



HANWERK
SPLITTERMOND

DIE HÜTTE IM SUMPF

Deckblatt für den Wettbewerb

Die Hütte im Sumpf

Ein Splittermond-Abenteuer
für Abenteurer des ersten bis zweiten Heldengrades
von Aşkın-Hayat Doğan

Mit Dank an

Bötum, Daniel Bruxmeier, Yulita Colada, Marion Kreuz, Ezia Schrödinger, Martin Thönes und den Uhrwerk-Verlag

Ein besonderes Dankeschön geht an den Künstler **Raph Lomotan**. Ohne die freundliche Genehmigung für die Nutzung seines Bildes „Cabin in the Woods“ wäre dieses Abenteuer niemals entstanden.



Spielsystem: Splittermond

Spielwelt: Lorakis

Spielregion: Arwinger Mark

Schauplatz: Arwingen (beliebige Großstadt), Seelenmoor (Dorf Torfhalde)

Zeitraum: 2-3 Tage, 990-995 LZ, beliebig versetzbar

Im Kunstmuseum von Arwingen werden die Abenteurer in ein verfluchtes Gemälde hineingezogen und müssen sich in einer gefährlichen „Bildwelt“ mit skurrilen Regeln behaupten. Um aus dem Gemälde zu entkommen, müssen sie das „Herz“ des Bildes finden und zerstören. Doch es ist nicht ganz so einfach: Mörderische Untote, suspekte Personen und zum Leben erwachte Farbgeschöpfe machen es ihnen nicht gerade leicht.

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Aşkın-Hayat Doğan

Anmerkung

Die *Hütte im Sumpf* entstand 2015 ursprünglich als Beitrag für den [4. Wettbewerb der Drachenzwinge](#). Bei der vorliegenden Version handelt es sich um den *Director's Cut*: Die ungekürzte und überarbeitete Version, welche die Wettbewerbsbeschränkung von 60.000 Zeichen übersteigt. Die Ergänzungen beschränken sich hauptsächlich auf zusätzliche Anhänge und Erweiterungen beim beschreibenden Erzählteil.

Bildnachweise

S. 1, 12, 33 und Cover: „[Cabin in the Woods](#)“ von [Raph Lomotan](#)
S. 10, 15: **Die Arwinger Mark**. S. 53-54. Die Bildrechte liegen beim Uhrwerk Verlag und dürfen ohne die Genehmigung des Verlags nicht außerhalb des Abenteuers verwendet werden.
Alle anderen Illustrationen stammen vom Autor. Ohne seine Zustimmung dürfen sie nicht verändert, anderweitig veröffentlicht oder außerhalb des Abenteuers verwendet werden.

Layout

Daniel Bruhmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Inhalt

| | |
|---|-----------|
| Deckblatt für den Wettbewerb..... | 1 |
| Impressum | 2 |
| Inhalt | 3 |
| Einleitung | 4 |
| Die Farbpalette des Spielleiters | 5 |
| Abenteuerverlauf..... | 5 |
| Neolunaristische Bildaxiomatik | 5 |
| Die Farben der Magie | 8 |
| Die Frau im Blumenkleid..... | 9 |
| Viele bunte Bilder – Der Einstieg | 10 |
| Die Farben des Mondes | 10 |
| Bild 2014 - Die Hütte im Sumpf | 11 |
| Schauplatz I: Die Hütte des Barons | 12 |
| In der Hütte | 13 |
| Schauplatz II: Der Dorfweg | 15 |
| Schauplatz III: Das Dorf..... | 15 |
| Die Höfe | 16 |
| Das Herrengut..... | 18 |
| Die Dorfbewohner | 19 |
| Schauplatz IV: Der Wald | 20 |
| Schauplatz V: Der Unterschlupf..... | 21 |
| Schauplatz VI: Der Tränendamm | 22 |
| Schauplatz VII: Der Sumpf..... | 22 |
| Das Herz..... | 23 |
| Die Herzen des Barons | 24 |
| Tipps aus der Testrunde..... | 25 |
| Epilog | 25 |
| Anhang..... | 26 |
| Das Abenteuer für Kunstbanausen..... | 26 |
| Dramatis Lebewesen | 27 |
| Zerfleddertes Notizbuch | 30 |
| Bilder, Karten, Pläne | 31 |

Einleitung

Hintergrund

Der beliebte Baron *Raphar von Starenfels* führte mehr als 50 Jahre die Baronie Starenfels im Westen des Seelenmoors. Seine Regierungszeit gilt als Blütezeit in der Geschichte der Baronie und zudem zählte der begeisterte Schmetterlings-sammler zu den wichtigsten Malern der ganzen Arwinger Mark, der sage und schreibe 2014 Gemälde in seinen 77 Jahren fertiggestellt hat. Er war ein berühmter Vertreter der *Neolunaristen*, die ihre Farben mit gemahlenem Mondstein versetzen. Als er 986 LZ das Zeitliche segnete, verfiel die ganze Baronie in eine wochenlange Trauer. Doch nur sehr wenig ist bekannt, dass der Gute noch eine dritte Leidenschaft hatte: Er folterte und ermordete für sein Leben gern Frauen.

Über Jahrzehnte zog er sich immer wieder in eine kleine Hütte am Rande des Seelenmoors zurück, die er sich in der Nähe des Dorfes *Torfhalde* bauen ließ. Berauscht und inspiriert durch seine Morde malte er seine besten Bilder in der entlegenen „Erholungsklausur“. Als sein Sohn und Nachfolger *Reyfar* das schreckliche Geheimnis entdeckte, ließ er seinen Vater unter Vortäuschung einer Krankheit in der Familienburg bis zu seinem Tod einsperren.

Raphar verbrachte seine letzten Monate mit Malen. Die Sehnsucht nach der schönen Zeit in der Hütte quälte ihn bis zum Tode. Sein letztes Bild „*Die Hütte im Sumpf*“ grundierte er mit seinem eigenen Blut und bemalte es mit den Farben, deren Leim er aus den Knochen seiner früheren Opfer gewonnen hatte. In derselben Nacht hallten seine dunklen Gesänge quer durch die Burg und am nächsten Morgen fand man seine Leiche vor dem fertiggestellten Werk. Baron *Reyfar* verschenkte noch alle vorhandenen Gemälde verschiedenen Museen in Selenia. Das letzte vermachte er dem Kunstmuseum in Arwinger: Das unheilige „*Bild 2014 – Die Hütte im Sumpf*“ hängt jetzt an einer Wand des Museums und dient der dunklen Seele Baron *Raphars* als sinistere Heimstatt.

Handlung

Die Abenteurer helfen dem Zirkelrat *Asmus Jalander* bei den Vorbereitungen einer Gemäldeausstellung im Arwinger

Kunstmuseum. Als sie vor dem Bild „*Die Hütte im Sumpf*“ von *Baron Raphar von Starenfels* stehen, werden sie in Folge eines magischen Phänomens in das Gemälde hineingezogen. Die Abenteurer finden sich vor der Hütte im Bild wieder und werden Akteure in einer skurrilen Welt, die dem kranken Geist des verstorbenen Barons entsprungen ist. Um aus dem Gemälde zu entkommen, müssen sie das „Herz“ des Bildes finden und zerstören. Doch es ist nicht ganz so einfach: Mörderische Untote, suspekter Dörfler und ins Leben erwachte Farbgeschöpfe machen es ihnen nicht gerade leicht.

Zum Geleit

„*Die Hütte im Sumpf*“ ist für eine klassische Abenteurergruppe konzipiert und hat keine Einschränkungen bei der Charakterauswahl. Kampf-, natur-, sozial- und magieorientierte Klassen kommen mehr oder weniger gleichermaßen auf ihre Kosten. Um das Abenteuer zu leiten brauchen Sie lediglich die Kenntnis der Regeln aus dem Band **Splittermond: Die Regeln**. Für eine authentische Darstellung der *Arwinger Mark* wird Ihnen nahegelegt, die Regionalspielhilfe **Die Arwinger Mark** durchzulesen. Beide Bände finden Sie kostenlos auf www.splittermond.de. Die *Arwinger Mark* gilt als Einsteigerregion für **Splittermond** und dementsprechend sind schon diverse Abenteuer in der Mark erschienen, die Sie sich als Inspirationsquelle oder Anschlussabenteuer zu Gute führen können: **Das Geheimnis des Krähewassers**, **Die Bestie von Krahorst**, **Nacht über Tannhag**, **Seelenqualen** und **Zwist der Geschwister**.

Abkürzungsverzeichnis

| | |
|---------------|---------------------------------|
| Mark | Die Arwinger Mark |
| Regeln | Splittermond: Die Regeln |
| Welt | Splittermond: Die Welt |

Die Farbpalette des Spielleiters

oder WTF: Worauf lasse ich mich da bloß ein?!

Die „Hütte im Sumpf“ ist ein verschrobenes Horrorszenario, das dem Spielleiter alle nötigen Hilfsmittel bereitstellt. Es gibt zwar ein festes Abenteuerziel, aber der Weg dahin ist nicht in Stein gemeißelt. Wie sich das Geschehen entwickelt, kann von Gruppe zu Gruppe frappierend anders ausfallen. Das bietet den Abenteurern zwar größtmögliche Freiheiten, sich in einem „Open-Swamp“ auszutoben, fordert aber Sie als Spielleiter enorm im punkto Improvisation

und Abenteuerüberblick heraus. Des Weiteren kommt noch ein gehöriges Maß an Vorbereitung und Verinnerlichung der Gegebenheiten auf Sie zu. Außerdem besitzen die Abenteurer die zusätzliche Möglichkeit, durch künstlerische Freiheit das Kräfteverhältnis erheblich zum Wanken zu bringen - was Sie oft zum Schwitzen bringen könnte. Die folgenden Erläuterungen mögen Ihnen Klarheit verschaffen.

Abenteuerverlauf

Das einleitende Kapitel im Museum, bevor die Abenteurer in das Bild hinein verhext werden, ist nahezu frei in Lorakis wählbar. Auf die Einstiegsmöglichkeiten wird im zugehörigen Kapitel **Viele Bunte Bilder** (S. 10) näher eingegangen. Das Hauptabenteuer im Gemälde findet in einer entlegenen Örtlichkeit in der *Arwinger Mark* statt, die am Grenzübergang von Wald zum Sumpf im *Seelenmoor* (**Mark** S. 16-18) liegt.

Wenn wir uns die *Karte* auf Seite 6 ansehen, gibt es zwei wichtige Schauplätze, die den Ablauf bestimmen: Die Abenteurer erwachen in der Hütte (**I**) und finden ihren Weg zum Dorf (**III**). Im Dorf sammeln Sie Informationen über das

„Herz“ des Bildes und vernichten es, um wieder in ihre eigene Realität zu gelangen. Dabei kann es mehr als nur ein „Herz“ geben; Näheres zu den *Herzen* erfahren Sie im Kapitel **Das Herz** (S. 23).

Die Schauplätze Dorfweg (**II**), Wald (**IV**), Unterschlupf (**V**), Tränendamm (**VI**) und Sumpf (**VII**) haben für das Bestehen des Abenteurers nur sekundären Wert, können aber bisweilen andere Facetten der Gemälde-Welt zu Tage fördern. Ab Seite 12 wird einzeln jeder Schauplatz aufgeführt. In der Regel beginnen die Abschnitte mit einer allgemeinen Beschreibung der Umgebung und abschließend werden diverse Szenen aufgelistet, die Sie verwenden können.

Neolunaristische Bildaxiomatik

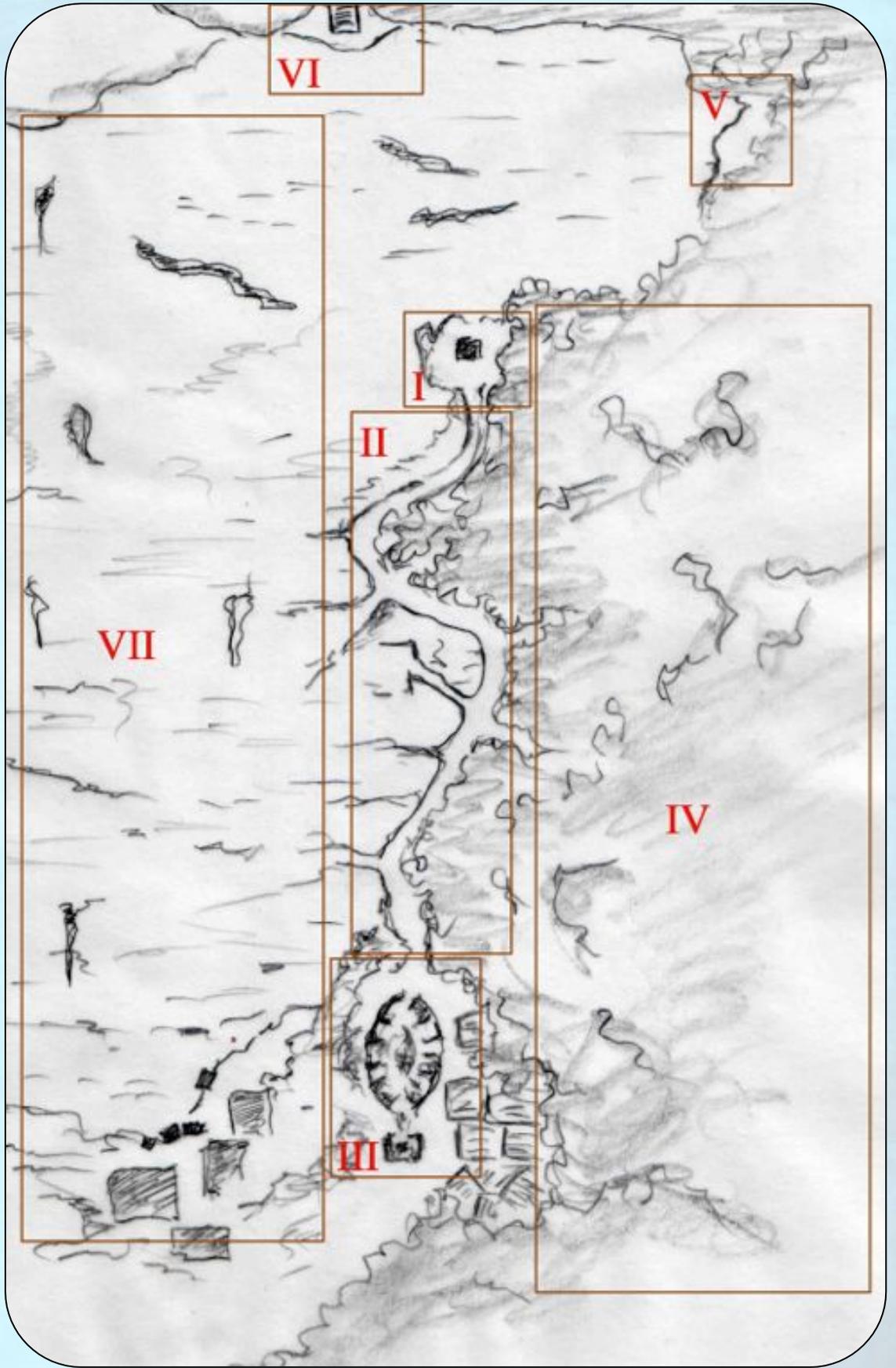
Die Abenteurer werden die Schauplätze wahrscheinlich mehrfach aufsuchen, Neues erleben oder die Geschehnisse einfach wiederholen. Hierfür gibt es mehrere Gründe, denn das verfluchte Bild hat seine eigenen verwirrenden Gesetzmäßigkeiten.

