hat sich sehr für die ansässigen Trödelhändler interessiert (wahr, dort ist zu erfahren, dass er ein Puppentheater gesucht hat)
- Auch in diesem Zusammenhang können die Helden nochmals von dem weiteren Überfall auf Gaukler an der Brache hören (s.o.).

Alles in allem sollte sich das Bild ergeben, dass die Helden sicher schon vermutet haben: dass der Magier das Theater hat stehlen lassen und dass er sich in der Dämonenbrache aufhält. Wo genau können die Helden nicht herausfinden. Sollten sie nach einem Führer für die Brache suchen, ernten sie nur unverständige bis mitleidige Blicke und die Auskunft, dass kein Mensch bei Verstand freiwillig in die Dämonenbrache geht, erst recht nicht mehr nachdem Teile der fliegenden Festung Galottas dahin abgestürzt sind. Als Anhaltspunkt bleibt der Ort des ersten Überfalls auf eine Gauklergruppe, der ja direkt an der Dämonenbrache statt fand und der recht schnell auffindig zu machen ist. Von hier aus ist es möglich, die Brache auf eigene Faust zu erkunden.

### **Ins Herz der Finsternis:**

Kernstück des dritten Aktes bildet der Weg in die Dämonenbrache auf der Suche nach dem finsternen Magier und dem gestohlenen Puppentheater. Die Brache ist hierbei ähnlich wie ein Dungeon aufgebaut, nur dass die eingezeichneten Wege nicht so ohne weiteres erkennbar sind. Einmal pro Abschnitt muss dem Führer der Gruppe eine Probe auf Wildnisleben gelingen um auf dem rechten Weg zu bleiben. Andernfalls geraten die Helden abseits des Weges in unangenehme Umstände wie nicht erkennbare Sumpflöcher oder kleine Gruben, starkes Dornengestrüpp, Sackgassen im unheimlichen Grün oder auch in die Nähe von wilden Tieren. Lassen sie entsprechende Proben würfeln, um sich aus den unangenehmen Situationen zu befreien. Sumpflöcher etc. können dabei durchaus zu Kleidungs- und Ausrüstungsverlusten führen. Der Marsch durch die Brache geht nur sehr langsam voran, immer wieder muss der Weg erneut freigehackt werden, so dass etwa bei Abschnitt 8 eine Nachtrast einzulegen ist. Im Anschluss werden die einzelnen Abschnitte nach Nummern und Ereignissen beschrieben:

#### **1. Eingang zur Brache:**

Neben den verbrannten Trümmern eines Gauklerwagens können die Helden nach gelungener Sinnenschärfe- oder Wildnisleben – Probe einen schmalen Durchschlupf im Gestrüpp finden. Dahinter werden sie sofort vom zwielichtigen Grün der unheimlichen Dämonenbrache verschluckt. Bereits wenige Meter im Inneren kommt man sich vor wie in einer anderen Welt. Unheimliche Geräusche, huschende Schatten und ein beklemmendes Gefühl als ständiger Begleiter. Vorsichtig können sie sich den schlängelnden Weg entlang tasten.

#### **2. Weggabelung:**

Der Weg gabelt sich hier in zwei Richtungen auf, man kann bei beiden Wegen nicht viel erkennen. Nur mit einer gelungenen Probe auf Spuren suchen -2 könnte ein Held herausfinden, dass der linke Pfad vor kurzem öfter benutzt wurde.

#### **3. Schwefelsumpf:**

Ein blubbernder Schwefelsumpf versperrt hier den weiteren Weg. Ein (für Elfen fast unerträglicher) Gestank nach faulen Eiern liegt in der Luft (Selbstbeherrschungssprobe für Elfen um 5 Punkte erschwert, alle anderen normal, sonst W20/4 SP durch Übergeben). Sicherlich gäbe es die Möglichkeit, hier guten Schwefel für alchemistische Zwecke abzubauen, aber die Dämpfe sind durchaus gefährlich: Pro Spielrunde W20/4 SP in Verbindung mit Sinneseintrübungen (halbiertes Wert Sinnenschärfe für 2 Spielrunden). Es ist möglich, innerhalb einer Spielrunde den Sumpf zu durchqueren, indem man über die herausragenden Steine hüpfte. Eine einfache Probe auf Körperbeherrschung ist dafür nötig. Misslingt diese, so ist der Held einmal abgerutscht und mit einem Körperteil in die Schwefelbrühe geraten (W20/3 SP durch Verbrennungen/Verätzungen). Bei einem Patzer stürzt der Held sogar ganz hinein. Dann ist ihm wohl nicht mehr zu helfen (W 20 SP pro Kampfrunde).



#### **4. Schlucht:**

Der Weg öffnet sich hier zu einem abschüssigen Felsplateau, das zu einer Schlucht hinführt. Diese ist etwa sechs bis acht Schritt breit. Auf der anderen Seite erhebt sich eine bizarre Felsformation die aussieht, wie die Fratze eines Dämons wobei das Maul einen Höhleneingang bildet. Um sich gefahrlos dem Rand der Schlucht zu nähern, ist eine Probe auf Körperbeherrschung notwendig. Bei misslingen rutscht der Held auf Geröll aus (W20/4 SP), bei einem größeren Patzer rollt er sogar auf die etwa dreißig Schritt tiefe Schlucht zu, so dass die anderen schnell eingreifen müssen. Die Schlucht selbst könnten die Helden zum Beispiel mit einem gefällten Baumstamm überqueren. Auf der anderen Seite ist eine Probe auf Klettern -2 nötig, um gefahrlos den Höhleneingang zu erreichen (sonst gleiche Konsequenzen wie am Schluchtrand). Die ganze Formation muss einst bei der Dämonenschlacht entstanden oder pervertiert worden sein. Ansonsten ist aber nichts Besonderes festzustellen.

#### **5. Drachenhöhle:**

Das Innere der Höhle sieht aus, wie die Pervertierung der Elemente Erz und Humus: ölig glänzende Felsen, die aussehen wie Pestbeulen, fahl leuchtende Flechten und stinkende Pilze. Der Gang, der einst zu Zeiten der Dämonenschlacht hier passiert ist, führt ungefähr zwanzig Schritt in den Fels, bevor die Helden auf den Bewohner treffen: Ein nach Schwefel stinkender kleiner Höhlendrake hat die Höhle bezogen und seinen Hort errichtet (Werte wie Baumdrache). Wenn die Helden tatsächlich gegen ihn kämpfen und siegen sollten, so können sie Gegenstände und Geld im Wert von ca. 10 Dukaten finden, sowie ein altes Kurzsword aus der Dämonenschlacht in bestem Zustand. Wenn man über die Klinge streicht und die eingravierten Worte „Flim, Flam, Funkel“ spricht, fängt die Klinge an zu leuchten (Noch zwei Ladungen erhalten, solange gilt die Waffe noch als magisch). Hinter dem Hort verjüngt sich der Gang bis zu einer Stelle, an der er eingestürzt ist. Weitere Besonderheiten sind nicht zu finden.

