

WAS DER WALD VERBIRGT

Ein Abenteuer für 3 bis 5 Helden und den Meister von Tobias Gehring,
entstanden anlässlich des 4. Abenteuerwettbewerbs der Drachenzwinge im Jahr 2015.

Mit herzlichem Dank für die Inspiration an den Künstler Raph04Art,
Schöpfer des Bildes „Cabin in the Woods“

Regelsystem: DSA 4

Ort: Bornland (Aventurien)

Zeit: Sommer eines beliebigen Jahres

Erfahrung: mittel

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Klappentext: *Binnen kurzer Zeit verschwinden mehrere Leibeigene aus einem sewerischen Dorf. Der Bronnjar reagiert mit blinder Gewalt – doch sind die Menschen überhaupt aus dem Ort geflohen? Als die Helden den Dingen auf den Grund gehen, erfahren sie, dass die dunklen bornischen Wälder manch ein Geheimnis hüten – wie auch die Menschen, die dort leben...*

Die vorliegende Fassung des Abenteuers ist ein gegenüber der Wettbewerbsversion leicht überarbeiteter „Director’s Cut“



INHALT

EIN WORT VORWEG.....	2
Zur Handlung.....	2
Hinweise für den Spielleiter.....	3
SEWERISCHE ZUSTÄNDE.....	3
Ankunft in Ljasewswik.....	3
Abendgespräche.....	5
DER BÄRENMANN	7
Dichtung und Wahrheit.....	7
Monsterhatz im finstren Wald.....	8
SÜNDENBÖCKE	9
Indes im Dorf.....	9
Das Geheimnis wird gelüftet.....	10
WIDER DIE VAMPIRIN.....	11
Das geheime Schicksal allen Lebens.....	11
Nach Rodebrannt und zurück.....	14
Denn die Liebe ist stärker als Gewalt.....	16
AUSKLANG.....	18
ANHANG.....	19
Dramatis Personae.....	19
Karten.....	23

EIN WORT VORWEG

ZUR HANDLUNG

WAS EINST GESCHAH

Die Leibeigene Nadjescha flieht aus dem Dorf Ljasewswik in den sewerischen Wäldern. Doch ist ihr kein Glück beschieden, denn bald nachdem sie Rodebrannt erreicht hat, wird sie von einem Vampir angegriffen. Selbst zum Vampir geworden, und von Travia dafür verflucht, dass sie ihre Familie verlassen und dem Zorn des Bronnjaren Elkwin ausgeliefert hat, dürstet es sie nun nach dem Blut ihrer Verwandten im Dorf. Da sie aufgrund ihrer Flucht nicht wieder ins Dorf zurückkehren kann, bezieht sie eine Hütte im Wald, in der einst die Hexe Jassia gewohnt hatte, bis sie von den Dörflern gelyncht wurde. Von dort aus eröffnet Nadjescha die Jagd.

WAS NOCH GESCHEHEN WIRD

Bronnjar Elkwin sieht das Verschwinden der von Nadjescha im Wald getöteten Leibeigenen als Flucht an und reagiert mit brutalen öffentlichen Bestrafungen naher Angehöriger der „Geflohenen“. Im Anschluss an eine dieser Bestrafungen werden die Helden von der Perainegeweihten Peraenja beauftragt, das Verschwinden der Dörfler aufzuklären, um dem Treiben des Bronnjaren ein Ende zu bereiten.

Die Helden gehen zunächst der Spur eines vermeintlichen Monsters nach, das sich als unschuldiger Biestinger entpuppt, während unter den Dörflern Jassias Tochter Luta, die seit dem Tod ihrer Mutter bei Peraenja lebt, zusehends zum Sündenbock wird. Infolgedessen erfahren die Helden schließlich

von Jassia und deren Hütte, wo sie nicht nur die Leichen der Verschwundenen finden, sondern auch ein erstes Mal Nadjescha begegnen, was einem Helden beinahe das Leben kostet. Zudem erkennen die Helden, dass Nadjescha eine Vampirin ist.

Die Suche nach Möglichkeiten, einen solchen Gegner zu besiegen, führt die Gruppe nach Rodebrannt. Sie erfahren, dass sie Nadjescha weder mit Waffengewalt noch mit Magie, wohl aber durch die Zuneigung ihrer Verwandten besiegen können. Ausgehend von dieser Information bringen die Helden Nadjeschas Mutter dazu, mit ihnen in den Wald zu gehen, wo es zur finalen Konfrontation mit der Vampirin kommt.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Das vorliegende Abenteuer ist von den Vorgängen auf der großen Bühne der aventurischen Geschichte unabhängig und stellt auch an die Zusammensetzung der Heldengruppe keine hohen Anforderungen. Einzig Goblins lassen sich aufgrund der Vorurteile, mit denen man ihnen in Sewerien begegnet, kaum integrieren, andere Exoten wie z. B. Mohas sind in einem abgeschiedenen sewerischen Dorf auch nicht ungewöhnlicher als Tulamiden oder Thorwaler. Empfehlenswert sind bornische sowie gesellschafts- und wildniskundige Helden, wohingegen ein starker Schwertarm nicht zwingend vonnöten ist. Angesichts des auf Nadjescha lastenden Fluchs erscheint auch das Spielen eines Traviageweiheten reizvoll.

Die folgenden Abkürzungen verweisen auf DSA-Publikationen:

- LdsB: Land des schwarzen Bären
- MGS: Mit Geistermacht und Sphärenkraft
- ZBA: Zoo-Botanica Aventurica

SEWERISCHE ZUSTÄNDE

ANKUNFT IN LJASEWSWIK

ES BEGINNT IN EINEM GASTHAUS

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden in Rodebrannt (LdsB 73). Falls sie nicht gerade nach einem Abenteuer im hohen Norden einfach auf der Durchreise sind, können die vielen Tempel, die die Stadt zu einem beliebten Reiseziel für Pilger machen, die Helden ebenso hierher locken wie das in einigen Tagen beginnende gräfliche Turnier, das jedes Jahr vom 1. - 3. Rondra ausgetragen wird. In jedem Fall aber sitzen die Helden irgendwann abends im Gasthaus zusammen, als der Wirt an sie herantritt: Er hat das Gerücht aufgeschnappt, dass der Bronnjar von Ljasewswik – einem kleinen, etwa eine Tagesreise entfernten Dorf – fürstlich für das Erlegen eines gefährlichen Bären zahle, der in den Wäldern umgehe, und sieht in den Helden Leute, die es mit dieser Bestie aufnehmen können. Für den Fall, dass es den Helden gelingen sollte, das Tier zu töten, bittet er sie, dessen Kopf zu ihm zu bringen, damit er sein Gasthaus mit dieser Trophäe schmücken kann.

Dieses Gerücht ist, wie die Helden bald herausfinden, zwar nicht völlig aus der Luft gegriffen, jedoch im Großen und Ganzen falsch. Allerdings wartet in Ljasewswik ein weit gefährlicherer

Gegner auf die Helden, mit dem sie es schon während der Anreise ohne es zu erkennen ein erstes Mal zu tun bekommen werden.

UNTERWEGS

Um nach Ljasewswik zu gelangen, müssen die Helden zunächst etwa 20 Meilen der Straße zwischen Rodebrannt und Firunen folgen, ehe ein Weg gen Osten in den Wald zwischen der Straße und den verrufenen Rotaugensümpfen abgeht, welcher nach weiteren 10 Meilen in Ljasewswik endet. Auf diesem Weg kommt es zu folgendem Ereignis:

Schutzlos wart ihr auf der Straße der Hitze dieses hochsommerlichen Tages im Praios ausgeliefert, doch seit bald einer Stunde spenden euch nun hohe Bäume ihren Schatten. Da lässt es sich leicht verschmerzen, dass der Waldweg, dem ihr seitdem folgt, eine holprige, ungepflasterte Piste ist, gerade einmal breit genug für ein einzelnes Fuhrwerk und an vielen Stellen von Unkraut überwuchert. Etwas weiter vorne hört jetzt ihr sogar ein kleines Bächlein plätschern, an dem ihr die längst geleerten Wasserschläuche auffüllen könnt.

Mit einem Mal aber wird dieses Geräusch vom Krächzen der Vögel übertönt, die sich eilends in die Luft erheben. Auch von euren Tieren ergreift die Unruhe Besitz. Die Hunde beginnen wild zu bellen und zu knurren, und die Reiter unter euch haben Mühe, sich in den Sätteln zu halten, als die Pferde lauthals wiehernd und schnaubend auf die Hinterbeine steigen. Eben fragt ihr euch noch, was die Tiere derart beunruhigt, als ein eisiger Schauer euer Rückgrat hinunterläuft und sich jedes einzelne Härchen auf eurer Haut aufstellt. Ja, die Bäume mögen euch vor der Hitze schützen, aber ihr spürt, dass der finstere Wald etwas anderes, etwas Schreckliches verbirgt – etwas, das euch verfolgt, und dem ihr hier, wo niemand eure Schreie hört, schutzlos ausgeliefert seid.

Die Helden werden soeben von Nadjescha beobachtet. Diese hat mit ihrem vampirischen Sikaryan-Gespür (MGS 115) die Lebenskraft der Helden gespürt und nachgeschaut, ob es sich bei der Gruppe um Verwandte handelt und, da dies nicht der Fall ist, bald enttäuscht ihrer Wege geht, womit für Tiere und Helden wieder Normalität einkehrt. Das Verhalten der Tiere und das Erleben der Helden ist jeweils eine Reaktion auf die vampirische Aura. An dieser Stelle hat die Gruppe noch keine Möglichkeit, dies herauszufinden, zumal sich Nadjescha zur Not in eine Amsel verwandeln kann, um der Entdeckung und Verfolgung zu entgehen.

RUNDGANG DURCHS DORF

Das 60-Seelen-Dorf Ljasewswik (Plan: s. Anhang) liegt auf einer Lichtung im Wald zwischen Rodebrannt und den Rotaugensümpfen. Der Ankömmling stößt zunächst auf ärmliche Blockhäuser der Leibeigenen, welche auf den umliegenden Feldern und Weiden arbeiten. Dabei kann auffallen, dass es im Verhältnis zur Größe des Dorfes recht wenige Tiere gibt (*Viehzucht*).

Hinter dem letzten Bauernhaus liegt der Dorfplatz. Zur Linken führt von hier ein Pfad zur steinernen Dorfschmiede am Ufer eines kleinen Weihers. Etwas weiter abseits liegt der Boronanger, welcher von der Adelsgruft dominiert wird – einem pechschwarzen, schmucklosen Holzbau, in dessen Inneren ein kleiner Boronaltar und eine unterirdische Grabkammer liegen.

