

Stimmen aus Liebe, Stimmen aus Zorn

**Ein Abenteuer für DSA 5
von Julia Beske**

In der mittelreichischen Provinz Weiden müssen die Helden ein Massaker von Orks an Menschen verhindern, das sie unwissentlich zunächst selbst mitgeplant haben.

„Seid ihr bei gesundem Verstand, dann meidet den Blautann. Dieser Tannicht wahrt mannigfaltige Schrecken. Schon die Elfen meiden den Tannicht-wo-die-Orken-hausen, und selbst der Schwarzpelz nennt ihn Tann des Todes. Dicht an dicht stehen die uralten, düsteren Blau- und Schwarztannen. Schaurig knarrt das Geäst, kaum ein Vogel singt, und immer wieder schreien Kreaturen. Faune, Schrate und Weidenkönige finden hier eine Heimstatt. Einzig die Hexen des mächtigen Blautann-Zirkels und einige unerschrockene Holzfäller, die dem Finsteren Forst vom Rand aus zusetzen, fürchten den Blautann nicht.“
-- aus einer Erzählung des alten Firun-Geweihten Bruder Eisbart (nach Schild 61)

Das Abenteuer für den eiligen Leser:

Stichworte zum Inhalt: Die Helden müssen ein Massaker verhindern, das sie zunächst unwissentlich mitgeplant haben.

Ort: Weiden, Baronie Waldleuen

Zeit: etwa 1. bis 15. Rondra, in neuerer Zeit

Talente im Fokus: Gesellschaftstalente, Naturtalente

Voraussetzungen (Helden): keine Helden, die sich mit dem Rondraglauben näher auskennen

Hintergrund

In Weiden, der nördlichsten Provinz des Mittelreichs, bilden Orks eine allgegenwärtige Bedrohung. Schlimmer noch als die direkte Bedrohung durch marodierende Orkbanden und deren Überfälle scheint aber die Tatsache, dass sich auch Menschen mit den Orks verbünden und mit ihnen gemeinsame Sache machen gegen ihre Mitmenschen.

Ein solcher Bund, der gegen die Belange der Menschen und für die orkischen Interessen und deren Götter arbeitet, ist der Bund der Schnitter. Freilich wissen die wenigsten Mitglieder, wem sie da eigentlich zuarbeiten. Vielmehr halten sie sich für wahre Rondragläubige, die Rondras Aspekte Kampf, Mut und Blutzoll richtig umsetzen. Nur wenige eingeweihte, leitende Mitglieder wissen um den orkischen Hintergrund der Schnitter. Sie halten ihn strikt geheim. Wirklich öffentlich gehen aber auch die übrigen Schnitter nicht vor; zu oft wird man schief angesehen oder sogar angefeindet, wenn man diese Aspekte Rondras so betont. (Vgl. Schild 26, 67 und 174).

Das Abenteuer

Die Helden stehen dem jungen Adeligen Josold von Leuenbach im Kampf bei und wenden seine drohende Niederlage ab. Er nimmt sie aus Dank mit auf sein Rittergut in der Weidener Baronie Herzoglich Waldleuen. Dort erfahren sie, dass er schon länger zusehen muss, wie Rondra ihre Gunst von ihm abzieht. Um diese wieder zu erlangen, entscheidet Ritter Josold sich zu einer Teilnahme am Fasten und Beten vor dem bevorstehenden Schwertfest. Üblicherweise nehmen nur Rondrageweihte an dieser zehntägigen Prozedur teil. Dazu will er nach Nordhag reisen, in den nächstgelegenen Rondratempel. Josold bittet die Helden, ihn während seiner Abwesenheit zu vertreten, insbesondere seine Haushofmeisterin Fredegunde von Kamberg bei der Organisation des Schwertfestes zu unterstützen, das auch in seinem Lehen gefeiert werden soll, wie jedes Jahr – nur diesmal noch schöner, noch aufwendiger. Fredegunde von Kamberg jedoch ist Schnitterin (einfache Schnitterin, vom orkischen Hintergrund weiß sie nichts). Sie hat eigene Ideen für das Schwertfest – diese hat ihr