Ort

In dem Moment, als sie das Bild betreten, verlassen die Abenteurer das Diesseits: Baron Raphar war in seinen letzten Jahren - vielleicht auch schon lange vorher - ein Anhänger der *Iosaris* (**Der Fluch der Hexenkönigin** S. 56-57; **Regeln** S. 313; **Welt** S. 266), der glühenden Erzfeindin der Götter. Die kleine *Subdomäne* des Bildes befindet sich in der mythischen Domäne, dem Wohnsitz der Götter. *Iosaris* gewährte ihrem Jünger dieses Schlupfloch, der bei der

Erschaffung des Bildes Leib und Seele der Göttin geopfert hat.

Sie können natürlich auch eine andere Gottheit (**Welt** S. 263-266) auswählen oder sich eine neue ausdenken. Vielleicht ein uralter Rachegott der *Dracurier*? Der Baron mag auch ein Pakt mit einer finsternen Macht aus dem Feenreich eingegangen sein und die Subdomäne ist vielleicht doch ein Teil der *Anderswelt*. Vielleicht steckt eine immens mächtige *Düsterfee*, ein Rachebold aus Blut und Schatten oder ein skrupelloser Maler aus der Feenwelt dahinter, der Seelen für die Herstellung seiner schimmernden Farben braucht. Aktuell (Mai 2015) sind noch keine spezifischen Splittermond-Publikationen erschienen, welche die jenseitigen Domänen (**Welt** S. 7-8) näher erläutern oder reglementieren. Da sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt.



Raum und Zeit

Innerhalb des Gemäldes herrschen andere räumliche Gesetze. Die Ränder des Bildes, sprich die Grenzen, sind unscharf. Würden die Abenteurer im Wald immer Richtung Osten laufen, würden sie stets verschwommene Bäume in der Ferne sehen. Sie würden zwar das Gefühl haben, immer weiterzulaufen, aber sich nicht von der Stelle bewegen. Genauso gibt es keine verlässliche Tiefenschärfe über lange Distanzen. Ein Individuum kann innerhalb des Bildes ungefähr 100 Schritte in jede Richtung alles erkennen. Danach wird die Sicht unscharf und verschwimmt in einem Mischmasch aus den gängigen Farben der Umgebung.

Auch die Zeit ist relativ. Haben die Abenteurer bei ihrem ersten Weg von der Hütte (I) zum Dorf (III) eine halbe Stunde gebraucht, kann es beim zweiten Mal einen halben Tag oder nur fünf Minuten dauern. Selbst die 20 Minuten Ruderfahrt von der Hütte (I) zum Tränendamm (VI) kann gefühlt ein bis zwei Tage anhalten. Hier sind Sie der Herrscher über die Zeit und können sie so weit ausdehnen und raffen, wie Sie es für den Abenteuerverlauf für nötig erachten.

Leben und Tod

Innerhalb des Gemäldes verfügen die Abenteurer über eine gewisse Langlebigkeit, die Nebenwirkungen mit sich bringt. Wenn ein Abenteurer im Bild stirbt, ist er nicht gleich tot: Er verschwindet im Moment seines Todes vor den Augen aller und taucht wieder am Anfang vor der Hütte (I) auf. Doch mit jedem Tod verschwimmen die Konturen der Abenteurer leicht wie verschmierte Farbe. Es hat zwar keine Konsequenzen auf die geistigen Fähigkeiten, aber alle körperlichen Proben sind von nun an um einen Punkt erschwert. Die Erschwernisse sind proportional zu den erlittenen Toden. Ist man zwei Mal gestorben, sind die Proben um zwei erschwert. Bei drei Toden um drei usw.

Zudem blutet der Abenteurer nach dem ersten Tod nicht mehr, wenn er verletzt wird. Seine Wunden sehen aus wie Risse im Papier, aus denen ein verschiedenfarbiges, dickflüssiges Sekret rausquillt, das an Ölfarbe erinnert. Doch nach dem letzten Tod ist die Essenz des Abenteurers so löchrig, dass sie durch das Bild unwiederbringlich in Iosaris' Domäne wandert. Wahrscheinlich werden die Abenteurer die Queste schon meistern, bevor sie sich letztendlich in Luft auflösen, aber legen Sie die Menge der zu Verfügung

stehenden Leben zu Beginn schon fest. Die mystifizierten Zahlen fünf, sieben und neun eignen sich gut dafür.

Innerhalb des Bildes verspüren die Abenteurer weder Hunger noch Durst. Die fehlende Nahrungsaufnahme hat auch keinerlei Auswirkungen auf den Zustand der Abenteurer. Auch Gifte und Krankheiten existieren nicht im Bild: Grippe, Wundfieber oder Pest sind absent. Das bedeutet nicht, dass die Abenteurer bei jeder Nebenwirkung schaufelweise Schlamm löffeln oder Moorwasser trinken sollen, denn ihr Geruchssinn und ihre Geschmacksnerven sind noch intakt: Brechreiz und Ekel müssten schon noch überwunden werden.

Bringen die Abenteurer einen Menschen oder ein Tier aus dem Bild um, zerplatzen diese in ihre Farbbestandteile und enden als Kleckse auf dem Boden. Mit der Zeit werden diese Kleckse vom „Leinwand“ aufgesogen und werden wieder eins mit den Gemälden: Die getöteten Wesen erwachen wieder zum Leben. Sie erleiden weder Mali, noch werden ihre Körper unschärfer als sonst. Eine Ausnahme bilden die selbstgemalten Geschöpfe, die im Abschnitt **Farben der Magie** (S. 8) näher erläutert werden.

Räumliche Demenz

Die sieben Schauplätze sind inhaltlich von einander getrennte autarke Gebiete. Es sind gemalte Stillleben, die auf *Standby* sind. Aktiviert werden sie nur, wenn Außenstehende – sprich die Abenteurer - sie betreten. Nachdem Verlassen versetzen sich die Gebiete in ihre gemalte Ursprungsform zurück. Hat zum Beispiel ein Abenteurer sich im Dorf als Schuster niedergelassen und drei Jahre dort gelebt, wird er ein Teil der Gemeinschaft werden. Macht er aber einen Spaziergang im Wald (VI), ist bei seiner Rückkehr alles zurück auf Null: Erstellte Objekte, gebaute Häuser, verknüpfte Beziehungen existieren nicht mehr. Die Dorfbewohner begrüßen den Fremden freundlich ohne jede Erinnerung an vergangene Zeiten.

Die Schauplätze sind zwar in ihrer „Erlebbarkeit“ von einander getrennt aber teilen sich dieselben Akteure. Stellen Sie sich die sieben Schauplätze als einzelne Szenen eines Theaterstücks vor, die zur selben Zeit vom selben Ensemble gespielt werden. Es ist sehr gut möglich, dass *Großmutter Nanja* (S. 16) gleichzeitig in der Hütte (I) eine Mütze strickt, im Dorf (III) ihre Milchkuh melkt und im Wald (IV) Kräuter sammelt.

Die Farben der Magie

In der Hütte des Barons stoßen die Abenteurer auf Gläser, die mit Farbe (S. 14) gefüllt sind: Malen die Abenteurer mit ihnen, erwachen ihre Kunstwerke zum Leben. Hierbei unterscheiden sich die Malwerke der Abenteurer deutlich von der Umgebung. Sie sind schärfer umrissen, einfach gefärbt und sind so eckig und kantig wie sie von den Abenteurern gezeichnet werden.

◆ Nicht jeder ist der geborene Künstler und Vorstellung und Wirklichkeit können stark variieren. Die Vision eines furchterregenden riesigen Drachen kann durch die Pinselführung eines ungeübten Abenteurers als hustendes Krokodil Gestalt annehmen. Dabei hat es seinen besonderen Reiz, einen griesgrämig laufenden Adler zu beleben, dessen Schwingen zu kurz zum Fliegen geraten sind oder einen tollpatschigen Ritter, der sein Schwert kaum richtig führen kann, da ihm nur vier Finger gezeichnet wurden. Verlangen Sie *Edelhandwerk*-Proben, die Sie je nach Belieben erschweren können: +5 für Strichmännchen, +25 für Drachen usw. Alternativ/ Zusätzlich können Sie den Spielern am Spieltisch auch Papier und Buntstifte aushändigen.

◆ Lassen Sie den Abenteurern ihre künstlerische Freiheit, doch bestehen Sie auf ein Mindestmaß an innerweltliche Stimmigkeit. Zum Beispiel könnte ein Arkurier mit der Farbe wilde *Raugarrkämpfer*, *Geisterwölfe* oder *Frostbestien* zum Leben erwecken, die ihm aus seiner Heimat bekannt sind. Von Reisenden mag er auch von den gefährlichen *Frostmammuts* (**Uhrwek! Das Magazin Ausgabe 4 / 2014** S. 30-31), den tückischen *Sanddrachen* aus Surmakar oder den legendären *Azurnen Riesen* gehört haben. Aber es dürfte keine plausible Erklärung dafür geben, warum er eine *Kalaschnikow*, eine *Boeing 77* oder gar *Raumschiff Enterprise* malen sollte.

◆ Eine gezeichnete Harpyie mag weiterhin furchterregend schreien, ein Gepard instinktiv seiner Beute hinterher jagen und Vögel mit Flügeln mögen auch fliegen. Aber gemalte Zwillinge von vernunftbegabten Wesen erhalten nicht die komplexe Denkfähigkeit ihrer Originale. Einfache Tätigkeiten wie schwertschwingende Männchen oder Lasten tragende Malsklaven sind zwar im Bereich des möglichen, aber sie können keine Intrigen spinnen. Zum Beispiel wird das Abbild eines berühmten Mediators aus Mertalia nicht die Dorfbevölkerung zu Tisch bitten, um bei einer Gute-Laune-Tee die Situation zu erörtern. Er mag aber einen vorzüglichen wortkargen Ruderer oder Holzfäller abgeben.

◆ Ziehen Sie für die Werte der Geschöpfe das Kapitel Gegner und Monster (**Regeln** ab S. 299) zu Rate. Für Vieles

lassen sich Äquivalente in dem Kapitel finden. Zum Beispiel sind die Werte der *Farbwachen* (S. 29) von den offiziellen Splittermond-Skeletten (**Regeln** S. 279) übernommen. Lassen Sie sich ruhig auch ein wenig Zeit, wenn es sich um Geschöpfe außer der Reihe handelt, wie ein Sandskarabäus mit einem Giraffenkopf. Bisweilen mag es sogar sehr unterhaltsam sein, Werte und Fähigkeiten gemeinsam mit den Abenteurern zusammenzubasteln.

◆ Alle Malgeschöpfe erhalten den *Typus: Farbwesen* und das *Merkmal: Verwundbarkeit gegen Wasserschaden*. Wenn selbstgemalte Geschöpfe sterben, kommen sie nicht wieder zurück.

◆ Um die Einstellung der gemalten „Lebewesen“ zu bestimmen, ist eine einmalige Loyalitätsprobe fällig. Für die Probe können Sie je nach Lebewesen *Anführen*, *Empathie*, *Redegewandtheit* oder *Tierführung* zulassen. Die Probe ist um die *Größenklasse* plus den *Monstergrad* (*Einzelgänger*) des Geschöpfes erschwert. Nehmen wir zum Beispiel einen Bären:

Größenklasse: 7

Monstergrad: 3/1

Zuschlag: 7+3=10

Probe: *Tierführung* gg. 10

| | |
|------------------------|---|
| Verheerend | Der Schöpfer entfesselt den Zorn des Wesens. Es greift ihn an. |
| Mislungen | Das Wesen ist sein eigener Herr und zieht von dannen. |
| Knapp Mislungen | Das Wesen zaudert noch. Eine erneute Probe mit einem kumulativen Malus von 3 Punkten ist möglich. |
| Gelungen | Das Wesen ist dem Schöpfer gegenüber loyal. |
| Herausragend | Das Wesen folgt den Anweisungen des Schöpfers bis in den Tod. |

◆ Unbelebte Objekte erfordern selbstverständlich keine Loyalitätsproben: Eine gemalte Schaufel verwandelt sich nicht in ein selbständiges Mordwerkzeug, das den Abenteurern eins überbrät.

◆ Es gibt einige Orte, an denen die Abenteurer auf die Farben stoßen können. Sie können auch ganz plakativ Farbgeschöpfe nach eigenem Ermessen auftauchen lassen, die von früheren Gefangenen im Bild gemalt worden sind. Diverse Vögel, erschreckende Raubtiere im Wald und sogar Nutzvieh im Dorf: Gänse, Hühner, Ochsen, Schweine, Milchkühe.

Die Frau im Blumenkleid

Baron Raphars Opfer sind allesamt hübsche junge Menschen- und Albenfrauen. Aber Achtung! Das Abenteuer hat mit Nichten das Ziel, Gewalt gegen Frauen und Gewalt an sich zu verherrlichen oder zu verharmlosen. Es wird explizit darauf verzichtet, detailliert auf die Narben oder die zugefügten Wunden einzugehen. Auch als Spielleiter können Sie auf die Wiedergabe derartiger Details verzichten und es schwammig halten. Zum Beispiel: eine gelungene *Heilkunde*-Probe zur Untersuchung der zugefügten Wunden: „*Diverse Wunden und Narben jeglicher Art und es sieht schlimm aus!*“

Sie als Spielleiter werden am Besten wissen, ob Ihre Spieler mit dem Tabuthema sensibilisiert genug umgehen können, ohne dass es am Spieltisch unschön wird.

◆ Der Einfachheit halber werden die Opfer meist als „Blumenfrauen“ oder „Frau im Blumenkleid“ bezeichnet. Aber es steht nirgendwo geschrieben, dass das Objekt der Begierde des Barons nicht männlich sein könnte. Dann ersetzen sie die hübschen Frauen durch hübsche Männer. Vielleicht hatte der Baron ja ein noch viel größeres Herz und Sie lassen sowohl Frauen als auch Männer auftreten. Entscheiden Sie nach Bauchgefühl.

◆ Im Abenteuer treten die Opfer in drei Varianten auf. Als schöne, gesunde Menschen vor ihrer Gefangennahme, als Untote nach dem Tod (siehe *Moorbräute*; S. 28) und als Opfer während ihrer Gefangenschaft:

Traumatisierte und misshandelte Personen, die am Rande ihrer Kräfte sind. Ihr einziges Handeln ist um Hilfe zu bitten oder verstört und verängstigt umherzuirren. Sie sind alle am ganzen Körper mit Narben und Wunden übersät. Jedes der Opfer trägt ein zerrissenes Kleid mit Blumenmuster, aber jeweils in unterschiedlichen Farben. Wenn sie gefragt werden, nennen sie vielleicht ihre Namen (siehe unten) aber kriegen sonst selten sinnvolle Sätze zusammen:

„Dieser Mann, dieser schreckliche Mann!“
„Mein Schmetterling hat er mich genannt!“
„Es war der Baron!“
„Flieg kleiner Schmetterling, flieg!“

◆ Die Blumenfrauen durchlaufen alle dieselbe „Prozedur“: Sie tauchen zufällig im Dorf oder in der Nähe auf. Bei nächstbestener Gelegenheit bemächtigen sich die Dorfbewohner ihrer und bringen sie zur Hütte des Barons. Nachdem die Frauen in der Hütte sterben, werden ihre Leichen zum Dorfpriester transportiert. Dort führt der Priester die Totenriten durch. Ein eventueller weiterer Verlauf ist im Kapitel **Schauplatz III: Das Dorf** als *Szene IV* (S. 20) zu finden.