#### **6. Der tiefe See:**

Mitten in der Brache liegt ein kleiner See, der den Weg komplett abschneidet. Auf der anderen Seite liegt ein Ruderboot am Ufer. Der See wird vom Ufer ausgehend rasch tiefer und das Wasser scheint völlig schwarz zu sein. Die Tiefe ist schon nach wenigen Schritten kaum mehr erkennbar. Helden, denen eine Probe auf GEI+IN gelingt, haben hier ein ungutes Gefühl. Die Helden müssen sich hier entweder ein Floß oder ein Boot bauen oder zur anderen Seite schwimmen, was nicht allzu schwer ist (einfache Probe). Es besteht aber die Gefahr, dass sie in der Mitte von einem Sumpfkraakenmolch angegriffen werden (bei 18 bis 20 auf dem W 20), was schwimmend gefährlicher ist als auf einem Boot. Der Molch lässt sich aber recht schnell vertreiben, der eventuelle Angriff sollte den Helden nur einen Schrecken einjagen.

#### **7. Der Dryadenwald:**

Die Gruppe erreicht einen dichten Nadelwald inmitten der sumpfigen Brache. Der Weg scheint im ganzen Gebiet in Ordnung zu sein. Im Wald ist es völlig still. Lassen sie alle Helden eine Probe auf (WIL+KL+Magieresistenz) würfeln. Wer die Probe besteht, gerät nicht unter den magischen Einfluss der Baumdryaden, die hier leben.

Sie sind ein Volk magischer Wesen aus der Anderswelt, die jedoch durch die dämonische Umgebung wahnsinnig geworden sind, so dass die Helden keine amourösen Abenteuer erwarten dürfen.

Alle, die bei der Probe scheitern, sehen plötzlich zwischen den Bäumen die Gestalt einer unglaublich anziehenden Person (je nach Geschlecht und sexueller Ausrichtung das passende Gegenstück) entlang laufen (jeder eine andere). Nur wenn den Helden eine Probe auf Selbstbeherrschung -3 gelingt, können sie dem Bann widerstehen. Andernfalls können nur noch andere den Helden davon abhalten, der Dryade zu folgen, die ihn durch einen Baum in ihre Welt verschleppt und etwa einen halben Tag derischer Zeit dort behält. Dem Helden selbst kommt es aber vor, wie Monate in einer Welt voller Schrecken, Folter und Erniedrigungen als persönlicher Sklave der Dryade, die ihn irgendwann einfach hinauswirft, wenn sie die Lust an ihm verloren hat. Dies geht nicht spurlos am Helden vorbei. Er wird die Bilder und Schmerzen nie mehr vergessen: Beim scheitern einer Probe auf WIL+MU sinkt der Wert Mut permanent um 1 Punkt. Dafür erhält der Held auch 200 AP extra, sowie 1 permanenten LeP und eine freie Steigerung in „Selbstbeherrschung“. Wenn andere Helden denjenigen davon abhalten der Dryade zu folgen, so verschwindet diese irgendwann wieder und der Bann endet.

### **8. Alptraumlichtung:**

Diese Lichtung wurde offenbar früher schon als Lagerstelle genutzt, wie man an der Feuerstelle in der Mitte erkennen kann. Ganz egal, zu welcher Tageszeit die Helden aufgebrochen sind, als sie die Lichtung erreichen, wird es schlagartig immer dunkler und die Helden werden von Müdigkeit übermannt. Falls die Helden partout hier nicht rasten wollen, so müssen sie drei Proben auf Selbstbeherrschung bestehen, um sich wach zu halten. Die erste Probe ist noch um 2 Punkte erleichtert, die zweite normal und die dritte um 2 Punkte erschwert. Falls eine der Proben scheitert, so rollt sich der Held auf dem Boden zusammen und schläft ein. Nur wenn alle Proben bestanden werden, können die Helden die Lichtung verlassen, dann lässt auch gleich die unnatürliche Müdigkeit nach und macht der normalen Erschöpfung der Reise platz.

Auf der Lichtung leben Alpe, die sich von den Emotionen ihrer schlafenden Opfer ernähren. Vor allem von Angst und Entsetzen sind nahrhaft. Daher schläfern sie ihre Opfer mit Magie ein und schicken ihnen schlimme Träume. Im Falle der Helden sieht dies wie folgt aus: Die Helden erwachen und sehen ein purpurnes Leuchten um die Lichtung herum. Plötzlich brechen aus den Büschen dämonische Wesenheiten und greifen an, zuerst einer pro Held, dann noch einer und so weiter. Bringen sie die Helden mit Hesthothimen und anderen Kampfdämonen richtig in Bedrängnis, bis der erste Held stirbt. Nehmen sie den entsprechenden Spieler beiseite und beschreiben Sie ihm folgendes: „Du erwachst aus dem schlimmsten und realistischstem Alptraum, den Du jemals hattest. Eben meinstest Du noch, einen Schemen auf Deinem Brustkorb gesehen zu haben, doch im gleichen Moment ist er verschwunden. Du blickst auf Deine Kameraden und siehst, wie sie sich ebenfalls unter Traumqualen winden, während auf jedem eine art Nebelkreatur sitzt, die ihnen förmlich die Kraft entzieht!“

Er selbst hat W20/4 LeP verloren. Wenn er jetzt seine Freunde weckt, so verschwinden die Alpe und dem geweckten geht es genauso wie dem ersten Helden.

Spätestens wenn alle im Traum gestorben sind würden sie aber erwachen, ebenfalls mit einem Verlust von W20/4 LeP.

### **9. Der Metallberg:**

Die Helden stehen vor einem glitzernden Berg aus einem fremdartig erscheinenden Metall. Er ist stellenweise mit Flugrost überzogen und weist viele raue Bruchkanten auf. Es ist unerklärlich, wie eine solche Menge Metall hier her gekommen sein mag. Um den Weg fortzusetzen, muss der Berg erklettert werden. Falls ein Handwerker wie Schmied oder ein gebirgskundiger Held in der Gruppe sein sollte, so kann er den anderen jenen harmlosen Pfad aufzeigen, den auch die Räuber und der Magier stets benutzen. Andernfalls müssen alle eine Probe Klettern ablegen, bei deren Scheitern sich die Helden am schroffen Metall ernsthafte Verletzungen zuziehen können (W20/3 SP).