wiederum die Edle des Nachbarlehens, Matissa von Ahringen, eingepflanzt. Matissa weiß, dass aus dem sogenannten Roten Anger im Leuenbachschen Lehen getötete Orks erstehen, wenn dort Kampfeslärm und eine orkische Melodie ertönen und Blut fließt. Das Schwertfest soll nach ihrem Willen auf diesem Anger gefeiert werden. Josold soll persönlich einen seiner Widder opfern (ein Widder o. Ä. wird jedes Jahr geopfert) und es soll die entsprechende Melodie vorgetragen werden, während sich das Volk in den üblichen Kämpfen mit Holzschertern ergeht. Nach Matissas Willen werden dann Orks sich aus dem Boden erheben und für ein Massaker sorgen. Es ist an den Helden, dies im Vorhinein zu verhindern.

Die Figuren des Abenteuers

Ritter Josold von Leuenbach

Der junge Ritter, der erst seit knapp fünf Jahren an der Spitze des Leuenbachschen Gutes steht, ist bei seinen Untertanen sehr beliebt. Er gilt zwar ein bisschen als schräger Vogel, überzeugt aber durch Schwertgewandtheit, Schlagfertigkeit und Musikalität. Er ist tatkräftig und entscheidungsfreudig. Er weiß nichts von Fredegundes Mitgliedschaft bei den Schnittern. Er vertraut ihr voll.

Haushofmeisterin Fredegunde von Kammburg, 59 Jahre alt

Sie trifft im Alltag die Entscheidungen auf dem Rittergut Leuenbach. Sie erkennt, wie groß die Lebensmittelvorräte sein müssen oder wann Instandsetzungen an Dach oder Scheune nötig sind. Fredegunde weist den Dienern und Knechten die Arbeit zu und organisiert Feste und Feiern, z. B. alljährlich das Schwertfest im Lehen (nach Ritterburgen 5).

Rondgrimm von Ahringen, Neffe der Matissa von Ahringen, Knappe auf Gut Leuenbach, 15 Jahre alt

Er ist auch Schnitter, weiß wie Fredegunde aber nichts vom orkischen Hintergrund. Haushofmeisterin Fredegunde weiß, dass Rondgrimm auch Schnitter ist – aber sie weiß nicht, dass der Junge noch oft zweifelt, ob die gewählten Taten auch wirklich rundergefallig sind. Er hört oft Rondras Stimme in sich und weiß nicht, ob sie ihn mahnen oder bestärken will.

im Hintergrund: Edle Matissa von Ahringen

Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden auf sie treffen.

Zeitleiste

	allgemein	Matissa + Fredegunde	Helden (+Josold)
vor 1 Jahr (letzten Sommer)	letzte Rodungsarbeiten im Gebiet des jetzigen Wiesenrod: Entfernen von Baumstämmen und – stümpfen Dies gestaltet sich an einer Stelle als schwieriger als gedacht, dort finden sich zwischen den Wurzeln Schwertsplitter, Tier (Ork-) Zähne und rote Erdflecken > diese Fläche wird zwar fertig gerodet, aber nicht besiedelt und nicht für Ackerbau vorbereitet, sondern nun der Rote Anger genannt	Matissa kombiniert: der Rote Anger muss ein Heiliger Platz Brazoraghs sein, eine der Stellen, die vor Urzeiten Schauplatz von Kampfhandlungen zwischen Orks und Menschen waren. Matissa kennt Erzählungen aus dem Blautann, dass dort bei Kampfeslärm, Fließen von Blut und Singen orkischer Melodien mitunter Orkleichen sich aus dem Boden erheben und den Wanderer angreifen.	
vor 4-5 Monaten (zurückliegende r Frühling)	Herstellung der Ackerfläche, erste Aussaat; auf dem Roten Anger wächst allmählich Klatschmohn. Statt Angst zu verbreiten, kümmert man sich liebevoll um ihn – tagsüber. Nachts wird vom Roten Anger immer wieder nächtliches Brüllen berichtet.		
kurz vor dem 3. Rondra	Unwetter, die Allmende-Wiese von Leuenbach steht unter Wasser		die Helden treffen irgendwo auf den im Kampf unglücklichen Josold (1) Von Rondra verlassen
3. Rondra			Ankunft Josolds und der Helden in Leuenbach (2) Das überschwemmte Dorf
4. Rondra			Josold reist nach Nordhag ab und bittet die Helden, sich um die Organisation des Festes zu kümmern (3) Nötige Vorbereitungen für das Schwertfest
5. Rondra		Fredegunde reitet nach Ahringen zu mehrmals im Jahr stattfindenden Gesprächen über Rondgrims Entwicklung Matissa erfährt auf diese Weise von den Überschwemmungen in Leuenbach und dass das Fest wohl in Wiesenrod stattfinden wird. In ihr reift ein Plan, sie überzeugt Fredegunde von Ideen 1-4, die weiterhin nichts vom orkischen Hintergrund erfährt	(4) Das Lehen Leuenbach (bis einschl. 7. Rondra)
6. Rondra		Fredegunde berichtet den	