Unweit des Boronangers drehen sich die Flügel der Mühle im Wind, die ebenso auf einer Anhöhe im Nordosten des Dorfes errichtet wurde wie der Perainetempel – ein grün gestrichenes Holzhaus, das außer dem Altar der Göttin und einigen Bänken auch zwei ungeweihte, schmucklose Schreine der Travia und Ifirn enthält. Über den Garten des Tempels, wo neben Obst und Gemüse auch ein paar Heilkräuter wachsen, gelangt man zum Haus der Geweihten.

In unmittelbarer Nachbarschaft des Tempels liegt der Herrensitz, das mit Abstand größte Gebäude des Ortes. Vom Dach des zweigeschossigen Haupthauses wehen Fahnen mit den Wappen des hier wohnenden Adelsgeschlechts wie auch der Theaterritter. Weitere Gebäudetrakte beherbergen Stallungen, eine Scheune sowie Lager- und Gesindekammern.

UNTER DER KNUTE DES BRONNJAREN

Als die Helden Ljasewswik erreichen, werden sie Zeugen folgender Szene:

Einige Dutzend Menschen haben sich auf dem Dorfplatz um eine alte, hohe Eiche gruppiert, in deren Nähe ein schlaksiger, bärtiger Mann von fast 2 Schritt auf einem Pferd sitzt. Auf dem Kopf trägt er trotz der sommerlichen Wärme die Bärenfellmütze der Bronnjaren, und in der Rechten hält er eine lange Peitsche. Als er mit dieser einen kraftvollen Schlag vollführt, ertönt ein weiterer der Schreie, die euch schon auf dem Weg durchs Dorf begleitet haben. Gleich darauf vollzieht sich dasselbe noch einmal, dann lässt der Reiter die Peitsche sinken und wendet sich mit dünner, hoher Stimme an das umstehende Volk: „Ihr alle kennt mich. Ich strafe nicht ohne Not. Aber ich werde tun, was immer ich tun muss, damit jeder den Göttern gehorcht, die uns an diesen Ort gesetzt haben! Wenn also noch jemand denkt, er müsse seine Scholle verlassen, dann schaut auf die arme Olja. Dasselbe bringt ihr über eure Lieben, wenn ihr euch davonsteht! Also beten wir zu Praios, dass er unsere Herzen erfülle mit Gehorsamsbereitschaft und Achtung vor dem göttlichen Gesetz.“ Auf diese Worte hin sinken die Menschen vor euch auf die Knie und geben den Blick frei auf den Baum. An diesen ist mit nacktem Oberkörper eine nun leise wimmernden Frau gefesselt. Ihr Rücken ist an mehreren Stellen aufgeplatzt und blutüberströmt.

Das Dümme, was die Helden jetzt tun könnten, ist, Junker Elkwin anzugreifen. Denn nach bornischem Recht ist der Bronnjar der absolute Herr über das Dorf und kann mit seinen Leibeigenen verfahren, wie es ihm beliebt. Daher ist Elkwin sich auch keiner Schuld bewusst und wird, sofern zumindest ein Held ersichtlich von Rang und Namen ist, die Gruppe freundlich im Dorf willkommen heißen. Allein solchen Helden bietet er zudem an, im Herrensitz zu übernachten und gemeinsam mit ihm und seiner schwangeren Gemahlin Sewjescha zu Abend zu essen.

Andernfalls begibt er sich gleich zu seinem Anwesen und überlässt es den Dörflern und der Geweihten Peraenja, sich um die Helden und die ausgepeitschte Olja zu kümmern, welche zur Versorgung ihrer Wunden hinauf in den Tempel gebracht wird. Richten Sie es ein, dass zumindest die Helden, die von Elkwin gar nicht erst eingeladen wurden, letztlich auch dort unterkommen.

ABENDGESPRÄCHE

Im Tempel verarztet Peraenja zunächst Olja und holt anschließend aus ihrem Haus ein paar Strohsäcke, die um den Traviashrein herum auf den Boden ausgelegt werden – mehr als dies und kostenlose Teilhabe am Essen der Geweihten können die Helden an diesem Ort nicht erwarten. Und tatsächlich bittet die Geweihte die Helden schon wenig später zu Tisch:

Der Duft von Lauch und Kartoffeln steigt in eure Nasen, während Peraenja euch durch den Garten des Tempels zum Hinterhaus führt. Dabei fällt euch auf, dass die wohl schon auf die 60 zugehende Frau, deren einst braunes Haar schon fast völlig ergraut ist, sich selbst für diese kurze Strecke auf ihren Wanderstab stützt. Als die Tür des Hauses aufschwingt, erblickt ihr ein Mädchen, das eben aus einem großen Topf eine dampfende Suppe schöpft, nun aber verschreckt die Kelle fallen lässt und auf die Geweihte zurennt, in deren Kutte sie das Gesicht verbirgt. „Ist ja gut, Lutascha“, spricht

Peraenja mit sanfter Stimme und tätschelt den feuerroten Schopf des Kindes. „Das sind die Freunde, von denen ich dir vorhin erzählt habe.“ Und zu euch gewandt meint sie mit einem Lächeln: „Die gute Luta ist bisweilen ein scheues Reh, gerade gegenüber Fremden. Aber sie ist auch sehr lieb, und eine große Hilfe. Na, auf geht’s, Töchterchen, Essen fassen.“

Auf den deutlichen Altersunterschied zwischen ihr und ihrem „Töchterchen“, den Vater oder die fehlende Ähnlichkeit angesprochen, erwidert Peraenja nur, dass das Leben nicht immer in geraden Bahnen verläuft. Luta selbst ist gegenüber den Helden sehr schüchtern und spricht nur mit Peraenja.

Im Gespräch während des Abendessens sollten die Helden folgendes erfahren:

- Olja wurde bestraft, weil vor kurzem ihr Mann Pettar das Dorf verlassen hat.
- Vor Pettar sind schon zwei weitere Menschen aus dem Dorf verschwunden; zuerst vor etwa einer Woche die Bäuerin Nadjescha, eine Tochter von Pettar und Olja, wenige Tage später die erst neunjährige Urjelke.
- (auf Nachfrage): Auch Urjelke ist mit Pettar, Olja und Nadjescha verwandt; sie ist deren Nichte bzw. Cousine.
- Der Junker geht davon aus, dass die Verschwundenen geflohen sind, und reagierte jeweils, indem er zur Abschreckung für die verbliebenen Leibeigenen nahe Angehörige auspeitschte. Olja hat es besonders schlimm erwischt, da sie schon wie auch Pettar für Nadjeschas Verschwinden bestraft wurde.
- Nadjescha war eines Morgens nicht mehr da, nachdem sie noch mit ihrer Familie zu Bett gegangen war. Urjelke hatte mit weiteren Kindern am Waldrand Verstecken gespielt und wurde nie gefunden. Pettar wurde zuletzt gesehen, als er in den Wald ging, um Fallen aufzustellen, da der Bronnjar seiner Gattin zur Geburt des Stammhalters ein neues Pelzgewand schenken möchte.
- Besonders bei Urjelke, aber auch beim bodenständigen Familienmenschen Pettar hegt Peraenja Zweifel, ob sie wirklich geflohen sind. Hingegen kann sie sich vorstellen, dass Nadjescha weggegangen ist, kann jedoch aufgrund eines Versprechens den Helden nicht näher sagen, weshalb (s. hierzu auch den Abschnitt „Der Tod des Bronnjaren“ auf S. 13).
- Sollten noch weitere Menschen verschwinden, wird dies über kurz oder lang üble Folgen für die Dorfgemeinschaft nach sich ziehen. Daher bittet Peraenja die Helden, herauszufinden, weshalb zumindest Urjelke und Pettar verschwunden sind, und die Ursache dafür unschädlich zu machen.
- Sie kann den Helden maximal 5 Dukaten pro Kopf bieten, versichert der Gruppe jedoch, dass die Götter sich auf ihre Weise erkenntlich zeigen werden.
- (wenn die Helden von dem Erlebnis bei der Anreise erzählen): Luta war vorgestern im Wald, um Pilze zu sammeln, und hat Ähnliches erlebt. (Ein wie sich noch herausstellen wird wichtiger Hinweis, dass nicht jeder, der in den Wald geht, verschwindet.)

Ein Abend mit dem Junker fällt deutlich uninteressanter aus. Er will gegenüber den edlen Gästen nicht näher auf die Probleme mit den Leibeigenen eingehen, zeigt sich sicher, dass die Leute nun ihre Lektion gelernt hätten, und ist ansonsten Feuer und Flamme für Erzählungen der Helden und die in einigen Wochen anstehende Geburt seines Kindes.

DER BÄRENMANN

DICHTUNG UND WAHRHEIT

Vermutlich werden sich die Helden bald nach möglichen Ursachen für das Verschwinden der Dörfler erkundigen oder auch dem Gerücht über den gefährlichen Bären nachgehen. In beiden Fällen stoßen sie auf die Geschichte vom Bärenmann.

WAS MAN SICH ERZÄHLT

Seit unzähligen Generationen kennt man in Ljasewswik den Bärenmann – ein schreckliches, werwolfsähnliches Mischwesen aus Mensch und Bär von der Gestalt eines aufrecht gehenden, ausgewachsenen Schwarzbären, das jeden frisst, der sich zu tief in den Wald hinein wagt. Woher der Bärenmann kommt, ist unklar, doch einig ist man sich, dass er sprechen kann und durch Waffen nicht zu verletzen ist. Bis vor einigen Wochen hatte manch einer geglaubt, dass der Bärenmann inzwischen nicht mehr im Wald lebe, da man ihn nur aus den Geschichten kannte; doch dann sah die junge Nessa das Monster. Sie selbst konnte zum Glück fortlaufen, ehe der Bärenmann auf sie aufmerksam wurde, doch wenig später begannen Menschen im Wald zu verschwinden.

WAS WIRKLICH GESCHAH

Als in der Gegend noch Goblins siedelten, stand im Wald ein prächtiger Baum. Dieser diente dem Bären-Biestinger Brummling als Verknüpfung zwischen Dere und der Anderswelt, der Heimat des Feenwesens in Gestalt eines aufrecht gehenden, sprechenden Schwarzbären. Zugleich galt der Baum den Rotpelzen als heilig. Nachdem die Theaterritter Ljasewswik gegründet und die Goblins vertrieben hatten, fällten sie daher auch den Baum, und Brummling verlor seinen Weg nach Dere, wo seither nichts als die von Dutzenden Generationen weitergesponnene Geschichte über den Bärenmann von ihm kündete. Doch jüngst erwachen im Bornland die Kräfte des uralten Landes zu neuem Leben (s. LdsB 165f.), und so begann der Baum erneut zu wachsen. Brummling begibt sich also seit ein paar Wochen wieder nach Dere – mit dem Gemüt eines Kleinkindes, das in fast allem ein Spielzeug sieht, und der Kraft eines ausgewachsenen Bären.