### **10. Das Versteck des Magiers:**

Die Helden erreichen eine große Lichtung. Schon von weitem sieht man einen schlanken Turm, der sich auf einer Sandinsel in einem Teich erhebt. Am hinteren Rand der Lichtung befindet sich eine Felsformation mit einem Höhleneingang. Gleich am Beginn der Lichtung steht eine kleine Hütte, aus deren Schornstein Rauch kommt.

Hier im Turm wohnt der Magier Drakon. Seine Handlanger von Alrechs Mordbande halten sich für gewöhnlich in der Hütte auf. Seinen Forschungssitz hat sich der Magier hier schon vor längerer Zeit eingerichtet, nachdem er den Turm bei einer Expedition in die Brache fand. Er kennt sich sehr gut aus in seinem kleinen Reich und so sind ihm die Helden auch nicht entgangen, weshalb er sie nun erwartet. Sollten die Helden sich also nicht schon weit vor Sichtweite der Lichtung geschickt tarnen und sich heimlich nähern (Proben -3), so geraten sie in einen Hinterhalt. Besonders sinnesscharfe Helden (Probe -5) können jedoch schon vorher die Räuber entdecken, die sich in Büschen und auf dem Hüttendach mit Armbrüsten in Position gebracht haben. Falls die Helden den Hinterhalt also entdecken, so müssen sie die folgende Szene improvisieren. Da sich der Magier noch im Turm aufhält, werden die Helden ihn nicht sehen können. Sobald es jedoch zu einem Angriff auf die Räuber kommt, wird er sein Experiment eben ohne Wissen der Helden starten und mit dem Spiel beginnen, während seine Handlanger die Gruppe beschäftigen. Nur sehr geschickten und leisen Helden sollte es gelingen, alle Gegner unbemerkt auszuschalten. In diesem Fall werden die Helden nur anhand der Puppen beim Theater auf das Spiel schließen können, welches dann zu Kampf gegen den Tatzelwurm geführt hat.

## **In den Fängen des Magiers**

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

*Grade habt Ihr euch ein Stück der Lichtung genähert, da ertönt aus Richtung des Turms eine Stimme: „Halt, keine Bewegung, macht jetzt keinen Fehler!“ Hinter dem Haus kommen drei Mann mit geladenen Armbrüsten bewaffnet hervorgestürmt und umzingeln euch. Auch aus einem getarnten Unterstand gegenüber vom Haus, vom Dach der Hütte und aus den Büschen um die Lichtung wird auf euch gezielt. Insgesamt seht ihr mindestens 10 Gegner um euch herum. (Zeit für Aktion der Helden, sie werden aufgefordert, sich zu ergeben. Wenn sie dem nachkommen, geht es wie folgt weiter) Aus dem Turm tritt ein Magier mit südländischem Antlitz (Beschreibung siehe Anhang). Er lächelt scheinbar freundlich und sagt: „Ah, ausgezeichnet, Ihr kommt grade pünktlich zu meinem neuen Experiment, wenn Ihr mir bitte folgen würdet!“*

Der Magier blockt alle Redeversuche ab, Fragen zum Theater beantwortet er allerdings mit Begeisterung und wahrheitsgemäß. Er lässt die Gruppe zur Felsformation bringen. Die Helden werden vor die Höhle gestellt und auch Drakon stellt sich neben dem Höhleneingang auf, während die Räuberbande die Gruppe wieder umstellt. Aus einem Versteck bringt Alrech, der Anführer der Bande nun das Puppentheater hervor und baut es auf. Der Magier schreitet einmal um die Gruppe herum, versucht sie mit dem Zauber „Band und Fessel“ (Wurf auf Wert 22) zu binden und erklärt ihnen, dass sie die Ehre haben, an seinem neuesten Experiment teilzunehmen, welches die Wirkungsweise des Theaters, samt seiner wirkungsbeschleunigenden Magie unter Beweis stellen soll. Dann fängt der Magier auch schon an. Er spricht die magischen Worte und spielt eine Szene, in der die ganzen vermeintlichen guten Helden (also der Schelm, die Prinzessin, der König usw.) durch den Wald gehen und plötzlich von hinten von dem Räuber überfallen werden. Von der anderen Seite kommt der Tatzelwurm dazu und greift die Gruppe an. Er richtet dabei ein wahrhaftiges Gemetzel an und frisst alle Guten auf. Nachdem er das Spiel beendet hat, stellt sich Drakon zu den Räubern und meint nur beiläufig, dass es nun gleich losgehen werde.

### **Finale:**

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

*Plötzlich verfinstert sich der Himmel. Aus der Höhle vor Euch hört Ihr ein Zischen und der schwefelige Gestank nimmt zu. Wahrhaftig scheint der Magier die Wirkung des Theaters noch verstärkt und beschleunigt zu haben. Der Gestank lässt euren Atem stocken, als aus der Höhle Drakons „kleines“ Schoßtier, ein leibhaftiger echter Tatzelwurm hervor kommt. Bedrohlich funkelt euch die Bestie an. Drakon grinst diabolisch und ist offenbar sehr zufrieden mit sich. Durch den Zauber habt Ihr kaum die Möglichkeit, euch zu bewegen, oder ist auch Angst dabei (ggf. Probe auf WIL+MU)? Plötzlich stößt der Wurm zu! Ihr schließt im Reflex die Augen und hört einen gellenden Schrei. Im gleichen Moment könnt Ihr euch wieder bewegen. Als ihr aufblickt seht ihr, wie die Kiefer des Tatzelwurms den Magier zermalmen. Einige der Räuber fliehen vor Angst und werfen ihre Waffen weg. Doch der Anführer selbst stellt sich euch entgegen!*

Der dritte Akt gipfelt nun in einem furiosen Kampf, doch was ist geschehen? Der Magier hat einen entscheidenden Auslegungsfehler begangen: Aus seiner Sicht ist er

selbst der Gute und die Helden die Bösen und als er im Spiel die Guten sterben lies, hat er, der sonst alles wohl bedacht hat, sein eigenes Todesurteil unterschrieben. Der Tatzelwurm wird zunächst den Magier und zwei oder drei Räuber angreifen und seinerseits auch verletzt werden (LE um W20 Punkte reduziert). Die Helden müssen zunächst gegen Alrech und zwei weitere Räuber kämpfen (Werte wie Räuber, Alrechs Werte um jeweils 3 Punkte höher). Wenn schlussendlich nur noch sie und der Wurm übrig sind, endet die Wirkung des Theaters und die tierischen Instinkte des Wurmes kehren zurück, so dass die Kreatur sich natürlich auf die Helden stürzen wird. Am Ende sind, wenn sie den Kampf bestehen, nur noch die Helden auf der Lichtung übrig. Ob die geflohenen Räuber die Brache überhaupt lebend verlassen können, ist fraglich.