		Helden begeistert von ihren Ideen 1-3 (5) Fredegundes Ideen	(6) Spielmann Sadelhold Avesfreund
8. Rondra	traditionelles (7) Treffen zur Vorbereitung des Schwertfests , immer eine Woche vor dem Fest		Die Helden setzen sich dafür ein / unterstützen zumindest, dass: das Fest in Wiesenrod stattfindet, dass einer der Widder Josolds als Opfertier genommen werden soll, dass man eine besondere Melodie verwendet
9. – 14. Rondra			(8) Der Rote Anger (9) Die Holzfäller (10) Träume (11) Der Ring-Fund (12) Der Blautann und die Orks > die Helden werden misstrauisch, ahnen die Gefahr, die den Feiernden während des Buhurts droht Vorbereitungen – Kommando zurück Abend des 14. Rondra: Josold kommt zurück
15. Rondra	Schwertfest – hoffentlich ohne Zwischenfälle		

Teil I

Die Helden sind arglos, haben keinen Verdacht. Sie planen eifrig das Fest und lassen sich von Fredegunde beraten/ leiten. Auf dem Treffen mit den anderen Beteiligten am 8. Rondra zurren sie alle Entscheidungen fest.

Die Ereignisse in diesem Teil sind meistens an einen bestimmten Tag (ein Datum) gebunden.

(1) Von Rondra verlassen

Ist das nicht das Klirren von Waffen? Metall schlägt auf Metall. Und deutlich hört ihr die Rufe einiger Kämpfenden. Noch bevor ihr die Wegbiegung erreicht habt, hinter der ihr den Kampf vermutet, ist ein Schmerzensschrei zu vernehmen.

Hinter der Wegbiegung ist Josold von Leuenbach von vier Wegelagerern angegriffen worden. Die Wegbiegung kann irgendwo in Aventurien liegen, gerne aber in Weiden. Josold hat sich in einer nahe liegenden Stadt ein neues Schwert anfertigen lassen und ist auf dem Rückweg nach Hause, in die Baronie Herzoglich Waldleuen in der Grafschaft Heldentrutz. Wenn die Helden ihm beistehen – denn ihn haben Mut und Kampfeskraft verlassen -, gewinnen sie bald einen neuen Freund. Josold lädt sie als Dank ein, mitzukommen. Die Helden erfahren, dass er seit fast einem Jahr große Schwierigkeiten hat, sich in Kämpfen zu behaupten. Er fühlt sich von Rondra verlassen. Um auszuschließen, dass es am Schwert liegt, hat er sich ein neues zugelegt.

(2) Das überschwemmte Dorf

Felder, Weiden, Wiesen und Straßen in der Umgebung Leuenbachs stehen nach dem Unwetter zum großen Teil unter Wasser. Der Leuenbach ist völlig über die Ufer getreten, er hat Auen überschwemmt und kleinere Sträucher umgerissen. Das Dorf selbst, das auf einer Anhöhe errichtet wurde, ist glücklicherweise verschont geblieben. Auch Gut Leuenbach selbst, die Wohnstätte Josolds, steht auf dieser Anhöhe und deshalb nicht unter Wasser.

Angesichts der Katastrophe – was ist mit der Ernte? was ist mit dem Vieh, ist es noch vollzählig? – wird Josold noch trauriger. Er sieht nicht nur sich, sondern auch seine Untertanen von Rondra verlassen. *„Warum zürnt Rondra mir so sehr? Warum kann ich im Kampf nicht mehr auf sie hoffen? Und warum schickt sie meinen Untertanen ihren Zorn, Donner und Blitz?“*

Die Helden stoßen auf Dankbarkeit, wenn sie beim Aufräumen mithelfen.

(3) Nötige Vorbereitungen für das Schwertfest

Josold teilt den Helden bald mit, dass am 5. Rondra die höchsten Feiertage im Rondraglauben beginnen und dass er nach Nordhag (dort liegt der nächste Rondratempel) reisen will. Er wendet sich an sie mit der Bitte, in der Zeit seiner Abwesenheit seine Haushofmeisterin darin zu unterstützen, das Schwertfest am 15. Rondra vorzubereiten.

Zum üblichen Ablauf des Festes erläutert er den Helden:

Vom 5. Rondra an fasten strenggläubige Rondaanhänger (dazu zählt er sich in diesem Jahr).

Sie versenken sich in Meditationen und tragen Ritualkämpfe mit dem Schwert aus (vgl.

Schild 60). Am 15. Rondra findet diese heilige Zeit ihren Abschluss im Schwertfest, einem

Fest, das eher der Unterhaltung der Untertanen dient. Das Fest findet in Josolds Lehen jedes

Jahr auf der (jetzt überschwemmten) Allmende-Wiese in Leuenbach statt. Eine Woche vorher

(am 8. Rondra) treffen sich immer Josold, seine Haushofmeisterin, die Schulzen der beiden

Dörfer, die zum Leuenbachschen Lehen gehören, sowie der eine oder andere weitere

Wichtige auf Gut Leuenbach, um alles zu planen und zu besprechen (insbesondere Essen und

Getränke). Das Schwertfest am 15. Rondra selbst beginnt nachmittags mit einer Ansprache

Josolds an seine Untertanen. Es folgt die Opferung eines Widders oder ähnlichen Tieres. Nach

dem religiösen Teil zeigt Josold seine Kampfeskunst in einer Schwertvorführung,

anschließend wird der Volksbuhurt ausgetragen, ein Massenkampf der (unberittenen)

Untertanen mit Holzschertern. Danach gibt es Essen und Trinken, Tänze und Musik bis in

die Nacht.

(4) Das Lehen Leuenbach

Das Leuenbachsche Lehen umfasst zwei Dörfer - Leuenbach und die neue Ansiedlung Wiesenrod - sowie eine Reihe von Bauernhöfen. Insgesamt gebietet Josold über etwa 130 Untertanen. Damit ist es schon kein ganz kleines mittelreichisches Lehen mehr. (Ritterburgen 5).

Josolds Untertanen leben von ein wenig Kornwirtschaft, dem Kohlanbau sowie v. a. von der Schafzucht (vgl. Schild 65).

In Leuenbach steht der gut befestigte Gutshof der Leuenbachs; außerdem gibt es hier einen

Rondraschrein, um den sich Ritter Josold häufig selbst kümmert, und eine kleine

unterschlächchtige Wassermühle. Müller Waldemar Weiß, 42 Jahre, Vollbart, zielstrebig, trägt

einen Ring am Finger, der denen der Schnitter ähnelt (s.u.) – aber er ist kein Schnitter. Dies kann zu Irritationen führen. In Leuenbach stehen sechs weitere Bauernhäuser. Schulze des Dorfes ist der 35 Jahre alte Ingerman (glatzköpfig, versucht sich gerne in adeligem Verhalten).

Wiesenrod besteht aus zwei Alt- und drei Neubauten – einer der neuen Bauernhöfe hatte gerade Richtfest. Früher standen hier nur die Katen der Holzfäller, aber seit die Rodungen weitergegangen sind und der Waldessaum jetzt gut vier Meilen weiter östlich liegt, siedeln sich hier Bauern an. Der Boden ist wider Erwarten weich und fruchtbar. In diesem Sommer ist eine gute Ernte zu erwarten – wäre, wenn der Sommer nicht so verregnet wäre. Am Rande von Wiesenrod befindet sich der Rote Anger. Schulzin von Wiesenrod ist die 43jährige Gilamunde (Zöpfe, kräftig, kumpelhaft). Sprecher der Holzfäller, die in Katen in der Nähe des Waldes leben, ist Darwolf der Starke (47 Jahre, blaue Augen, Pferdeschwanz).

(5) Fredegundes Ideen

Nach der Rückkehr aus Ahringen hat Fredegunde drei rettende Ideen für das Schwertfest: Es soll in dem anderen Leuenbacher Dorf stattfinden, in Wiesenrod. Es muss eine neue, kämpferische Melodie her für den Volksbuhurt. Josold wird persönlich einen seiner Widder opfern.

Sollten die Helden z. B. auch schon überlegt haben, das Fest nach Wiesenrod zu verlegen – umso besser!

Matissa hat Fredegunde weiterhin gesagt (= Idee 4), dass ein Teil der Asche des geopfert und verbrannten Widders eingesammelt werden soll und in einem Gefäß in der sog. Schiefen Eiche nahe Leuenbach abgestellt werden soll. Da wird das Gefäß jemand abholen. Dass dieser Jemand ein Ork ist und dass die Asche an Rushuk Geisterklaue, einen Orkschamanen, weitergegeben werden soll (der damit blutmagische Experimente betreibt, vgl. Schild 143), hat Matissa Fredegunde aber nicht erzählt. – Idee 4 kann auch gestrichen werden. Wenn sie nicht gestrichen wird, trifft sich Fredegunde irgendwann mit einem vertrauenswürdigen Handlanger, der am Festtag die Asche ins Gefäß sammeln und dieses unauffällig zur Schiefen Eiche bringen soll.

(6) Spielmann Sadelhold Avesfreund

32 Jahre, bunt gekleidet, Einzelgänger

Sadelhold ist reisender Spielmann. Er beherrscht die Laute und die Trommel und kann singen. Er hat ein religiöses Lied zu Ehren Rondras im Repertoire, das er bei der Opferung singen könnte. Ferner beherrscht er einige lustige, unterhaltsame Lieder, die er beim Essen und am Abend spielen könnte. Untermalende Klänge kann er immer spielen.

Außerdem hat er auf seiner Reise vor ein paar Tagen eine neue Melodie gehört, eine Musik mit queren Rhythmen und lauten Tönen, zu der man auch eine Trommel schlagen kann. Sie hat ihm sehr gefallen, weil sie so ungewöhnlich klingt. Er kann sie sich gut als Begleitung beim Volksbuhurt vorstellen.

Sadelhold ahnt nicht, dass dies eine Schlacht-/ Kampfmusik der Orks ist, dazu geeignet, die auf dem Gebiet des Blautanns (oder seiner Rodungen) gestorbenen / gefallenen Orks zu wecken.

Einbindung des Spielmanns: Entweder bringt Fredegunde ihn aus Ahringen mit – oder er ist in Leuenbach angekommen, während sie in Ahringen war, und die Helden haben schon

Bekannschaft mit ihm geschlossen – oder er kommt am nächsten Tag an und ist Rettung in der Not, da er ja gerade eine neue, kämpferische Melodie kennen gelernt hat.

(7) Treffen zur Vorbereitung des Schwertfests

Ort: großer Saal auf Gut Leuenbach

Teilnehmer: Haushofmeisterin Fredegunde, die Schulzen der beiden Dörfer, die zum Leuenbachschen Lehen gehören, also Ingerman und Gilamunde, sowie Darwolf der Starke als Sprecher der Holzfäller und Müller Waldemar Weiß. Und natürlich die Helden.

Tagesordnungspunkte: Muss das Fest ausfallen, weil die Allmende-Wiese in Leuenbach überschwemmt ist? Was sind Alternativen? Welches Tier von wem wird dieses Jahr durch wen geopfert? Wer besorgt welches Essen und welche Getränke? Wer sorgt für Beleuchtung? Woher kommt Musik?

Teil II

Die Helden haben unwissentlich das von Matissa gewünschte Massaker mitgeplant. Sie haben deren Ortswunsch (Wiesenrod, der Rote Anger) umgesetzt, der Buhurt wird dort stattfinden, sie haben Sadelholds neue Melodie für den Buhurt eingeplant, ein Widder wird geopfert werden.

Nun aber passiert einiges, das in den Helden Misstrauen weckt – zum Glück. Sie gehen der einen oder anderen Spur nach und kommen zu dem Schluss: Hier stimmt etwas nicht!

Menschenleben scheinen durch den Buhurt auf dem Roten Anger in Gefahr. Nun haben die Helden verschiedene Optionen der Reaktion.

Die Reihenfolge der Ereignisse dieses Teils hängt stark von den Aktionen der Helden ab und ist nicht festgelegt.

(8) Der Rote Anger

Ziel der Szene: Die Helden spüren, dass mit dem Anger etwas Besonderes los ist.

Atmosphäre: zunächst fröhlich, dann unheimlich

In Sichtweite des Dorfes Wiesenrod mit seinen neuen, tadellosen Bauernhäusern liegt, gen Osten hin, eine große, weite, rot leuchtende Wiese. Flach und eben, mit Klatschmohn bestanden, hebt sich die Fläche schon von Weitem von dem kargen Heideland und den Resten der Rodungsflächen in der Umgebung ab. Der Wind streicht über die Wiese und lässt die Blütenköpfe leicht schwanken.

Falls es zu Kampfhandlungen auf dem Anger kommen sollte, kann es nach Meistereentscheid schon dazu kommen, dass sich ein Ork aus dem Boden wühlt (alternativ: erst bei Blutvergießen).

Falls die Helden den Anger umgraben, finden sie Schwertsplitter, Tier- (Ork-) Zähne und rote Flecken in der Erde (zur Ursache s. Zeitleiste).

Nachts: Aufmerksamkeit und Beobachtungsgabe zahlen sich aus: Die Helden bemerken bald, dass einige Pflanzen / Blumen untereinander kämpfen:

Die schöne Schwertlilie, die Du gerade bestaunst, fällt plötzlich abgeknickt zur Seite um. Es sieht aus, als habe ein kleiner Messerschnitt ihren Stengel angeritzt ...

(9) Die Holzfäller

Wohnort: in Katen in der Nähe des Waldes (vier Meilen östlich von Wiesenrod)

Sprecher: Darwolf der Starke

Die Holzfäller sind robuste und positiv denkende Menschen. Es gibt viel zu tun, die Nachfrage nach Holz ist groß. Sie blicken ohne Angst in die Zukunft. Das Gerede über den Blautann tun sie – nach außen – als Ammenmärchen ab. Ihre eigenen Erfahrungen mit dem Blautann sind nicht negativ. Er liefert ihnen Arbeit und erlaubt es, dass sie Geld in ihre Familien schicken (die nicht nur im Leuenbacher Lehen wohnen).

Kaum einer der Holzfäller mag zugeben, dass die Rodung des Gebietes des jetzigen Wiesenrod (also die Arbeit der letzten anderthalb Jahre) schwerer vonstatten ging als die Arbeit davor. Vor allem Darwolf der Starke redet immer wieder dagegen, versucht die Ängste und Schwierigkeiten, die es beim Roden des Gebietes gegeben hat, wegzureden.

Darwolf: *Wir sind keine Hasenherzen, wir werden anpacken!*

Das lassen sich die meisten Holzfäller auch gefallen: Die Bäume fielen zwar unberechenbarer, das Unterholz war widerspenstiger und die gefällten Bäume waren schwerer zu zerkleinern – aber es gab keinen ernsthaften Schaden an Mensch oder Zugpferd.

Nur der alte Hasrolf, der zeit seines Lebens Holzfäller ist, spricht offen und mit Zorn davon, wie schwer die Arbeit im jetzigen Wiesenrod war.

Hasrolf: *Mühselig ist Arbeiten immer – aber das hier war reinste Plackerei. Und keiner will es wahrhaben.*

Er wirft Darwolf dem Starken vor, dies zu vertuschen. Spricht man Hasrolf auf den Roten Anger an, erwähnt er, wie der Anger allen allmählich den Kopf verdrehe: Inzwischen sei der Anger bei den Bauern sehr beliebt. Hasrolf dagegen betont, er sei kein Fan von roten Blumen. Darauf angesprochen, dass der Anger offenbar vorher nicht beliebt gewesen sei, erzählt Hasrolf, dass die Holzfäller und Waldarbeiter zunächst furchtbar erschrocken gewesen seien, als sie Schwertstücke und lose Tierzähne fanden, in roter Erde.

Meinungen über die Holzfäller:

Es sind mutige, kühne Leute. Denn der Blautann ist ein finsternes Gehölz. Dass da kaum mal was passiert bei den Rodungen, ist ein schönes Wunder.

Irgendwann passiert wohl noch mal was. Die Holzfäller sind tollkühn, so weit in den Finsteren Forst vorzudringen.

Ach, die ganzen Märchen über den Wald - das ist doch nur böses Gerede.

(10) Träume

Zeitpunkt: nach dem Besuch des Roten Angers

Wer? diejenigen Helden, die den Roten Anger betreten haben

Ziel der Szene: Warnung

Atmosphäre: schweißüberströmt erwachen

Eine bunte Blumenwiese. Du liegst mittendrin und kaust an einem Grashälmmchen. Butterblumen, Klatschmohn, Ginster, Schwertlilien – alles blüht. Da wachsen aus dem Boden harte Stengel hervor, drängen langsam, aber stetig die schönen bunten Blumen zur Seite. Die neuen Stengel haben scharfe Kanten, ja, es sind Blätter mit messerscharfen Rändern, die sich da entfalten und Platz fordern. Du bist aufgestanden, beobachtest den Kampf der Pflanzen. Eine farbige Blume nach der anderen wird niedergemetzelt. Schweißgebadet erwachst du.

(11) Der Ring mit der Gravur

Die Helden finden irgendwo auf dem Leuenbachschen Gut einen Ring. Er hat auf der Innenseite eine Gravur, die keiner der Helden übersetzen kann: Est bibendum sanguinem. Die altbosparanische Inschrift bedeutet: Es gilt Blut zu trinken.

Es gibt mehrere solcher Ringe; die Schnitter tragen sie als Erkennungszeichen oder mehr als stetige Mahnung an ihren geheimen Auftrag. Den Ring, den die Helden finden, hat der Knappe Rondgrimm verloren.

Im Lehen kann niemand die Inschrift übersetzen. Nur in Nordhag könnten die Helden einen Kundigen finden, der Altbosparanisch kann.

Zeitpunkt: zum Ende der Woche mit den Vorbereitungen hin, vielleicht 12. oder 13. Ronda
Ort: ein Platz, den auch der Knappe Rondgrimm öfters aufsucht (z. B. Esssaal, Pferdestall, mitten auf dem Hof, stilles Örtchen – aber nicht seine Kammer, das wäre zu einfach)

Ziel der Szene: Hinter den Entscheidungen bei der Vorbereitung des Festes steckt ein Plan – ein böser Plan eines bösen Menschen.

Atmosphäre: zunächst nur Neugier, vielleicht Helfen-Wollen: Wem gehört der Ring eigentlich?

Der Knappe Rondgrimm und der Ring:

Rondgrimm bemerkt bald nach dem Verlieren des Rings den Verlust. Er meldet dies aber weder Fredegunde noch seiner Tante Matissa (die ja weiter weg wohnt und nicht unmittelbar erreichbar ist), da er furchtbare Angst vor deren Reaktionen hat.

Wird Rondgrimm von den Helden mit dem Ring konfrontiert (indem sie z. B. ihn harmlos fragen, ob er wisse, wem der Ring gehöre), leugnet er, dass dies sein Ring ist. Er gibt vor, nicht zu wissen, von wem der Ring sei – ja was dies überhaupt für ein Ring sei (obwohl er ihn natürlich schon als Schnitter-Ring erkennt).

Rondgrimm: *Ich weiß nicht, wem der Ring gehört, glaubt mir.*

Rondgrimm weiß, dass die Gravur etwas mit dem Thema Blut zu tun hat, wird vor den Helden dies aber nicht zugeben, da er damit ja zeigen würde, dass er den Ring kennt.

Rondgrimm kennt die genaue Übersetzung nicht und er hat auch keine Ahnung von den orkischen Hintergründen der Schnitter.

Haushofmeisterin Fredegunde und der Ring:

Wenn Fredegunde mit dem gefundenen Ring konfrontiert wird, tut sie unwissend, wird aber bereitwillig helfen. Z. B. sieht sie es gerne, wenn die Helden wegen der Inschrift nach

Nordhag abreisen, dann hat sie freiere Hand hier. Deshalb wird sie die Helden darauf hinweisen, dass man in Nordhag zur Inschrift bessere Informationen bekommen wird. Fredegunde: *Oh, wo habt ihr denn diesen Ring gefunden? – Tut mir leid, ich weiß nicht, was das für ein Ring ist.*

Fredegunde hat den gleichen Ring am Finger! Wenn die Helden den Ring an Fredegundes Finger bemerken, können sie sie offen darauf ansprechen. Dann wird sie guten Glaubens erzählen, dass der Ring ihre Anhängerschaft an Rondra ausdrückt.

Fredegunde: *Tatsache, mein Ring sieht genauso aus. Ja, was. Ich trage ihn zum Zeichen meines Glaubens an Rondra.*

Von einer Organisation / Sekte namens Schnitter wird sie aber nichts sagen.

Wenn die Helden Fredegunde nicht offen auf den eigenen Ring ansprechen, sondern sie lieber beschatten:

Fredegunde wird den Ring nach dem Gespräch mit den Helden bei nächster Gelegenheit ablegen. Sie wird an Rondgrimm's Finger bald sehen, dass der verlorene Ring seiner ist. Fredegunde wird versuchen, Rondgrimm's Ring von den Helden zurückzuschleichen.

(12) Der Blautann und die Orks

Dieses finstere Gehölz in der Weidener Grafschaft Heldentrutz, im Süden der Baronie Schneehag und im Norden der Baronie Herzoglich Waldleuen, umfasst heutzutage noch eine Fläche von etwa 30 mal 20 Meilen, war in der Vergangenheit aber mehrfach so groß, wie alte Karten zeigen (Schild 52). Die Flächenreduzierung ist auf das Salzwesen in der Stadt Nordhag zurückzuführen. Die dortigen Salzvorkommen müssen, um reines Salz zu gewinnen, gesiedet werden – dazu bedarf es großer Mengen an Brennholz. Dieses wird dank mutiger und unerschrockener Holzfäller (die dafür gut entlohnt werden) auch im Blautann geschlagen. Der Blautann ist im Laufe der letzten Jahrzehnte immer weiter geschrumpft und es ist um Nordhag herum die Nordhager Heide entstanden.

Nicht jedem gefällt die Rodung weiter Teile des Blautanns. Zum einen liegen hier wichtige Orkheiligtümer: Der Blautann ist für die Orks Brazoraghs Pfuhl, ein Jagdgebiet des orkischen Gottes Brazoragh (Roter Mond 104). Deshalb versuchen die Schnitter, diese heiligen Stätten vor dem Zugriff durch Menschen zu bewahren. Zum anderen sind im Finsteren Forst aber auch zwei Tierkönige Weidens beheimatet. Auch in deren Interesse wäre es, wenn die Rodungen stoppten. Nicht zuletzt sie sind es, die die finsternen Geschichten über den Blautann streuen.

Vorbereitungen – Kommando zurück

Die Helden müssen nun reagieren.

Vielleicht sagen sie das ganze Schwertfest ab. Oder verlegen es an einen anderen Ort.

Vielleicht sagen sie nur den Buhurt ab. Oder verlegen ihn an einen anderen Ort.

Vielleicht verhindern sie nur das Spielen der unrhythmischen Melodie beim Buhurt. Oder sie verändern sie (aber dann nicht nur unwesentlich).

Die Helden haben damit zwar nicht die Hintergründe gelöst, aber verhindert, dass Menschen zu Schaden kommen, und damit dieses Abenteuer gelöst.

Fredegunde und Rondgrimm werden ihre Ringe ablegen (wenn nicht schon geschehen) und die Schnitter nicht mehr unterstützen. Welche Entscheidung dies für ihre Leben hat, ist offen.

Fredegunde wird Matissa auf keinen Fall als Schnitter-Mitglied verraten.

Für die Helden bleibt der orkische Zusammenhang nur erahnbar.

Matissa wird noch vorsichtiger vorgehen.

Sollten die Helden nichts stoppen und sollten Opferung und Buhurt mit Melodie auf dem Roten Anger stattfinden (die Helden das Abenteuer also nicht bestehen) – dann greift Rondra ein mit Blitz und Donner und einem (weiteren) Unwetter. Der Buhurt kann nicht stattfinden, in der Folge erheben sich dann auch keine Orks. Josold wird immer trauriger und versteht nicht, wieso Rondra ihn in ihrer Gunst so verschmäht. Matissa ärgert sich schwarz, dass sie gegen Rondras Wirken so gar nichts ausrichten kann.