

Die letzten Tage des Sommers

EIN ABENTEUER FÜR DSA
VON INGMAR HAHNEMANN
ILLUSTRIERT VON CHRISTOPH HOPPENBROCK

Eines der herausragenden Ereignisse der Andergaster Gesellschaft stellen die alljährlich in der ersten Traviawoche stattfindenden Holzfällerspiele in Andrafall dar, einem Dorf nahe der Grenze zum Orkland, das ansonsten als Kurort für verdiente Soldaten der Armee bekannt ist. Ganz gleich, ob die Helden planen, die Spiele zu besuchen, oder nur auf Durchreise sind, erreichen sie Andrafall am frühen Abend eines warmen Herbsttages, genauer gesagt dem 30. Efferd des Jahres 28 Hal / 1021 BF (oder aber 1875 d.U. Nostrier und Andergasten).

Allgemeine Informationen:
Ein sonniger Tag neigt sich dem Ende zu, als ihr das Ziel der heutigen Etappe erreicht: Andrafall, ein kleines friedliches Dorf, auf einigen Hügeln am Fuße einer Felsklippe gelegen, über die sich die Andra spektakuläre 40 Schritt tief ins Tal ergießt.
Der Weg wird von mächtigen Steineichen gesäumt, die sich bereits in ein goldgelbes Kleid gehüllt haben. Aus dem lichten Gehölz ist allerorten das rhythmische Schlagen der hiesigen Holzfällerburschen zu vernehmen, und ab und an trägt der auffrischende Wind einen Jodler an eure Ohren. Kaum haben eure Rösser jedoch den ersten Huf in das Dorf gesetzt, ist es mit der friedvollen Stimmung vorbei: verzerrte Trompeten- und Posaunenklänge, im Wettstreit mit einem inbrünstig vorgetragenen *König-Wendolyn-Jodler*, sind nicht gerade geeignet, euren Sinn für die schönen Gaben Hesindes zu erfreuen.

Spezielle Informationen:
Auf dem Marktplatz versuchen die *Königlich Nostrische Blaskapelle* und der *Andergastische Gesangsverein Seiner Majestät Wendolyn* sich gegenseitig zu übertönen; flankiert werden sie von Rittern, Adligen und Lakaien des jeweiligen Reiches, die offensichtlich kurz davor stehen, mit gezückten Klingen aufeinander loszugehen, wären da nicht ein schneidiger, schwarzgelockter Cavalliero in horasischer Kluft, sowie eine matronenhafte Mittelreicherin, die hühnergleich zwischen den beiden verfeindeten Parteien umherspringen und versuchen, die jeweiligen Befehlshaber zur Ruhe zu bringen. Schließlich gelingt es ihnen, die Streithähne zu beruhigen, und der Platz wird geräumt.

Meisterinformationen:
Staatskunst oder Geographie +4: Zur Zeit herrscht Waffenstillstand zwischen den beiden Königreichen, trotzdem ist es ein außerordentliches Ereignis, daß nostrische Bewaffnete sich auf andergastischem Boden befinden.
Staatskunst +7: Nach dem Friedensvertrag von Oberfels bemühen sich Neues und Altes Reich darum, die Beziehungen zwischen Nostria und Andergast zu stabilisieren. Es existiert ein weitverzweigtes Bündnissystem mit den beiden Zwergstaaten, das im Falle eines Krieges unweigerlich zusammenbrechen würde.
Staatskunst +10: Die nostrische Delegation wird angeführt von Reichsmarschall Andarion Kasmyrin, 4. Prinz von Nostria, und der nostrischen Nationalheldin Rondriane von Sappenstiel. Für Andergast sind erschienen: Der Bruder König Wendolyns, Graf Wenzeslaus von Andergast, und Graf Helmdeucht von Kalleth.
Staatskunst +13: Bei den beiden Vermittlern handelt es sich um den liebfeldischen Ambassador am nostrischen Hof, *Montano ya Sposa*, sowie sein mittelreichisches Pendant in Andergast: *Vilmaja Semmelbeck von Briskengrund*.

AUF EIN WORT, MEISTER

Sie werden bereits ahnen, daß der Heldengruppe einige turbulente Tage bevorstehen. Aber auch, wenn die Fehde zwischen den beiden verfeindeten Königreichen bei ihren Nachbarn zumeist nur auf amüsiertes Unverständnis stößt, sollte Ihren Spielern klar sein, daß sie sich hier auf geschichtsträchtigem Parkett bewegen. Ohnehin eignen sich halbwegs zivilisierte Heldentypen am ehesten für dieses Szenario, und da nur ein einziger unausweichlicher Kampf vorkommt, lohnt sich vielleicht ein tiefer Blick in die Schachtel mit den Heldenbriefen – möglicherweise finden sich hier noch einige Schelme, Gaukler oder Scharlatane, die im Verlauf der Borbarad-Kampagne in Vergessenheit geraten sind ...
Die Handlung ist weitgehend linear angelegt. Durch die kaum eingeschränkte Handlungsfreiheit der Spieler werden Sie jedoch immer wieder gezwungen sein, sich über weite Strecken des Abenteuers auf ihr Improvisationstalent zu verlassen. Der Autor empfiehlt daher, sich ein wenig in die Materie einzuarbeiten: **Das Lexikon des Schwarzen Auges** bietet umfassende Informationen über Nostria und Andergast, während der Friedensvertrag von Oberfels im **Aventurischen Boten #70** erschöpfend behandelt wird.
Und eins noch: Obwohl der Vergleich sich bisweilen aufdrängt, handelt es sich bei den Andergastern *nicht* um die aventurischen Bayern. Außerdem herrscht nach 2.000 Jahren Krieg im Land große Armut, ein Bildungssystem ist praktisch nicht existent. Bei allem Humor während der Spiele, sollten Sie nicht vergessen, daß die Geschichte zum Schluß eine bitterböse Wendung nimmt. Sie steigern die Wirkung des tragischen Endes, wenn Sie von Anfang an auch den ernsteren Seiten des Andergaster Lebens ihren Platz einräumen.

STREITHÄHNE UND FRIEDENSTAUBEN

Allgemeine Informationen:
Andrafall befindet sich in heller Aufregung. Die Häuser sind mit Herbstblumen und Lampions geschmückt; entlang der Hauptstraße sind mehrere Dutzend Stände aufgebaut; der Duft nach gegrillten Spanferkeln und verdorbenem Fisch liegt in der Luft (die nostrischen Salzarelen, die hier feilgeboten werden, haben die lange Reise von Salza offensichtlich nicht

ganz unbeschadet überstanden). Eine Musikantengruppe stimmt unverfängliche Lieder der nostrischen Bardin Delusia Pernstein an, die sich auch in Andergast großer Beliebtheit erfreut. Schaulustige aus aller Herren Länder bevölkern die Straßen, und die Helden beginnen zu zweifeln, ob es möglich sein wird, noch eine Unterkunft zu ergattern.

Spezielle Informationen:
Bei ihrer Suche nach einem Bett für die Nacht werden die Helden zwangsläufig mit den Einwohnern in Kontakt treten. Sofern sie einem kurzen Plausch nicht abgeneigt sind, können sie dabei noch weitere Details über Andrafall und die Spiele erfahren:
– Während die Wettkämpfe traditionsgemäß den Holzfällerburschen Andrafalls vorbehalten sind, gibt es dieses Jahr öffentliche Listen; natürlich haben die Nostrier eine eigene Mannschaft aufgestellt, zu der geschmackloserweise auch eine *Frau* zählt.
– Im Hotel *Lieb-Andergast* sind noch ein paar Betten frei, nachdem sich die nostrische Delegation geweigert hat, ihre reservierten Zimmer zu beziehen. Statt dessen haben sie ein Feldlager westlich des Dorfes errichtet.
– Die Vertreter des Andergaster Adels haben sich im Königlichen Jagdhaus einquartiert.
– Der Bau der Stadtpalisaden wurde vor acht Jahren abgebrochen, nachdem die **Staatskanzlei für Holzeinschlag** die Verwendung von Steineichenholz für den Eigengebrauch untersagt hatte (das Gold aus dem Export des Holzes wurde benötigt, um in Punin die Thesis des Kampfzaubers IGNISPHAERO einzukaufen).

Meisterhinweis:
Scheuen Sie sich nicht, den angeführten Informationen noch einige haarsträubende Gerüchte anzuhängen. So können die Helden hören, daß die nostrische Mannschaft ausschließlich aus Orks besteht, mit denen die Salzarelenköpfe bekanntlich im Bunde sind; oder daß sich die Armee der Nostrier im Steineichenwald verbirgt, um anzugreifen, sobald König Wendolyn in Andrafall eingetroffen ist.

DAS KÖNIGLICH-KÖNIGLICHE WETTKAMPFS-UFFIZ

Allgemeine Informationen:
Eine zusammengenagelte Bretterbude am Rande des Marktplatzes. Der nostrische Wojwod **Myrdalir Hohensteyn** und der Andergaster Bombast **Ludislas von Eichhafen** haben sich an den entgegengesetzten Ecken des Standes niedergelassen und verwalten die Listen der Wettkämpfer.