### **Ende des III. Aktes:**

Die wichtigste Aufgabe die der Gruppe nun noch bleibt, ist die Zerstörung des Theaters. Sollten die Helden das Theater unbedingt mitnehmen wollen, so können sie das tun, aber es macht den Rückweg durch den Sumpf nicht grade leichter. Das Beste wäre eine sofortige Zerstörung. Wenn sie das tun, sehen sie noch kurz über dem Theater die Geisterhafte Erscheinung einer älteren Frau und hören einen kurzen infernalischen Schrei. Die Seele von Barasina ist befreit und gen Alveran oder in die Niederhöllen gefahren.

Natürlich können die Helden nun in Ruhe alles durchsuchen. Im Haus der Räuber finden sie vor allem Alltagsgegenstände und einfache Waffen, sowie etwas Geld. Mehr davon ist im Turm des Magiers zu finden und so kann die Gruppe immerhin 182 Dukaten 67 Silbertaler, 533 Heller und 98 Kreuzer und etwas Schmuck erbeuten. Dazu gibt es noch einige Bücher über Beeinflussungs- und Objektmagie (Jeweils 2 Sprüche aus den Gebieten ohne Talentpunkt erlernbar), ein Werk von Drakon selbst über seine Artefakte mit dem neuesten (nicht abgeschlossenen) Kapitel über Barasinas Theater, einem goldenen Ring mit blauem Stein (magische Analyse: ein Wunschring mit einem Luftdschinn darin, dreht man den blauen Stein erscheint der Dschinn – Beherrschungsprobe auf WIL+CH+6), ein starker Astraltrank (18 AsP), 1 Charismaelixier und eine kleine Kiste mit Tränken, deren Schilder durch darüber gelaufene Flüssigkeit leider etwas verwischt sind (siehe Anhang Tränke für die Helden zur Aushändigung). Ebenso finden sie hier auch Alltagsgegenstände und Kleidung von besserer Machart.

### **Lohn der Mühen:**

Jeder der Helden erhält für die ungewöhnlichen Ereignisse des dritten Aktes mindestens 200 Abenteuerpunkte plus Punkte nach eigenem Ermessen für besondere Leistungen.

Jetzt bleibt ihnen nur noch der Rückweg aus der Brache, den sie zwar ausspielen können, aber da die Helden nun alle Gefahren kennen, sollte es keine Probleme bereiten. So endet das Abenteuer um das Theater der Hexe Barasina, der Fluch ist aufgelöst. Wer weiß, vielleicht gibt es ja irgendwann ein weiteres Wiedersehen mit den Gauklern, bis dahin hoffe ich, die Geschichte hat Ihnen gefallen und einige schöne Spielstunden bereitet.

### **Ende des dritten und letzten Aktes.**

## Anhänge:

### Beschreibungen der NSC's:

Werte können Sie, sofern im Abenteuer nicht angegeben, einfach improvisieren. Orientieren Sie sich dabei an den Beschreibungen und den Werten der Helden.

### Die wichtigsten Dorfbewohner aus Leuengrund:

**Baron Arnhold von Leuengrund** (Anfang 50, grauer Dreitagebart, kurze dunkle Haare, blaue Augen, wirkt müde): Der Herrscher des kleinen Örtchens Leuengrund war bis vor wenigen Jahren noch das Musterbeispiel eines guten Adligen. Mit praiotischer Gerechtigkeit und Härte, rondrianischer Ritterlichkeit aber auch travianischer Milde und Gastfreundlichkeit hielt er stets einen gewissen Wohlstand in seiner Baronie aufrecht. Die Menschen waren zufrieden unter ihm und er selbst führte ein glückliches Familienleben, voller Stolz über seine wunderschöne Tochter. Doch die Jahre meinten es nicht sehr gut mit ihm, seine geliebte Frau verstarb nach einer langen und schweren Krankheit, was sein Leben in den Grundfesten erschütterte. Trost suchte er bei der Witwe eines Handwerkers im Ort, wobei er jedoch nicht merkte, dass diese ihn mehr und mehr in den Schatten drängte und selbst das Zepter übernahm, nachdem der Baron sie erst geheiratet hatte. Dies führte zudem auch zu Konflikten mit der eigenen Tochter. Vor kurzem verlor er nun auch seine zweite Frau, die in eine Gruppe von marodierenden Söldnern geriet. Seither versucht er seine Zweifel an den Göttern und sich selbst durch Härte zu verdecken. Die Helden lernen ihn als beinahe schon gefühlkalten Herrscher kennen, der schnell mit einem Urteil bei der Hand ist. Dennoch ist er durchaus noch pflichtbewusst. Lieber heuert er fremde Kämpfer zum Schutze des Dorfes an, als dass er seine eigenen Leute gefährdet in diesen schlimmen Zeiten. Im Puppenspiel wird er sich nicht viel anders verhalten, er übernimmt die Rolle des Königs, der versucht, die Prinzessin einzusperren.

**Rhjalind von Leuengrund** ist die wunderschöne Tochter des Barons. Mit ihren 17 Jahren ist sie schon sehr weiblich, blonde Haare umrahmen ein Engelsgesicht mit strahlenden grünblauen Augen. Sie trägt eindeutig viele Züge ihrer Mutter, sowohl vom Aussehen als auch vom Charakter. Die Güte und Sanftmütigkeit ihrer Mutter vermischen sich in ihr mit der Abenteuerlust, die ihr Vater in jungen Jahren noch hatte. Alle Menschen im Dorf lieben ihre offene Art. Sie konnte den Tod der Mutter wesentlich besser verarbeiten als ihr Vater und seither versucht sie ihm die Liebe und Wärme zu geben, die nun fehlt. Durch all die Ereignisse ist sie schon sehr gereift, trotz ihrer noch stets vorhandenen Jugendlichkeit. Als die Stiefmutter dazu kam wurde es für sie zusehends schwieriger an ihren Vater heranzukommen, dazu kam, dass ihre Stiefmutter sie hasste und auch Rhjalind mochte die Frau nie. Ihr war schon früh klar, welches Spiel sie spielte. Seit diese tot ist, hofft Rhjalind das Herz ihres Vaters wieder erweichen zu können, was aber nicht leicht sein wird, zumal die Liebe nun auch in ihr zu erwachen beginnt. Denn irgendwie ist sie sehr

vom jungen Yann Bauerstorff fasziniert, der jedoch von allen als Außenseiter behandelt wird. Auch ihr Vater würde eine solche Beziehung nicht dulden. Durch diese inneren Verwicklungen ist sie wie geschaffen für die Rolle der Prinzessin im Theaterstück des Lebens.