NUR EINE GESCHICHTE?

Auch wenn die Geschichte vom Bärenmann also weitgehend unwahr ist, handelt es sich nicht um eine bloße Erzählung. Die Dörfler sind fest von der Existenz des Bärenmannes überzeugt (allein der Junker tut dies als Aberglauben ab), und die Geschichte drückt eine grundlegende Wahrheit aus: Der Wald ist gefährlich – auch ohne Bärenmann oder Vampir.

Wenn Sie in Gestalt der Dörfler über den Wald sprechen, bedenken Sie, was dieser für einen bornischen Bauern bedeutet: eine dunkle, wilde Urgewalt. Unermesslich weit erstreckt er sich in alle Himmelsrichtungen, das Licht des Götterfürsten ist schwach an diesem Ort, und wer zu tief vordringt, verirrt sich und wird von wilden Tieren gefressen. Zwar ist es immer mal wieder nötig, in die Ausläufer zu gehen, aber aus dem Wald kommt nichts Gutes, und wer im Wald leben will, muss verrückt sein (vermitteln Sie insbesondere die letzte dieser Aussagen auch den Spielern, um die im nächsten Kapitel folgende Episode zum Schicksal der Hexe Jassia vorzubereiten).

MONSTERHATZ IM FINSTREN WALD

AUF IN DEN WALD!

Nun steht zu hoffen, dass die Helden mutiger sind als sewerische Leibeigene, und sich auf die Suche nach dem Bärenmann machen. Im Wald sollten Sie eine gruselige Atmosphäre erzeugen, wofür Sie auf unterschiedliche Mittel zurückgreifen können:

- Der Wald selbst vermittelt schon ein gewisses, unheimliches Flair: Es herrscht dämmeriges Zwielicht, soweit das Auge reicht sieht man überall dunkle Baumriesen, was die Orientierung erschwert, immer wieder raschelt es im Unterholz, ohne dass man sieht, was das Geräusch verursacht, Schatten treiben ihr verwirrendes Spiel.
- Zudem werden in den Wald eindringende Helden früher oder später von Nadjescha beobachtet, sodass sich Szenen wie jene, die die Helden auf dem Weg nach Ljasewswik erlebten, häufen. Auch die Tiere des Waldes reagieren verschreckt auf die vampirische Präsenz. Die Helden können anschließend frische Fußspuren in ihrer Nähe finden. Nadjeschas Fähigkeit, sich in eine Amsel zu verwandeln, ist dabei Ihr Joker, um die vorzeitige Entdeckung der Vampirin oder die Verfolgung der Spuren zu ihrem Versteck zu verhindern.
- Und dann ist da ja noch Brummling, der zwar nichts Böses will, dessen Spielereien aufgrund seiner Bärenstärke jedoch oftmals böse enden. Immer wieder stoßen die Helden auf umgeknickte und zertrampelte Pflanzen, schwere, abgerissene Äste, zerquetschte oder verstümmelte Tiere und Spuren eines offenbar zweibeinigen Bären.
- Brummling selbst pendelt zwischen Feenwelt und Dere, aber auch in seiner Abwesenheit ist der Wald von ein paar wenigen echten Bären bevölkert. Daher können Sie eine Scheinkonfrontation mit dem Bärenmann inszenieren, wenn die Helden in einer Höhle, in der das fast 4 Schritt große Monster nicht aufrecht gehen kann, auf Bärenspuren und schließlich auf den dazu gehörigen Schwarzbären (ZBA 74) stoßen. Kurz nach dem Tod des vermeintlichen Bärenmannes verschwindet jedoch der nächste Mensch.

DER WILL NUR SPIELEN

Steigern Sie mit den genannten Elementen schrittweise die Spannung, bis die Helden schließlich auf den Bärenmann stoßen. Dies sollte sich ein paar Tage nach der Ankunft der Helden ereignen.

Im nach einem morgendlichen Regenguss schlammigen Waldboden war es euch ein Leichtes, die Spur des Bärenmannes zu finden und ihr zu folgen. Immer tiefer haben euch die Abdrücke der krallenbewehrten, unterarmlangen Pranken in den Wald hinein geführt. Kein Sonnenstrahl bricht heute durchs Blätterdach, und ein modriger Geruch liegt in der feuchten Luft zwischen den schwarzen, turmhohen Bäumen, deren Wipfel im böigen Wind rauschen. Wie aus dem Nichts aber übertönt dies ein anderes Geräusch – ein bestialisches Brüllen, weder menschlich noch tierisch, lässt die Vögel verstummen und eilends in die Lüfte steigen. Es kommt ganz aus eurer Nähe. *(Warten Sie die Reaktion der Helden ab).*

Ihr spürt, wie der Boden erzittert, als ein Wesen durchs Unterholz bricht. Der gewaltige, muskelbepackte Körper – doppelt so groß wie der Größte unter euch – ist ganz von schwarzem Bärenfell bedeckt, und furchterregende, gelbliche Zähne stecken in dem weit aufgerissenen Maul, aus dem nun erneut das infernalische Gebrüll dringt. Dabei wirft die Kreatur einen offensichtlich toten Hasen zu Boden, wo dieser in grotesk verrenkter Position liegen bleibt. „Kaputt, kaputt,

kaputt! Alles geht kaputt! Warum!?!“ hört ihr das Wesen mit menschlicher Stimme aufheulen, ehe es vor dem Hasen in die Knie sinkt. Tränen strömen aus seinen Augen.

Brummling mag körperlich einem bedrohlichen Bären gleichen und mit tiefer Bassstimme sprechen – aber darstellen sollten Sie ihn als Vierjährigen, für den es auf der Welt nichts Schmerzlicheres gibt als den Verlust seines neuesten Lieblingsspielzeugs. Brummling will den Helden nichts zu Leide tun – doch wenn sie ihm erklären, dass sie das Spielzeug nicht reparieren können, sollten sie gleichwohl in sicherer Entfernung zu den Pranken des Biestingers bleiben, der in sinnloser Wut über die Ungerechtigkeit der Welt blind um sich schlägt. Haben die Helden das Kind im Bären etwas beruhigt, können sie folgende wesentlichen Informationen erhalten:

- Alles, was spricht, ist für Brummling kein Spielzeug. Folglich hat er die verschwundenen Dörfler nicht wie den Hasen aus Versehen getötet.
- Auf die Nachfrage, ob er eine Ahnung hat, weshalb die Menschen dann verschwinden, erzählt Brummling, dass es eine „ganz böse, nackte Kleine“ gibt, von der er sich fernhält. Jedoch kann er diese nicht genau beschreiben, da für ihn alle Menschen gleich aussehen – er unterscheidet nur zwischen roten Kleinen (Goblins) und nackten Kleinen – und natürlich auch Erwachsene klein sind. Auch mit der Unterscheidung zwischen Wald und Dorf kann er nichts anfangen, also den Helden nicht verraten, dass die böse nackte Kleine nicht im Dorf lebt.

Bald darauf verschwindet Brummling durch den in der Nähe befindlichen magischen Baum in die Feenwelt. Eine magische Analyse offenbart ihn als Verkörperung reiner Feenmagie. Sollten die Helden ihm mit Kampfzaubern oder Waffengewalt begegnen, mault er nur, dass die Helden gemein zu ihm sind, nimmt aber keinerlei Schaden.

SÜNDENBÖCKE

DAS DORFGEHEIMNIS

In einem Haus im Wald bei Ljasewswik lebte die Hexe Jassia sowie deren einer wilden Hexennacht entstammende Tochter Luta. Die menschenscheue Hexe wurde im Dorf seit jeher misstrauisch beäugt, doch geduldet, da sie nur selten in den Ort kam und die Menschen in Ruhe ließ. Dann aber suchte im vorvergangenen Herbst eine Viehseuche Ljasewswik heim, gegen die selbst Peraenja kein Heilmittel wusste. Aufgestachelt vom abergläubischen damaligen Dorfältesten, Ohm Hane, setzte sich schließlich unter den Dörflern die Ansicht durch, dass nur eine für das Sterben der Tiere verantwortlich sein konnte: die unheimliche Jassia aus dem Wald. So kam es, dass die Hexe, als sie wieder einmal das Dorf besuchte, kurzerhand mit Duldung des Bronnjaren von einem von Hane organisierten Lynchmob aufgeknüpft wurde. All dies geschah vor den Augen der damals sechsjährigen Luta, die nur dank des Einschreitens Peraenjas, welche das Kind in ihre Obhut nahm, von den Dörflern verschont wurde.

INDES IM DORF

Während die Helden nach dem Bärenmann suchen, verschwindet ein weiterer Mensch aus dem Dorf. Nadjeschas Cousin Xebbert hütet auf der an den Wald grenzenden Weide Schafe, von denen eines durch ein Loch im Zaun in den Wald läuft. Leider wird Xebbert von Nadjescha gefunden, ehe

er das Schaf gefunden hat. Als Xebberts Verschwinden offenbar wird, beschuldigt der Junker den Hirten, den Zaun sabotiert zu haben, um sich unter diesem Vorwand davonzustehlen. Eine weitere öffentliche Bestrafung ist die Folge.

Immer offenkundiger wird, dass alle Verschwundenen, angefangen mit Nadjescha, miteinander verwandt sind – und mit Ohm Hane, Nadjeschas Großvater – während andere Menschen (Luta, Nessa) unbeschadet zurückkehrten. Daher verbreitet sich im Dorf die Ansicht, dass nicht der Bärenmann schuld ist, sondern Luta, die sich an Ohm Hanes Nachkommen für den Mord an ihrer Mutter rächen will. Als Tochter einer Hexe und Magiedilettantin ist das Kind ohnehin für die Rolle als Sündenbock in einem von Aberglauben geprägten Dorf prädestiniert.