◆ Überblickshalber wird im Abenteuer darauf verzichtet, die Blumenfrauen mit Namen und Kleiderfarbe näher zu beschreiben. Wenn Sie mögen, können Sie das natürlich ändern. Unten finden Sie eine kurze Liste mit typischen Namen mit weiblichen und männlichen Formen und der zugehörigen Farbe des Kleides. Die Männer tragen zerschlossene Hemden mit demselben Muster. Sie können die Liste beliebig fortführen.

| Weibliche Namen | Männliche Namen | Kleiderfarbe |
|-----------------|-----------------|--------------|
| Fin | Finus | Rot |
| Jilene | Jilen | Blau |
| Lydala | Lyderion | Orange |
| Jasia | Jaspen | Gelb |
| Svana | Svanon | Grün |

◆ Die Abenteurer bekommen im Verlauf des Szenarios die Möglichkeit einige Opfer zu retten. Lassen Sie die geretteten Frauen/Männer einfach in Licht aufgehen, wenn ihnen keine unmittelbare Gefahr mehr droht.

Viele bunte Bilder – Der Einstieg



Die Abenteurer werden in Arwingen von Zirkelrat *Asmus Jalander* (S. 27) um Hilfe gebeten. Falls Ihre Truppe nicht durch vorherige Abenteurer die Bekanntschaft von Jalander gemacht hat, heuert er die Abenteurer in einer Taverne an: Er sucht ein paar kräftige Hände, die schwere unhandliche Gemälde tragen und sie im Kunstmuseum aufhängen können. Dafür kommt er für das heutige Abendmahl und die Zeche der Abenteurer auf.

◆ Auf dem Weg zur *Märkischen Galerie*, das Arwinger Kunstmuseum, beschwert sich Jalander über seinen unzuverlässigen Kollegen *Kesmiran* (S. 18). Eigentlich war der für die Ausstellungsvorbereitung zuständig, aber seit anderthalb Wochen ist er nicht auffindbar. Nur die Hälfte der

Bilder hängen erst an den Wänden. Wahrscheinlich hat *Kesmiran* sich Mal wieder vor der Arbeit gedrückt. Jalander musste kurzfristig einspringen.

◆ Alternativ könnten die Abenteurer die Ausstellung auch nach der Eröffnung von sich aus besuchen, wenn Sie Jalander gar nicht ins Spiel bringen wollen. Es wäre auch eine einfache Möglichkeit, nicht bestehende Gruppen im Museum vor dem Bild zusammenzuführen.

◆ Die Legende zur abgebildeten Stadtkarte und alle weiteren Informationen über Arwingen finden Sie in **Mark** S. 22-27.

Die Farben des Mondes

Im Museum wird die Ausstellung *Die Farben des Mondes* vorbereitet. Es handelt sich um Werke des *Neolunarismus*, einer beliebten Kunstrichtung, bei der mit Mondstein versetzte Farben benutzt werden. Neolunaristische Werke

weisen häufig minimale illusorische Effekte auf: sich im Wind wiegende Grashalme, auf- und absteigende Wellen, geringe Schimmereffekte, leicht formverändernde Wolken usw. In der Ausstellung befinden sich Bilder von Neoluna-

risten aus ganz Lorakis. Vertreten sind fast ausschließlich Landschaftsbilder oder Stadtpanoramas, die keine bis sehr wenige Figuren aufweisen. Da die Eröffnung schon in zwei Tagen ist, hetzt Jalander die Abenteurer ordentlich hin und her: Bilder werden getragen, aufgehängt, umgehängt und zurechtgerückt.

◆ Während den Arbeiten fragt Jalander, ob einer der Abenteurer Lust hätte, als Museumswächter zu arbeiten. Der junge *Pustius* (S. 27) sei seit Tagen nicht zur Arbeit gekommen, die Schnapsnase. Seine Stelle sei jetzt frei.

◆ Ein Sandfalke oder eine Flimmerfee mag Zutritt in ein Großstadtmuseum bekommen haben, aber es gibt kein Grund, warum zum Beispiel Ritter *Cederion* seinen Streitross, seinen Kampfheber oder eine riesige Reithummel mit in eine Gemäldegalerie geschleppt haben sollte.

Querbeet durch Lorakis

Die Farben des Mondes ist eine Wanderausstellung und wird für lange Jahre auf Tour sein, denn *Neolunarismus* ist gerade „voll in“ in Lorakis. Um es dem aktuellen Aufenthaltsort Ihrer Truppe anzupassen, können Sie das Abenteuer in jeder beliebigen Großstadt beginnen: *Palitan*, *Shinshamassu*, *Taupio*, *Ultia* usw. Machen Sie aus den Zirkelräten Jalander und Kesmiran angesehene Lokalmagier und passen Sie die Namen der ortsansässigen NSCs regional an: *Asmus Jalander*, *Herion Kesmiran*, *Uyfar Pustius*.

Bild 2014 - Die Hütte im Sumpf

Als die Abenteurer in einem größeren Raum ein Gemälde aufhängen, vernehmen sie Hilferufe einer Frau. Ihre Stimme klingt sehr dumpf, wie hinter einem Schleier. Wer eine *Wahrnehmung*-Probe gg. 25 meistert (Jalander schafft es auf alle Fälle), kann die Quelle ausmachen: Die Rufe kommen aus dem Gemälde von der gegenüberliegenden Wand.

◆ Es ist ein nahezu monochromatisches Bild in graublauen Schlammtönen. Eine kleine Hütte thront in einer Sumpflandschaft zwischen großen Wurzelbäumen, vorne im Bild sieht man ein kleines Ruderboot. Unter dem Bilderahmen steht: „Bild 2014 - Die Hütte im Sumpf von Baron *Raphar von Starenfels*“. Die Schreie kommen anscheinend aus der lichten Hütte.

◆ Das Gemälde ist ein verfluchtes Portal: Wird vor dem Bild gezaubert, nutzt es die freigelassene Magie, um ins Diesseits einzugreifen. Es zieht alle Lebewesen in seiner unmittelbaren Nähe in sich hinein und verschließt sich wieder.

Jalander runzelt die Stirn und drückt sich die Fingerkup-

pen gegen die Schläfen. „*Ich muss wissen, was da vor sich geht.*“ murmelt der Magier und wirkt ein *Magie erkennen*.

◆ Falls ein Spieler mit dem Zaubern dem Zirkelrat zuvor kommt, löst natürlich sein Zauber den „Schlüsselmoment“ aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fängt der Raum an zu wabern und sich zu verbiegen. Im Bruchteil eines Wimpernschlags umhüllen kribbelnde Wellen eure Körper. Farben des Regenbogens schwirren um euch, holen euch vom Boden und fliegen davon. Ihr werdet ganz leicht wie ein Tropfen im Farbenmeer. Schlagartig verschwimmt alles in Licht und Schatten. Etwas zieht euch hurtig nach unten, Umrisse tun sich auf, Farben nehmen Gestalt an. Ein modriger Schlammgeruch steigt euch in die Nase. Ihr fühlt feuchten Boden unter den Füßen und vor euch steht eine vertraute Holzhütte.

Schauplatz I: Die Hütte des Barons



Die Abenteurer erwachen vor der Holzhütte aus dem Gemälde, die sich im Sumpf befindet. Die Hütte steht auf einem gezimmerten Holzplateau, dessen Pfeiler vom auf- und absteigenden Sumpfwasser ziemlich morsch geworden sind. Ein paar Stufen führen hoch zur umzäunten Veranda, die das ganze Holzhaus umrundet. Unter der vorderen Dachtraufe hängen vier Laternen, in denen abends Kerzen leuchten. Der einzige Eingang ist die Doppelflügeltür, die sich direkt vor den Verandastufen befindet. Hoch auf dem Dachfirst hockt eine krächzende Krähe.

Hinter starken Bäumen mit hochstehenden Wurzeln geht das Moor im Osten in einen Wald über. Im Norden und Westen erstreckt sich der Sumpf. Hinter der Hütte führt ein Pfad zwischen den Grenzbäumen des Waldes und dem Moor Richtung Süden. An einem Baum nahe dem Wasser ist ein Ruderboot angebunden.

Das Boot: An beiden Bordkanten des Bootes sind zwar *Dollen* (Ruderlager) angebracht, aber es gibt keine Ruder. Die Abenteurer können sich auf diverse Arten Ruder besorgen:

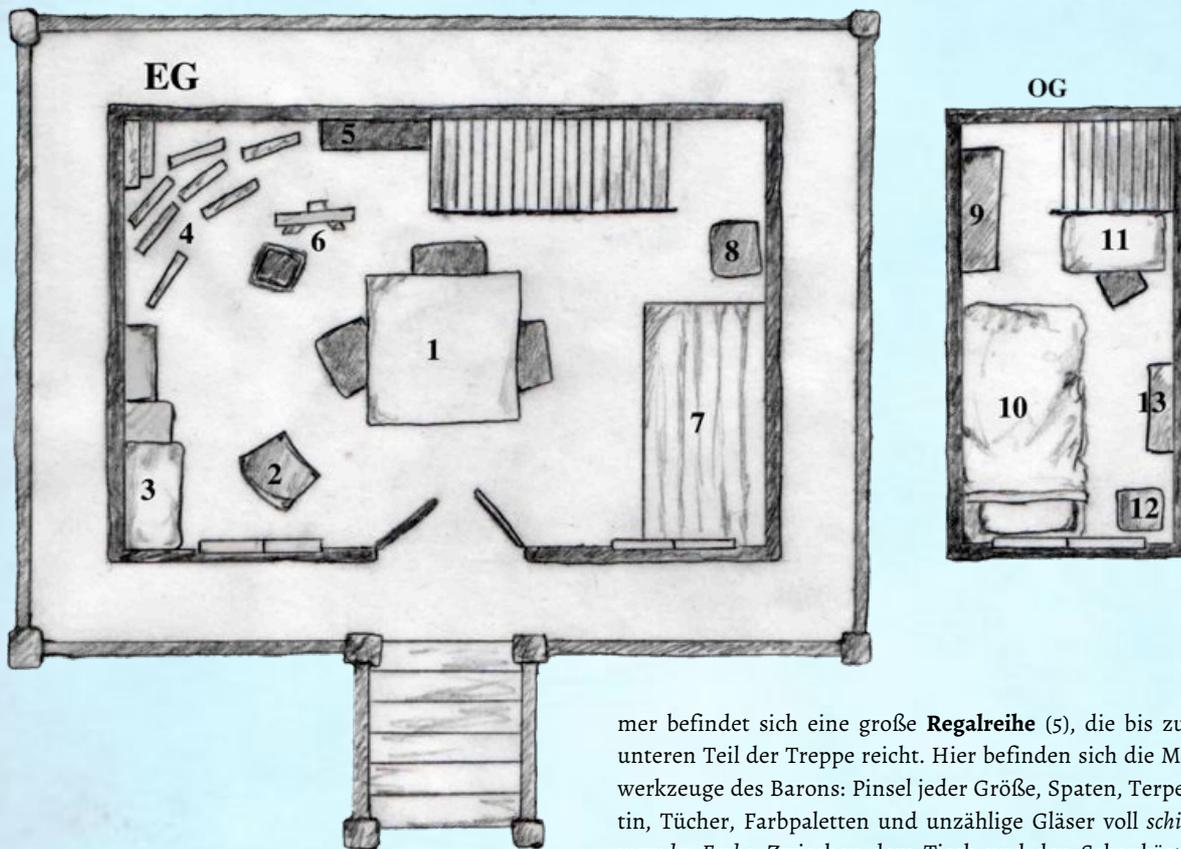
- ◆ Sie nehmen sich welche vom Bootshaus im Moor (S. 22)
- ◆ Sie kaufen/stehlen eins aus der Werkstatt des Dorfzimmersers *Stalen Erfan* (S. 17)
- ◆ Sie improvisieren: Lange Äste aus dem Wald/Holzlaternen aus der Hütte
- ◆ Sie malen sich selbst eins.

Navigieren im Sumpf:

Der Sumpf ist tückisch und schwerer Nebel versperrt oft die Sicht. Mitten im Schlammwasser erheben sich karge Flächen, hin und wieder ragen hohe Halme raus und ein paar losgelöste Bäume mit riesigen Wurzeln schwimmen herrenlos umher. Um nicht an irgendwelche Matschdünen zu geraten oder an aufragenden Baumwurzeln hängen-zubleiben, ist äußerste Vorsicht geboten: *Seefahrt-*Probe +25

Gefolgsmann Asmus: Der Magier kann den Abenteurern in ausweglosen Situationen mit Rat zur Seite stehen und gibt als körperlich schwächliche Person eine einfache Zielscheibe für die Gegner ab. Falls Sie befürchten, dass er den Spielern die Show stehlen könnte, lassen Sie ihn von einer Moorbraut hinterrücks meucheln. Sie können ihn erst dann wieder vor der Hütte zum Leben erwecken, wenn Sie ihn erneut brauchen.

In der Hütte



Erdgeschoss

Das ganze Erdgeschoss besteht aus einem Raum, in dessen Mitte sich ein **Tisch** (1) und drei große Stühle befinden. Auf dem Tisch befinden sich ein Korb mit Äpfeln, eine Karaffe Wasser, ein halbes Laib Brot und etwas Hartkäse. Links neben der Tür direkt hinter einem der beiden Fenster steht ein bequemer **Schaukelstuhl** (2). Neben dem Stuhl liegt ein Korb mit Wollmützen, Socken, diversen Garnknäueln und Stricknadeln. In der Ecke hinter dem Schaukelstuhl befindet sich eine kleine **Kochnische** (3). Neben ihr stehen zwei Regalschränke, die mit Vorräten gefüllt sind: Ein paar Flaschen Wein und Torfbrand, ein paar Laibe Brot und Käse, getrocknete Früchte und diverse Hülsenfrüchte in Säcken. Daneben noch etwas Geschirr und Kochutensilien. Links hinten im Zimmer stehen etliche mannsgroße dünne **Schaukästen** (4). Sie sind voll mit bunten Schmetterlingen, die sorgfältig mit Nadeln in den korkhaften Untergrund angesteckt sind. Neben den Schaukästen hinten im Zim-

mer befindet sich eine große **Regalreihe** (5), die bis zum unteren Teil der Treppe reicht. Hier befinden sich die Malwerkzeuge des Barons: Pinsel jeder Größe, Spaten, Terpentin, Tücher, Farbpaletten und unzählige Gläser voll *schimmernder Farbe*. Zwischen dem Tisch und den Schaukästen steht eine leere **Staffelei** (6) mit einem unbequemen Malerhocker davor. Rechts neben der Tür direkt hinter dem anderen Fenster liegt eine **Holzpritsche** (7). Sie ist mit Flecken übersät und hat an Kopf und Fußende je zwei eiserne Fesseln. Ganz hinten unter der Pritsche liegt eine kleine Truhe mit diversen blutbefleckten Folterinstrumenten. Neben der Pritsche steht eine kleine **Kommode** (8). Auf ihr steht eine Schale mit warmem Wasser. Neben der Schale liegen blutverschmierte weiße Tücher. Die Treppe hinten führt zum kleinen Obergeschoss.

Obergeschoss

Direkt vor der Treppe steht der **Kleiderschrank** (9) des Barons. Außer einem guten Ausgehrock sind die Kleider eher funktional und sehr schlicht gehalten: Socken, Mützen, Beinkleider, ein paar Hemden. Einzig interessant wären vielleicht die wetterfesten Stiefel aus Krokodilleder. Am Fußende des frisch bezogenen **Bettes** (10) steht ein kleiner **Arbeitstisch** (11). Auf dem Tisch stehen ein paar Kerzenstumpen, zwei Vergrößerungsgläser und ein umge-

drehtes Glas, mit einem toten Schmetterling drin. Neben dem Glas liegt noch ein Buch: „Der aufgespießte Schmetterling - Interdisziplinäre Aufsätze zur Lepidopterologie“. Neben dem Bett steht ein **Beistelltisch** (12) mit einer Karaffe Wasser, einer Kerze, einem Apfel und zwei Scheiben Brot drauf. Sonst hängt noch ein kleiner **Regal** (13) im Raum, in der ein paar Bücher stehen:

„Patalische Stilleben im Wandel der Zeit: 283 LZ bis 960 LZ“
„Kreuz und Quer durch Mertals Reich – Gesammelte Werke des mertalischen Wanderdichters Gerdan Planluc“
„Die Abenteuer von Rufus dem Räupeerich und andere Volksmärchen“

Bei der *schimmernden Farbe* im **Regal** (5) handelt es sich um die magische Farbe aus dem Abschnitt **Die Farben der Magie** (S. 8).

◆ Von außen betrachtet ist die Farbe braunschwarz. Guckt man von oben in das Glas hinein, schimmert die oberste ölige Schicht sanft in den Farben des Regenbogens.

◆ Die Farbgläser versiegen nicht: Eingetauchte Pinsel sind stets großzügig mit Farbe vollgesogen. Aber wenn man die Gläser umdreht, wird nicht ein unendlicher Schwall an Farbe den ganzen Sumpf und die Hütte überfluten, wie eine clevere Testspielerin es versucht hat. Die Farbe tröpfelt nur leicht dickflüssig wie Reste aus einem Marmeladenglas.

Szenen:

I Großmutter *Nanja* (S. 16) macht gerade Tee. Auf der Pritsche liegt eine gefesselte und mit Narben übersäte Frau im Blumenkleid. Die Großmutter lädt die Abenteuerer herzlich in die Hütte ein und bringt ihnen Tee zum wärmen. Sie fragt, ob sie auf dem Weg zum Dorf waren und preist die schönen Zimmer in der Dorftaverne. Sie beschenkt jeden mit selbstgestrickten Wollmützen.

Die Frau auf der Pritsche sei krank und muss gepflegt werden. Sie sei etwas wirr im Kopf und habe sich die Wunden selbst zugefügt. Das sei alles nur zu ihrem Besten. Wenn die Frau erwacht, fleht sie die Besucher um Hilfe an und versucht sich wie wild von ihren Fesseln zu befreien.

◆ Glauben die Abenteuerer der Großmutter, gibt sie ihnen noch Äpfel mit und zeigt ihnen den Weg zum Dorf.

◆ Befreien die Abenteuerer die Frau, verfällt die Großmutter in einen Heulkampf. Sie schlägt sich auf die Brust, rauft sich die Haare und klagt schluchzend:

„Wieso tut ihr mir das an?“
„Habt Erbarmen!“
„Glaubt ihr denn nicht an die Götter!?“
„Aber er hat uns doch Brot gegeben!“

II Zwei Dorfbewohner (Die Dorfbewohner können Sie sich generell selbst aussuchen. Mehr über sie erfahren Sie ab Seite 16) ziehen gewaltsam eine um Hilfe schreiende Frau aus dem Boot und zerren sie in die Hütte. Begegnen sie den

Abenteurern, begrüßen sie sie herzlich. Wollen die Abenteuerer der Frau helfen, werden sie von den beiden Männern angegriffen.

III Der aufgeweckte *Harfyn (Erfan)* (S. 17) rennt ohne Atem zur Hütte und schreit: „Ich habe einen! Ich habe einen! Ich habe einen!“ Wenn er die Abenteuerer sieht, fragt er neugierig, wer sie sind und präsentiert stolz einen bunten Schmetterling, den er mit seinem Kescher in der Hand gefangen hat. Es ist ein seltener *Padishahfalter*.

◆ Im Haus auf der Pritsche liegt eine gefesselte Frau. Befreien die Abenteuerer sie, wird *Harfyn* geschockt sagen, dass sie das nicht dürfen: „Wisst ihr denn nicht, der Baron hat uns Brot gegeben!“

◆ Hören die Abenteuerer nicht auf den Jungen, rennt er schnurstracks zurück zum Dorf, um sie zu melden.

IV Zwei Dorfbewohner tragen die Leiche einer toten Frau im Blumenkleid aus der Hütte, die am ganzen Körper mit Narben übersät ist. Die beiden legen die Leiche in ein Karren und begrüßen die Abenteuerer herzlich. Sie wollen die Frau zum Dorfpriester im Dorf bringen. Die Arme war wohl ziemlich krank.

◆ In der Hütte summt Großmutter *Nanja* ein fröhliches Bauernlied und schrubbt die blutige Pritsche sauber.

Schauplatz II: Der Dorfweg

Der Dorfweg führt zwischen dem Moor im Westen und dem Wald im Osten schlängelnd von der Hütte zum Dorf. Bei zu viel Regen ist der Weg größtenteils matschig und oft bleibt ein Karren in knietiefem Morast stecken. Aber trotzdem wird dieser Pfad oft benutzt, denn es gibt viele Abzweigungen ins Umland. Von hier ziehen die Holzfäller

und Kräutersammler in den Wald und die Torfstecher gehen zu ihren matschigen Feldern. Allzu oft stoßen die Dorfbewohner zufällig an den Kreuzungen aufeinander und gönnen sich gemeinsam ein Mittagsbierchen beim Plausch.

Szenen:

I Eine Frau aus dem Dorf (z.B. *Tyra Passwart*; S. 16) bringt frische Bettwäsche zur Hütte des Barons. Plötzlich lässt sie den Wäschekorb fallen und folgt dem lustigen Licht eines *Irrlichts* (**Mark** S. 42) zum angrenzenden Moor.

II Die *Bolke-Zwillinge* (S. 16) ziehen einen beladenen Torfkarren zum Dorf. Sie werden von zwei Moorbräuten angegriffen.

III Die Abenteurer begegnen dem Dorfmücker *Aaris* (S. 17), der mit einem Karren vom Wald zurück zum Dorf geht. Er hat Honig gesammelt und bietet den Abenteurern freundlich an, davon zu kosten. In seinem Karren befinden sich noch abgeschlagene Zweige und die Leiche einer Frau im Blumenkleid. Er hat sie in einer Fallgrube gefunden. Sie hat viele Wunden und ist wohl aus Versehen in die Grube gefal-

len. Er will die Leiche der fremden Frau den Dorfpriestern übergeben.

IV An einer Kreuzung liegt ein umgekippter Torfkarren. Hinter dem Karren ertönen lallende Gelächter. Zwei Dorfbewohner sitzen auf dem Boden und versuchen sich miteinander zu unterhalten. Sie sind beide besoffen.

V Herzerweichende Klagerufe kommen aus der Richtung des Sumpfes. Gehen die Abenteurer dem nach, finden sie unter einem Baum eine klagende *Feuerbauchunke* (**Mark** S. 12). Auf dem Baum sitzt eine sprunghafte Moorbraut auf der Lauer.

VI *Großmutter Nanja* ist auf ihrem täglichen Weg zur Hütte des Barons. Sie trägt einen viel zu schweren Proviantkorb und könnte Hilfe gebrauchen.

Schauplatz III: Das Dorf

Torfhalde ist ein mittelgroßes Angerdorf, das aus zwölf Gehöften besteht. Sie gruppieren sich um den länglichen Dorfplatz, auf dem sich als gemeinschaftlicher Grund die Schenke, der Dorftempel und die Blumenwiesen befinden. Am Südende außerhalb des Dorfes liegt das große Herrngut des Junkers. Das Dorf sticht durch seine ungewöhnliche Sauberkeit hervor: Die Häuser sind alle blitzblank poliert und sehen aus, als wären sie frisch gezimmert worden. Ein gewisser Wohlstand liegt in der Luft. In der Mitte des Dorfangers steht sogar eine Statue aus echtem Marmor.

Die Dorfgemarkung erstreckt sich in alle Richtungen: Im Westen befinden sich mit dem sumpfigen Moor die Arbeitsfelder der Torfstecher. Im Osten liegen noch ein paar Weideflächen und Weizenfelder zerstreut im Umland, die stetig vom Wald verdrängt werden. Die rein menschliche Dorfbevölkerung lebt in erster Linie vom Torfstechen. Sie halten sich Nutzvieh wie Schweine, Kühe, Hühner, Gänse und Ochsen. Zusätzlich hat jedes Gehöft Ackerflächen im Umland und kleine Gemüsebeete im eigenen Gehöft. Ein



Großteil der Torfstecher lebt nebenbei noch von der Pecherei und verkauft das gewonnene Baumharz auf dem nächsten Kleinstadtmarkt.

Die Höfe

Hier folgt eine ausführliche Beschreibung der Dorfbewohner. Erschlagen Sie Ihre Spieler nicht mit Unmengen an NSCs. Diese dienen nur der Vollständigkeit. Fragen die Spieler nicht explizit nach den Bewohnern eines bestimmten Hauses, sind sie nicht existent - solange sie nicht für Ihren Abenteuerverlauf wichtig sind. Die Werte des typischen Dorfbewohners finden Sie auf Seite 28. Eventuelle Ergänzungen werden bei den jeweiligen Personen angegeben.

1 Großmutter Gehöft: *Großmutter Nanja* (65, graue Haare, fester Haarknoten, weiße Spitzenschürze) lebt alleine in Ihrem Hof. Ihr Sohn und seine Frau starben vor Jahren bei einem Überfall. Ihr ganzer Stolz ist ihr Enkel *Sorre*, der Dank der Unterstützung des Barons im *Arwinger Rechtsseminar* studiert. Sie hört nicht auf, von ihm oder dem Baron zu schwärmen. Sie ist sehr gütig, liebenswürdig und hilft dem Baron, seine Hütte auf Trab zu halten.

Waffe Nudelholz: 1W6-1, WGS 9, Merkmale *Improvisiert, Primitiv*.

2 Das verbrannte Haus: Das halbintakte Haus besteht nur noch aus schwarzverkohlten Latten. Hier lebte die *Familie Mirwald*. In der Realität konnten sie die Taten des Barons mit ihrem Gewissen nicht vereinbaren und lehnten sich auf. Eines Nachts wurden sie von den anderen Dorfbewohnern in ihr Haus eingesperrt und lebendig verbrannt. Jetzt versteckt sich eines der *Blumenfrauen* in der Ruine vor den Dorfbewohnern.

Fragen die Abenteurer nach der Geschichte und den Bewohnern des Hauses, erhalten sie von den Dörflern dieselben Antworten:

„Schrecklicher Unfall! Schrecklich!“

„Die Mirwalds passten nicht so gut zu uns.“

„Der Baron hat uns Brot gegeben! Die Mirwalds hatten das vergessen!“

3 Gehöft Holbrand: Eheleute *Lorren* (39, gemütlich, warmherzig) und *Hara* (37, Krähenfüße, Sommersprossen); Tochter *Orin* (16, große Narbe auf der rechten Gesichtshälfte, Stupsnase) Sohn *Palius* (19, sehr muskulös, Freizeitringer).

4 Gehöft Bolke: Eheleute *Neron* (41, lustiger Grimmasschneider, schwatzhaft) und *Bea* (42, lustige Grimmasschneiderin, schwatzhaft) sind die Schuster des Dorfes. Ihre ledigen Zwillingssöhne *Neyfar* (21, grimmig, wortkarg) und *Nerfyn* (21, grimmig, wortkarg) bestellen die Felder und stechen das Torf. Im Haus lebt noch der blinde Großonkel *Ferven* (59, Meckerziege, spindeldürr).

5 Gehöft Passwart: Eheleute *Dryen* (46, missmutig, laut) und *Juana* (39, korpulent, Grübchen) führen seit 25 Jahren ihr Hof. Sie haben drei Kinder: Die beiden Mädchen *Syra* (8, große Schnittnarbe im Gesicht, quirlig) und *Tyra* (21, große Brandnarbe auf der linken Gesichtshälfte, stets mehلبestäubte Kleider, zurückhaltend) und den Sohnmann *Dryfyn* (15, gelangweilt, streitlustig). Das Ehepaar macht sich Sorgen um Tochter *Tyra*, die schon längst das Heiratsalter erreicht hat. Auch unter den Abenteurern würden sie offensiv nach geeigneten Kandidaten suchen.

6 Gehöft Jaswen: Dorfschmied *Caran* (32, markant, stark) und seine Frau *Ajana* (30, athletisch, sprunghaft) führen ihren Hof schon seit zehn Jahren und opfern jedes Jahr großzügig den Göttern *Flaedyne* und *Gunwar* (**Mark** S. 10-11), damit sie endlich mit einem Kind gesegnet werden. Ein ständiger Gesprächsstoff der Torfhalter Gerüchteküche ist auch der Tagelöhner *Dalen* (28, attraktiv, pechschwarze Haare, meerblaue Augen), der vor sechs Jahren bei den Jaswens einzog und ein sehr intimes Verhältnis zu beiden Ehegatten hat. In der Werkstatt befinden sich diverse Waffen.

7 Gehöft Jarredahl: Familienoberhaupt *Raspen* (49, scharfsinnig, unersetzbar) gilt als der wohlhabendste Mann des Dorfes. Durch mehr als billig gemietete Rattlingarbeiter hat er sich über Jahre ein beachtliches Vermögen angehäuft. Er selbst war schon seit Jahren nicht mehr Torfstechen oder Felder bestellen. Die Dorfbewohner suchen seine Gunst aber ziehen hinter seinem Rücken über die horrenden Zinsen her, die er für geliehenes Geld verlangt. Sein Sohn *Minon* (28, dünn, still) steht im Schatten seines Vaters und kriegt oft die Missgunst der Dörfler ab, die sie seinem Vater nicht direkt zeigen können. Seine junge Frau *Jarina* (19, blass, depressiv) hat Heimweh nach ihrer Heimatstadt *Birborn* und wünscht sich ein besseres Leben für ihren kleinen Sohn *Rasvon* (1, nicht stubenrein, speckig). Da hilft es auch nicht, dass sie ständig von ihrer gehässigen Schwiegermutter *Vala* (46, spitzzüngig) gerügt wird.

8 Gehöft Reichenbach: Die Witwe *Pike Reichenbach* (43, erfinderisch, tüchtig) ist die kluge Dorfalchimistin. Sie reguliert die Torflagerung, stellt hilfreiche Salben und Pulver aller Art her und ist für die Weiterverarbeitung des gewonnenen Baumharzes zuständig. Ihre Töchter *Vike* (15, Schnittnarbe auf der linken Gesichtshälfte, widerspenstige schwarze Locken) und *Dike* (19, Schnittnarbe auf der linken Gesichtshälfte, rote Locken), sowie ihre Schwiebertochter *Fydala* (21, Brandnarbe auf der rechten Gesichtshälfte, Silberblick) gehen ihr in der Werkstatt zur Hand. Ihr Sohn *Pikon* (24, abgeklärt, sanftes Gemüt) schlägt nach seinem Vater und bleibt beim Torfstechen.

9 Gehöft Erfan: *Stalen* (40, kantig, Stiernacken) und seine Tochter *Ralina* (20, drahtig, Schnittwunde auf der linken Gesichtshälfte) sind die Zimmerer im Dorf. Stalens Frau *Dorana* (39, eitel, verträumt) träumt immer noch von einer

Karriere als berühmte Sängerin in *Sarnburg*. Sie sieht in jedem Dorfbesucher ein vermeintliches Sprungbrett und präsentiert großzügig ihre Gesangskünste. Ihr neugieriger Sohn *Harfyn* (8, niedlich, pausbäckig) läuft auf der Suche

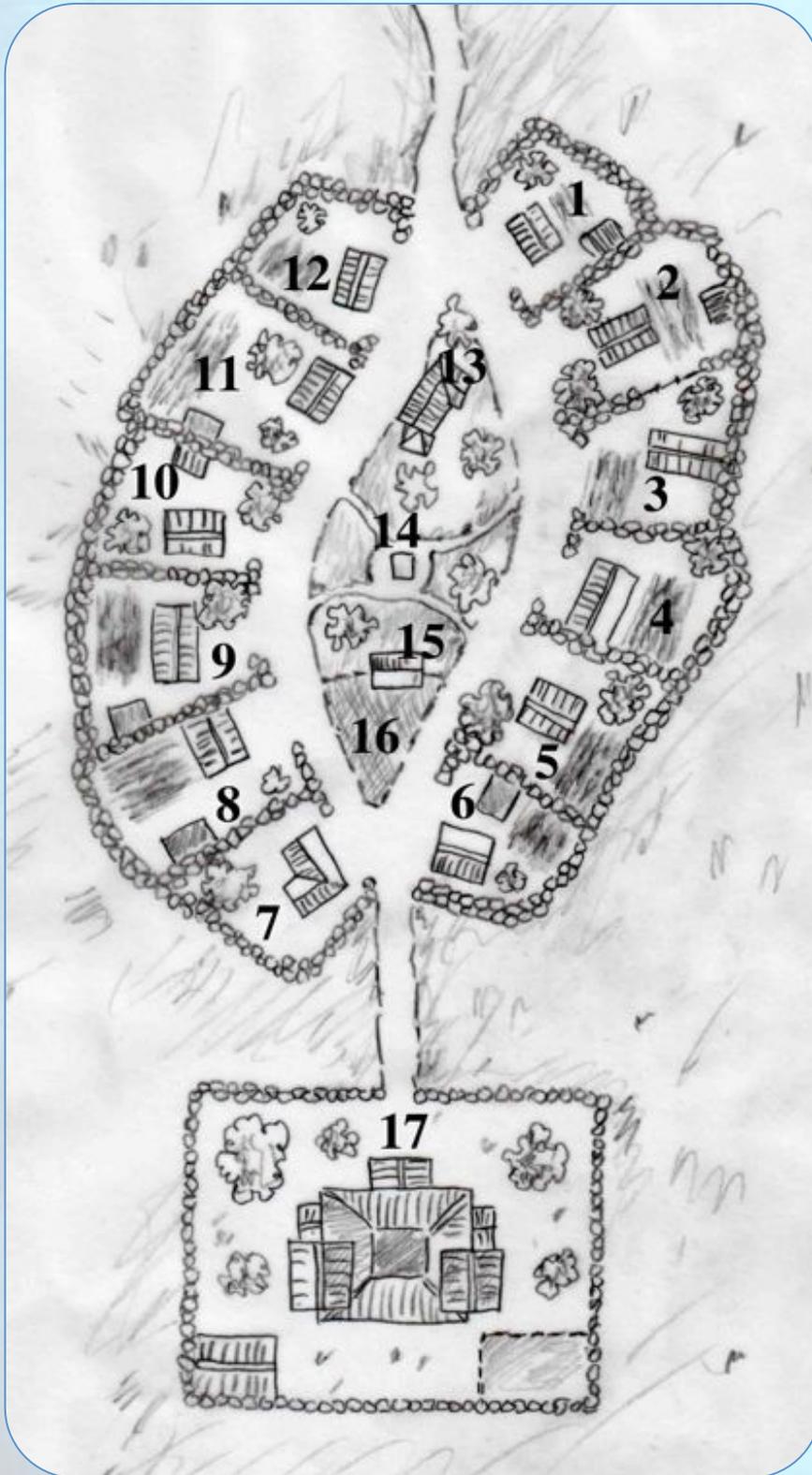
nach seltenen Schmetterlingen ständig mit einem Kescher herum und ist oft in der Hütte des Barons anzutreffen. In Stalens Werkstatt befinden sich diverse Waffen und Werkzeuge.

10 Gehöft Lauwasser: *Berion* (50, hager, müde Augen) und *Miria* (46, dicke blonde Zöpfe, mollig) leben gemeinsam mit ihrem jüngsten Sohn *Mryvon* (20, Strahlemann) und seiner hochschwangeren Frau *Zenja* (20, kugelrund, Schnittnarbe auf der rechten Gesichtshälfte).

11 Gehöft Gummertal: *Aaris Gummertal* (44, aufgeweckt, groß, Hakennase) wohnt seit einem Jahr alleine in seinem Gehöft: Sein Sohn lebt in Starenfels, seine Tochter wurde in ein anderes Dorf verheiratet und seine Frau starb letzten Winter. Der Dorfimker geht jeden Tag in den Wald und begutachtet seine Bienenkolonien. Er weiß, dass er den Hof nicht mehr lange alleine führen kann. Zwar sucht er nach einer neuen Braut, aber die jungen Mädchen im Dorf zeigen ihm die kalte Schulter - auch wenn er sie mit Honig beschenkt.

12 Gehöft Parjus: *Halen Parjus* (22, flachsblond, glücklich) stammt aus dem entlegenen Dorf *Binsingen* und gilt als Neuling in der Gemeinde. Er und seine Frau *Brianne* (19, nett, Schnittnarbe auf der rechten Gesichtshälfte) sind frisch verheiratet und tummeln sich im ganzen Dorf unbeschwert herum wie verliebte Vögelchen.

13 Schankhalde: Die Dorfschenke führen der freundliche Wirt *Jesmus Banwen* (42, Schnauzbart,



untersetzt) und seine Frau *Asja* (41, geschwätzig, tüchtig). Abend für Abend kommen die Dörfler für ein Schluck Bienenbier in der Schenke zusammen oder ergötzen sich an Jesmus' selbstgebranntem Torfbrand (**Mark** S. 9). An manchen Tagen beglückt sogar *Dorana Erfan* (9) die Gesellschaft mit lustigen Trinkliedern und schlüpfrigen Zoten. In der Schankhalde erfährt man nicht nur das Neueste aus der Mark sondern auch die heißesten Gerüchte des Dorfes. Jesmus ist ein angenehmer Geselle und leiht einem auch Mal gerne sein Ohr. Er ist sehr stolz auf das geheime Torfbrand-Rezept seiner Familie und hat für Durchreisende auch ein paar Mehrbettzimmer im Obergeschoss anzubieten.

Wirt Jesmus: Redegewandtheit 12; *Meisterschaft* Redegewandtheit (I: Schwerpunkt Feilschen)

14 Mitten im Dorfplatz steht eine **Marmorstatue** von *Baron Raphar*. Sie zeigt einen rüstigen Ritter in den Sechzigern mit Langschwert und Rüstung. Die Statue selbst ist 1,80 Schritt hoch und steht auf einem ein Schritt hohen quadratischen Podest. Auf dem Podest steht die Inschrift: „*Baron Raphar von Starenfels - Geliebter Schutzherr von Torfhalde*“.

Auf dem Kopf der Statue hockt eine Krähe, die immer wieder krächzt. Um die Statue herum befinden sich einige

Blumenbeete, die in prächtigen Farben blühen. Über den Beeten fliegen ungewöhnlich viele Schmetterlinge herum.

15 Das Haus der Helfenden Hand wird von *Bruder Feris* (38, in Gedanken versunken, lange graue Strähnen im pechschwarzen Haar) und *Schwester Lin* (35, sanftmütig, verspielt) geführt. Die verheirateten Priester sind Mitglieder des *Ordens der Helfenden Hand* (**Mark** S. 11). Der Gunwar-Priester kümmert sich um die Bestattungen und ist der viel aufgesuchte Dorfseher mit dem zweiten Gesicht. Die Fladyne-Priesterin pflegt die Blumengärten des Dorfplatzes und segnet die Bäume des Waldes. In ihrer Freizeit scharht sie die Dorfkinder um sich und erzählt ihnen Märchen aus fremden Ländern. Sie gilt als die Dorfmedica und ist neben Großmutter Nanja die einzige Hebamme in Torfhalde. Gemeinsam mit ihrem Mann segnet sie die Neugeborenen.

Dank Baron Raphar ist das kleine Gotteshaus reichlich geschmückt und die beiden Götterstatuen im Schrein sind sogar mit Elfenbein und Blattgold versehen.

Bruder Feris: Schicksalsmagie 11, Todesmagie 10

Schwester Lin: Geschichte und Mythen 12, Heilungsmagie 11, Naturmagie 10

16 Friedhof

17 Das Herrengut

Das Herrengut

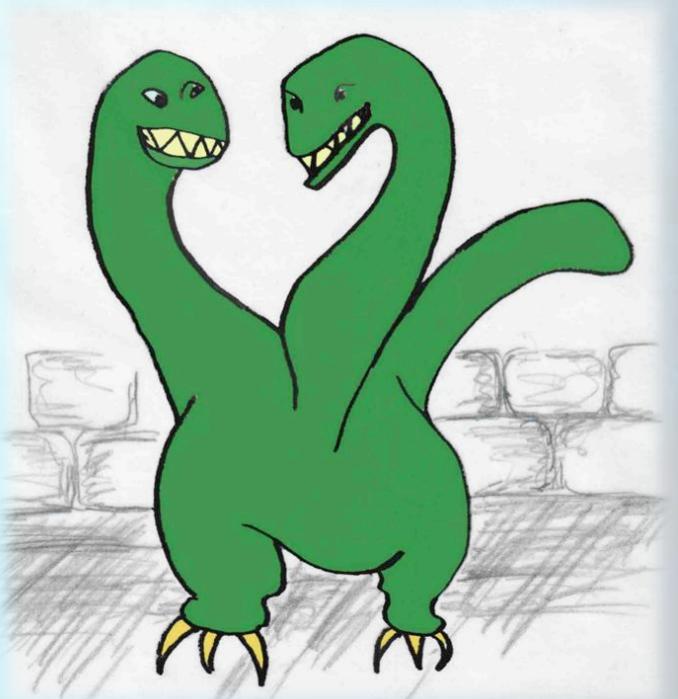
Das Herrengut gehört dem gierigen Junker *Aran von Torfhalde*. In den letzten 25 Jahren hat er dem Baron alle Freiheiten für seinen „Laster“ gewährt und sich dafür königlich entlohnen lassen. Das einstige kleine Herrengut gleicht mittlerweile einem ansehnlichen Kleinpalast. Über die Jahre wurde sie mit zwei großen Seitentürmen und Zusatzerkern in alle Richtungen erweitert. Das Innere ist mit edlen Holztäfelungen, poliertem Silber und marmorierten Stufen ausgestattet.

In der Gemäldeversion existiert der Junker nicht leiblich. Für die Dorfbewohner befindet er sich ständig auf einem Jagdausflug zusammen mit dem Baron: „*In einer Woche müssten sie wieder zurückkehren.*“ Zur Zeit befindet sich das Herrengut in den Händen des Zirkelrats *Herion Kesmiran* (Gnom, *920, grauer Haarkranz, Vollbart). Die Dörfler halten ihn für den eigenbrötlerischen Hoffalkner. Er hat vier bis sechs *Farbwachen* (S. 29) als Schutz vor den Toren postiert und bewacht argwöhnisch vom rechten Turm aus die Stadt. Kommt man an den Farbwachen vorbei, versperrt in der Großen Halle *Rufus* den Weg:

Rufus

Rufus ist eine Hydra, die der Magier selbst gemalt hat. Die Beine auf seiner linken Seite sind etwas kürzer geraten,

weshalb das Tier leicht hinkt. Außerdem hat er nur zwei intakte Köpfe, der dritte ist zu einem unnützem Langstumpf verkommen: *Kesmiran* ist nicht der begabteste Zeichner.



Rufus

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 6 | 3 | 9 | 0 | 10 | 1 | 5 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 8 | 12 | 17 | 10 | 38 | 4 | 45 | 30 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|----------|-------|---------------------------------------|
| Kopf | 18 | 2W6+2 | 14 Ticks | 7-1W6 | Durchdringung 1, Lange Waffe, Wuchtig |

Typus: Chimäre, Farbwesen, Monster, Reptil

Monstergrad: 4/4

Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 26, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 3, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 23

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 26], Vorstürmen; II: Rundumschlag), Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)

Merkmale: Furchterregend (15), Hitzeresistenz 1, Koloss 2 (2 Köpfe), Schmerzresistenz, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden

Anmerkung: Im Vergleich zu einer gewöhnlichen *Hydra* (Regeln S. 273), sind Rufus' Werte als hinkendes Farbwesen stark modifiziert.

Ist Rufus besiegt, steht der Weg zu den Turmtreppen frei. *Kesmiran* hat sich im rechten Turmzimmer verkrochen. Von hier aus lässt er seinen gemalten Adler über das Dorf kreisen und sieht durch seine Augen. Er hat schon seit einiger Zeit den Verstand verloren und hält jeden für einen Mörder. Den Gnom gibt es in zwei Varianten (Ihre Wahl):

a) Als feigen Stubenhocker, der Gewalt aus dem Weg geht. Verwenden Sie für ihn die Werte von *Asmus Jalander* (S. 27). Kommen die Abenteurer ins Turmzimmer, klammert er sich an seinen Adler und versucht mit ihm aus dem Fenster zu fliegen.

b) Als gerissenen Kampfzauberer, der so einige Tricks auf Lager hat. Verwenden Sie für ihn die Werte eines *Zaubermeisters* (Regeln S. 283). Kommen die Abenteurer ins Turmzimmer, hetzt er seinen gemalten Adler (Regeln S. 283) auf sie und wirkt einen Zauber nach dem anderen.

◆ Wenn er entkommt, kann er im weiteren Abenteuerlauf als zusätzlicher Gegner eingesetzt werden. Wird er überwältigt, ist sein wirrer Geist gar nicht kooperativ und hat nur Drohungen parat: „Ihr werdet alle STERBEN!“ „Ich bringe euch alle um!“

◆ Im Turmzimmer gibt es neben einem schäbigen Bett und ein paar Kleidungsstücken nur noch zwei Gläser Farbe.

Die Dorfbewohner

◆ Die Dorfbewohner haben ein kollektives Unbewusstsein. Ist einer von ihnen von einer Tatsache überzeugt, sind es auch die anderen.

◆ Wird ein Dörfler von jemandem angegriffen, versuchen alle anderen den Angreifer ohne Umschweife zu lynchen. Es endet nur mit dem Tod des Angreifers oder mit der Flucht aus dem Dorf.

Der Baron: Großes Tabuthema ist der Ruf und das Wohlbefinden des Barons. Die Dorfbewohner lassen nie ein schlechtes Wort über ihn fallen und sind anderen gegenüber feindselig, die ihm nicht wohlgesonnen sind. Schließlich hat der Gute dem Dorf zum Wohlstand verholfen. Ihr oft aufgesagter Leitspruch lautet: „Der Baron hat uns Brot gegeben!“

Blumenfrauen: Werden die Dorfbewohner auf das grausame Schicksal der Frauen angesprochen, geben sie empört oder mit Augenzwinkern folgende Antworten:

„Ein Mann hat eben Bedürfnisse!“

„Wer bin ich dem hohen Baron Starenfels zu widersprechen?!“

„Der hohe Herr wird Wissen, was Recht und Ordnung ist! Schließlich hat er uns Brot gegeben!“

Die Gesichtsnarben: Die Brand- und Schnittwunden in den Gesichtern der im Dorf geborenen Mädchen wurden noch

im Kindesalter von ihren Eltern zugefügt. Sie sollten nicht begehrenswert für den Baron sein. Bringen die Abenteurer das zur Sprache, wird es als ein lokaler Brauch abgetan. „Es bringt Glück!“ „Es beschert den Mädchen ein langes Leben in Wohlstand!“

◆ Steht der Baron auf Männer, haben natürlich nicht Mädchen, sondern Jungen entsprechende Narben.

Spielen Sie die Torfhalder so normal wie möglich aus. Es sind eigentlich ganz durchschnittliche liebenswerte Menschen, die „nur“ ein Auge zudrücken, wenn ihr Baron Menschen zu Tode foltert. Ab und an greifen Sie ihm auch unter die Arme, damit er überhaupt Opfer bekommt. Sie sind freundlich, nett, mitfühlend und haben die gleichen Sorgen wie das einfache Volk.