**Jasper Bauerstorff** ist der Dorfschulze und betreibt in seinem Haus für die Dörfler gleichzeitig eine kleine Schankstube. Der untersetzte Mann ist ein ziemlich cholischer Säufer und gegenüber fremden sehr misstrauisch. Er ist der Onkel von Yann und hat diesen bei sich großgezogen, seit dessen Eltern früh verstarben. Er nutzt Yann dabei für alle Haus- und Drecksarbeiten und als Prügelknaben aus, dem er die ganze Schuld für all seine Misserfolge geben kann, zumal Yann sich nicht wehrt. Jasper ist sehr abergläubisch und Yann ist ihm ob seiner seltsamen Fähigkeiten nicht geheuer. Umso mehr ein Grund, den Neffen so oft wie möglich zu schikanieren und zu demütigen. Besonders da Jasper nie eine Frau finden konnte, hatte Yann zu leiden. Zumindest gegenüber seinem Neffen ist Jasper ein Tyrann, vermutlich lebt er so noch die frühere Eifersucht auf seinen Bruder aus, der immer mehr Glück hatte, als er selbst.

Im Theaterstück fällt Jasper die Rolle des Büttels zu.

**Yann Bauerstorff** gilt im ganzen Dorf als ein Außenseiter, für viele ist er gar so etwas wie der Dorfdepp. Er wird grundsätzlich für die meisten Missetaten und Unglücke verantwortlich gemacht, vor allem von seinem Onkel, bei dem der 18 jährige Junge seit dem Tod seiner Eltern vor 12 Jahren lebt. Yann hat ein recht unauffälliges Erscheinungsbild und ist sehr still und zurückhaltend. Die ständigen Schikanierungen trägt er mit Gleichmut, denn irgendwie weiß er, dass jedem irgendwann Gerechtigkeit widerfahren wird und er es bestimmt von hier fort schafft. Yann ist, ohne es selbst genau zu wissen, ein Magiedilletant, was in seiner Umgebung schon öfter zu Zwischenfällen und kleinen Unglücken geführt hat (einmal ist sogar ein ganzer Stall durch ihn abgebrannt. Insofern haben die abergläubischen Dorfbewohner was ihn angeht vielleicht sogar ein wenig recht, aber keinesfalls ist er ein Unheilsbringer oder ähnliches. Der stille Junge träumt davon, von hier fortzukommen und ist den Helden gegenüber daher immer freundlich und interessiert. Aber er träumt auch von der unerreichbar scheinenden Baronstochter, an die er sein Herz verloren hat und irgendwie scheint er es zu schaffen, eine immer größere Anziehung auf sie auszuwirken.

Yann wird im Theaterstück die Hauptrolle des Schelms verkörpern, wobei ihm seine Fähigkeiten sicher nützlich sein werden, auch wenn hinterher der Verdacht wohl erst wieder auf ihn fallen wird. Folgende Zauber kann Yann intuitiv wirken: *Attributo*, *Manifesto*, *Ignorantia*, *Spinnenlauf*, *Blitz*.

**Bernwardt Falkenhain** ist der inzwischen ebenfalls verwitwete Wald- und Wildhüter des Barons und ein langjähriger Freund von ihm. Der Mittfünfziger ist von großer und kräftiger Statur und trägt einen gepflegten, silbernen Vollbart. Er ist recht ruhig und hat einen freundlichen Charakter. Sein stetiger Begleiter ist ein großer, furchteinflößender und gut abgerichteter Schäferhund, der aber normalerweise niemals jemandem etwas tun würde. Der Hund hört auf den Namen *Risso*. Bernwardt ist ein angesehener Mann im Dorf und hat stets Zutritt zum Haus

des Barons. Er selbst hatte nie Kinder, die Tochter des Barons war daher stets wie ein eigenes Kind für ihn. Rhajalind vertraut ihm völlig, daher wählt das Theater ihn auch aus, um den Räuber zu spielen, der die Prinzessin entführt. Sein Hund Risso übernimmt unter anderem die Rolle des Tatzelwurms, der reißenden Bestie. Am Hund wird die Charakterveränderung des Theaters wohl am ehesten deutlich. Der Tatzelwurm wird aber später auch von anderen Waldkreaturen, allen voran einem Bären dargestellt.

**Bruder Ortlieb** ist der Praisogeweihte des Ortes, ein scharfsinniger und sehr gerechter Mann in den Sechzigern. Er kümmert sich neben den normalen Aufgaben eines Geweihten auch um die Bildung im Ort. Er ist Yann gegenüber zwar misstrauisch, denn er spürt dessen magisches Erbe, aber er ist auch weltoffen genug, ihn nicht vorab zu verurteilen und aufzugeben. In finsternen Zeiten wie diesen ist er die große Stütze der Hoffnung im Dorf gegen die Finsternis. Den Helden wird er auch zunächst mit Vorsicht begegnen und kritisch gegenüberstehen. Im Theaterspiel wird er zu einer schwerhörigen Witzfigur werden, der die Leute eher behindert als sie zu unterstützen. Was im Spiel noch lustig erscheinen mag, wird so im ernstesten Leben sehr unheimlich und gefährlich.

**Grimmhild Böttcher, Edle von Leuengrund** war die zweite Frau von Baron von Leuengrund. Sie hatte recht strenge aber durchaus attraktive Züge, war von schlanker Gestalt und hatte dunkles Haar. Sie kam in sein Haus, als die Frau des Barons verstarb und verstand sich gut darauf, diesen zu trösten. So gelang es ihr, ihn zur Hochzeit zu drängen, auch wenn die Tochter des Barons dies immer verhindern wollte. Grimmhild war eine machtgierige Person, die nach dem Tode ihres ersten Mannes, eines einfachen Handwerkers, der es nie besonders weit gebracht hatte, ihre Chance in Höhere Kreise aufzusteigen in dem Baron sah. Intrigant gelang es ihr fast, einen Keil zwischen den Vater und Tochter zu treiben und zuletzt war es fast mehr sie, die wirklich über die Baronie geherrscht hat. Dann jedoch kam das Jahr des Feuers und Darpatien wurde zur Wildermark. Auf einer Reise geriet Grimmhild mit ein paar Wachen an eine Gruppe marodierender Söldner und bezahlte ihren Hochmut mit dem Leben. Sie wurde auf dem Boronanger des Dorfes, der sich am Rand des Ortes befindet, begraben.

Im Theaterstück wird sie die Figur der gehässigen Hexe übernehmen, die böse Hauptfigur, die im Hintergrund die Fäden lenkt. Tatsächlich wird das Theater dafür sorgen, dass der Geist der Hexe Barasina, welche das Theater einst schuf, in den seit einigen Wochen begrabenen Körper einfährt.



**Gerlinde von Leuengrund** war die gütige erste Frau des Barons und die Mutter von Rhajalind. Sie war Anfang vierzig als sie starb und genauso schön, wie ihre Tochter es heute ist. Sie war im Gegensatz zu Grimmhild im ganzen Dorf sehr beliebt, sehr naturverbunden und versuchte stets, den Menschen zu helfen. Sie war die Sonne für den Baron und beide waren stets ein zufriedenes Paar und glückliche Eltern. Eine schlimme Krankheit hat sie einst von ihrer Familie genommen, doch Rhajalind ist sich seither sicher, dass der Geist ihrer Mutter über die Familie wacht. Der Baron mochte davon nichts wissen. Zu sehr schmerzte ihn der Verlust, auch während der Ehe mit Grimmhild.

Im Spiel des Theaters wird sie die Rolle der guten Fee übernehmen indem sie tatsächlich als Geistererscheinung auftaucht, um den Helden oder ihrer Tochter in der Not zu helfen und Hinweise zu geben.

### Die Gaukler:

**Alessandra**, die Anführerin der Gaukler, heißblütige almadanische Bauchtänzerin.

**Mikosz**, der junge blonde Bornländer hatte in Gareth das Theater erstanden und leitete die Stücke.

**Dragosz**, schlitzohriger Zwillingsbruder von Mikosz, Schlangemensch und Akrobat.

**Ugdalf**, friedfertiger Kraftalrik aus dem Mittelreich.

**Sahria**, Abenteuerlustige, sportliche Kunstreiterin aus Albernica.

**Thilo**, ehemaliger Streuner, heute Jongleur und Messerwerfer. Sehr still.

**Madalia**, uralte Wahrsagerin und Medium aus Almada, Zahori, hat selbst keine astralen Kräfte.

**Tanya**, rothaarige, gemütliche Scharlatanin aus dem Kosch, für die Effekte der Truppe zuständig.

**Rikos**, väterlicher Seiltänzer von den Zyklopeninseln, hat zwei Kinder mit Tanya.

### Die Schurken aus der Dämonenbrache:

**Drakon, der Schwarze** ist ein südländischer Beeinflussungsmagier unbekannter Herkunft. Er ist recht groß und hager, trägt einen typischen Spitzbart und hat lange, lockige schwarze Haare. Er war stets von Forscherdrang getrieben auf Reisen und hat sich mit allerlei Artefakten und Tinkturen beschäftigt, vor allem mit solchen, die mit seinem Spezialgebiet zu tun hatten. Er hörte schon vor längerer Zeit Geschichten über das Puppentheater der Hexe Barasina. Er verfolgte die Spur bis nach Gareth, doch kam zu spät. Das Theater, welches dort bei einem Trödelhändler stehen sollte, wurde bereits von einer Gauklergruppe gekauft. Er konnte es zwar noch flüchtig untersuchen, doch waren die Gaukler nicht bereit es zu verkaufen. In den Wirrnissen nach der Schlacht in den Wolken gelang es ihm, einen Turm in der Dämonenbrache für sich zu beanspruchen. Von dort aus Jagd er dem Figurentheater nach, von Machtgier getrieben. Er forscht nach dem Motto „heute der Sumpf, morgen das ganze Reich!“. Er heuerte einige finstere Mordbuben an und lauerte schließlich den

Gauklern auf ihrem Weg nach Gareth auf. Mit dem Theater glaubt er ein mächtiges Werkzeug in der Hand haben, um seine finsternen Pläne in die Tat umzusetzen.

**Alrech der Zahnreißer und seine Mordbande** sind ein finsterner Haufen von Garether Verbrechern der übelsten Sorte. Die Versprechungen auf viel Reichtum und Macht die ihnen der Magier gab ließen sie sogar die Furcht über die Dämonenbrache vergessen. Es handelt sich bei der Bande um etwa ein Dutzend typischer Mörder und Diebe. Alrech der Zahnreißer selbst, ein von Maraskan stammender mittelgroßer Mann, ist der Anführer der Bande. Er versteht sich besonders gut auf hinterhältige Kampfmethoden und beherrscht Hruruzat. Seinen Spitznamen hat er von der Gewohnheit, seinen Opfern einen Zahn auszureißen und auf eine Kette aufzufädeln, die er um den Hals trägt.

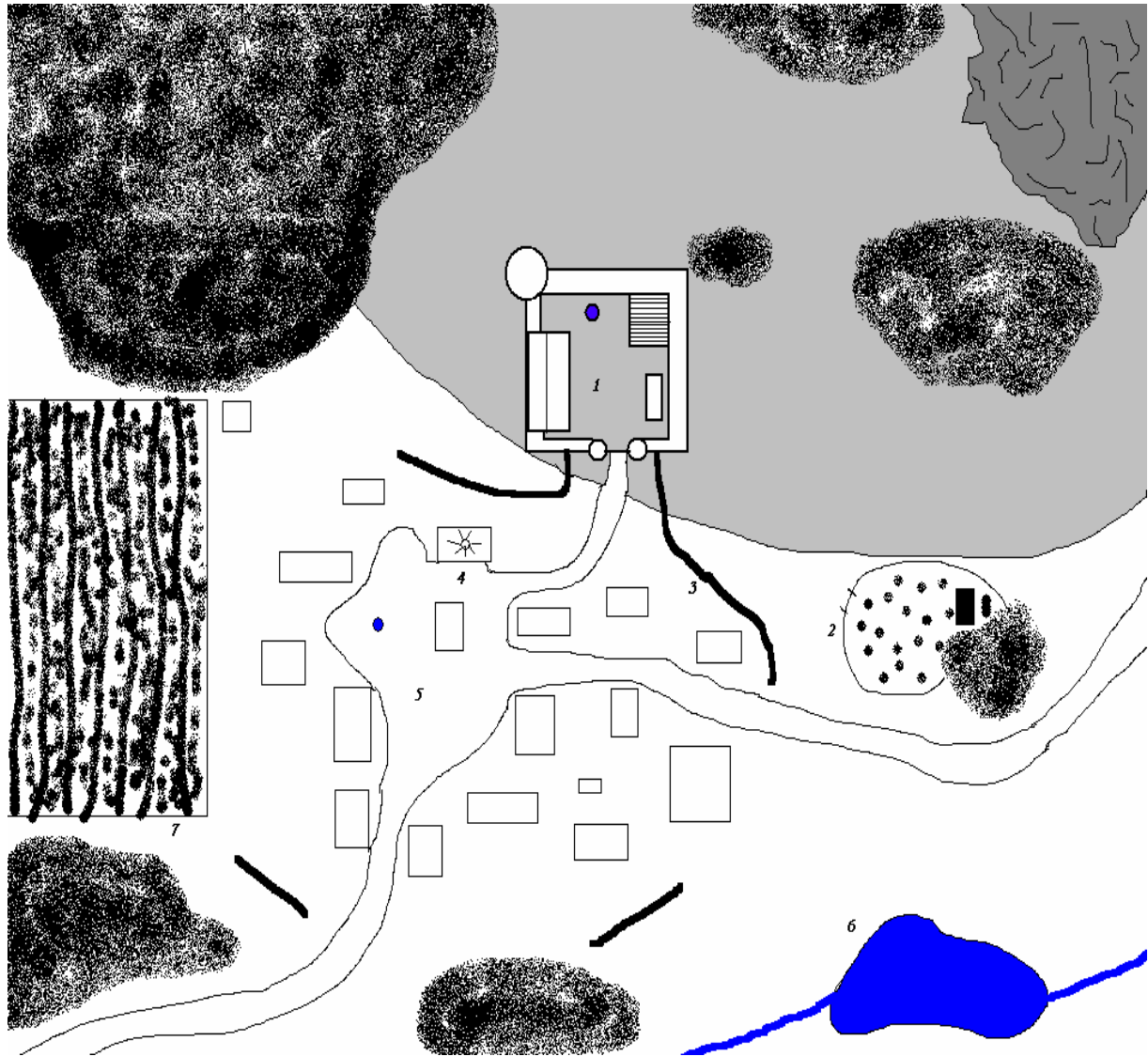
### Die Verursacherin allen Übels:

**Barasina die Hexe** war vor etwa 80 Jahren selbst Mitglied einer Gauklertruppe. Sie war eine angesehene Wahrsagerin, aber selbst war sie verliebt in ihre Puppen. Sie baute ein kunstvolles Puppentheater und erdachte sich anrührende Geschichten, doch leider wollte damals niemand so etwas sehen. Selbst manche Kinder hatten eher Angst vor ihr. Immer wieder kassierte sie nur Spott und Häme und wurde immer verbitterter bis sie sich schließlich dazu entschloss, ihr Puppentheater mit ihrem letzten Zauber zu beseelen. Mit einer Art Hexenrache ließ sie ihren Geist und ihre ganze Energie in das Theater fließen, das von nun an den Zuschauern ihren Willen und ihre Geschichten aufzwingen sollte, wenn in dem Stück die Worte „Theatrum mundus est“ gesprochen werden, welche sie über die Bühne eingraviert hat. Der Fluch hat bis heute überdauert...

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

## Pläne und Karten:

### Burg und Dorf Leuengrund:



### Beschreibungen:

1.: Burg Leuengrund

6.: Weiher mit Bachlauf

2.: Boronanger

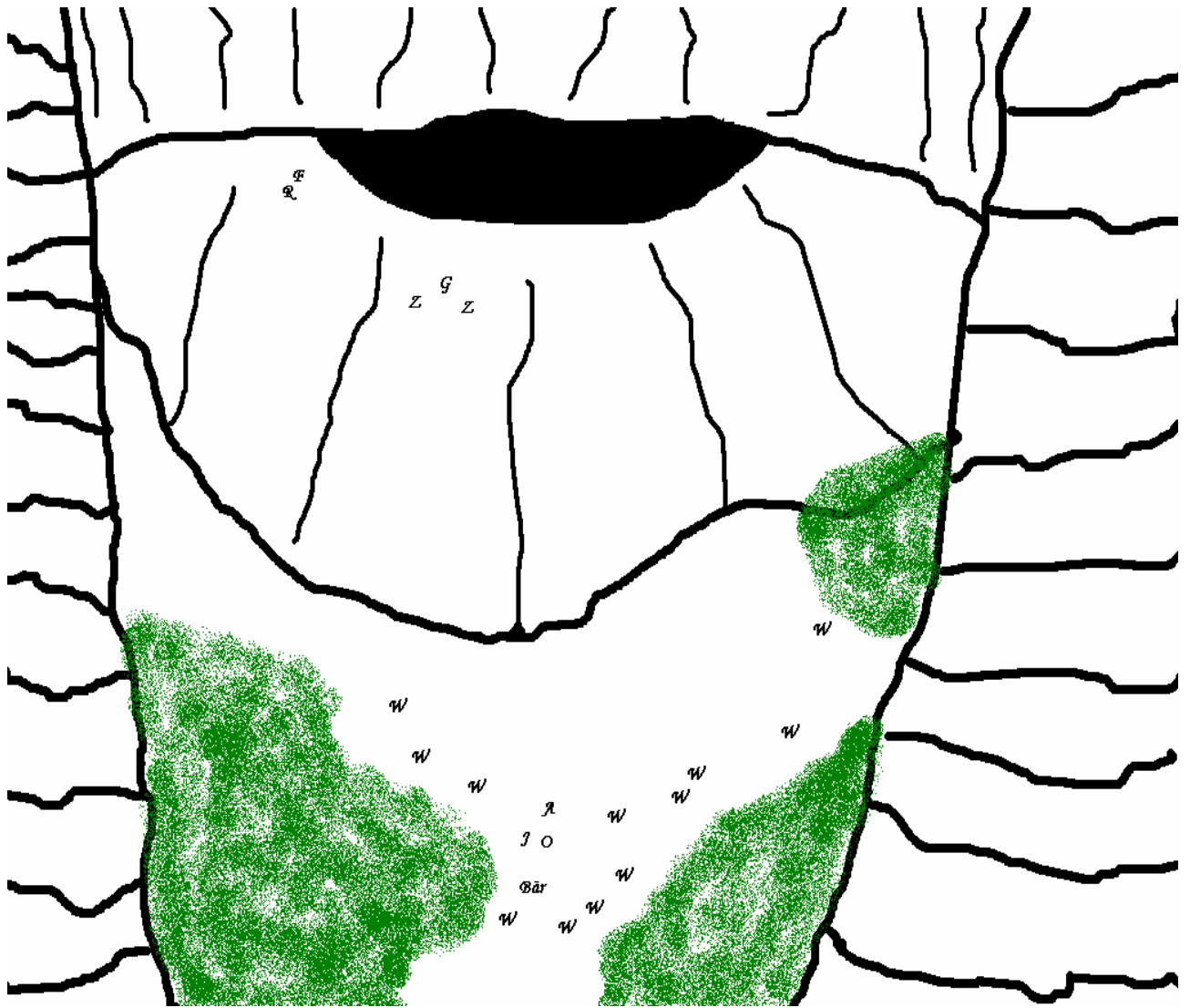
7.: Äcker

3.: Palisaden (noch im Bau)

4.: Praiostempel

5.: Dorfplatz von Leuengrund

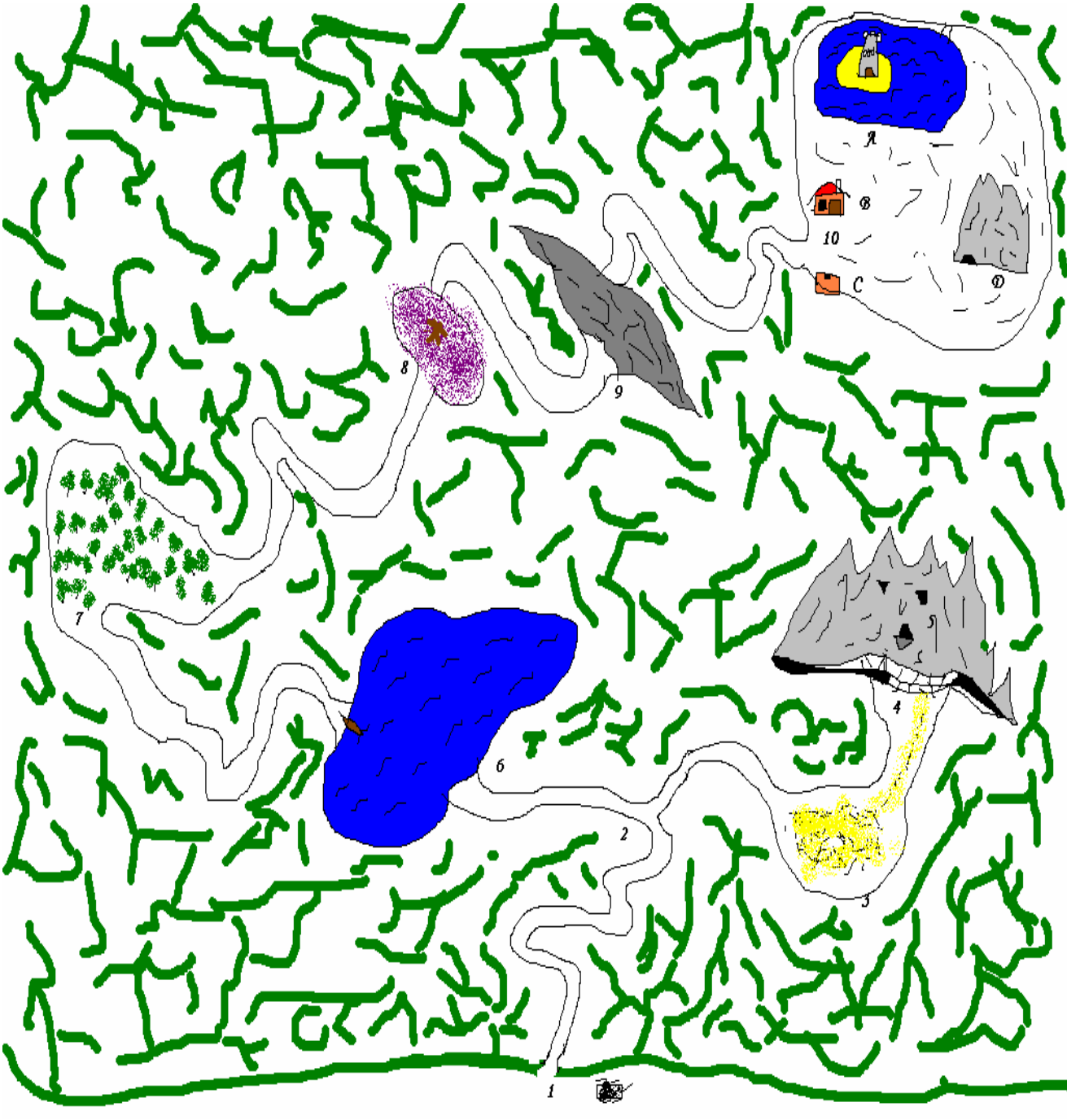
Die Hexenschlucht:






Darstellung der Hexenschlucht zu Beginn der Begegnung mit Aufstellung der einzelnen Personen. Platzieren Sie die Helden je nach Anzahl um den Baron herum.





- A= Arnhold von Leuengrund
- F= Bernwardt Falkenhain
- G= Grimmhild Böttcher
- J= Jasper Bauerstorff
- O= Bruder Ortlieb
- R= Rhajalind von Leuengrund
- W= Wölfe
- Z= Zombies

Das Versteck in der Dämonenbrache:



Elixiere für die Helden zum ausschneiden und falten:

<p><i>Heil - Wasser</i></p> 	<p><i>Heyl - Wasser</i></p> 	<p><i>Heifwasser</i></p> 
<p><i>Heifwasser:</i> Das geschmacksneutrale Elixier gibt dem Anwender sofort 10 LeP zurück!</p>	<p><i>Heyfwasser:</i> Das leicht metallisch schmeckende Elixier gibt dem Anwender sofort alle verlorenen LeP zurück. Für W6 +1 Tage wirken jetzt aber keine anderen Tränke mehr</p>	<p><i>Heifwasser:</i> Das leicht säuerlich schmeckende Elixier gibt dem Anwender sofort 2 W6 LeP zurück!</p>

			
<p><i>Heißwasser:</i> Alle Haare des Anwenders färben sich schlagartig schneeweiß und bleiben so, bis sie herausgewachsen sind. Bei einer 20 auf dem W 20 ist der Effekt permanent!</p>	<p><i>Haiwasser:</i> Der Anwender verwandelt sich für W 6 Spielrunden wie beim Zauber Adler, Wolf... in einen Hai. Da er nur noch durch Kiemen atmen kann, entstehen nach 2 Minuten W 3 SP pro Kampfunde an der Luft</p>	<p><i>Heulwasser:</i> Der Anwender erleidet für W 6 Spielrunden einen Heulkampf und ist zu keiner weiteren Handlung fähig, als zu Schluchzen und zu Weinen. Dabei entstehen Spielrunde x W 6 Ausdauerschaden</p>	<p><i>Eiswasser:</i> Der Anwender erlebt für 2W20+5 Kampfunden den Effekt des Zaubers Acceleratus an sich.</p>