An die Helden aber trägt niemand diesen Verdacht heran, denn das dunkle Dorfgeheimnis wird von allen vor Fremden verborgen. So bemerken die Helden einstweilen nur Rauch, ohne das diesen verursachende Feuer sehen zu können:

- Ein paar Menschen unterhalten sich. *Scharfsinnige* Helden können beim Herannahen Worte wie „Ohm Hanes Nachfahren“ und „sich an uns allen rächen“ vernehmen. Als die Helden bemerkt werden, wechselt das Gespräch abrupt das Thema.
- Luta wird von der kleinen Bernischa gehänselt und als „Hexenbalg“ beschimpft, wogegen sie sich mit einem magiedilettantischen *Bösen Blick* wehrt.
- Die zum Tempel zurückkehrenden Helden werden Zeuge, wie der Dorfschulze Mew aufgebracht ebendiesen verlässt und im Gehen der Geweihten zuruft: „Du machst dich mitschuldig, Peraenja! Du warst schon immer zu weich, aber jetzt klebt deshalb Blut an deinen Händen, so wahr ich Schulze bin!“

Auch von Peraenja erfahren die Helden nur, dass ein Teil der Dörfler Luta die Schuld zuschiebt. Sie selbst glaubt (zu Recht) nicht an Lutas Schuld und ist (zu Unrecht) der Auffassung, dass auch die Dörfler für das Mädchen keine reale Gefahr darstellen, da Luta anders als einst Jassia unter ihrem Schutz steht.

DAS GEHEIMNIS WIRD GELÜFTET

Nun gibt es jedoch Helden, zu deren herausragenden Fähigkeiten es zählt, von ihren Mitmenschen mehr zu erfahren, als diese mitteilen wollen. Sollten solche Helden auch zu Ihrer Gruppe zählen – kein Problem. Schließlich soll und muss das Dorfgeheimnis von den Helden gelüftet werden, um die Helden zu ihrer wahren Gegnerin zu führen. Gönnen Sie also einem eventuellen Hellsichtsmagier oder Praioten seine Sternstunde. Mit profanem *Überreden* sollten hingegen nur Spezialisten Erfolg haben, denen eine Probe + 8 gelingt.

Doch auch Helden, die mit dem Schwert geübt sind als mit der Zunge, können hier erfolgreich sein. Denn kurz nach der Begegnung mit dem Bärenmann eskaliert die Situation, sofern die Helden dann nicht schon das Geheimnis kennen und bei Jassias Hütte Nadjescha begegnet sind (s. nächstes Kapitel). In diesem Fall kommt es zunächst im Dorf zu einer Rauferei zwischen Luta und Bernischa, in deren Verlauf Luta mit ihren *Hexenkrallen* Bernischa verletzt, woraufhin Bernischas Vater Boutsen Luta den Hintern versohlt. In der folgenden Nacht verschwindet Boutsen, da er sich als Schlafwandler unglücklicherweise weit genug in den Wald begeben hat, um Nadjescha durch ihr Sikaryangespür zu wecken.

Eine Gruppe von Dorfbewohnern um den Schulzen entschließt sich daraufhin, zu handeln. Sie wollen in der nächsten Nacht mit Säcken ver mummt ins Hinterhaus des Tempels eindringen, Luta entführen und sie in einem vermeintlichen Akt spiegelbildlicher Vergeltung in den Wald bringen und töten. Sollten die Helden Nachtwachen aufgestellt haben, ist es für sie ein Leichtes, den Angriff im Ansatz zu vereiteln. Ansonsten gehen die vom Mut der Verzweiflung getriebenen Dörfler alles andere als professionell vor und verursachen einigen Lärm, worauf die Gruppe hoffentlich reagiert. Nachdem der Angriff vereitelt wurde, werden sie von der schockierten Peraenja ins Geheimnis eingeweiht.

WIDER DIE VAMPIRIN

DAS GEHEIME SCHICKSAL ALLEN LEBENS

DAS HAUS IM WALD

Nachdem die Helden das Dorfgeheimnis erfahren haben, ist es an der Zeit, Jassias Hütte einen Besuch abzustatten. Das Gebäude steht etwa 4 Meilen östlich des Dorfes; einst mitten im Wald, doch inzwischen greifen wegen des Erwachens des Bornlandes die nahen Rotaugensümpfe nach diesem Stück Land. Die folgenden Geschehnisse bilden einen zentralen Wendepunkt des Abenteuers – es kommt zur ersten Konfrontation zwischen den Helden und Nadjescha, und diese wird als Vampirin sowie als Verantwortliche für das Verschwinden und Ableben der Menschen aus dem Dorf erkannt.

Sobald die Helden in die Nähe des Hauses kommen, spüren sie erneut das starke Unbehagen, das die nahe vampirische Präsenz auslöst. Diesmal endet es jedoch nicht nach kurzer Zeit, sondern hält an, bis die Helden Nadjescha vertrieben haben (s. unten). Dies sollte sowohl für die Helden (Erschwernisse auf eventuell anfallende Proben auf *Selbstbeherrschung*, *Ängste* oder *Jähzorn*) als auch und vor allem für tierische Begleiter (Fluchtversuche, Panik) spürbare Folgen haben. Schließlich erreichen die Helden die Hütte:

Wiewohl die Sonne bei eurem Aufbruch hoch am Himmel steht, ist der Wald in dämmeriges Zwielflicht getaucht. Bizarre Schatten spielen euch Streiche, gaukeln euch vor, dass sich etwas im Unterholz um euch bewegt. Aber hier scheint nichts zu sein. Überhaupt nichts! Schon seit einiger Zeit habt ihr nicht einmal mehr das Lied eines Vogels oder das Summen eines Insekts gehört. Nur ein feuchtes Schmatzen, das eure Schritte dem immer sumpfigeren Boden entlocken, durchbricht gelegentlich die Totenstille, die sich über den Ort gelegt hat.

Und doch war hier einmal die Heimat von Menschen. Denn nun erblickt ihr ein Haus zwischen den Bäumen, welches vom Giebel bis zum Boden aus dunklem, hier und da feucht glänzendem Holz gefertigt ist. Das Haus steht auf einer niedrigen Plattform, zu der eine schiefe, teils im Morast versunkene Treppe hinaufführt. Die Eingangstür und zwei Fenster nehmen fast die gesamte Frontseite des kleinen Hauses ein, welches aber immerhin im Gegensatz zu den Bauernkaten zweigeschossig ist und über eine kleine Kammer unter dem Dach verfügt. Doch weitaus bemerkenswerter sind die vier Laternen, die wie Eiszapfen vom Rande des Daches hängen. Ihr Licht fällt durch die Fenster und die offen stehende Tür ins Innere des Hauses.

Das Haus¹ verfügt über drei Räume, die allesamt aufgrund der langen Zeit, in der das Haus unbewohnt war, sehr heruntergekommen sind. Das Holz des Hauses ist an manchen Stellen morsch, von Schimmel überzogene Wände und Gegenstände, große Spinnennetze, Überreste eines toten Waldtieres und dergleichen machen den Aufenthalt hier sehr unangenehm, und als wäre all das noch nicht genug, dringt Verwesungsgeruch in die Nasen der Helden. Im Haus gibt es die folgenden Räume, einen Plan finden Sie im Anhang:

- Die **Wohnstube** nimmt zwei Drittel der Grundfläche ein und ist mit einem Tisch und zwei wackligen Schemeln eingerichtet. Ein Bild an der Wand zeigt eine Kohlezeichnung von Luta und Jassia sowie deren Kröte, wurde jedoch von Nadjescha umgedreht, da ihr der Anblick des Familienbildes widerwärtig ist. Auch ein in einer Ecke lehrender Besen stammt von Jassia.
- In der angrenzenden **Küche** finden sich ein großer, rostiger Kessel und andere Arbeitsutensilien sowie Überreste längst verdorbener Zutaten – darunter auch solche, mit denen magische Salben oder Tränke zubereitet werden sollten. Irdene Dosen in einem Regal enthalten nach ihrer Maßgabe noch ein paar wenige brauchbare Überreste von Jassias alchimistischem Wirken.
- Über eine steile Leitertreppe kommt man von der Wohnstube in die **Schlafkammer**, wo die Helden ein grausiger Fund erwartet. Hier deponiert Nadjescha, die ihre Verwandten töten, aber ihnen zugleich auch nahe sein will, die Leichen ihrer Opfer, die in unterschiedlich weit vorangeschrittenen Stadien der Verwesung nebeneinander auf dem Boden liegen. Alle Leichen tragen nicht nur Spuren der Vampirzähne, sondern ihnen wurde auch die Kehle durchgeschnitten. (Nadjescha weiß aus eigener Erfahrung, welche Folgen ein nicht tödlicher Vampirangriff haben kann, und will keine Konkurrenten um das Blut der Menschen in Ljasewswik.) Der Verwesungsgeruch ist hier insbesondere für Helden mit *sensiblem Geruchssinn* fast unerträglich. Ansonsten gibt es hier noch ein zerschlissenes Bett und einen großen Schrank, der mottenzerfressene Frauen- und Kinderkleider und ein paar weitere Habseligkeiten der einstigen Bewohner enthält.

Wenn die Helden sich dem Haus nähern bemerken sie außerdem einen ihren Blicken zunächst verborgen gebliebenen Baumstumpf, auf dem die gehörnte Schädelplatte eines Widders inmitten der Überreste eines Blätterkranzes liegt. Es handelt sich hierbei um Jassias **Altar** zu Ehren Saturias und Levthans.

DIE ERSTE BEGEGNUNG MIT NADJESCHA

Nadjescha ist durch ihr Sikaryangespür auf die nahenden Helden aufmerksam geworden. Jedoch ist sich die erst jüngst erhobene Vampirin ihrer vollen Fähigkeiten und ihrer praktischen Unverwundbarkeit durch die den Helden derzeit zur Verfügung stehenden Mittel noch nicht bewusst. Daher greift sie die Gruppe nicht an, ehe diese ihr Versteck gefunden hat, sondern verbirgt sich in der Nähe, um in günstigen Momenten zuzuschlagen und so nach und nach die Gruppe zu erledigen, ehe diese ins Dorf zurückgekehrt ist. Sie versteckt sich im Unterholz mit Blick aufs Haus – dessen Tür offen steht, um ihr die Beobachtung der Helden zu erleichtern – und wartet, bis einer der Helden außerhalb des Blickfelds seiner Kameraden ist. Anschließend wirkt sie auf diesen den *Ruf des Vampirs* (MGS 115), um ihn fortzulocken und zu töten.

¹ Die Beschreibung des Hauses ist – von dem Boot im vorderen Bildteil abgesehen – dem als Inspirationsgrundlage dieses Abenteuers dienenden Bild nachempfunden, welches Sie über den folgenden Link erreichen: <http://raph04art.deviantart.com/art/Cabin-in-the-woods-465044415>.