Als Hilfe mag Ihnen eventuell die Darstellung der Einwohner des geheimnisvollen Städtchens *Rockwell Falls* aus dem Film **Population 436** dienen. Sie können sich die Dörfler auch wie ein eklig süßes altes Ehepaar aus der Nachbarschaft vorstellen, das ab und an rassistische und sexistische Plattitüden von sich gibt und Ihnen jedes Jahr ein Schokoladenkuchen zum Geburtstag backt.

Szenen:

I Die Abenteurer treffen zur Hochzeit von *Halen* und *Briane Parjus* ein. Die Trauung findet vor dem Schrein statt und in der Schenke wird noch bis spät in die Nacht gefeiert. Jeder trägt das *Blaue*, das beste Festtagsgewand aus Muschelblau. Die Abenteurer werden als willkommene Ehrengäste empfangen.

II Eine Frau im Blumenkleid taucht im Dorf auf und verkauft selbstgemachten Schmuck. Über die Nacht nimmt sie sich ein Zimmer in der Dorftaverne. Nachts werden die Abenteurer vom Wirt *Jesmus* geweckt. Die Abenteurer sollen ihm helfen, die Frau zu überwältigen und sie zur Hütte des Barons bringen.

III Befinden sich menschliche oder albische Frauen unter den Abenteurern, werden die Dörfler versuchen, auch sie nachts im Schlaf zu entführen.

IV Grundierung: Immer wenn die Leiche einer Blumenfrau gefunden wird, wird sie dem Gunwar-Priester *Feris* übergeben. Er vollzieht die Totenrituale und übergibt die Leiche dann der Alchimistin *Pike Reichenbach*. Die Alchimistin legt die Leiche in eine mannsgroße Wanne, die mit Salzsäure gefüllt ist. Nach zwei Tagen bleiben von der Leiche nur noch die Knochen übrig. Diese werden dem Imker *Aaris* überreicht. Er kocht die Knochen zusammen mit Bienenwachs und erstellt eine wohlriechende dickflüssige Paste. Diese Paste wird von *Großmutter Nanja* zum Baron gebracht: Der Baron benutzt sie angeblich als Grundierung für seine Gemälde.

◆ Die Abenteurer können zufällig Zeugen der „Prozedur“ werden. Vielleicht bittet auch Priester *Feris* sie, die Leiche zu der Alchimistin zu tragen. Oder Alchimistin *Pike* bittet sie freundlich, die Knochen zum Imker zu bringen.

V Alle zwei bis drei Stunden dreht ein gemalter Adler seine Kreise über dem Dorf und fliegt zurück zum rechten Turm des Herrenguts. Laut den Dorfbewohnern gehört der Vogel dem Hoffalkner des Junkers.

◆ Es ist der Späh-Adler von Meister *Kesmiran*, der dem Magier seine Sinne verleiht.

VI Die hochschwangere *Zenja Lauwasser* bekommt unerwartet ihr Kind. Sowohl *Schwester Lin* als auch *Großmutter Nanja* sind im Wald, aber so lange kann das Baby nicht mehr warten. Die Dorfbewohner bitten die Abenteurer um Hilfe. Für eine provisorische Geburtshilfe ist eine *erweiterte Heilkunde*-Probe gg. 25 (30 Minuten; 10 FP) nötig:

| | |
|-------------------|--|
| Verheerend | Bei der Entbindung erleidet <i>Zenja</i> schwere innere Blutungen und fällt ins Koma. Wenn sie nicht innerhalb von zehn Minuten 20 LP zurückerhält, wird sie sterben. |
| Gelungen | Es ist ein Mädchen! <i>Zenja</i> guckt bei dieser Nachricht etwas besorgt in Richtung des Babys aber schließt es dann gleich in ihre Arme. Die Eltern nennen das Kind nach dem Abenteurer, der es auf die Welt gebracht hat – natürlich nur in weiblicher Form: <i>Cederia</i> , <i>Telkine</i> usw. |

VII Nachts wird das Dorf von vier bis sechs Moorbräuten angegriffen. Alle verschließen ihre Türen. Die Moorbräute zerren *Großmutter Nanja* aus ihrem Haus raus und wollen sie in den Wald verschleppen. Keiner der Dorfbewohner will ihr helfen. Sie schreit aus Leibeskräften: „*Zur Hilfe! Liebliche Flaedyne, gutmütiger Gunwar! Helft mir! Argh ... grrgh ...*“

Schauplatz IV: Der Wald

Der Wald ist ein Dickicht mit wenigen Lichtungen. Viele Dorfbewohner sammeln Pilze und Kräuter im Randgebiet. Die meisten wagen es nicht, tiefer hineinzugehen: Bären, Wölfe, Wildschweine und andere wilde Tiere tummeln sich im Waldinneren. In der Nähe des Dorfes entspricht die Vegetation einem gemäßigten Mischwald. Manche Bäume

können bisweilen sogar eine Höhe von 30 Schritt erreichen. Das Jagen im Wald ist den Torfhaldern verboten. Nur der Junker und der Baron genießen dieses Privileg. Bei Kaninchen, Eichhörnchen und Waldhühnern stellt sich der Junker aber gerne blind.

Szenen:

I Ein Wolf (**Regeln** S. 286) läuft geschwind an den Abenteurern vorbei. Er wird von zwei gemalten *Riesenspinnen* (**Regeln** S. 277) verfolgt.

II Überall im Wald befinden sich mit Blättern überdachte 2,5 Schritt tiefe Fallgruben. Die Dorfbewohner haben sie für gefährliche Tiere, entflozene Opfer und die Moorbräute aufgestellt. *Erweiterte Schlösser-und Fallen-Probe:*

| Falle | Entdecken | Entschärfen | FP | Effekt |
|-----------|-----------|-------------|----|---|
| Fallgrube | 15 | 20 | 3 | 2W6+6 Fallschaden, Zustand <i>Verwundet</i> 1 |

III Zwei Dorfbewohner (vorzüglich die *Bolke-Zwilinge*) stehen mit Schlagstöcken unter einem Baum und rufen hoch: „Wir kriegen dich ja doch noch!“, „Komm schon runter!“.

Oben auf einem Ast in sechs Schritt Höhe sitzt eine Frau im Blumenkleid. Sieht sie die Abenteurer nahen, schreit sie um Hilfe.

IV Hinter einem Busch kommen verdächtige Geräusche. Schauen die Abenteurer nach, finden sie den Zimmerer *Stalen Erfan* und die junge *Fydala Reichenbach* halb nackt in einer kompromittierenden Stellung. Beide flehen die Abenteurer an, es nicht ihren Ehegatten zu verraten und versuchen verzweifelt ihre Verschwiegenheit zu erkaufen: Gold, Werkzeuge, gestohlene Heiltränke aus der Werkstatt der Alchimistin *Pike* etc.

V Zwei Moorbräute zerren den verzweiferten Imker *Aaris* in eine Fallgrube.

Schauplatz V: Der Unterschlupf

An diesem Ufer geht das seichte Sumpfwasser in festen Schlammschichten zu einem Wald über. Unter den manns hohen Wurzeln eines Baumes versteckt sich ein Mann hinter einer Gardine aus grünen Kletterpflanzen. Es ist der vermisste Museumswächter *Uyfar Pustus* (Mensch, *969, groß, blond). Auf dem Kopf trägt er eine von Großmutter Nanjas Strickmützen und hält ein Kurzschwert in der Hand. Sein Körper weist viele Wunden auf und er zittert vor Angst. Vor ihm auf dem Boden liegen sechs große gemalte Bärenfallen (Tellereisen), die mit Gestrüpp und Ästen bedeckt sind. *Erweiterte Schlösser-und Fallen-Probe:*

| Falle | Entdecken | Entschärfen | FP | Effekt |
|------------|-----------|-------------|----|---------------------------------------|
| Bärenfalle | 15 | 20 | 2 | 3W6+2 Schaden, Zustand <i>Ringend</i> |

◆ Für das Befreien aus der zugeschnappten Falle ist eine *Athletik*-Probe gg. 25 nötig.

◆ Wurden die Fallen entdeckt, kann man mit einer *Akrobatik*-Probe gg. 5 an ihnen vorbeilaufen.

Der Wächter ist schon drei Mal gestorben und ist mittlerweile übervorsichtig. Da ihn das letzte Mal Zirkelrat *Kesmiran* selbst töten ließ, vertraut er den Abenteurern nicht auf Anhieb. Um ihren guten Absichten zu glauben, muss er erst überzeugt werden. Uyfars Werte finden Sie auf Seite 27.

Vergleichende Probe: *Redegewandtheit* gegen *Entschlossenheit*.

| | |
|-------------------|--|
| Misslungen | Uyfar greift verzweifelt die Abenteurer an: „Ihr verlogenen Trugbilder!“. Dabei läuft er in einen seiner Fallen hinein. Falls Uyfar unterliegt und noch am Leben ist, kann eine erneute Probe gewürfelt werden, die um 5 für die Abenteurer erleichtert ist. |
| Gelungen | Uyfar weint vor Erleichterung, ergreift kniend die Hände der Abenteurer und beteuert seinen aufrichtigen Dank. Er schließt sich ihnen gerne als Waffenbruder an. |

Informationen: Uyfar ist zwar sehr traumatisiert wegen den letzten Tagen im Gemälde, findet aber durch die zuverlässige Gesellschaft der Abenteurer schnell zu seiner alten Form zurück. Er hat ein Glas Farbe bei sich und kann die Abenteurer über ihre Funktion aufklären. Weiterhin weiß er, dass er in einem Bild gefangen ist. Die Dörfler sind alle mordende Irre, die ihrem Baron Frauen opfern, und sie vergessen jedes Mal, wer er ist. Den Baron oder den Junker habe er nie gesehen aber dafür Meister Kesmiran. Der haust im Herrengut und hat ihn von seinen Farbwächtern umbringen lassen.

Szenen:

I Vom seichten Ufer her hallen Schmerzensschreie eines Mannes, der nach Hilfe ruft. Zudem ist ein Boot zu erkennen, es ist eines der Moorboote der Torfstecher. Einer der Dorfmänner (z.B. *Dryen Passwart* oder *Berion Lauwasser*) ist in Uyfars Bärenfalle getappt. Sein Fuß ist halbzerfetzt und er blutet stark. Versuchen die Abenteurer ihm zu helfen, kommt Uyfar aus seinem Versteck, um sie davon abzuhalten.

II Drei Moorbräute haben Uyfar umzingelt, alleine hat er keine Chance.

Wächter *Uyfar* und Zirkelrat *Kesmiran* sind außer den Abenteurern und *Asmus Jalander* die einzigen Gefangenen im Bild, die noch am Leben sind. Es gab schon diverse andere vor ihnen, die es nicht geschafft haben. Das bezeugen die vielen herrenlosen Malgeschöpfe, die im Gemälde umherirren. Natürlich können Sie aber nach eigenem Ermessen noch weitere Personen einführen, die den Abenteurern als Gegner oder Freunde begegnen können: Vielleicht eine robuste Jägerin, die sich in einem Baumhaus im Wald (IV) verschanzt hat. Oder ein unverwundlicher Kundschafter, der auf einer kleinen Moorinsel im Sumpf (VII) ausharrt.

Schauplatz VI: Der Tränendamm

Der Sumpf endet hier an einer kleinen Moorbucht. Nah am Ufer steht eine kleine Holzbaracke mit einem Boot davor. Zehn Schritt vom Wasser entfernt ragt das tote Ende einer Abzweigung des *Tränendamms* (Mark S. 17-18). Zwei Dorfbewohner (z.B. *Pikon Reichenbach* und *Lorren Holbrand*) zerren eine Frau im Blumenkleid über die letzten morschen Holzbalken des Damms hinunter zum Wasser. Hinter ihnen liegt ein toter Mann auf dem Boden. Die Frau klagt

herzerreißend: „*Warum nur? Warum habt ihr meinen Mann umgebracht? Wir haben doch nur nach dem Weg gefragt.*“

◆ Der Damm führt nirgendwohin: Siehe Abschnitt *Raum und Zeit* im Kapitel **Neolunaristische Bildaxiomatik** auf Seite 5.

◆ Keine Szenen

Schauplatz VII: Der Sumpf

Das trostlose Moor erstreckt sich so weit das Auge reicht. Östlich vom Dorf befinden sich die Torffelder. Hier stehen auch ein paar Werkzeugschuppen und schäbige Holzbaracken für die Lagerung. Etwas nördlich der Torffelder geht das Moor über lange Matschfelder zu befahrbarem Sumpf über. Im klapprigen Bootshaus befinden sich ein paar

„Moorboote“. Die Dorfbewohner machen von ihnen meist nur Gebrauch, wenn sie nach vermissten Kindern Ausschau halten. Mit den Booten kann man sogar bis zur Hütte des Barons rudern. Beachten Sie für die Navigation bitte den Kasten auf Seite 12.

Szenen:

I Zwei Dorfbewohner (z.B. *Stalen Erfan* und *Caran Jaswen*) tragen eine bewusstlose Frau im Blumenkleid zu einem

Boot am Bootshaus. Plötzlich wird sie wach und schreit um Hilfe. Die beiden Männer rudern los. Wollen die Abenteu-

rer ihnen mit einem Boot folgen, um die Frau zu retten, greifen Sie zu den Verfolgungsjagd-Regeln: **Regeln** S. 148.

◆ Der kämpferische Showdown mag auf den Booten, auf einer kleinen Moorinsel oder vor der Hütte des Barons stattfinden.

◆ Wenn sich die Abenteurer schon im Wasser befinden, vielleicht wegen einer Erkundungstour durch den Sumpf, kann das Boot der Entführer mit der schreienden Dame auch spontan an ihnen vorbeifahren.

II Alligatorenangriff:

◆ An Land: Die Abenteurer werden von zwei *Alligatoren* (**Regeln** S. 283) angegriffen.

◆ Im Wasser: Das Boot der Abenteurer wird von einem Alligator gerammt. Wem keine *Akrobatik*-Probe gg. 10 gelingt, fällt ins Wasser. Um sich schnell wieder hoch ins Boot

zu ziehen, ist eine *erweiterte Schwimmen*-Probe gg. 10 (10 Sekunden; 4 FP) nötig. Beim Misslingen greift der Alligator den Abenteurer im Wasser an.

III Ein funkelndes *Irrlicht* (**Mark** S. 42) umschwirrt einen der Abenteurer und führt ihn blindlings ...

a) ... zu einem Sumpfloch. Um rauszukommen ist eine *erweiterte Schwimmen*-Probe gg. 20 (10 Sekunden; 5 FP) nötig.

b) ... zum Versteck dreier Moorbräute.

◆ Dem Irrlicht könnten auch eventuelle Begleiter zum Opfer fallen: *Asmus Jalander, Uyfar, eine gerettete Blumenfrau, ein Dorfbewohner*

◆ Folgt niemand dem Irrlicht, greift es die größte Person aus der Truppe an.

Das Herz

Das *Herz*, oder die *Seele* des Bildes ist nicht festgelegt. Unten stehen Ihnen drei Optionen zur Auswahl. Es besteht auch die Möglichkeit, dass der Baron seine Seele in drei Teile geteilt hat. So können Sie alle drei Vorschläge zu *Seelenfragmenten* machen. Erst wenn alle zerstört sind, fällt die Bildwelt in sich zusammen. Natürlich können Sie auch selbst weitere *Herzen* einführen.

◆ Mehrere Herzen: Jedes Mal wenn ein Herz zerstört wird, erfasst für kurze Zeit ein bebendes Wabern das Bild und die Farben im Gemälde werden ein Stück blasser.

◆ Wird das (letzte) Herz zerstört, endet das Abenteuer. Gehen Sie dann bitte zum Vorlesekasten auf Seite 24.

Die Herztheorie: Es gibt mehrere Wege, wie die Abenteurer auf die Herztheorie stoßen könnten:

◆ *Asmus Jalander* liefert die Theorie.

◆ In der Hütte des Barons gibt es das Kinderbuch: „*Die Abenteurer von Rufus dem Räuperich und andere Volksmärchen*“. Das Buch enthält auch das Märchen: „*Gnom Dschegg im Land der Pilze*“:

„*Der ungezogene Dschegg isst nichts, was seine Frau Mutter kocht. Er frisst sich immer nur mit Pilzen voll, die er über alles liebt. Wütend verwünscht ihn seine verzweifelte Mutter ins Land der Pilze. Zuerst ist Dschegg überglücklich und stopft sich zehn Jahre lang den Bauch mit Pilzen voll. Doch dann erträgt er ihren Geschmack nicht mehr und sehnt sich nach dem köstlichen Essen seiner Mutter. Am Ende entkommt er nur aus dem Land der Pilze, als er den größten Pilz im Zentrum des Reiches mit einer Axt fällt.*“

◆ Wissensstand zu Subdomänen prüfen mit *Arkane Kunde*-Probe gg. 25:

| | |
|-------------------------|---|
| Verheerend | In solch in sich geschlossenen Domänen muss man ein tiefes Loch in den Boden graben, bis man wieder in der eigenen Welt auftaucht. |
| Misslungen | Kein Schimmer! |
| Knapp Misslungen | Es könnte eine Subdomäne sein, oder auch nur ein Tagtraum. Ein erneuter Versuch mit einem kumulativen Malus in Höhe von 3 Punkten kann gewagt werden. |
| Gelungen | Subdomänen sind in sich geschlossene Welten, deren Grenzen nicht auf herkömmliche Art übertreten werden können. Zeit und Raum haben meist ihre eigenen Regeln. Jede Domäne hat einen Erschaffer, der zugleich Wächter und Herrscher ist. Subdomänen haben diverse Bezeichnungen: <i>Sphärenbruchstück, Zwischenenklave, Globule, Mikrokosmos</i> usw. |
| +1EG | Die Herrscher können oft ganz unauffällige Erscheinungen haben. |
| +2EG | Eine Domäne hat meist ein Zentrum, das zugleich ihre Schwachstelle ist. Es wird oft als das <i>Herz</i> oder die <i>Seele</i> der Domäne bezeichnet. Es ist meist ein kleines Sinnbild der Domäne. |
| +3EG | Ein <i>Herz</i> kann auch ein belebtes Wesen oder gar der Herrscher selbst sein. |
| +4EG | Eine Domäne kann mehrere <i>Herzen</i> haben. |

◆ In Kesmirans Turmzimmer liegt (vielleicht) sein zerfleddertes Notizbuch. Drin stehen Hinweise zur Theorie der multiplen Herzen. Die bruchstückhaften Notizen finden Sie als Handout auf Seite 30.

◆ Schwester Lin erzählt den Dorfkindern folgendes Märchen:

„Im fernen Farukan verliebt sich eines Tages die kaltherzige Eiskönigin Sherinya in den menschlichen Jäger Hashrun und verschleppt ihn in ihr Eisreich. Nur schwer kann sich der Jäger für die Königin erwärmen und verbringt seine Jahre sehnsüchtig im riesigen Eispalast. Um ihn aufzumuntern, schenkt ihm die Königin ein Bogen aus Eiszapfen und ein Köcher voll magischer Kristallpfeile. Hashrun jedoch durchbohrt mit diesen Pfeilen den immerleuchtenden kristallblauen Stern hoch im Himmel.“

Plötzlich splittert die Königin in Tausend Splitter und ihr Reich fällt in sich zusammen. Denn der Stern war das Herz der Königin, das sie vor Äonen schon in den Himmel geworfen hatte. Von dort konnte sie ihr ganzes Reich überblicken und sich an seiner eisigen Schönheit erfreuen.“

Mehr über die Königin und ihre Welt erfahren Sie in **Uhrwek! Das Magazin Ausgabe 4 / 2014** S. 5-8.

◆ **Geschichte und Mythen-Probe** gg. 25. Orientieren Sie sich an den Ergebnissen der obigen **Arkane Kunde-Probe**. Mit **4EG** hat der Abenteurer schon Mal von einem der beiden Märchen gehört, Mit **5EG** sogar von beiden. Gnome erhalten eine Erleichterung von 10 Punkten (für *Dschegg*) und Farukanis eine Erleichterung von 10 Punkten (für *Sherinya*).

Die Herzen des Barons

Die Hütte

Die Hütte (*Härte* 3, *Haltbarkeit* 39) knarrt und knirscht fürchterlich, während sie zerstört wird. Neben brachialer Gewalt wäre auch Feuer eine Lösung

Die Krähe

Im ganzen Gemälde gibt es nur eine Krähe. Vorzugshalber hockt sie auf dem Dach der Hütte oder auf dem Kopf der Statue im Dorf. Die Abenteurer können Sie auch in den sonstigen Schauplätzen auf hohen Ästen hocken sehen. Lassen Sie die Krähe im Laufe des Abenteuers ab und zu Schmetterlinge schnappen und fressen.

Krähe

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|--------|------|---------|---------|-------|----------|-----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 1 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 2 | 3/14 | 3 | 6 | 18 | 0 | 14 | 16 |
| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale | | |
| Körper | 5 | 1W6 | 8 Ticks | 7-1W6 | Stumpf | | |

Typus: Tier, Vogel

Monstergrad: 0-/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 3, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 15, Zähigkeit 4

Meisterschaften: Wahrnehmung (I: Schwerpunkt Sehen II)

Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Fliegend, Schwächlich

Die Marmorstatue

Die Statue von Baron Raphar erwacht zum Leben, wenn sie angegriffen wird. Sie springt von ihrem Podest runter und schreit: „Das ist meine Welt, MEINE Welt!“ Mit ihrem Langschwert stürzt sie sich auf den nächsten Angreifer.

Verwenden Sie für die Statue die Werte eines Raubritters (**Regeln** S. 276; Schildloser Kampf und SR auf 4[Marmorhaut]).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder beginnt alles zu wabern, das vertraute Kribbeln durchstreift eure Körper. Doch ist es diesmal anders: Die Farben zerplatzen mit dröhnendem Gekreische. Als würden Tausend Pergamente auf einmal zerknüllt werden, kratzt es hallend in euren Ohren. Grelle Flecken auf Schwarz flimmern überall und werfen euch hoch in die Luft. Farbtropfen lösen sich von euren Körpern wie abgestreifte Haut. Eine Brise weht, die Leichtigkeit setzt ein und plötzlich wird es still. Ihr befindet euch wieder im Museum und steht vor einem schlammverschmierten leeren Bilderrahmen.

Tipps aus der Testrunde

◆ Nachdem die Abenteurer beim ersten Versuch von der Hydra niedergemetzelt wurden, fragte die Jägerin in der Truppe, ob es im Farbregal des Barons auch Lösungsmittel gibt. So fand sie Terpentin und beschmierte ihre Pfeile damit. Die anderen taten es ihr gleich und erhielten doppelten Waffenschaden.

◆ Ein Spieler hat die Dörfler davon überzeugt, der Sohn des Barons zu sein. So halfen sie ihm bei der Erstürmung des Herrenguts.

◆ Die Testspieler sind auf den Ablenkungstrick mit dem „Schmetterlings-Jungen“ reingefallen und haben erst den lebhaften *Harfyn* verdächtigt, das Herz zu sein. Sollten Ihre Spieler es auch auf den Jungen abgesehen haben und Ihnen die Vorstellung einen Mord an einem Kind zu beschreiben, zutiefst verstören, sollten Sie auf jeden Fall darüber mit Ihrer Gruppe sprechen. Wollen Sie nicht den Spielfluss unterbrechen, können Sie auch folgende Lösung benutzen: Dehumanisieren Sie den Jungen und machen Sie ihn zu exakt dem Monster, das die Spieler erwarten.

Epilog

Samt den beiden Zirkelräten und Wächter *Pustius* haben die Abenteurer es zurück in ihre eigene Realität geschafft. *Asmus Jalander* ist noch ziemlich aus dem Häuschen und bittet die Abenteurer, noch eine Weile in der Stadt zu verweilen: Der *Zirkel der Zinne* würde gerne das Phänomen weiter analysieren und hätte bestimmte Fragen an sie.

Außerdem möchte er eine Delegation nach *Starenfels* und *Torfhalde* schicken, um der Wahrheit auf den Grund zu gehen. Zudem befürchtet er, dass andere Gemälde des Barons zerstreut in der ganzen Mark ebenso Unheil anrichten könnten: „*Die Bestie von Krahorst*“, „*Die Kloster-Ruinen des Morkai*“, „*Die Stadt der Raben*“ usw.

Belohnungen

Für das Bestehen des Abenteurers erhalten die Abenteurer 4 Erfahrungspunkte. Dazu kommen folgende zusätzliche Punkte:

- ◆ Künstlerische Aktivität mit den Farben des Barons: 1 Punkt
- ◆ Innovative Ansätze beim Umgang mit den Dorfbewohnern und beim Auffinden des/der Herzen(s): jeweils 1 Punkt
- ◆ Die Abenteurer sind den Blumenfrauen stets zur Hilfe geeilt: 1 Punkt
- ◆ Auffinden des Museumswächters *Uyfar*: 1 Punkt

Außerdem bedankt sich der schnell genesende Zirkelrat *Kesmiran* bei den Abenteurern für seine Rettung mit einer beachtlichen Summe: Abenteurer x 20 Lunare.

ANHANG

Das Abenteuer für Kunstbanausen

Es ist durchaus plausibel, dass die Abenteurer sich auch im „realen“ Dorf Torfhalde aufhalten können. Vielleicht kommen sie zufällig am Dorf vorbei, da ja eine Abzweigung vom *Tränendamm* hinführt. Oder sie werden von Baron *Reyfar von Starenfels* (Mensch, *942, besonnen, besorgt, Stirnglatze) beauftragt, das Dorf Mal diskret unter die Lupe zu nehmen: Es werden immer wieder gruselige Geschichten über das Dorf erzählt und der Baron befürchtet, dass die abscheulichen Taten seines Vaters ans Tageslicht kommen könnten.

Der Baron mag von alleine auf die Abenteurer zukommen, wenn sie sich zufällig in Starenfels aufhalten. Oder die Abenteurer werden von Asmus Jalander nach Starenfels geschickt, da sein alter Freund Baron Reyfar ihn bei einer delikaten Angelegenheit um Hilfe gebeten hat. Der Baron schildert den Abenteurern die Wahrheit über seinen Vater mit verblüffender Ehrlichkeit. Seit seinem Tod sollen sich aber vermehrt Spukgeschichten in Torfhalde verbreitet haben. Es verschwinden immer mehr Dorfbewohner unter ungeklärten Umständen. Es geht ihm nicht um seinen verfluchten Vater, sondern um den Ruf von Starenfels. Wenn die Wahrheit rauskommt, wird es der Stadt kulturell und wirtschaftlich immens schaden.

Der Baron bittet die Abenteurer um absolute Diskretion und bietet ihnen 100 Lunare plus Reisekosten.

Starenfels

Starenfels (8.000 Einwohner) ist ein kleines Städtchen am Rande des Seelenmoors. In der umliegenden Baronie gibt es viele fruchtbare Äcker und das feste Holz aus dem dichten *Starenwald* ist die lukrative Haupthandelsware der Stadt. Die Einwohner huldigen dem verstorbenen *Baron Raphar* wie einen Lokalheiligen. In der kleinen Stadt bilden ihn vier Statuen ab; Brunnen, Schenken und wichtige Häuser tragen seinen Namen. Attraktionen des kleinen Städtchens sind zum einen das *Naturalienkabinett* und zum anderen das *Kommunale Atelier*.

Das Naturalienkabinett beherbergt viele Vogel- und Insektenexponate. Aus der ganzen Mark pilgern Naturforscher, um seltene Exemplare der legendären *Kartoffelkäfer* oder *Markkleiber* zu bewundern. Doch führend ist das Kabinett im Bereich der Lepidoptero-logie: Allein drei Fachwerkhäuser sind mit Abertausenden Schmetterlingen gefüllt.

Das Kommunale Atelier ist eine große Werkstatt, die über mehrere Stockwerke verteilt ist. Hier werden Maler und Bildhauer aus der ganzen Mark untergebracht, die durch zeitweilige Stipendien ihren Arbeiten nachgehen können. Beide Einrichtungen wurden vom verstorbenen Baron Raphar gegründet und stehen immer noch unter der Schirmherrschaft des Adelshauses von Starenfels.

Torfhalde in Natura

Das lorakisch reale Dorf hat mit der sauberen Variante im Gemälde nicht mehr viel gemein. Die meisten Häuser sind dreckig und am Verfall. Die Dorfbewohner sind sehr vorsichtig und fliehen vor Besuchern. Wirt *Jesmus* hat immer noch freie Zimmer, aber von seiner zugänglichen Art ist keine Spur mehr da.

Seitdem der Baron vor einigen Jahren verstorben ist, versiegt auch die Geldquelle des Dorfes. Viele suchten einen Schuldigen, um ihre eigenen Taten rechtfertigen: Angeführt durch Junker *Aran* lynchten sie das Priesterpaar *Feris* und *Lin*, das „die schändlichen Taten des Barons mit verlogener Zunge durchgehen ließ“. Das *Haus der Helfenden Hand* ist jetzt nur noch eine Ruine.

Die Dorfbewohner werden versuchen, den Abenteurern ihre eigene Beteiligung an den Morden des Barons zu verheimlichen. Zu Not gehen sie auch mit Gewalt gegen die Abenteurer vor. Am meisten versucht der Junker sie loszuwerden, weil er Angst vor der städtischen Gerichtsbarkeit hat. Verwenden Sie für Junker *Aran von Torfhalde* (Mensch *943, blond, gierig, griesgrämig) die Werte eines *Raubritters* (**Regeln** S. 276; Schildloser Kampf und nur Langschwert).

Sie können die Dorfbewohner generell so übernehmen, wie sie im Kapitel **Schauplatz III: Das Dorf** (S. 15) beschrieben sind. Sie sind nur allgemein zurückgezogener und mit Recht paranoid. Aber die Aussagen im Abschnitt **Die Dorfbewohner** (S. 19) gelten nicht mehr, da es sich um „reale“ Personen handelt.

◆ Die Dorfbewohner werden immer wieder von den Moorbräuten angegriffen, die weder vor alten Menschen noch vor Kindern Halt machen. Sie rächen sich an den Torfhaldern für ihre Untaten.

◆ Die Hütte des Barons ist völlig verdreckt. Die Möbel sind morsch oder schon zerhackt. Moorschlamm hat alles durchdrungen, die Schmetterlingskästen sind zerbrochen,

die Regale sind umgekippt. Und natürlich gibt es in der „realen“ Hütte keine *magischen Farben*.

◆ Imker *Aaris* hat den Verstand verloren und lallt als Dorf-irrer immer unverständliches Zeug:

„Ich hätte sie nicht kochen sollen! Nein, nein, nein!“

„Wir verdienen es! Wir verdienen den Tod!“

„All diese Frauen, all diese Frauen!“

Mittlerweile hat er panische Angst vor Bienen und Honig.

◆ Die Statue vom Baron steht immer noch, aber sein Gesicht und die Inschrift auf dem Podest wurden geschwärzt.

Die drei *Herzen* im Bild (*Statue, Hütte, Krähe*) können auch im „realen“ Dorf als Seelengefäße für den verstorbenen Baron fungieren. Das ist auch der Grund, warum die Moorbräute weiterhin das Dorf angreifen. Sie werden erst Ruhe finden, wenn noch das restliche Bißchen von Baron Raphar das Diesseits verlassen hat. Die spieltechnischen Werte der *Herzen* (S. 24) können Sie auch im „realen“ Torfhalde beibehalten.

Ob die Abenteurer nach dem Sieg über die *Herzen* die Dorfbewohner und den Junker weiterhin zur Rechenschaft ziehen, oder es dem Gutdünken Baron Reyfars überlassen, liegt bei ihnen.

Dramatis Lebewesen

Asmus Jalander

Der Zirkelrat (Mensch, *935, langer weißer Bart, merkwürdiger Spitzhut) ist ein hochangesehener Mann und verfügt über eine formidable Allgemeinbildung. Seine Forschungen sind meistens eher theoretischer Natur und befassen sich hauptsächlich mit Kräutern sowie Alchemika. Jalander ist ein freundlicher Mensch, ein klein wenig kauzig aber mit hellwachem Geist. Er fährt sich beim Nachdenken gerne durch den Bart, läuft bei längeren Ausführungen meist auf und ab und flucht bei passender Gelegenheit laut und phantasievoll.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 4 | 3 | 3 | 7 | 3 | 6 | 6 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 9 | 8 | 41 | 19 | 0 | 21 | 24 |

Fertigkeiten: Arkane Kunde 22, Diplomatie 17, Entschlossenheit 18, Geschichte und Mythen 19, Bannmagie 22, Erkenntnismagie 25, Heilungsmagie 17, Schutzmagie 18

Zauber: Bann I: Verwandlung beenden; II: Fluch brechen; III: Zauber bannen; Erkenntnis 0: Magie erkennen; I: Magische Botschaft; II: Schriftverständnis; III: Gift erkennen; IV: Gedankenlesen; Heilung II: Leichte Heilung; Schutz II: Eiserne Aura

Meisterschaften: Arkane Kunde (I: Artefaktkunde), Geschichte und Mythen (I: Schwerpunkt Arwinger Mark), Bannmagie (I: Bannzauber-Experte), Erkenntnis (II: Fernzauberer; III: Stimmen der Freunde), Schutz (I: Zauberschutz-Experte)

Uyfar Pustus

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 7 | 8 | 6 | 18 | 0 | 17 | 16 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------------|------|---------|---------|-------|-------------------|
| Kurz-schwert | 12 | 1W6+2 | 7 Ticks | 8-1W6 | – |
| Wurf-dolch | 9 | 1W6+1 | 3 Ticks | 8-1W6 | Nah-kampftauglich |

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 7, Empathie 8, Entschlossenheit 8, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 9, Stärkungsmagie 9

Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern, Sicht verbessern

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Abdrängen, Umreißen), Straßenkunde (I: Schwerpunkt Arwinger)

Dorfbewohner

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 2 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 7 | 9 | 6 | 18 | 0 | 18 | 15 |

| Waffen* | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|-------------|------|---------|----------|-------|---|
| Körper | 7 | 1W6 | 5 Ticks | 8-1W6 | Entwaffnend 1, Stumpf, Umklammern |
| Mistgabel | 12 | 1W6+2 | 11 Ticks | 8-1W6 | Lange Waffe, Vielseitig |
| Schlagstock | 12 | 1W6+2 | 6 Ticks | 8-1W6 | Stumpf |
| Spitzhacke | 12 | 3W6 | 14 Ticks | 8-1W6 | Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig |

Monstergrad: 0/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 12, Empathie 5, Entschlossenheit 9, Handwerk 8, Naturkunde 9, Tierführung 8, Überleben 6, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 10, Feuermagie 6, Naturmagie 6, Stärkungsmagie 6, Wassermagie 6

Zauber: Feuer o: Flamme, Wärme; l: Entzünden; Natur o: Freund der Tiere; l: Tiere beruhigen, Wachstum; Stärkung o: Ausdauer stärken; Wasser o: Katzenwäsche, Wasser reinigen

Meisterschaften: Athletik (l: Schwerpunkt Kraftakt), Naturkunde (l: Schwerpunkt Pflanzenkunde, Schwerpunkt Wettervorhersage), Überleben (l: Geländekunde Sumpf), Zähigkeit (l: Schnell wieder auf den Beinen)

Merkmale: Feigling

*Jeder Dorfbewohner führt *einen* der aufgezählten Waffen, nicht alle drei.

Neben ihren rasiermesserscharfen knöchigen Krallen führen sie auch schartige Messer oder selbst gemachte Speere bei sich. Das Lebendigste an ihnen sind wohl die vor Hass auflodernden Augen, die hinter schlammverschmierten Haaren giftgrün aufleuchten. An ihr früheres Dasein erinnern nur noch die paar dreckigen Stofffetzen mit Blumenmustern und ihre unheilschwangeren Zitate zwischen giftigem Gekicher:

„Ich bin ein braves Mädchen!“

„Komm mal rüber, ich geb dir ne Birn!“

„Laufkleines Mädchen, lauf!“

„Flieg schöner Schmetterling, flieg!“

Den Blumenfrauen gegenüber verhalten sie sich als neutrale Beobachterinnen und hegen für sie ein instinktives Gefühl des Wohlwollens. Wenn eine Situation mit den Blumenfrauen zu brenzlig wird, können sie die Moorbräute auch als Hilfsjoker einsetzen: Sie eilen ihren lebenden Schwestern zu Hilfe und greifen sonst jeden (!) anderen an. Sind sie erfolgreich, ziehen sie mit der geretteten Blumenfrau von dannen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 3 | 1 | 3 | 0 | 4 | 2 | 3 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 8 | 8 | 6 | 22 | 0 | 24 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------|------|---------|----------|-------|-----------------------------------|
| Körper | 15 | 1W6+1 | 6 Ticks | 9-1W6 | Natürliche Waffe |
| Messer | 16 | 1W6 | 6 Ticks | 9-1W6 | Wurf-tauglich |
| Speer | 16 | 1W10+5 | 12 Ticks | 9-1W6 | Lange Waffe, Scharf 3, Vielseitig |

Typus: Untoter

Monstergrad: 2/1

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 9, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10

Meisterschaften: Handgemenge (l: Halten, Umklammern), Heimlichkeit (l: Überraschungsangriff; ll: Hinterhalt)

Merkmale: Dämmerlicht, Furchterregend (15), Schmerzresistenz, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Moorbräute

Bei den Moorbräuten (*Moorburschen* bei Männern) handelt es sich um die verfluchten Leichen der von Baron Raphar ermordeten Frauen. Diese skeletthaften Schreckgestalten greifen in der näheren Umgebung von Torfhalde die Dorfbewohner und andere Zweibeiner an. Sie sind Fleisch gewordene Spukgespenster und Meisterinnen des Hinterhalts, die nach Rache dürsten: Mal hocken sie auf einem Ast, um ahnungslose Passanten anzuspringen. Mal harren Sie stundenlang unterm Moorwasser aus, um die Füße von Moorläufern wie aus dem nichts zu packen. Manchmal sind sie so dreist, dass sie in kleinen Grüppchen sogar das Dorf selbst angreifen und ein paar Einwohner in die Sümpfe verschleppen.

Farbwachen

Die Farbwachen wurden von Meister *Kesmiran* zu seinem Schutz gemalt. Es handelt sich um zum Leben erwachte Strichmännchen, die viel zu große Waffen tragen. Sie haben meist schiefe Gesichtszüge und sehen aus, als ob sie einem Kinderbuch entsprungen wären. Außer den folgenden Sätzen sagen sie kein Wort und reagieren auf keine Fragen.

„Du kannst nicht vorbei!“

„Junker weg, kein Einlass!“

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 3 | 0 | 1 |
| GK | GSW | LP | FO | VTD | SR | KW | GW |
| 5 | 6 | 7 | 2 | 17 | 0 | 18 | 18 |

| Waffen | Wert | Schaden | WGS | INI | Merkmale |
|--------------|------|---------|---------|--------|----------|
| Körper | 8 | 1W6+1 | 6 Ticks | 10-1W6 | Stumpf |
| Langschwert | 16 | 1W6+4 | 8 Ticks | 10-1W6 | Scharf 2 |
| Säbel | 16 | 1W6+4 | 8 Ticks | 10-1W6 | Scharf 2 |
| Streitkolben | 14 | 1W6+5 | 9 Ticks | 10-1W6 | - |

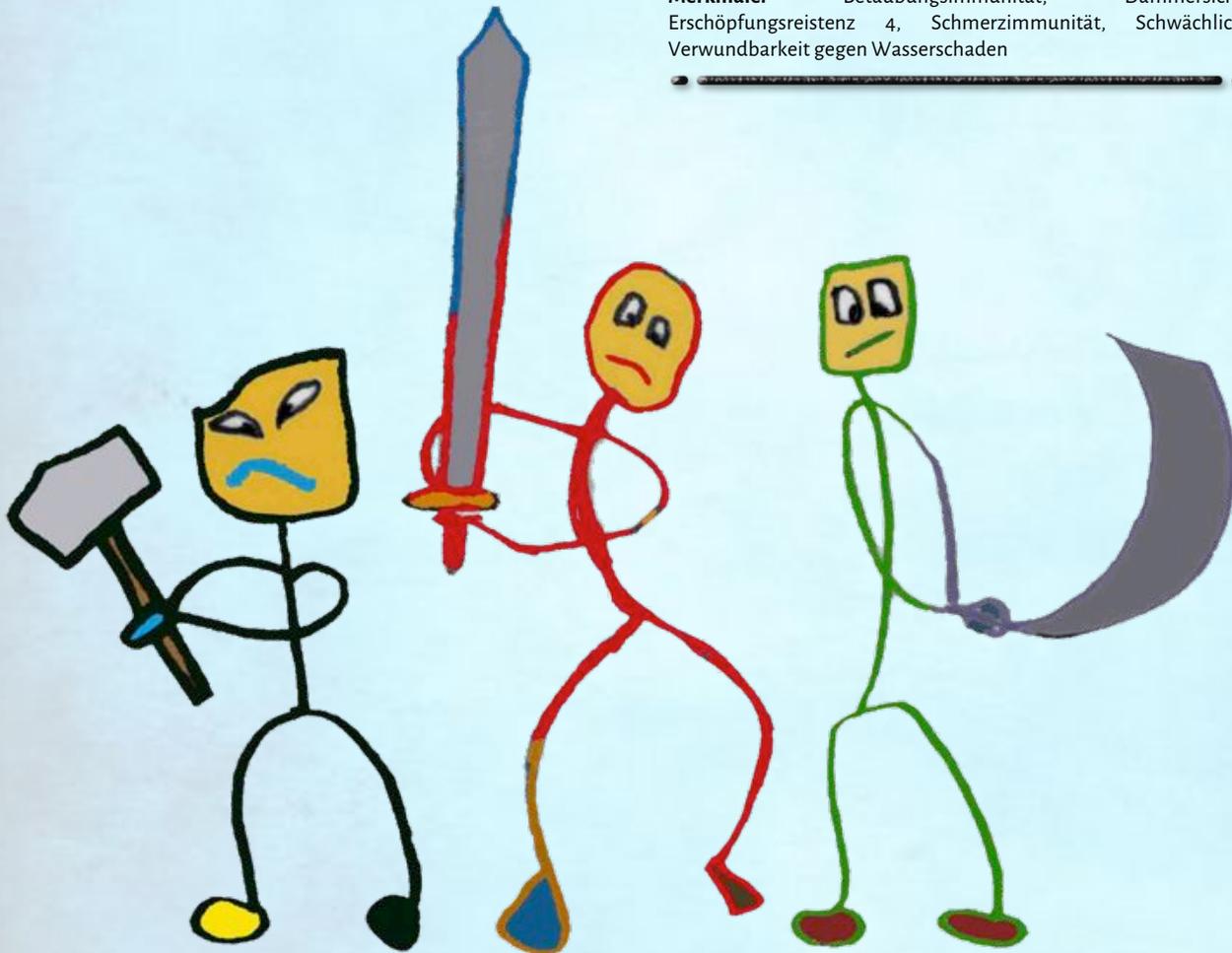
Typus: Farbwesen

Monstergrad: 1/0-

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 5, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 2, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 6

Meisterschaften: -

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmerlicht, Erschöpfungsresistenz 4, Schmerzimmunität, Schwächlich, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden



Zerfleddertes Notizbuch

...
Nanja backt in der Tat köstlich, das alte Mädchen. Ich habe noch nie so leckere Zimtschnecken gegessen.

...
Die Leute sind alle ganz nett im Dorf. Die wissen nicht, dass sie in einer Subdomäne gefangen sind. Ich frage mich, ob der Mond das Herz ist? Immerhin war der Baron ein Neolunarist.

...
Ich weiß es jetzt, es muss der Junker sein! Der Junker ist das Herz! In ein paar Tagen kehrt er zurück von der Jagd. Dann bringe ich ihn um und bin endlich raus aus diesem Alptraum!

...
Ich sah heute eine gemalte Kuh. Die junge Zenja hat sie gemolken!

...
Ich ... Nun ich bin ... Ich glaube, ich bin gestern gestorben. Ich hatte was am Wegrand gehört. Ein Frauenflüstern, etwas mit Birnen und Schmetterlingen. Dann stand sie vor mir. Ein wandelnder Leichnam. Ihre Augen funkelten wie grüne Glühwürmchen. Ich fiel vor Schreck nach hinten und da war sie schon auf mir. Wie von Sinnen stach sie auf mich ein ... acht Mal ... neun Mal ... zehn Mal ... und hat die ganze Zeit gekichert. Ich sah mein Blut überall hin spritzen und dann ... dann wachte ich plötzlich vor der Hütte auf.

...
Es gibt keinen Junker hier. Ich bin wieder am Anfang. Ich weiß nicht, wer oder was das Herz ist. Ob es vielleicht mehrere Herzen gibt? Mehrere Bruchstücke, die alle zerstört werden müssen? ... Ich bin vollkommen allein mit diesen Irren! ... Ob noch andere wie mich in diesem verfluchten Bild gefangen sind?

...
Ich glaube, ich blute Farbe. Und ich bin so weich ... so weich wie Butter.

...
Gestern habe ich Nanja gefragt, warum sie den Baron nicht einfach am nächsten Baum aufknüpfen. Die alte Schachtel hat mir den Kopf mit dem Nudelholz eingeschlagen. Wenn sie mir wieder zu Nahe kommt, stopfe ich ihr ihre dämlichen Strickmützen in den Rachen!

...
Ich weiß jetzt, wo die magischen Farben sind! Jetzt zahle ich es ihnen heim!

...
Vielleicht ist es ja die Schenke, sollte ich die Schenke in Brand setzen?

...
Irgendwo muss doch dieses Herz sein ... Nanja ist es nicht, ich habe sie schon acht Mal getötet ... Langsam wird es langweilig.

...
Irgendwie macht das Sinn, ja. Der Baron hat uns Brot gegeben! Wie konnte ich das bloß übersehen ... Der Wirt ist nicht das Herz, ich habe ihn gestern erwürgt. Heute hat er mir wieder seinen dämlichen Ochsenwitz erzählt.

...
Bin ich etwa Yonnus?! Ist das vielleicht mein Reich!?

...
Ich habe heute Wächter Pustius umbringen lassen. Die Farbwächter haben ihn aufgespießt. Man war das lustig.

...
Ja, ja ... Zucker!

...
Ich rieche Blut ... Hmmh ... es schmeckt nach Käse!

...
Heute gab es Maiglöckchen zum Frühstück ... Glöckchen, Glöckchen, Glöckchen!

...
Und wenn ich hier rauskomme, bringe ich alle um!

Bilder, Karten, Pläne