Spezielle Informationen:
Ein Gespräch ist nicht ganz einfach, da beide versuchen, bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Propaganda des eigenen Landes zu verbreiten, wobei sie sich andauernd ins Wort fallen. Mit ein wenig Geduld läßt sich jedoch in Erfahrung bringen, daß die Spiele gegen Mitternacht auf dem Marktplatz mit dem traditionellen *Watschenwedeln* eröffnet werden.
Es ist dieses Jahr jedem Interessierten gestattet, sich auf den Listen einzuschreiben, sofern er eine Mannschaft von drei Personen aufstellen kann und bereit ist, die Wettkampfsgebühr von drei Hellern zu entrichten.

Meisterinformationen:
Man kann davon ausgehen, daß jeder rechtschaffene aventurische Held es vorzieht, selbst bei den Wettkämpfen mitzumischen, statt nur als teilnahmsloser Zuschauer zu fungieren.

HOTEL »LIEB-ANDERGAST«

Allgemeine Informationen:
Das (für Andergaster Verhältnisse) prächtige Fachwerkgebäude wird von dem Wirt **Lucaslaus** geleitet, einem wieselflinken kleinen Kerl mit polierter Glatze. Er klärt die Helden bereitwillig darüber auf, daß sein Hotel als bestes Haus am Platze bekannt sei, in dem gewöhnlich nur Angehörige der besten Familien Andergasts und des Neuen Reiches absteigen. Die Zimmer entsprechen mittelreichischem Standard, was sich auch in den Preisen niederschlägt. Ein großer Schankraum lädt ein, zu verweilen, einen Happen zu essen und das eine oder andere Bierchen zu sich zu nehmen.

Meisterinformationen:
Das Szenario nimmt Rücksicht auf die eingebürgerte Heldenstrategie, nach der die Abenteurer nach ihrer Ankunft in einem Gasthof erst einmal den Schankraum besetzen, um mit den Anwesenden zu parlieren und sich bis zur Besinnungslosigkeit zu betrinken. Auf die übliche Schlägerei mit einer randalierenden Gruppe Thorwaler muß dieses Mal jedoch verzichtet werden, da den Nordlichtern die Teilnahme an den Festlichkeiten verweigert wurde, um Reibereien mit der nostrischen Delegation zu vermeiden.
Gehören Ihre Helden jedoch zu der seltenen Spezies, die es vorzieht, auf ihren Zimmern zu bleiben, oder sich noch ein wenig im Dorf umzusehen, müssen Sie versuchen, ihnen die nachfolgenden Informationen auf eine andere Weise zukommen zu lassen.

Allgemeine Informationen:
Zu dieser frühen Stunde ist der Schankraum fast leer. Ein einziger Gast hat es sich in einer dunklen Ecke bequem gemacht und kaut vernehmlich an einem gewaltigen Bratenstück. Es handelt sich um den Andergaster Edlen **Kunalbert von Süppelbrack**, einen typischen Vertreter seines Standes: von tonnenförmiger Gestalt, mit einer Halbglatze und einem schlichten Gemüt gesegnet, räumt er allen Nostriern etwa die gleiche Daseinsberechtigung ein wie den Läusen in seinem Bart.

Spezielle Informationen:
Insbesondere wenn die Helden bereits in **Die Nacht der Jagd** (in der **WuWe #36**) die Bekanntschaft des Edlen gemacht haben, wird er ihnen bereitwillig einen Platz an seinem Tisch anbieten (sollte man sich damals im Unfrieden getrennt haben, so hat er dies längst vergessen).
Das Schicksal hat Kunalbert in der letzten Zeit übel mitgespielt: Vor einem halben Jahr brannte seine geliebte Tochter, die er zur Erziehung nach Havena geschickt hatte, mit einem dahergelaufenen Nostrier durch, was seine Gattin Juvena dazu veranlaßte, binnen weniger Wochen an gebrochenem Herzen dahinzuscheiden.
Zudem wurde er, als Angehöriger des *Niederen* Adels, von der andergastschen Delegation dazu aufgefordert, sich im Dorf ein Zimmer zu suchen, da die Kapazität des Königlichen Forsthauses begrenzt sei.
Und, um das Faß vollends zum Überlaufen zu bringen, konnten die nostrischen Hofschranzen erwirken, daß während der Festtage ausschließlich *Knat*, das berüchtigte nostrische Gemüsebier, ausgeschenkt werden darf. Das Aroma dieses Gebräus ist selbst für anspruchslose Geschmäcker gewöhnungsbedürftig – als echter Andergaster meidet Kunalbert das Zeug natürlich wie die Rote Keuche und verlegt sich auf den ausgiebigen Konsum von saurem Wein und Eichelschnaps.

Meisterinformationen:
Sofern die Helden sich erbieten, dem Edlen von Süppelbrack geduldig zuzuhören, können sie auch weitere Details über die laufenden Verhandlungen von ihm erfahren:
– Kasimir von Nostria hat seinen Sohn und Reichsmarschall Prinz Andarion Kasmyrin entsandt, um ihn bei den Verhandlungen zu vertreten.
– Ob dieses Affronts sagte auch SM Wendolyn sein Kommen ab; an seiner statt vertritt sein Bruder, Graf Wenzeslaus von Andergast, die Interessen des Reiches.
– Es war ja abzusehen, daß die Nostranzen keinerlei Respekt vor andergastscher Tradition haben: Die Regeln der Spiele wurden auf ihr Geheiß verändert; so wird etwa das *Watschenwedeln* von einem Wettrinken eingeleitet – wobei natürlich dieser widerliche *Knat* ausgeschenkt wird.

Während die Abenteurer noch den Ausführungen Kunalberts folgen (oder es sein lassen), füllt sich der Schankraum langsam. Unter den Gästen befinden sich auch **Vilmaja von Briskengrund** und **Montano ya Sposa**.

EIN UNGLEICHES PAAR

Auch wenn es letztlich zu keinem Friedensvertrag kommen sollte – der Umstand, daß sich nach über 1.900 Jahren Gesandte der beiden verfein-

deten Parteien zu Vertragsverhandlungen bereit erklären, dürfte genügen, um den Namen Montano ya Sposa und Vilmaja Semmelbeck einen unverrückbaren Platz in den Geschichtsbüchern der zivilisierten Welt einzuräumen.
Obwohl es auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Botschaftern zu geben scheint, ergänzen sie sich in ihrem Bestreben nach Frieden doch ausgezeichnet: Montano, dem eloquent-weltmännisch auftretenden Kavalier ist am Verhandlungstisch nur schwer beizukommen, während die biedere Edle von Briskengrund ihm unauffällig den Rücken stärkt, indem sie seinen Ausführungen den nötigen seriösen Hintergrund verleiht.

Meisterinformationen:

Es ist schwer vorstellbar, aber doch eine Tatsache, daß Montano und Vilmaja sich im Verlauf der Verhandlungen auf mehr als nur politischer Ebene nähergekommen sind. Sie verbindet ein zartes Band, das nur aus der Webstube der Göttin Rahja stammen kann, und das sie vorerst vor den Augen der Welt zu verbergen trachten. Bevor der Autor sich jedoch vollends auf das Niveau des Garether Hofklatsches herabläßt, kehren wir zur eigentlichen Handlung zurück:

Spezielle Informationen:

Die Reibereien zwischen Nostriern und Andergastern haben den ganzen Tag über angehalten, so daß Vilmaja und Montano jetzt am Ende ihrer Kräfte sind. Sie beabsichtigen noch einen Happen zu essen, um dann auf ihre Zimmer zu gehen. Sofern die Helden das Paar ansprechen wollen und dabei ein adäquates Benehmen an den Tag legen, sind diese durchaus zu einer kurzen Plauderei bereit, was Gelegenheit bietet, noch vorhandene Wissenslücken zu füllen.

Meisterinformationen:

Im Schankraum haben sich natürlich nicht nur Personen eingefunden, die für die Handlung des Abenteuers von Belang sind. Die folgende Aufzählung der weiteren Gäste erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und darf beliebig ergänzt werden, um den allgemeinen Trubel in Andrafall zu simulieren und die Aufmerksamkeit der Spieler von den eigentlichen Hauptfiguren abzulenken.
– **Drei-Narben-Jan** – ein Kopfgeldjäger aus Lowangen, der allen Gästen den Steckbrief einer jungen Frau mit braunen Haaren und grünen Augen unter die Nase hält, die ein wertvolles Buch aus der Bibliothek der *Akademie der Verformungen* entwendet haben soll.
– **Marinya Capucelli** – eben jene Gesuchte; als Absolventin der Vinsalter Magierakademie hat sie sich vermittels eines IMAGO TRANSMUTABILE in eine vierzigjährige blonde Matrone verwandelt, die die Bemühungen des Kopfgeldjägers mit großem Amüsement verfolgt. Das besagte Buch, eine Erstabschrift des *Almanachs der Wandlungen*, befindet sich auf ihrem Zimmer im Obergeschoß.
– **Lara Benarath** – eine Spielerin aus Honingen, die plant, sich während der Festspiele eine goldene Nase zu verdienen – was ihr auch gelingen wird, wenn die Helden nicht dazwischenfunken.
– **Karlo Hewizco** – ein Schreiber des *Aventurischen Boten*. Neben seinem Spezialgebiet (nostrisch-andergastsches Ränkespiel) ist er an allen Erzählungen aus fernen Landen interessiert. Allzu übertriebene Geschichten der Helden kommentiert er mit beißender Ironie.

ALLERLEI ZWISCHENFÄLLE

Allgemeine Informationen:

Kurz nach dem Erscheinen der beiden Botschafter wird die Tür des Schankraumes aufgerissen. Ein Mann mittleren Alters in ärmlicher, grünbrauner Kleidung stürmt herein und brüllt etwas von wild im Wald wildernden Nostrianern (wobei er aufgebracht mit seinem Kurzbogen in der Luft herumwedelt). Anschließend stürmt er, ohne auf Nachfragen einzugehen, wieder nach draußen.
Während dieser Auftritt die meisten Gäste kaum berührt (es handelt sich fast ausschließlich um Mittelreicher und Albernier), erheben sich Montano und Vilmaja leise fluchend von ihren Plätzen und trotten steifbeinig nach draußen. Auch Kunalbert von Süppelbrack versucht, heftig schwankend, auf die Füße zu kommen, um sich den beiden anzuschließen.

Spezielle Informationen:

Umsichtige Helden sollten sich des Edlen annehmen – er gehört eindeutig ins Bett und nicht vor die Klingen der Nostrier. Unter anfänglichem Protest wird Kunalbert sich schließlich fügen, und auf den Weg zu seinem Zimmer machen. Unabhängig davon, durch welche Tür er den Raum letztlich verlassen wird – kurz davor betreten die letzten Gäste die Schenke: Es handelt sich um die *Goldkehlchen*, die Bardentruppe, denen die Helden bereits auf dem Marktplatz lauschen durften.
Sie werden von dem 31-jährigen **Leomyn Dopjeskuche** angeführt, einem blendend aussehenden Bariton, dessen Stimme sich leichtfüßig in tenorale Höhen aufschwingen kann, was er jedem Interessierten gerne immer wieder aufs Neue demonstriert. Seine Frau **Alvena**, die ihm an Attraktivität in nichts nachsteht, begleitet ihn gewöhnlich mit virtuosem Feingefühl auf der Leier. Der Rest der Truppe (**Burkhard**, **Alrik**, **Natalya**) wird eingesetzt, wo es gerade ansteht. Weder stimmlich noch im Spiel ihrer Instrumente ragen sie aus der Masse der wandernden Spielleute heraus, doch gelingt es ihnen immer wieder, den passenden Hintergrund zu schaffen, um Leomyn und Alvena vor dem Publikum glänzen zu lassen.
Die Barden sind ein geselliges Volk. Leomyn hat in seinem kurzen Leben die meisten Länder Aventuriens bereist, um ihre Musik zu studieren. Nun, da der Friede zwischen seinem Vaterland Nostria und dem verfeindeten Nachbarn in greifbare Nähe gerückt ist, plant er, diesen historischen Moment in einer Oper Vinsalter Stils festzuhalten, einem Werk, in dem er Harmonien, Rhythmik und Kulturgut beider Nationen miteinander vereinen will (ja, es darf auch gejodelt werden).
Der Barde ist nicht fähig, ein längeres Gespräch zu führen, ohne früher oder später auf dieses Thema zu kommen, und auf Karmoth komm raus daran festzuhalten.



Meisterinformationen:

Kunalbert erkennt seine Tochter Alvena in dem Moment, als sie den Schankraum betritt. Bei dem Gecken an ihrer Seite kann es sich nur um diesen dreizehnmal verfluchten Nostrier handeln, der ihr die Unschuld raubte. Der Edle hat geschworen, beide in die Niederhöllen zu schicken, um so die Schmach zu tilgen, die ihm und seinem Geschlecht angetan wurde. Bevor sie ihn entdecken kann, gleitet er durch die Tür nach draußen. Die Begegnung hat ihn den Alkohol vergessen lassen, und er kennt nur noch ein Ziel: Rache. Aber wie soll er es anstellen? Für gewöhnlich würde sich kein aufrechter Andergaster darum scheren, wenn er den Nostrier und seine Buhle ihrer gerechten Strafe zuführen würde ... aber angesichts der Friedensverhandlungen? Nein, es muß im Geheimen geschehen! Der Vergelter aus schwarzem Feuer, der ihn immerzu in seinen Träumen verfolgt und ihm, verschwörerisch wispernd, seine Hilfe anbietet – er wird Rat wissen. Götterlästerlich, doch es muß sein!

So schnell die Beine seinen schweren Körper tragen, flieht Kunalbert in die Wälder. (Sollte er sich, auf Anraten der Helden, in sein Zimmer zurückgezogen haben, wählt er den Weg durch das Fenster.)

Am Rande: Wenn sich die Helden den beiden Botschaftern angeschlossen haben, verpassen sie natürlich die Begegnung mit den Barden. Der Streit zwischen Nostriern und andergastischen Jägern kann nach zähen Verhandlungen schließlich beigelegt werden: Die Gesandtschaft befürchtete, der 'Feind' könne die Gunst der Stunde nutzen, um die führenden Köpfe des nostrischen Adels mit dem bereitgestellten Essen zu vergiften. Daher beschloß man, eine kleine Sauhatz zu veranstalten; der Einwurf eines Jägers, die Nostrier sollten sich doch einfach an ihre Salzarelen halten, leuchtet den Adligen ein und man begibt sich gemeinsam zurück nach Andrafall, um dem ersten Wettkampf beizuwohnen.

LASST DIE SPIELE BEGINNEN

Es ist merklich abgekühlt, als man sich kurz vor Mitternacht zum (vor drei Jahren neu errichteten) Traviatempel begibt, um der Eröffnung der Festlichkeiten beizuwohnen.

Auf einem freien Platz neben dem Tempel wurde ein großes, sicher 200 Rechtschritt messendes Zelt errichtet. Im Inneren herrscht drangvolle Enge: Rund 500 Schaulustige stehen beieinander wie Salzarelen im einem Pökelfaß. Jeder versucht, einen Platz zu erreichen, der ihm einen möglichst freien Blick auf die Empore im Zentrum des Zeltes bietet, die entfernt an einen Brabaker Boxring erinnert.

Schließlich betritt Graf Wenzeslaus, ein kerniger Geselle von echtem Schrot und Korn, die Empore und erklärt in knappen Worten, daß die Spiele beginnen mögen, wobei er nicht versäumt (in noch knapperen Worten) seine nostrischen Gäste öffentlich willkommen zu heißen.

Nachdem die Travia-Geweihte Mutter Tasinia ihren Segen über die Wettkämpfe ausgesprochen hat, betreten die Streiter für Nostria und Andergast (und eventuell die Helden) den Ring.

Für Nostria:

—**LydwikByrnbaum**: feistund kräftig, mit einem wuchernden schwarzen Bart.

—**Mirko von Harmlyn**: klein, blond, ein Mann mit einer flinken Zunge und ebensolchem Gebaren.

—**Brynhild Gommeldock**: hochgewachsen und muskulös; mit ihren feuerroten Haaren könnte sie glatt als Thorwalerin durchgehen.

Werte:

MU 12	**KL** 10	**IN** 11	**CH** 11	**FF** 10	**GE** 13	**KK** 13
AG 6	**HA** 5	**RA** 2	**TA** 5	**NG** 3	**GG** 6	**JZ** 8
ST 4	**MR** -4	**LE** 39	**AT/PA** 13/10 (Raufen)			

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 3, Zechen 7, Tanzen 2

Für Andergast:

—**Dabbert, Jasper, Seppo**: allesamt stramme Holzfällerburschen aus der Region; blond, groß, kräftig, mit einem Hirn in Basilaminengröße.

Werte:

MU 13	**KL** 8	**IN** 10	**CH** 12	**FF** 11	**GE** 12	**KK** 15
AG 7	**HA** 3	**RA** 4	**TA** 6	**NG** 4	**GG** 3	**JZ** 3
ST 4	**MR** -6	**LE** 42	**AT/PA** 15/8 (Raufen)			

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Schwimmen 6, Zechen 6, Tanzen 7

Nach der Vorstellung der Kämpfer schaffen einige Knechte Bänke und Tische in den Ring; große Tonkrüge mit schäumendem *Knat* werden ausgeteilt, die in einem Zug geleert werden müssen. Viermal erhalten die Spieler einen neuen Krug, dann geht der Wettstreit in die zweite Runde.

Meisterinformationen:

Die Werte der Teilnehmer sind nur Richtlinien. Sie sollten die Wettkämpfe ohnehin nicht zu bloßen Würfelorgien ausarten lassen, sondern im Dialog mit Ihren Spielern eine möglichst lockere, humorvolle Atmosphäre schaffen.

Das Wettrinken stellt eine Folge von *Zechen*-Proben dar: Die erste erfolgt ohne Zuschläge, jeder weitere Krug erschwert die Probe um 2 Punkte. Die Spieler notieren, um wie viele Punkte ihre Proben insgesamt mißlungen sind, dieser Wert wird als Malus **bei allen Talentproben** im anschließenden **Watschenwedeln** verwendet (halber Malus bei Attacken/Paraden).

Wie nicht anders zu erwarten, versuchen die intriganten Nostrianer, das Spiel durch Betrug zu ihren Gunsten zu entscheiden: Der *Knat* für die Andergaster wurde mit einer gehörigen Dosis Branntwein verfeinert, was ihre *Zechen*-Proben um weitere 3 Punkte erschwert.

Allgemeine Informationen:

Die klassische Tracht der Andergaster Holzfäller wird verteilt (besticktes Leinenhemd, speckige Lederhosen und hohe Schnürstiefel). Unter dem Gejohle der Menge lassen die Kombattanten die Hüllen fallen, um ihre 'Kampfanzüge' anzulegen (mit Ausnahme der Andergaster, die bereits derart gewandet erschienen sind). Insbesondere Brynhild Gommeldock nutzt diese Gelegenheit zur ausgiebigen Zurschaustellung ihres Muskelspiels. Die *Goldkehlchen* stimmen ein bäuerliches, schnelles Lied an, und der Tanz beginnt.

Meisterinformationen:

Das *Watschenwedeln* ist eine erweiterte Form des *Joborner Hussas* (der in seinen Grundzügen dem irdischen *Schuhplattler* entspricht). Der maßgebende Unterschied gründet sich darin, daß die Tänzer, nachdem sie sich, unter zünftigem Jauchzen und Jodeln, eifrig auf Schenkel und Fersen geklopft haben, versuchen, bei einem ihrer Konkurrenten eine *Watschen* anzubringen.

Regeltechnisch bedeutet dies, daß nach einer erfolgreichen *Tanzen*-Probe eine *Raufen*-Attacke gegen einen beliebigen Gegner erfolgt. Der Schlag kann nur durch *Ausweichen* pariert werden. Bei einem Treffer verhindert nur eine *Körperbeherrschungs*-Probe, erschwert um die erhaltenen Schadenspunkte, daß man zu Boden geht und den Ring verlassen muß.

Was das nostrische Geschmeiß vollbringt, kann ein wahrer Andergaster natürlich schon lange: Die Sohlen der Schuhe wurden vorsorglich mit Seife behandelt, was den Nostriern einen zusätzlichen Malus von 10 Punkten auf alle *Tanzen*- und *Körperbeherrschungs*-Proben einbringt.

Unter diesen Vorzeichen sollte es für die Helden kein Problem darstellen, den Wettkampf für sich zu entscheiden: Während die Andergaster sich ohnehin kaum auf den Beinen halten können, veranstalten die Nostrier eine turbulente Rutschpartie quer durch den Ring (wobei sie natürlich auch den einen oder anderen Helden anrempeln dürfen). Sollten die Helden darauf verzichtet haben, an dem Wettkampf teilzunehmen, endet das Schauspiel mit einem Sieg der Nostrier. Ansonsten erhält der Tänzer, der als erster zu Boden ging, einen Punkt, der zweite 2 Punkte, bis hin zu 9 Punkten für den Sieger. Die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl darf die erste Runde für sich verbuchen.

Die Stimmung nach dem Wettkampf ist gereizt. Allen Teilnehmern ist klar, daß hier falsch gespielt wurde, doch wagt niemand, diesen Verdacht offen auszusprechen.

Während die Athleten sich zur Ruhe legen, um für den morgigen Tag frisch zu sein, begeben sich einige der Zuschauer noch in die örtlichen Schenken, um den Abend dort ausklingen zu lassen.

MUSKELSPIEL UND SCHWARZER TOD

Meisterinformationen:

Spätestens nach dem Wettkampf in der vorigen Nacht mußten Vilmaja von Briskengrund und ihr liebfeldischer Kollege erkennen, daß sie auf dem bisher beschrittenen Weg keine Einigung zwischen den beiden verfeindeten Nachbarstaaten erzielen können. Sollte eine der beiden Parteien bei dem Wettkampf den Sieg davontragen, würde sich die andere beleidigt von den Verhandlungen zurückziehen, im schlimmsten Fall wäre ein neuer Krieg zu befürchten. Also dürfen weder die Nostrier noch die Andergasten aus diesem Streit als Sieger hervorgehen. Grund genug für die beiden Botschafter, sich mit ihrem Anliegen an die Helden zu wenden.

Falls Ihre Gruppe es bisher versäumt hat, sich an dem Wettkampf zu beteiligen, bietet sich hier eine Möglichkeit, doch noch einzusteigen. Voraussetzung ist natürlich, daß das bisherige Verhalten der Helden dazu geeignet war, die Botschafter auf sich aufmerksam zu machen.

Allgemeine Informationen:

Montano und Vilmaja treten in einer freien Minute an die Helden heran und laden sie auf einen Krug Knat in eine der Tavernen ein. Nachdem sie sich der Loyalität der Gruppe zu einem der beiden Kaiserreiche versichert haben, weihen sie die Helden in ihre Befürchtungen ein. Es scheint nur eine Möglichkeit aus dem Dilemma zu geben: Eine dritte Partei (natürlich die Helden) muß die Spiele gewinnen. Montano beschwört die Helden, daß möglicherweise das Schicksal ganz Aventuriens von ihnen abhängt, während Vilmaja bekräftigend mit dem Kopf nickt.

Meisterinformationen:

Angesichts dieser erhabenen Ziele sollte man davon ausgehen können, daß die Abenteurer einschlagen. (Ansonsten haben Sie ein ernsthaftes Problem mit Ihrer sogenannten Heldentruppe, aber das wissen Sie ja wahrscheinlich selbst am Besten.)

Ein Wort noch zur Bezahlung: Jedem Helden dürfte klar sein, daß sein Einsatz bei den Friedensverhandlungen von den Großen dieser Welt sicher nicht übersehen wird; sollte man trotz allem auf Besoldung bestehen, gilt zu bedenken, daß die Schatzkammern der beiden Kaiserreiche für derartige Fälle fast unerschöpfliche Mittel bereitstellen. Aber auch die Ehrvergessenheit der Helden, aus der angespannten Situation Kapital zu schlagen, wird mit Sicherheit nicht vergessen werden.

Auf welcher Basis man sich auch einig wird: Die Helden werden den Rest des Tages wahrscheinlich damit verbringen, den Ausgang des anstehenden Wettkampfes nach ihren Vorstellungen zu manipulieren. Welche phexgefälligen Methoden sie dabei anzuwenden gedenken, kann der Autor beim besten Willen nicht vorhersagen; er kann Ihnen, werter Meister, jedoch einen Rat mit auf den Weg geben: Machen Sie es Ihren Spielern nicht allzu schwer. Im weiteren Verlauf des Szenarios werden ihnen noch genug Steine in den Weg gelegt.

KRÄFTEMESSEN

Gegen Mittag des schwülwarmen Tages beginnen die Schaulustigen, sich am Marktplatz zusammenzurotten. Leomyn und seine Truppe sind auch anwesend und spielen zum Tanz auf, während zwei Holzfäller einen gut anderthalb Schritt langen Baumstamm herbeitragen, der von Myrdalir Hohensteyn und Ludislas von Eichhafen einer genauen Inspektion unterzogen wird.

Hernach werden die Wettkämpfer aufgerufen, sich auf ihre Plätze zu begeben. Graf Wenzeslaus verkündet Nostriern und Helden auf seine gewohnt lakonische Weise die Regeln: Es gilt, den gut 80 Stein wiegenden Stamm anzuheben und über die 10 Schritt lange Anlaufstrecke bis zu einer Markierung zu tragen, wo er dann durch einen herzhaften Stoß möglichst weit nach vorne geschleudert werden soll. Das Ergebnis wird anhand der Lage des Baumstammendes ermittelt.

Während die Bardentruppe zu ihren Trommeln und Pauken greift, mit denen sie das kräftezehrende Geschehen durch einen monotonen Rhythmus untermalt, beginnt die Andergaster Mannschaft den Wettkampf.

Meisterinformationen:

Um festzustellen, wie weit ein Beteiligter den Stamm werfen kann, sind drei Proben vonnöten:

1. Probe – Körperkraft: Ist die Person überhaupt in der Lage, den Stamm anzuheben? Wenn die Probe mißglückt, kann dies durch einen zweiten Versuch (erschwert um den Wert, um den die erste Probe mißlang) wieder ausgeglichen werden.

2. Probe – Gewandtheit: Ist die Person fähig, durch einen präzisen Anlauf zusätzliche Kraft für den Stoß zu gewinnen? Ein Mißlingen hat keine Auswirkungen. Merken Sie sich bei einer gelungenen Probe, um wie viele Punkte der Kämpfer seinen GE-Wert unterbieten konnte.

3. Probe – Körperkraft: Der Stoß! Auch in diesem Fall sollten Sie die übrig gebliebenen Punkte im Auge behalten. Die addierten Erfolge der zweiten und dritten Probe ergeben die Entfernung (in *Spann*), die der Stamm geworfen werden konnte. Ein Fehlschlag hat auch hier keine weiteren Auswirkungen.

Jedem Wettkämpfer stehen zwei Würfe zur Verfügung; das Gesamtergebnis entscheidet über die Plazierung.

Auch dieses Mal haben die Nostrier vorgesorgt, und jedem ihrer Kombattanten vor dem Wettkampf einen tiefen Schluck Kraftelixier spendiert (**KK** +2). Nach ihrer sehr guten Leistung im ersten Durchgang vermuten die Andergaster jedoch eine Manipulation und lassen den Stamm einer genauen Untersuchung unterziehen. Obgleich nichts Verdächtiges gefunden wird, ist die Wirkung des Elixiers bis zum nächsten Durchgang verflogen.

Die Holzfäller hingegen verzichten in dieser Runde auf Betrugsversuche, da sie sich ohnehin für unschlagbar halten.

Die Leistung der Helden ist natürlich nicht vorhersehbar, doch sollten Sie (falls diese schon das *Watschenwedeln* für sich entscheiden konnten) die Würfel ein wenig zugunsten der Andergaster rollen lassen, um die Spannung beim Finale nicht abreißen zu lassen.

DER SCHWARZE RITTER

Kommen wir nun zu der Frage, die Ihnen, lieber Meister, wohl schon seit geraumer Zeit auf den Lippen brennt: Was, zum Zant, ist mit Kunalbert von Süppelbrack geschehen?

Der Edle hatte sich in der vorigen Nacht bekanntlich in die Wälder begeben, um dort den 'Vergelter aus schwarzem Feuer' aufzusuchen, der ihm bei seiner Rache zu Diensten sein soll. Stundenlang strich er durch das dunkle Gehölz, ohne zu wissen, wohin er sich wenden solle. Als er schließlich vor Übermüdung zusammenzubrechen drohte, fiel er auf die Knie und brüllte seine Verzweiflung in die Nacht hinaus.

Mit einem Mal füllte sich die Lichtung mit dem Gestank von Angst und Tod. Schwarz schillernde Fliegen erhoben sich von den Blättern der Bäume, um vor dem Madamal einen eigentümlichen Tanz zu vollführen. Den Edlen von Süppelbrack beschlich eine große Furcht, und als er sich zitternd umblickte, erkannte er, daß er nicht mehr allein war: Ein mächtiges, blauschwarzes Streitroß mit feuerrot lodernden Augen hatte die Lichtung betreten, eine mattschwarze Rüstung und ein angelaufener Schild in den Farben Andergasts lagen daneben im vertrocknenden Gras. Der Herr der Rache hatte Kunalbert erhört und ihm seinen Diener geschickt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen **Iriadhzal**, einen sechsgehörnten Dämonen aus dem Gefolge von **Blakharaz**, dem erzdämonischen Widersacher des Götterfürsten Praios.

Der an sich körperlose Dämon ist in das Streitroß der nostrischen Feldherrin Rondriane Sappenstiel eingefahren. Den schwarzen Harnisch, der das Wappen Andergasts im Schild führt, muß er wohl direkt aus den Niederhöllen mitgebracht haben. (Nähere Informationen entnehmen sie bitte den entsprechenden Stellen der **Mysteria Arcana**, S. 137 ff. und S. 157)

Es ist kein Zufall, daß der Iriadhzal sich ausgerechnet jetzt in der Nähe Andrafalls aufhält: Die lange Fehde der Kleinreiche hat über die Jahrhunderte Haß und Rachsucht genährt, und sicherlich mehr als einmal wurde in den finsteren Wäldern Blakharaz geopfert, um Vergeltung einzufordern, die auf dem Schlachtfeld nicht zu erringen war. Und jetzt, mit der erhöhten Präsenz der Jenseitigen durch das Erscheinen des Dämonenmeisters, scheint die Zeit günstig für die Schergen des Bethaniers, erneut Zwietracht im Hinterland zu säen, um nicht nur Nostria und Andergast, sondern vielleicht gar das Mittelreich und das Horasiat aufeinanderzuhetzen.

Man war sich sicher, daß zumindest eine der Personen, die an den Verhandlungen beteiligt sind, einen tiefsitzenden Groll gegen den Erbfeind hegen würde, und in Kunalbert von Süppelbrack fand sich ein williges Opfer für die Einflüsterungen des nach Andergast entsandten Iriadhzal. Ohne es zu wissen hat der Edle sich, als er die Hilfe des flammenden Vergelters erbat, in den ersten Kreis der Verdammnis begeben, was seinen Sinn für Mitleid und Nächstenliebe zusehends verkümmern läßt.

TODESHAUCH

Eine Stunde nach dem letzten Durchgang des Baumstamm-Stoßens erreicht ein völlig aufgelöster, leichenblasser Andrafaller das Andersteiner Tor und teilt den Wächtern mit, daß er eine halbe Meile flußaufwärts einen entsetzlich zugerichteten Leichnahm gefunden habe.

Die Nachricht verbreitet sich wie ein Lauffeuer im ganzen Dorf, und eine Schar Neugieriger, allen voran die nostrisch-andergastschen Delegierten, macht sich auf, den Ort des schrecklichen Geschehens mit eigenen Augen zu begutachten.

Spezielle Informationen:

Als die Helden den Fundort der Leiche erreichen, haben sich längst einige Schaulustige eingefunden, von denen die meisten jedoch angewidert zurückgewichen sind, ja, sich teilweise bereits auf dem Rückweg nach Andrafall befinden.

Der Tote selbst bietet ein erschreckendes Bild. Er sitzt an den Stamm einer gewaltigen Steineiche gelehnt, das Antlitz zu einer Fratze des Entsetzens erstarrt; schwarzer Schleim tropft ihm aus den Mundwinkeln und rinnt aus dem schwarzen Loch in seinem Brustkorb. In der ekelerregenden Flüssigkeit ist das Gewimmel fetter weißer Maden zu erkennen.

In der näheren Umgebung sind alle Pflanzen abgestorben und teilweise schon in den Zustand der Fäulnis übergegangen. Hunderte fetter Schmeißfliegen ziehen brummend ihre Bahn oder haben sich auf der Leiche niedergelassen.

Meisterinformationen:

Mut, Totenangst, Selbstbeherrschung – das sind die Proben, mit denen Sie die Helden bombardieren sollten, falls Ihre Spieler hier kein angemessenes Verhalten zeigen.

Auch wenn alle Proben gelingen sollten, stellt es doch eine Überwindung dar, die entstellte Leiche einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. Es handelt sich um Leomyn Dopjeskuche, den Anführer der *Goldkehlchen*. Nach dem Wettkampf hatte er sich alleine an diesen Ort begeben, wo vor fast 2.000 Jahren der erste Andrafaller Bürgermeister, Argos Zornbold, diesen mächtigen Eichbaum pflanzte. Der traditionsreiche Platz sollte ihn beim Komponieren seiner Oper inspirieren, doch schon bald erschien der schwarze Ritter, Kunalbert von Süppelbrack, auf dem Rücken seines dämonischen Rosses, auf der Lichtung und trieb dem Barden die Kriegslanze durch die Brust, bevor dieser auch nur an Flucht denken konnte.

Wie erschreckend die Nebeneffekte des Mordes auch sein mögen, sie sind doch nur illusionärer Natur, ein böser Scherz des Iriadhzal, der es liebt, die abergläubischen Menschlein zu erschrecken. Nach einer Stunde hat der Spuk ein Ende, Maden und schwarze Flüssigkeit verschwinden, ebenso wie die faulenden Pflanzen.

Es finden sich zwar deutlich sichtbare Spuren, die zeigen, daß der Reiter von Osten kam und nach vollbrachter Tat nach Norden weitergeritten sein muß, doch bleibt eine Verfolgung ergebnislos: Iriadhzal kennt keine Erschöpfung und trägt seinen Reiter in der folgenden Nacht bis auf die höchsten Gipfel des Steineichenwaldes.

Spezielle Informationen:

Nachdem der Körper Leomyns im Traviatempel aufgebahrt und seine Frau benachrichtigt wurde (die nicht bereit ist, von seiner Seite zu weichen und die folgende Nacht und den ganzen nächsten Tag an seinem Lager die Totenwache hält), ziehen sich die Andrafaller in ihre Behausungen zurück.

Auch die einbrechende Nacht vermag nicht, die bleierne Hitze zu lindern. Das Madamal scheint, purpurn schimmernd, wie festgenagelt am Firmament zu hängen. Auch ohne die vielen Fliegen, die durch die Hitze aus ihren Verstecken gelockt wurden, fiele es nicht leicht, in Borons Armen zu versinken.

Der nächste Tag verspricht keine Besserung. Die Luft ist zum Schneiden dick, und die Kleider kleben durchnäßt an den schwitzenden Körpern der Helden. Zwar versucht jeder, die Vorgänge des letzten Nachmittags zu verdrängen und die Festtagsstimmung aufrecht zu erhalten, doch wird allerorten deutlich, daß ein schwarzer Schatten sich über das malerische Dorf gelegt hat.



Meisterinformationen:

Es steht den Helden frei, weitere Nachforschungen anzustellen, wobei insbesondere die *Goldkehlchen* mit interessanten Hintergrundinformationen aufwarten können. Des weiteren zeigt sich, daß die Nostrier eine bedrohlich-aggressive Haltung eingenommen haben, nachdem sich herumgesprochen hat, daß der Barde ein Landsmann war.
Was die Helden auch tun mögen, der letzte Wettkampf rückt unaufhaltsam näher – und mit ihm das Finale des Abenteuers.

ANDRA-ABWÄRTS

Am späten Nachmittag versammeln sich die Schaulustigen an den Ufern der Andra, oberhalb des Wasserfalles. Eine Meile, bevor die Wasser des Flusses 40 Schritt in die Tiefe stürzen, wurde ein dickes Tau quer überden Fluß gespannt. Hier stauen sich gut 100 mächtige Steineichenstämme, die den Mittelpunkt des nun folgenden Spieles darstellen.

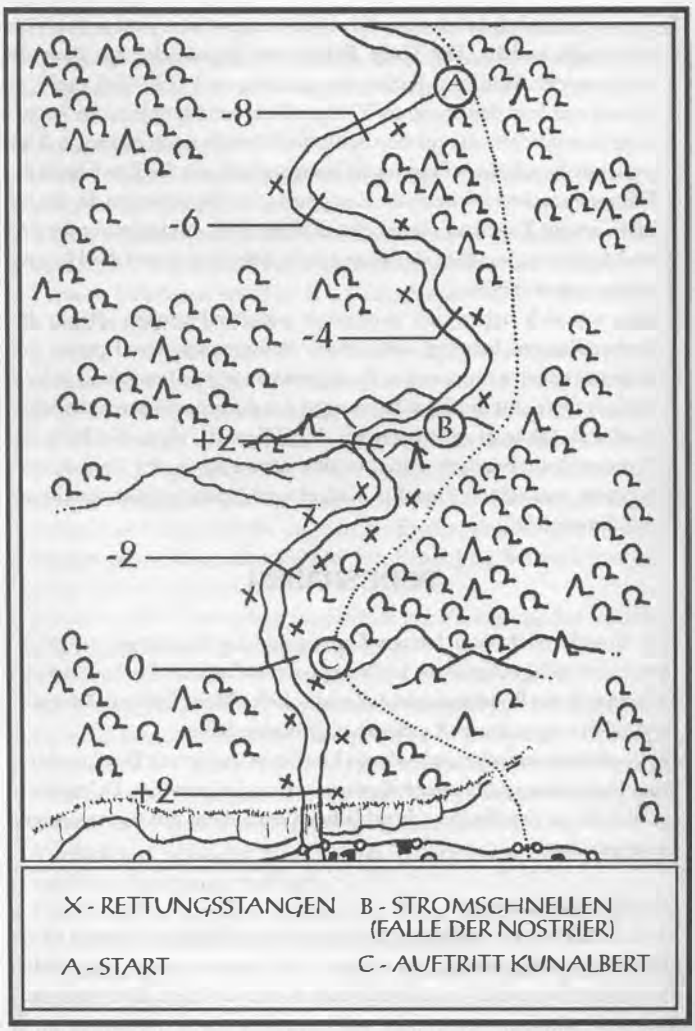
Meisterinformationen:

Bislang fand dieser Wettbewerb eine Meile flußabwärts statt, um das Leben der Teilnehmer bei dem ohnehin riskanten *Baumstamm-Balancieren* nicht unnötig zu gefährden, des weiteren darf davon ausgegangen werden, daß mindestens die Hälfte der Baumstämme bei dem Sturz über den 40 Schritt hohen Katarakt zerstört werden. Grund genug für die Nostrier, diese Änderung zu verlangen, um die Staatskasse des ungeliebten Nachbarn zu belasten.

Die Regeln

Zu Beginn müssen die Kombattanten auf den hintersten Baumstämmen Aufstellung nehmen. Hernach wird das sichernde Tau gekappt und die Stämme setzen sich in Bewegung. Erstes Ziel ist es nun, nicht ins Wasser zu fallen; kein leichtes Unterfangen, da die Stämme immer wieder gegeneinander stoßen und sich im Wasser drehen (unangenehm für jene, die denken, es reiche aus, sich einfach an einem Stamm festzuklammern, bis der Wasserfall erreicht ist). Zudem sind da natürlich noch die anderen Teilnehmer, die auf jeden Kontrahenten losgehen, der den Anschein macht, er könne eine ernsthafte Konkurrenz darstellen.
Um zu verhindern, daß einzelne Teilnehmer ertrinken oder abgetrieben werden, sind auf beiden Ufern in regelmäßigen Abständen Männer und Frauen mit langen Stangen postiert, um gefährdeten Mitspielern aus den Fluten zu helfen.

Gestalten Sie das als schnelle Folge von GE-**Proben** – positive Talentwerte in *Akrobatik* und *Körperbeherrschung* können (geviertelt, abgerundet) als Bonus hinzugezählt werden.
Wenn Ihre Spieler Vergnügen an Würfelduellen haben, dürfen sie sich hier nach Belieben austoben. Ansonsten empfehlen wir, die Proben auf ein Mindestmaß zu beschränken, und sich mehr auf die Beschreibung der Einzelaktionen zu konzentrieren.
Schnell wird deutlich, daß Nostrier und Andergasten versuchen, die vordersten Stämme zu erreichen: Da jeder Wettkämpfer bestrebt ist, erst kurz vor dem Wasserfall abzuspringen, muß er sichergehen, die letzte rettende Stange erreichen zu können. Wer auf den vordersten Baumstämmen balanciert, befindet sich früher in der Reichweite der letzten Stange. Die hinteren Plätze haben das Nachsehen und müssen sich entscheiden, entweder früher abzuspringen, oder das Risiko einzugehen, in die Tiefe gerissen zu werden, was **4W20 SP** mit sich bringt.
Auseinandersetzungen werden nach den Regeln zum Waffenlosen Kampf abgewickelt. Selbstverständlich folgt auf jeden eingesteckten Treffer eine GE-Probe, die um die erhaltenen SP erschwert ist.
Ein ins Wasser gestürzter Held ist noch nicht grundsätzlich aus dem Rennen. Er kann versuchen, sich wieder auf einen Baumstamm zu ziehen (*Schwimmen*-Probe+3, KK-Probe). Eine Gefahr stellen hierbei vor allem die anderen Stämme dar, die drohen, den Helden zu rammen und unter Wasser zu drücken. Leichter ist es, eine der hilfreich ausgestreckten Stangen zu fassen (*Schwimmen*-Probe–6), oder selbständig das Ufer zu erreichen (einfache *Schwimmen*-Probe).
Es versteht sich von selbst, daß alle Aktionen schwieriger werden, je näher der drohende Katarakt rückt: die Geschwindigkeit steigt und die



Stämme treiben immer weiter auseinander: Orientieren Sie sich an der abgebildeten Karte, um alle Proben auf GE bzw. *Schwimmen* entsprechend zu modifizieren.
Mit diesen Regeln sollte es ein Leichtes sein, den Höhepunkt der Spiele zu einem unvergeßlichen Erlebnis für alle Beteiligten zu machen, zumal die anderen Parteien noch ein paar Überraschungen parat haben.

LUG UND TRUG

Meisterinformationen:

Selbstverständlich haben Nostrier und Andergaster auch diesmal einiges aufgeboten, um die Partie für sich zu entscheiden.
Die Holzfäller haben hier natürlich klaren Heimvorteil. Schon vor Tagen wurde gut ein Viertel der Baumstämme mit Gewichten präpariert, um sie zu stabilisieren. Bei genauem Hinsehen können die Kerben, mit denen die entsprechenden Stämme markiert sind, auch von den Helden erkannt werden (genaueres überlassen wir Ihrer meisterlichen Entscheidung). Sofern man sich ausschließlich auf diesen Stämmen bewegt, sind alle GE-Proben um 3 Punkte erleichtert.
Unsere nostrischen Freunde mußten da zu weniger subtilen Mitteln greifen. An einer schwer zugänglichen Stelle, die zudem von den Schaulustigen nicht eingesehen werden kann, haben sie in der letzten Nacht ein dünnes Seil über den Fluß gespannt, das jeden stehenden Wettkämpfer von den Füßen reißt, sofern ihm keine *Körperbeherrschungs*-Probe+6 gelingt. Natürlich haben die Helden zuvor durch *Sinnesschärfe-* und *Gefahreninstinkt*-Proben die Möglichkeit, das Seil rechtzeitig zu erkennen, bzw. zu bemerken, daß die Nostrier kollektiv in die Knie gehen.

AUFTRITT KUNALBERT

Lesen Sie den Spielern kurz vor der letzten Flußbiegung folgenden Text vor: „Das Dröhnen des Wasserfalls verschluckt fast jedes Geräusch in

eurer Umgebung. Es umgibt euch so vollständig, daß euch das Gefühl überkommt, bereits mit den tosenden Wassern der Andra in die Tiefe gerissen zu werden, obgleich der Katarakt erst hinter der nächsten Biegung sichtbar werden dürfte.
Doch dann: Aufruhr, Schreie des Entsetzens aus vielen Kehlen! Der süße Duft des Todes weht über die Wasser zu euch herüber. Links des Flusses ist die Menge in heller Aufruhr. Ihr seht einen Ritter in kompletter Gestechrüstung und angelegter Kriegslanze, der sein Streitroß im gestreckten Galopp den Pfad ins Dorf hinab treibt. Er führt die Andergaster Eiche im Schild; ein Hauch des Todes folgt seinen Spuren und läßt die Pflanzen längs seines Weges binnen weniger Herzschläge fahl werden.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie Kunalbert folgen wollen, um weiteres Unheil zu verhindern, oder es vorziehen, bis zum bitteren Ende auf den Baumstämmen zu verbleiben.
Falls Ihre Spieler anfangen, jetzt Rechnungen anzustellen, ob sie in der Wertung weit genug vorne liegen, um es sich leisten zu können, jetzt auszusteigen, verlangen Sie SOFORT eine Entscheidung. Hier sind Helden gefragt, keine Buchhalter!
Wenn die Helden den Entschluß fassen, dem schwarzen Ritter zu folgen, dürfen Sie sofort zum nächsten Kapitel übergehen, dessen Überschrift ja schon nichts Gutes ahnen läßt.
Ansonsten werden die Helden ihre liebe Not haben, bei dem Gerangel um den letztmöglichen Absprung einen sicheren Platz zu ergattern. Fordern sie den Spielern alles ab, ersparen Sie ihnen auch nicht die Beschreibung des wackeren Holzfällers, der bei dem Kampf um die rettende Stange den kürzeren zog, um unter schrecklichen Schreien in die Tiefe gerissen zu werden.
Mittlerweile sind die Berichte von der Sichtung des Ritters bis zu der Nostrisch-Andergastischen Gesellschaft vorgedrungen. Es herrscht ein großes Durcheinander und niemand zeigt Interesse an den Siegern des Wettkampfes.