Für das weitere Abenteuer sind drei Aspekte dieser ersten Konfrontation zwischen Nadjescha und den Helden zentral: Erstens muss ein Held von Nadjescha attackiert werden, zweitens dabei bemerken, dass diese eine mit Waffen oder Magie nicht zu verletzende Vampirin ist, und drittens trotzdem nicht getötet werden. Dazu muss ein Held früher oder später für eine kurze Zeit allein sein. Im Idealfall besorgen die Helden dies selbst bei der Erkundung des Ortes, z. B., indem ein einzelner Held den aus dem Haus nicht einsehbaren Altar in Augenschein nimmt. Auch Nachteile bieten sich an, um einen Helden von der Gruppe zu trennen – ein *neugieriger* Held sieht etwas Interessantes im Unterholz, ein Held mit *Totenangst* oder *sensiblem Geruchssinn* stürmt nach dem Fund der Leichen panisch bzw. um sich zu übergeben ins Freie. Auch andere *Ängste* oder *krankhafte Reinlichkeit* können angespielt werden.

Nicht in Frage kommt dabei ein Traviageweiheter, da Nadjescha sich aufgrund des Fluches instinktiv von solchen Menschen fern hält. Ist einmal ein passender Held allein, trennen Sie auch den Spieler von den anderen und beschreiben Sie ihm die folgende Szene:

Urplötzlich spürst du einen Druck auf deinen Ohren, der noch das kleinste Geräusch verstummen lässt. Wirst Du etwa taub? Nein! Denn jetzt dringt eine Stimme von irgendwo an dein Ohr – fast glaubst Du, sie käme mitten aus Deinem Kopf. „Komm, stirb mit mir, kleiner Held.“ Ein tiefes, weibliches, unwiderstehliches Raunen. Unwillkürlich setzen sich deine Beine in Bewegung, führen dich fort, Schritt für Schritt, immer weiter hinein in den finsternen Wald, immer näher zu deiner Bestimmung. Sehnsucht, schwere, dunkle Sehnsucht erfüllt dein Wesen, raubt dir die Sinne, raubt dir die Gedanken. Wie lange Du schon wanderst – Sekunden? Stunden? Wer weiß das, was kümmert das? Du bist da. *Sie* ist da. Eine junge Frau, gehüllt ins simple, schmutzige Gewand einer Bäuerin – und doch so viel mehr. Holde der Finsternis – rabenschwarz das Haar, dunkel und unergründlich wie die Nacht die Augen. Erlöserin, Vollenderin, Herrin. Du sinkst in ihre Arme. Ihre Zähne sinken in deinen Hals. Warmes Blut. Schmerz. *Dein* Blut, *dein* Schmerz, der dich in die Wirklichkeit zurückholt. Die Wirklichkeit, in der sie dir dein Leben aussaugt. Du schreist.

Der Held befindet sich in Nadjeschas *Würgegriff*. Um sich daraus zu befreien, bedarf es einer AT + 9 sowie einer bestandenen vergleichenden KK-Probe (Nadjeschas KK beträgt 18). Ohne Befreiung erleidet der Held pro 10 KR W6+1 SP und verliert in derselben Zeit 1W20 Sikaryan-Punkte. Diesen Schaden sollten Sie jedoch verdeckt und nur zum Schein auswürfeln, da der Held bei konsequenter Regelanwendung wohl sterben würde, ehe er gerettet werden kann. Teilen Sie dem Spieler nur mit, wie der Held immer schwächer wird und schließlich das Bewusstsein verliert. Nach seinem Erwachen aus der Ohnmacht verfügt er über 3 LeP und 7 Sikaryan-Punkte.²

Im unwahrscheinlichen Fall einer Befreiung kämpft Nadjescha mit folgenden Werten:

Nadjescha
LeP: 29 **AU:** unendlich **AT:** 12* **PA:** 10 **TP:** 1W+1 **SP*** **RS:** 0** **MR:** 13*** **KK:** 18 **KO:** 17
 * Nadjescha hat Jassias Küchenmesser bei sich, aber führt nur *Ring*-Attacken mit der SF *Würgegriff* durch, um erneut zuzubeißen.
 ** Pro KR regeneriert sie wenn nötig 2W6 LeP; alle Waffen erzeugen nur halbe TP.
 *** Auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*.

² Pro Monat gewinnt der Held bei gelungener IN-Probe einen Sikaryan-Punkt zurück, bis zur Höhe seiner maximalen LE. Relevant ist dies jedoch nur, falls er in dieser Zeit noch einmal von einem Vampir attackiert werden sollte, da er sich in einen Vampir verwandelt, falls das Sikaryan vor der LE auf 0 sinkt.

Retten können den Helden nur die anderen. Glücklicherweise hat Nadjescha ihr Opfer ob der Verlockung frischen, und sei es minderwertigen, da nicht verwandten Blutes schon nach etwa 200 Schritt angegriffen, sodass der Rest der Gruppe den Schrei des Helden hört, der zudem gut sichtbare Spuren hinterlassen hat. Wenn sie sich eilen, erreichen die anderen Gruppenmitglieder ihren Kumpanen also noch gerade rechtzeitig. Sofern der angegriffene Held selbst noch nicht bemerken konnte, wie wenig Waffen oder Magie gegen Nadjescha ausrichten, lassen Sie die Gruppe ein, zwei vergebliche Attacken führen, ehe Nadjescha – die selbst noch nicht realisiert hat, was das Scheitern der Heldenangriffe für sie bedeutet – angesichts der vermeintlichen Übermacht zur Amsel wird und flieht. Sollte ein flugfähiger Held ihr nachsetzen: Nadjescha ist als Amsel ebenso schwer zu verletzen wie in menschlicher Gestalt.

NACH RODEBRANNT UND ZURÜCK

DER TOD DES BRONNJAREN

Nun also kennen die Helden ihre Gegnerin und deren Stärke. Im Dorf wird die Vampirin anhand der Beschreibung sofort identifiziert. Die Schilderung der Helden sorgt nicht nur für allgemeines Entsetzen, sondern veranlasst Peraenja auch, ein weiteres Geheimnis preiszugeben.

Etwa zwei Wochen vor Nadjeschas Verschwinden war ein junger, sehr gut aussehender Avesgeweihter im Dorf, der mit seinem Planwagen von Ort zu Ort reist und auf den Namen Salandrian hört (eventuell kennt die Gruppe ihn bereits aus dem Abenteuer *Mit fremden Federn* in der Anthologie *Pfade des Lichts*). Nach wenigen Tagen ist er in Richtung Rodebrannt weitergereist. Doch in dieser kurzen Zeit hat Nadjescha sich unsterblich in den Geweihten verliebt, und sie – Peraenja – hat der jungen Frau schließlich unter dem Siegel der Verschwiegenheit ihren Segen dafür gegeben, ihrem Herzen zu folgen und das Dorf zu verlassen. Kein anderer Mensch im Dorf wusste von den Hintergründen von Nadjeschas Flucht, und dass das Verschwinden der weiteren Menschen so kurz nach dieser Flucht einsetzte, hielt Peraenja bis zuletzt für einen Zufall, wählte sie die Geflohene doch in Rodebrannt oder schon weit jenseits dieser Stadt.

Den Helden sollte es naheliegend erscheinen, ebenfalls nach Rodebrannt zu reisen – wenn, dann können sie dort in Erfahrung bringen, wie Nadjescha zum Vampir geworden ist und wie man sie besiegen kann. Doch zuvor fordern die Ereignisse noch ein weiteres Menschenleben, als der Bronnjar von der Geschichte um Nadjeschas Flucht erfährt und Peraenja damit konfrontiert:

Mit einem stummen Nicken, doch festen Blickes bekennt sich Peraenja vor Junker Elkwin dazu, dass sie von Nadjeschas Flucht mehr als nur gewusst hat. Für einen Lidschlag hält alles den Atem an, dann springt der Bronnjar von seinem Pferd und versetzt der Geweihten eine schallende Ohrfeige. Matt sinkt Peraenja zu Boden, Blut strömt aus ihrer Nase und befleckt die Kutte. „DU! DU! DU!“ schreit der Bronnjar mit hochrotem Kopf. Die Fistelstimme überschlägt sich fast. „Das ist VERRAT! Das ist FREVEL! Ich häng dich auf! Ich lass dich vierteilen! Ich werd dich...!“ Aber weiter kommt er nicht. Ein ersticktes Röcheln entsteigt seiner Kehle, ruckartig geht die Hand zum Herz, während alle Farbe aus dem Gesicht weicht. Dann kippt der Bronnjar hintenüber und bleibt regungslos liegen. Nur der Staub, den der Aufprall aufgewirbelt hat, bewegt sich im sanften Wind.

Das Herz des Bronnjaren schlägt schon nicht mehr, als sein Kopf den Boden berührt; eventuelle Rettungsversuche durch die Helden sind vergeblich. So wird er noch am Abend desselben Tages in der Familiengruft beigesetzt. Die verwitwete Sewjescha empfängt am folgenden Praiostag die Bärenfellmütze der Bronnjaren aus der Hand der nicht ernsthaft verletzten Peraenja, deren mögliche

Bestrafung angesichts der Notlage bis auf weiteres verschoben wird. Für die Helden aber sollte all dies nur von zweitrangiger Bedeutung sein, denn in den Wäldern lauert nach wie vor eine Vampirin.

IN RODEBRANNT

Rodebrannt (LdsB 73) ist eine Tagesreise entfernt. Als die Helden ankommen, findet gerade das festliche jährliche Ritterturnier statt – eine willkommene Gelegenheit, zwischen den bisherigen und noch bevorstehenden düsteren Erlebnissen zumindest ein klein wenig durchzuschmausen.

Fragen die Helden in der Stadt nach einer Nadjescha aus Ljasewswik, ernten sie nur ahnungslose Blicke. Beschreiben sie hingegen Nadjeschas Erscheinungsbild, erinnert sich der Geweihte des Traviatempels, Travin Luminoff, an eine Reisende, die vor etwa einer Woche eine Nacht im Tempel verbracht hat, sich jedoch als Thila vorgestellt hat. Über Thila – wie sich Nadjescha nannte, um ihre Spuren zu verwischen – weiß Travin manch Interessantes zu berichten:

- An ihrer Kleidung war sie als Bäuerin zu erkennen. Zudem war sie erschöpft und hungrig und wollte nichts über ihre Herkunft sagen. Daher war Travin sich sicher, dass sie eine entlaufene Leibeigene war.
- Aufgrund der Gebote Travias hat er sie dennoch beherbergt, ohne sie der Obrigkeit zu melden, zumal Thila eine götterfürchtige, sittsame Frau zu sein schien.
- (auf Nachfrage): Sie hat sich nach einem jungen Avesgeweihten erkundigt, der mit seinem Planwagen in der Stadt war. Dieser Mensch ist jedoch schon eine Woche vor Thilas Ankunft weiter gen Süden gereist. (Ansonsten weiß Travin nichts über den ihm sichtlich unsympathischen Salandrian).
- Thila war die einzige Person im Frauenschlafsaal. Im Männerschlafsaal des Gästehauses neben dem Tempel hat außerdem der Maler Rowin Ilumkis übernachtet. Rowin war ein sehr unsympathischer Zeitgenosse, in dessen Gegenwart Travin ein sehr ungutes Gefühl hatte.
- Als weder Rowin noch Thila zum Frühstück erschienen, ging Travin in den Gästetrakt, um nach ihnen zu sehen. Rowin war offenbar bereits im Laufe der Nacht abgereist. Im Frauenschlafsaal, dessen Tür nur angelehnt war, lag Thila blass und mit blutverschmiertem Hals ohnmächtig neben dem Bett.
- Als Travin Thila liebevoll in die Arme nahm, um sie zunächst einmal wieder ins Bett zu legen, erwachte sie aus ihrer Ohnmacht, schrie auf und zuckte zusammen, als habe er sie mit glühenden Eisen berührt. Daraufhin stieß sie ihn mit einer angewiderten Grimasse und ungeheurer Kraft von sich und stürzte Hals über Kopf aus dem Gästehaus.
- Travin vermutet, dass Rowin, der schon im Verlauf des Abends Blicke auf Thila geworfen hatte, sich an dieser vergangen hat. Er hat sofort die Garde über Rowin informiert, jedoch konnten diese ihn nirgends finden.

Nadjeschas Reaktion auf die liebevolle Zuneigung durch Travin ist durch den Traviafluch bedingt, der seit ihrer Erhebung zur Vampirin auf ihr lastet. Schildern Sie diese Szene und Travins Gemütszustand, als er Nadjescha fand, also hinreichend eindringlich, sodass sie ihren Spielern im Gedächtnis bleibt. Um zu unterstreichen, dass die Zuneigung und nicht so sehr das Amt des Geweihten für Nadjeschas Reaktion und die Schmerzen, die sie empfand, verantwortlich waren, können sie die Helden, wenn sie weitere Nachforschungen anstellen, auf eine Passantin treffen

lassen. Diese hatte am selben Morgen gesehen, wie Nadjescha gestolpert ist, und wollte ihr aufhelfen, worauf Nadjescha in ähnlicher Form reagierte.

WIE MAN VAMPIRE BESIEGT

Als traviaverfluchte Vampirin kann Nadjescha durch Zuneigung oder Umarmungen von Verwandten, durch Fackeln oder Glut aus dem Herdfeuer oder der Göttin heilige Pflanzen und Steine verletzt und getötet werden (wohingegen ihr die Zuneigung durch andere nur Schmerzen zufügt). Doch wer weiß das schon?

Vielleicht ja die Helden. Kenntnisse in *Götter/Kulte* verhelfen zu folgenden Informationen:

- 0 TaP*: Vampire sind Kreaturen des Namenlosen. Der Held kennt volkstümliche Vorstellungen über Gegenmittel (vgl. MGS 112f.). Ist er abergläubisch, ist er von deren Wirksamkeit überzeugt.
- 6 TaP*: Auf manchen Vampiren lastet der Zorn der Götter.
- 9 TaP*: Jeder Vampir ist von mindestens einem der Zwölfe verflucht und kann nur (Aberglaube: auch) durch damit verbundene Verwundbarkeiten verletzt und vernichtet werden.
- 12 TaP* und Erfahrung mit Vampiren: Der Held kennt pro Gottheit eine konkrete Verwundbarkeit.

Travin verfügt über Wissen auf dem Niveau von 6 TaP*. Sofern nicht ein Held über bessere Kenntnisse verfügt oder die Gruppe aus Travins Erzählung gleich die richtigen Schlüsse zieht, heißt es, weiter zu recherchieren, um zumindest Wissen auf dem Niveau von 9 TaP* zu erlangen, das nur noch mit den Informationen von Travin kombiniert werden muss. In Rodebrannt gibt es sowohl im Praios- als auch im Hesindetempel Bücher, die dieses Wissen enthalten. Jedoch ist der *Praiosspiegel* der Inquisition nur Praioten zugänglich. Konkretes Wissen über die Verwundbarkeiten traviaverfluchter Vampire gibt es in Rodebrannt nicht.

DENN DIE LIEBE IST STÄRKER ALS GEWALT

BITTE TÖTE DEINE TOCHTER

Aber wer kann Nadjescha nun, da man um ihre vampirischen Untaten weiß, noch Zuneigung entgegenbringen? Die Antwort: Olja, die eingangs des Abenteuers öffentlich ausgepeitschte Bäuerin. Als Mutter Nadjeschas ist sie zugleich in der Lage, diese durch ihre Zuneigung zu töten, wohingegen beispielsweise ein Versuch der Helden, Nadjescha durch Gesten der Zuwendung, die nicht einmal in aufrichtigen Gefühlen wurzeln, zu besiegen, aussichtslos wäre. Somit müssen die Helden Olja überzeugen, ihre Tochter mittels ihrer Mutterliebe zu vernichten. Doch aus denselben Gründen, aus denen Olja Nadjescha effektiv bekämpfen kann, ist es sehr schwer, sie dazu zu bringen, dies zu tun.

Wir möchten dringend davon abraten, diese Aufgabe einfach durch eine saftig erschwerte *Überreden*-Probe abzuhandeln. Der Stimmung und Bedeutung des Gesprächs zwischen Olja und den Helden würde dies nicht ansatzweise gerecht. Machen Sie also, wenn die Helden das erste Mal mit ihrem Plan an Olja herantreten, deutlich, dass diese unter keinen Umständen bereit ist, zu tun, was die Helden von ihr verlangen – es sei denn, die Gruppe lässt sich etwas einfallen. Hier ein paar Ideen, was die Helden tun können:

- Die Beherrschungsmagie bietet die Möglichkeit, Olja mit einem *Bannbaladin* zu beeinflussen. Jedoch bedarf es 13 ZfP*, um Olja ohne weitere Hilfsmittel zu „überreden“. Erfolgversprechender ist auch aufgrund der längeren Wirkungsdauer der *Imperavi*, der aber geschickt formuliert werden muss, da er nur für einen einzigen Befehl wirkt, und von Olja stündlich mit einer MU-Probe + ZfP* angefochten werden kann. Olja hat einen MU von 12 und eine MR von 2.
- Für den *Heiligen Befehl* gilt, was die Formulierung des einen Befehls angeht, Ähnliches wie für den *Imperavi*. Er kann von Olja mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* (TaW 3, KO 11, KK 10) + 5 + LkP* verweigert werden.
- Peraenja kann als lokale Würdenträgerin die Überredungsversuche der Helden unterstützen – zumindest, wenn sie nüchtern ist. Ist es den Helden nicht gelungen, das Dorfgeheimnis zu lüften, ohne dass Luta angegriffen wurde, hat sich die der Geweihten seit einiger Zeit eigene Neigung, Sorgen in Alkohol zu ertränken, infolge dieses Ereignisses spürbar verschlimmert, sodass die Helden sich erst um dieses Problem kümmern müssen, ehe Peraenja ihnen im Umgang mit Olja beistehen kann. Allerdings müssen nach wie vor die Helden den wesentlichen Beitrag leisten, da Oljas Bereitschaft, auf Peraenja zu hören, darunter gelitten hat, dass die Geweihte Nadjeschas Flucht abgesehnet hat.
- Oljas zweites Kind, der 10-jährige Wassjew, hat es sich in den Kopf gesetzt, auch einmal ein Held zu werden. Der Junge kann daher leichter als seine Mutter überredet werden, mit den Helden gegen Nadjescha zu ziehen. Vor die Wahl gestellt, ob sie oder Wassjew mit den Helden zusammenarbeitet, kann Olja leicht zum Einlenken gebracht werden.
- Die Bronnjarin könnte Olja einfach befehlen, mit den Helden zu kooperieren, ist jedoch eine viel sanftmütigere Herrscherin als Elkwin und daher nur bereit, diesen Weg zu gehen, wenn alle *Überredens*-Versuche der Helden gescheitert sind.

Mit einiger Wahrscheinlichkeit werden Ihre Helden aber noch auf ganz andere Ideen kommen. Dann obliegt es Ihrer meisterlichen Einschätzung, zu beurteilen, was dies den Helden bringt. Das Talent *Überreden*, das von Spielern ja möglicherweise eben für Situationen wie diese gesteigert wurde, soll dabei auch nicht unter den Tisch fallen. Zum einen können Sie nach gelungenen Proben Tipps geben, was die Helden tun könnten, um Olja zu überzeugen. Zum anderen sollten Sie ausgehend von einer Erschwernis um 12 die *Überreden*-Probe je nach Zahl und Qualität der von den Helden gefundenen Hilfsmittel kumulativ erleichtern, wobei es abgesehen von einem *Bannbaladin* (-1 Erschwernis pro ZfP*) Ihrem Ermessen unterliegt, wie stark die einzelnen Hilfsmittel wirken. So trägt der TaW dazu bei, zu bestimmen, wie viele und gute Hilfsmittel und wie viel Zeit die Helden brauchen, um Olja zu überreden – und wie viele Dörfler eventuell bis dahin noch Nadjescha zum Opfer fallen.

NADJESCHAS ENDE

Wenn die Helden erfolgreich waren, erklärt Olja sich bereit, in den Wald zu gehen und Nadjescha anzugreifen, allerdings nur mit Geleitschutz der Helden. Wie sich bald zeigen wird, eine weise Entscheidung, denn im Wald wird die Gruppe von einer Horde (Anzahl Helden x 2) Sumpfranzen, die sich aus den nahen Sümpfen vorgewagt hat, attackiert. Zwar ist jedes der Tiere einem Helden klar unterlegen, aber die wehrlose Olja (28 LeP, AT/PA 7/7, unbewaffnet, RS 0) muss von den Helden gegen die Überzahl an Gegnern beschützt werden.