BRENNENDE RACHE, BLUTENDES HERZ

Am Ufer angekommen stellt sich den Helden erst einmal das Problem, ein paar Pferde zu organisieren, um bei der Verfolgung des Ritters auch nur den Hauch einer Chance zu haben. Ist dieses Problem (durch selbstsicheres Auftreten) erst einmal gelöst, fällt es leicht, sich an seine Fersen zu heften: Man folge nur den Spuren von Tod und Verwesung, die ihn begleiten.

Meisterinformationen:

Selbst wenn die Helden den schnellstmöglichen Weg gewählt haben, wird es nicht einfach sein, den Edlen von Süppelbrack zu stoppen, bevor er sein Opfer erreicht hat: Alvena, sein eigen Fleisch und Blut.
Der Pakt mit Blakharaz hat Kunalberts Gespür für sein Opfer dermaßen gesteigert, daß er in jedem Fall den direkten Weg wählen wird, um seine Tochter zu erreichen.
Drei gelungene *Reiten*-Proben sind vonnöten, um ihn einzuholen, bevor er Alvena auf dem menschenleeren Marktplatz stellt (beim Passieren des Andersteiner Tores stoßen die Helden auf zwei verwundete Wachleute, die von Kunalbert niedergeritten wurden: Die beste Möglichkeit, um sich vor dem anstehenden Gefecht noch mit Waffen – Kurzschwertern und Hellebarden – zu versorgen) ...

"Ihr treibt die Pferde voran, dem Dorfzentrum entgegen und erkennt Alvena, die Gattin des dahingemordeten Barden, die sich hilflos im Staub des Marktplatzes windet. Über ihr, turmhoch aufragend, der Andergaster Ritter, der sein schwarzes Roß wieder und wieder aufsteigen läßt, um die junge Frau unter den scheinbar flammenden Hufen zu zermalmen.
Da geht ein Ruck durch die Dämonenmähre. Sie läßt von ihrem Opfer ab, und wendet sich euch zu, wobei ihre lodernden Augen euch mit unheiliger Intelligenz fixieren. Der Ritter stößt einen langen Schrei aus, in den sich Qual und Enttäuschung mischen. Er legt seine Lanze auf dich an, deren tödliche Spitze von schwarzen Flammen umspielt wird. Der Boden scheint zu beben, als das schwarze Roß einen Satz macht, um geradewegs in einen unaufhaltsam wirkenden Galopp zu verfallen."

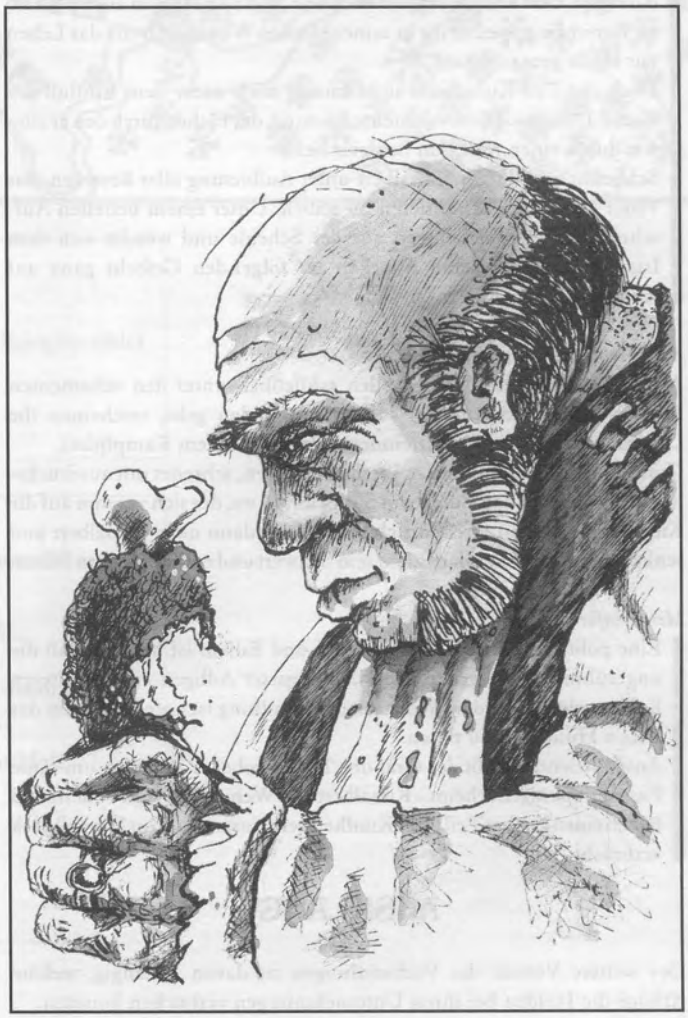
Meisterinformationen:

Bei diesem Kampf sollten Sie keinen Wert auf *Action* legen, werter Meister. Schildern sie statt dessen die todbringenden Attacken des Ritters in aller Ausführlichkeit, foltern sie die Spieler, indem sie den Moment, an dem Sie die Würfel sprechen lassen, immer wieder hinauszögern. Dieser Kampf ist nicht kurz und heftig; in den Köpfen der Spieler sollte er vielmehr zeitlupengleich ablaufen.
Der Iriadhzal spielt mit seinen Opfern: Vor den Augen der Helden scheint das ganze Dorf in fauligem schwarzem Eiter zu versinken, das Visier des Ritters klappt auf, und enthüllt die Fratze einer Alptraumkreatur, die Haut der Helden reißt auf und blättert vom Körper ab – eben alles, was geeignet scheint, die Spieler in Schrecken zu versetzen (scheuen Sie sich auch nicht, illusionären Schaden auszuteilen, ansonsten werden Ihre Spieler Ihnen ohnehin keinen Glauben schenken).
Auf dem Höhepunkt des Gefechts wankt, kurz nach Sonnenuntergang, die totenblasse Gestalt Leomyns aus dem Tempel der Travia; mit ausgestreckten Armen, hirnlos grinsend, torkelt er auf Alvena zu, deren Schreie über den staubigen Marktplatz gellen.

Kunalbert von Süppelbrack

MU 17	**KL** 10	**IN** 16	**CH** 9	**FF** 10	**GE** 13	**KK** 16
AG 1	**HA** 5	**RA** 2	**TA** 1	**NG** 3	**GG** 6	**JZ** 8
ST 8	**MR** 17	**LE** 57	**AT/PA** 18/10 (Bastardschwert)			
TP 1W+7	**RS** 11 (Gestechrüstung)					

Lanzenangriff: 18
Wichtige Talente: Reiten 11, Selbstbeherrschung 18
Bedenken Sie, daß einige der Werte Kunalberts auf den Blakharaz-Pakt zurückzuführen sind. Nach einem ersten erfolgreichen Lanzenangriff (TP:



3W+6), geht er in den Nahkampf über. Die AT/PA-Werte gelten ausschließlich für den Kampf zu Pferd.

Iriadhzal, der Unbarmherzige Verfolger

MU 20 **AT** 15 **PA** 10 **LE** 85 **RS** 3 **TP** 2W+6 **MR** 25

Iriadhzal ist ein Meister der Illusionsmagie und liebt es, seine Auftritte möglichst effektvoll zu gestalten. Der Dämon ist in seiner derzeitigen Form durch gewöhnliche Waffen zu verletzen, regeneriert aber jede KR 1W6 LP.

Leomyn Dopjeskuche, ein lebender Leichnam

MU30 **AT** 8 **PA** 2 **LE**30 **RS** 1 **TP**1W+2 **MR**5

Meisterinformationen:

Sofern unsere Helden zu unterliegen drohen, bietet es sich an, die Andergaster Delegation auf dem Marktplatz erscheinen zu lassen, unter der sich auch der Kampfmagier **Döbelfried aus Beilstatt** (9. Stufe) befindet, der versucht, den Ritter mit einem CULMINATIO aus dem Sattel zu heben (im Zweifelsfall tut es auch der weniger elegante IGNIFAXIUS)

ZU SPÄT, ZU SPÄT!

Wenn unsere Helden (was der wahrscheinlichste Ausgang ist) zu spät auf dem Marktplatz erscheinen, erblicken sie Kunalbert, der neben seiner Tochter am Boden kniet und verzweifelt versucht, das Visier des schwarzen Helmes zu öffnen. Neben ihm steigt der schwarze Hengst in all seiner unheiligen Pracht immer wieder auf, sein infernalisches Wiehern läßt das Gefüge der Sphären erzittern.

Meisterinformationen:

Als Alvena unter den Hufen der Dämonenmähre ihren letzten Atem aushaucht, fällt aller Haß von Kunalbert ab. Schlagartig kehren all die Erinnerungen an die unbeschwerte Zeit zurück, bevor er seine Tochter nach Havena schickte. All die Jahre, in denen sie sein ein und alles darstellte. Und könnte es nicht auch sein, daß seine Gattin auch deshalb zu Boron ging, weil er ihr in seiner blinden Wut auf Alvena das Leben zur Hölle gemacht hat?

Doch ein Teil Kunalberts steht immer noch unter dem Einfluß des Rache-Dämons. Diese verfluchte Rüstung, der Helm, durch den er alles wie durch einen rötlichen Schleier sieht!

Schließlich gelingt es Kunalbert unter Aufbietung aller Reserven, das Visier aus seinen Scharnieren zu reißen. Unter einem befreiten Aufschrei reißt er sein Schwert aus der Scheide und wendet sich dem Iriadhzal zu, der seine Attacken im folgenden Gefecht ganz auf Kunalbert konzentriert.

Allgemeine Informationen:

Als das Roß aus den Niederhöllen schließlich unter den vehementen Hieben Kunalberts und der Helden zu Boden geht, erscheinen die Delegationen der beiden verfeindeten Reiche auf dem Kampfplatz.

Graf Wenzeslaus, von seinem Pferd abgesessen, schreitet mit ausdrucksloses Gesicht auf den Edlen von Süppelbrack zu, der sich vor ihm auf die Knie herabläßt. Kurz treffen sich ihre Blicke, dann nickt Kunalbert und senkt den Kopf. Wenzeslaus zieht sein Schwert und enthauptet den Mann.

Meisterinformationen:

Eine politische Entscheidung: Prinz und Edlem ist bewußt, daß die ungesühnten Verbrechen eines Andergaster Adligen einen weiteren Krieg auslösen würden. Wenzeslaus' Handlung ist notwendig, um das Leben Hunderter zu retten.

Anschließend verläßt der Graf den Platz, wobei er mühsam um seine Fassung zu ringen scheint – Kunalbert und Wenzeslaus sind Vettern und haben einen großen Teil ihrer Kindheit gemeinsam auf Gut Süppelbrack verbracht.

AUSKLANG

Der weitere Verlauf der Verhandlungen ist davon abhängig, welche Erfolge die Helden bei ihren Unternehmungen verbuchen konnten.

Sofern es ihnen gelang, sowohl die Spiele zu gewinnen, als auch den Urheber der Morde vor der Nostrischen Gesandtschaft zu *vertuschen*, dauert es eine Woche, bis es bei den Unterredungen, nach anfänglichen Erfolgen, zu Unstimmigkeiten kommt, und die Nostrier in die Heimat zurückkehren – in diesem Fall sollten die Helden erst später von den gescheiterten Verhandlungen erfahren, um die Abreise aus Andrafall nicht zu deprimierend zu gestalten. Ein ausdrückliches Lob von Seiten Montanos und Vilmajas ist den Helden gewiß. Neben einem Empfehlungsschreiben erhalten sie eine Belohnung von insgesamt **80 Dukaten**, sofern keine anderen Vereinbarungen getroffen wurden.

Andernfalls bricht die Nostrische Delegation bereits nach zwei Stunden ihr Lager ab. Das Gefühl versagt zu haben, wird allenfalls von den **50 Dukaten** Belohnung der beiden Botschafter etwas gemildert.

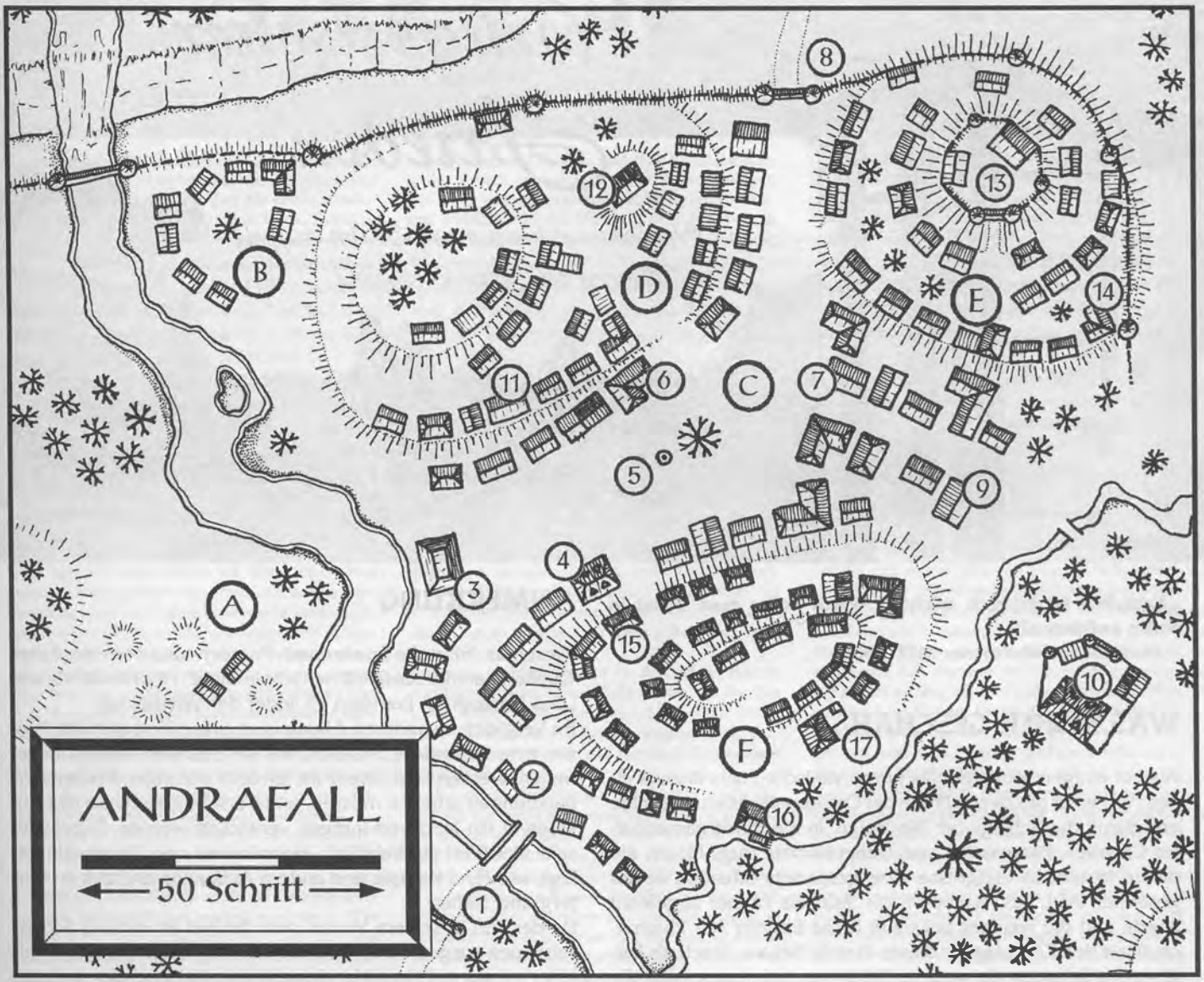
Auch wenn es den Helden gelungen sein sollte, das Leben Alvenas zu retten, haben sie die Taten ihres Vaters und das Auftauchen ihres toten Gatten auf dem Schlachtfeld derart erschüttert, daß allenfalls die Brüder und Schwestern vom Orden der Hl. Noiona in der Lage sein dürften, ihren verstörten Geist zu heilen.

Als Belohnung für den gewonnenen Wettkampf überreicht Graf Wenzeslaus eine versilberte Holzfälleraxt (Materialwert: 2 Dukaten; ein patriotischer Andergaster wäre jedoch sicher bereit, weit mehr dafür zu zahlen – sofern er über die Mittel verfügt). Auch Prinz Andarion läßt sich nicht lumpen und stiftet eine vergoldete (hölzerne) Salzarele von ähnlichem Wert.

Mit der Vergabe der Abenteuerpunkte sollten Sie, angesichts des bitteren Nachgeschmackes dieses Szenarios, nicht geizen: Je nach Erfolg und Rollenspiel erscheinen 100 bis 200 AP je Held durchaus angebracht.

Sie sollten selbst entscheiden, welchen Helden Sie darüber hinaus freie Steigerungswürfe in folgenden Talenten zugestehen wollen: *Raufen*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Zechen*, *Tanzen*, *Geographie* und *Staatskunst* wären möglich.





ANDRAFALL

Einwohner: um 700 (40% Holzfäller, 20% Jäger, viele Veteranen und Kriegsinvalide)
Tempel: Firun, Travia, Tsa
Stadtherrin: Baron Wurdalak von Andrafall
Garnisonen: Ein Drittelbanner Andrafaller Axtschwinger

A: KÖHLER

B: GERBER

C: UNTER-ANDRA

1. Andergaster Tor
2. Herberge „**Waldesruh**“
3. Travia-Tempel
4. Hotel „**Lieb Andergast**“
5. Marktplatz
6. Gasthaus „**Alter Ingval**“
7. Schenke „**Orkentod**“
8. Andersteiner Tor
9. Schenke „**Eichelhäher**“
10. Königliches Forsthaus

D: BÄRENBERG

11. Wirtshaus „**Kronenhirsch**“
12. Firun-Tempel

E: GARNISONSHÜGEL

13. Garnison
14. Schenke „**Uns-Joborn**“

F: HOLZFÄLLERORT

15. Wirtshaus „**Gut Holz**“
16. Mühle
17. Tsa-Tempel