Sumpfranze

LeP: 25 **AU:** 40 **AT:** 7 **PA:** 4 **TP:** 1W+2 (Biss/Krallen) **RS:** 2 **MR:** 3/4 **KO:** 16

Besondere Kampfregeln: Meute

Irgendwann endet der Kampf mit einer panischen Flucht der Ranzen, die, wie die Helden bald feststellen, nicht nur ihrem Kampfgeschick zu verdanken ist, denn ein inzwischen bekanntes Gefühl der Beklemmung kündigt von der Nähe Nadjeschas. Kurz darauf tritt Nadjescha auf den Plan, die sich inzwischen infolge der ersten Begegnung für unverwundbar hält und keine Hemmungen mehr hat, es mit der gesamten Gruppe aufzunehmen:

Kurz raschelt es im Unterholz, ehe Nadjescha hinter einem Gebüsch hervortritt. Ein süffisantes Lächeln umspielt ihren Mund, aus dem zwei lange, messerscharfe Eckzähne ragen. „Sei willkommen, Mutter“, spricht sie mit eisiger Stimme. „Und ihr da, ich danke euch. Wie schrecklich, wenn das gute, frische Blut an ein paar lausige Ranzen vergeudet worden wäre. Gut gemacht, gut gemacht. Aber jetzt könnt ihr eure albernen Schwerter wegstecken. Ihr wisst doch, dass die nutzlos sind, ihr Dummerchen. Aber genug der Worte: Oh, ich bin schon ganz scharf auf den Leckerbissen, den ihr mir mitgebracht habt!“ Genüsslich fährt sich die Vampirin mit der Zunge über die Lippen, ehe sie sich auf [Name eines Helden] stürzt.

Nadjescha will zunächst die Helden töten, um dann ungestört das Blut ihrer Mutter zu trinken. *Sich verstecken* ist in dieser Szene aufgrund des Sikaryan-Gespürs zwecklos.

Für die arme Olja ist diese Szene entschieden zu viel des Guten. Sie rennt sie schreiend davon, sofern nicht ein Held sie ausdrücklich festhält und eine KK-Probe besteht. Während der von Nadjescha angegriffene Held (kein Traviageweiheter und nicht der, den sie schon einmal attackiert hat!) mit der Vampirin ringt, muss es dem Rest der Gruppe also gelingen, Olja zurück zu bringen, was um des Lebens der Helden willen rechtzeitig gelingen sollte, es sei denn, die Helden entschließen sich wider besseres Wissen, Nadjescha selbst zu attackieren, und lassen Olja das Weite suchen. Haben die Helden auch diese letzte Herausforderung gemeistert, überwindet sich Olja, ihre Aufgabe zu erfüllen, woraufhin das Abenteuer mit folgender Szene endet:

„Nadjuschka, meine Amsel!“ ruft Olja mit tränenerstickter Stimme, als sie auf Nadjescha zueilt. Irritiert wendet sich die Vampirin von eurem Kumpanen ab. Das Gesicht mit dem blutverschmierten Mund ist zu einer angewiderten Fratze verzerrt. Als Olja ihre Tochter umarmt, dringt ein gellender Schrei aus deren Kehle, dann bohren sich die spitzen Zähne in Oljas Fleisch. Doch Oljas Umarmung lockert sich nicht. Auch nicht, als der Geruch von verbranntem Fleisch aufsteigt, auch nicht, als Nadjeschas Haut sich verfärbt, spannt und zerreißt. Danach geht alles ganz schnell. Wo eben noch die Vampirin war, ist nun nichts als ein großer Haufen stinkender Asche zwischen eurem Kameraden und Olja. Mit zitternden Händen zieht die Bäuerin das Kleid ihrer Tochter aus der Asche und drückt es mit beiden Händen fest an ihre Brust, ehe sie hemmungslos schluchzend auf den Waldboden sinkt. Die Bäume ringsum, sie schweigen.

AUSKLANG

Für die Erlebnisse und den Triumph bekommen die Helden 250 AP (300, wenn es die erste Auseinandersetzung mit einem Vampir war) und spezielle Erfahrungen zumindest in *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und *Überreden*. In Ljasewswik wird ein großes Fest gegeben, bei dem eigens zu

Ehren der Helden ein Schwein geschlachtet wird und sich die Erleichterung über den Sieg über Nadjescha mit der Trauer über die Verluste, die ihr Treiben der Dorfgemeinschaft beigelegt hat, mischen. Ehe die Helden aufbrechen, stockt Junkerin Sewjescha deren Belohnung auf 10 Dukaten pro Kopf auf. Zudem erhält die Gruppe von der Dorfgemeinschaft eine große Flasche echten Ljasewswiker Meskinnes'. Keiner der Menschen im Dorf lässt es sich nehmen, sich persönlich von den Helden zu verabschieden, und am liebsten würde man sie gar nicht gehen lassen. Doch irgendwann hat die Straße die Helden wieder, und Ljasewswik liegt in ihrem Rücken, verborgen vom bornischen Wald.

Aber nicht nur der Meskinnes begleitet die Helden auf ihrer Reise zum nächsten Abenteuer. Beizeiten soll sich Peraenjas Versprechen erfüllen, dass auch die Götter – vorzugsweise Travia oder Peraine – auf ihre Weise die Helden für ihren selbstlosen Kampf um das Leben der Menschen in Ljasewswik entlohnen werden. Und noch jemand reist durch das Bornland: der Maler Rowin Ilumkis, der Nadjescha zu ihrer unseligen vampirischen Existenz verurteilte und damit die Geschehnisse dieses Abenteuers erst ins Rollen brachte. Künftig mag Rowin, ein viel erfahrenerer und mächtigerer Vampir als Nadjescha, aus dem Hintergrund hervortreten und noch manch Unheil anrichten, bis auch er von den erfolgreichen Vampirjägern dieses Abenteuers zur Strecke gebracht werden kann. Aber bis dahin fließt noch viel Wasser den Born hinunter...

ANHANG

DRAMATIS PERSONAE

ELKWIN VON LJASEWSWIK

Aussehen: Der 37-jährige Junker ist trotz seiner Größe von fast 2 Schritt kein „bornischer Bär“, sondern von schlaksiger, schmalbrüstiger Gestalt, zu welcher eine dünne Fistelstimme tritt. Umso stärker richtet er seine Erscheinung darauf aus, Autorität und Männlichkeit zu demonstrieren, etwa durch den vollen, rostbraunen Bart, die auch sommers nur selten abgelegte Bärenfellmütze und die Angewohnheit, selbst kürzeste Strecken zu Pferd zu absolvieren.

Persönlichkeit: Elkwin führt Ljasewswik mit harter Hand, ist aber kein despotischer Menschenschinder, sondern ein strenger, aber im Grunde gütiger Herr der, ebenso fromm wie konservativ, fest an die göttliche Bestimmung seiner Herrschaft glaubt. Solange die Leibeigenen gehorsam sind und hart arbeiten, würde es Elkwin nie einfallen, sie bis aufs letzte Hemd auszupressen oder sinnlos zu schikanieren. Aber gegen Ungehorsam und Flucht weiß er sich nur mit harter Gewalt zu behelfen.

Im Kontakt mit den Helden orientiert sich Elkwin – der stolz darauf ist, seine Abstammungslinie bis zu den Theaterrittern zurückverfolgen zu können – stark an Rang und Herkunft, sodass er Adligen, Kriegern, Geweihten der Zwölfen und Gildenmagiern freundlich und offenherzig gegenübertritt, Helden mit niedrigem SO hingegen als Gesinde abtut. Aber auch gegenüber ranghohen Helden wird er keinen Zweifel daran aufkommen lassen, dass er allein Herr über Ljasewswik ist.

LUTA

Aussehen: Die Achtjährige hat die Hakennase und das feuerrote Haar ihrer Mutter geerbt, trägt es inzwischen jedoch zu einem strengen Dutt geflochten.

Persönlichkeit: Luta verbrachte ihre ersten Jahre weitgehend allein mit ihrer Mutter im Haus im Wald und wurde dann Zeugin des Lynchmords an Jassia. Daher ist sie ein überaus menschenscheues Kind, das den Leuten im Dorf mit derselben Mischung aus Abweisung, Angst und latenter Aggressivität begegnet wie diese ihr. Auch zu den Helden, es sei denn zu einer Hexe, wird sie kaum Vertrauen fassen und ihnen keine Einblicke in ihr Wesen gewähren. Peraenja, ihrer einzigen echten Bezugsperson, ist sie eine stille, treue und durch ihre magische Gabe oft sehr effektive Gehilfin. Sie beherrscht als Magiedilettantin die Zauber *Böser Blick*, *Hexenkrallen*, *Hexenspeichel* und *Sumus Elixiere*.

NADJESCHA

Aussehen: Solange die 19-jährige im Dorf lebte, wurde sie oft Amsel gerufen – warum, verrät ein Blick auf die lange, schwarze Lockenpracht, die das spitze, von großen, dunklen Augen geprägte Gesicht umgibt. Seit ihrer Erhebung hat sie keinen Schatten mehr. Die außergewöhnlich spitzen Eckzähne werden nur beim Angriff ausgefahren.

Persönlichkeit: Nadjescha verspürt immense Wut und Trauer darüber, dass sie durch den Vampirangriff und den Traviafluch, der sie dazu zwingt, in Ljasewswik und dessen Umland zu übernachten, um eine gemeinsame Zukunft mit Salandrian gebracht wurde. Nur das Blut ihrer Verwandten kann ihren Schmerz vorübergehend lindern. Getrieben von diesem Verlangen schlägt sie zu, wann immer jemand aus ihrer Sippschaft in Reichweite ist, auch wenn ihr Sikaryan-Vorrat noch groß ist, und verdrängt den Gedanken daran, was sein wird, wenn sie alle ihre Verwandten getötet hat. Als Hinterlassenschaft ihrer einstigen Persönlichkeit fürchtet sie nach wie vor, vom Bronnjaren entdeckt und bestraft werden, obwohl zu ihrer Überraschung ihr alter Kindheitstraum, eine echte Amsel zu werden und fortzufliegen, nach ihrer Erhebung wahr wurde. Sie beherrscht seitdem als Magiedilettantin den Zauber *Adlerschwinge*.

OLJA

Aussehen: Die 42 Jahre alte Olja ist eine untersetzte Frau mit zu breiten Zöpfen geflochtenem, rotblondem Haar. Sie hat dieselben dunklen Augen wie ihre Tochter, doch fallen in ihrem Gesicht ebenso sehr die Narben auf, die aus einer in der Kindheit überstandenen Krankheit resultieren.

Persönlichkeit: Olja hat sich längst mit dem Schicksal abgefunden, das ihr als sewerische Leibeigene zgedacht ist, deren Leben immer wieder von schweren Schlägen wie besagter Krankheit, dem Tod ihres im Alter von 2 Jahren verstorbenen mittleren Kindes oder den Ereignissen dieses Abenteuers geprägt ist. Ihre Hoffnung richtet sich ganz darauf, einst in Travias Paradies einzuziehen und dort mit all ihren Lieben wieder vereint zu sein. Daher will sie nicht mehr, als dieses Leben anständig zu führen und ein guter, frommer Mensch zu sein.

PERAENJA

Aussehen: Peraenja ist erst Anfang 50, wirkt jedoch wie eine Frau um die 60. Das einstmals braune, dicke Haar ist weitgehend ergraut, der Rücken gebeugt, und seit einigen Monaten umklammert die schwielige Linke beim Gehen stets den Wanderstab, dessen sie sich früher nur auf langen Strecken bediente.

Persönlichkeit: Die von allen nur liebevoll „Mütterchen“ gerufene Geweihte ist als Gegenpol zum gestrengen Junker die gute Seele des Ortes und vereint in sich die Rollen als Mittlerin zu den Göttern, Heilerin für Mensch und Tier, Hebamme und Seelsorgerin. Was die Dörfler bei aller Dankbarkeit kaum sehen, ist, wie viel Kraft all diese Aufgaben die fleißige, klaglos arbeitende

Peraenja kosten. Zusätzlich lastet es sich die Geweihte schwer an, dass sie die Viehseuche, welche die Hexe Jassia das Leben kostete, nicht rechtzeitig besiegen konnte. So verbirgt sich hinter der Fassade der nimmermüden Geweihten eine zunehmend erschöpfte, trübselige Frau, die Jassias Tochter Luta nicht nur aus Reue bei sich aufgenommen hat, sondern auch in der Hoffnung, dereinst ihr Amt an sie weitergeben zu können. Dass dem Mädchen nun so viel Hass entgegenschlägt, trifft sie daher schwer und befördert die sich bereits entwickelnde Neigung, ihren Kummer im Alkohol zu ertränken.

SEWJESCHA VON LJASEWSWIK

Aussehen: Die 26 Jahre alte Frau, die seit ihrer Hochzeit mit Junker Elkwin vor bald drei Jahren in Ljasewswik lebt, ist derzeit sichtlich von ihrer Schwangerschaft gezeichnet, da in wenigen Wochen die Geburt ihres ersten Kindes bevorsteht. Das Mondgesicht der jungen Junkerin ist von strohblonden, strähnigen Haaren gerahmt, und oft umspielt die blassen Lippen ein sanftes Lächeln.

Persönlichkeit: Im Gegensatz zu ihrem Mann ist Sewjescha keine gebürtige Sewerierin, sondern stammt aus dem südlichen Bornland, wo die Bronnjaran einen humanen Umgang mit ihren Leibeigenen pflegen, was Sewjescha nach Elkwins Tod auch in Ljasewswik einführt. Anstatt durch Autorität und Abschreckung will sie vor allem durch Verständigung führen. Aber man sollte die Bronnjarin deswegen nicht für naiv halten. Aus den Erzählungen ihres Vaters weiß sie von den Schrecken der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, und sie konnte nicht verhindern, gegen ihren Willen mit Elkwin verheiratet zu werden, zum Dank dafür, dass dieser als junger Mann ihrem Vater in besagter Schlacht das Leben gerettet hatte. Infolgedessen ist sie ängstlich darauf bedacht, nie wieder in eine Situation zu kommen, in der ihr Schicksal ganz in den Händen anderer liegt, und kann ihrer ansonsten sanftmütigen Art zum Trotz zur Furie werden, wenn sie sich von einem anderen Menschen manipuliert oder ausgenutzt sieht.

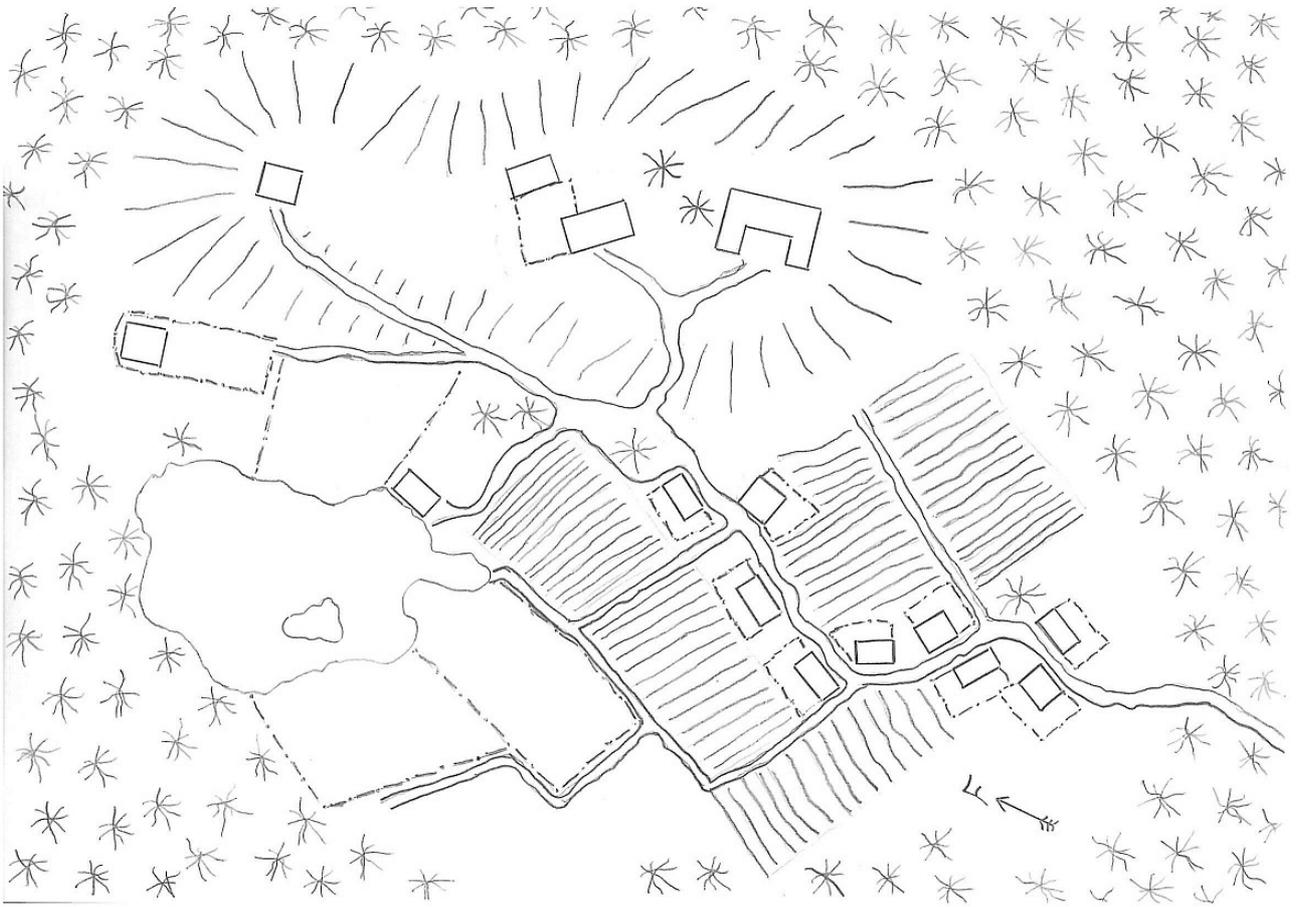
WEITERE PERSONEN

Auf der folgenden Seite finden Sie eine Tabelle mit einer Übersicht über die weiteren, im Abenteuer namentlich erwähnten NSCs. Es empfiehlt sich, diese Tabelle auszudrucken und an den Meisterschirm zu heften, um den Mikrokosmos des Dorfes und seine Menschen im Spielverlauf lebendig zu gestalten. In die freien Zeilen können Sie nach Bedarf weitere Personen eintragen, mit denen die Helden im Abenteuer zu tun bekommen.

Name (Alter)	Mit Nadjescha verwandt?	Aussehen	Persönlichkeit	Sonstiges
Bernischa (7)	Cousine	blass	kann Luta nicht leiden	Schwester von Urjelke, Tochter von Boutsen
Boutsen (36)	Onkel	Glatzkopf	jähzornig	Schlafwandler, Vater von Bernischa und Urjelke
Jassia (37)	nein	Hakennase, wilde feuerrote Haare	Einzelgängerin	tot, Hexe
Mew (45)	nein	Segelohren	bildet sich viel auf sein Amt ein	Dorfschulze, Vater von Nessa
Nessa (21)	nein	vollbusig	musikalisch	Mews Tochter; sah den Bärenmann
Ohm Hane (74)	Großvater	Buckel	abergläubisch	tot, einstiger Dorfältester
Pettar (44)	Vater	krause, schwarze Locken	bodenständig, Familienmensch	tot
Rowin Ilumkis (98)	nein	wie mit 37	sadistisch	Maler und Vampir, abwesend
Salandrian (23+)	nein	gutaussehend	reiselustig, Frauenheld	Avesgeweihter, abwesend
Travin Luminoff (41)	nein	Vollbart	fürsorglich	Traviageweihter in Rodebrannt
Urjelke (9)	Cousine	Überbiss	lebenslustig	tot, Schwester von Bernischa, Tochter von Boutsen
Wassjew (10)	Bruder	Sommersprossen	bewundert die Helden	
Xebbert (16)	Cousin	schmächtig	vorlaut	

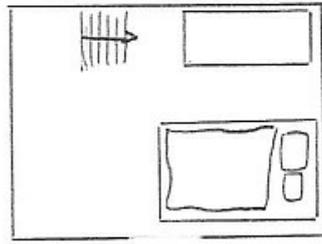
KARTEN³

LJASEWSWIK

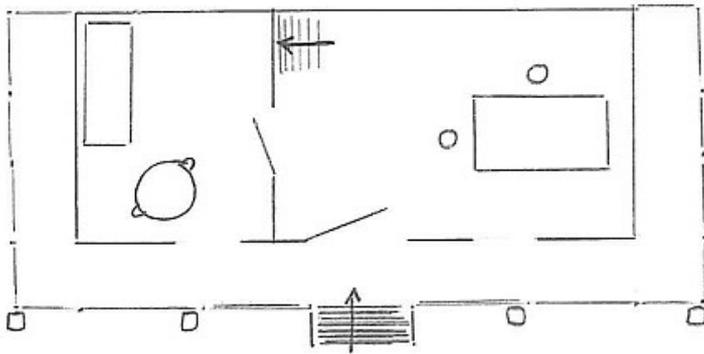


³ Beide Karten sind selbst erstellt.

DAS HAUS IM WALD



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS