

KAPITEL I: DIE HELDEN VON ANDERWALD

Die Helden beginnen ihr Abenteuer in der kleinen andergastischen Ortschaft Anderwald und müssen hier den Bewohnern gegen eine wildgewordene Horde von Mindergeistern beistehen.

WIE KOMMEN DIE HELDEN NACH ANDERGAST?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden in das Abenteuer gelangen:

- Die Heldengruppe könnte nur auf der Durchreise sein und Anderwald nur ein Ort, wo sie gemütlich übernachten wollen.
- Eventuell hat sie auch ein Auftrag in dieses abgelegene Dorf gebracht. Denkbar wäre ein Auftraggeber aus Anergast, etwa ein Handelshaus, das größeren Bedarf an Holz hat und wegen der unsicheren Wege eine Heldengruppe losschickte, um seine Fuhrleute zu beschützen.
- Aber auch eine Kirche der Zwölfgötter kommt als Auftraggeber in Frage. Einen Peraine-Geweihten mag vielleicht sein Pflichtbesuch für dieses Jahr nach Anderwald führen oder eine Ingerimm-Geweihte will sich über Bauholz für ein besonderes Gebäude informieren. Und beide könnten die Helden mitgenommen haben, damit ihnen auf der Reise nichts passiert.
- Es mag aber durchaus auch sein, dass die Helden aus der Gegend stammen und gemeinsam beschlossen, haben die Welt kennenzulernen.
- Vielleicht haben sie selbst auch schon etwas von der geheimnisvollen Quelle der Geister gehört und haben eigene Nachforschungen angestellt, die aber bislang vergeblich waren. Anderwald mag dabei nur eine Zwischenstation ihrer Suche sein.
- Schlussendlich wissen Sie am besten, je nach Zusammenstellung der Heldengruppe, warum sie an diesen abgelegenen Ort gekommen ist.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein anstrengender Reisetag steckt in euren Gliedern. Zum wiederholten Male verflucht ihr den Reisenden auf der Reichsstraße von Greifenfurt, der euch diese vermeintliche Abkürzung zum Thurensee genannt hat. "Folgt nicht der Reichsstraße", hat er gesagt, "die ist bequemer, aber dafür viel länger. Den See erreicht ihr am schnellsten, wenn ihr bei der nächsten Anergaster Waldstraße nach Süden abbiegt." Seitdem seid ihr nun schon geschlagene drei Tage unterwegs und hättet wohl längst in einer bequemen Herberge in Thurana schlafen können! Aber wenigstens habt ihr von der letzten Anhöhe aus einen Holzfallerort gesehen, den ihr bald erreichen werdet. Dort findet ihr sicher ein warmes Bett und ein ordentlich gebrautes Bier.

ANDERWALD

Ein kurzer Überblick über Anderwald

Einwohner: etwa 150

Herrschaft/Politik: Dorfschulze (Erster unter Gleichen)

Tempel: Peraine, Travia (Schrein)

Wichtige Gasthöfe: Äxtle (Q5/P3)

Stimmung: Die Holzfäller und ihre Familien sind genügsame, friedliche Menschen, aber auch sehr abergläubisch.

Anderwald ist eine typische andergastische Holzfallersiedlung in der Grenzmark Seewiesen. Sie liegt auf einer Lichtung im Wald, die die ersten Siedler hier vor Generationen geschlagen haben. Dieser Wald sorgt auch für den Lebensunterhalt der Dorfbewohner, denn das gute Holz verkauft sich nach Albernia im Süden und nach Greifenfurt im Osten. Neben dem Holzhandel wird Land- und Viehwirtschaft zur Eigenversorgung betrieben. Die Viehhaltung bringt auch die beliebteste Speise der Anderwälder hervor: Rindfleisch überbacken mit einem Ei und Bratkartoffeln, so dass auch die robusten Anderwälder Kerle satt werden.

Die Siedlung besteht aus etwa 35 relativ willkürlich gruppierten **Blockhütten**, hinter denen sich Gemüsebeete, Viehwiesen oder ab und an ein Schweinestall oder eine Scheune befinden. Herausragendes Gebäude ist ein großes **Holzlager**, in dem überdacht und sicher vor Feuchtigkeit das geschlagene Holz zersägt und dann bis zum Abtransport gelagert wird. Derzeit ist es randvoll, denn eine gewinnbringende Fahrt zum Nabla und dann per Floß nach Winhall steht kurz bevor. Von dem Gewinn wird bereits ein großes Fest in den nächsten Wochen geplant; eines der wichtigsten Gesprächsthemen zur Zeit. Darüber hinaus verfügt Anderwald über eine **Dorfhalle**, eine ehemalige Scheune, in der Dorfversammlungen zu wichtigen Themen abgehalten werden. Außerdem bietet Anderwald das **Wirtshaus Äxtle** (eine kleine Handaxt hängt über der Tür, der Name ist nirgendwo angeschrieben), das auch Kammern für Durchreisende bietet. Der Geweihte Ladislaus unterhält mit seinem Novizen Uribert einen **Traviaschrein**, die Geweihte Hildigund einen **Peraine-Tempel**.

DIE ANDERWÄLDER

Die Bürger Anderwalds leben in einer idyllischen Dorfgemeinschaft zusammen: Auf die Älteren wird gehört, wer den besten Zug beim Biertrinken und den stärksten Arm beim Holzfällen hat, wird hoch angesehen, und wer eine zwölfgöttliche Weihe erhalten hat, ist und bleibt eine Respektsperson. Die Anderwälder haben im Prinzip ihr Herz am rechten Fleck, jedoch sind

sie einfache Menschen, so dass sie leider oft zu vorschnellen Reaktionen und einer vereinfachten Weltsicht neigen.

☛ *Arnbold Holzhauer* (30, kräftiger Körperbau, einfach gestrickt) ist der "Erste unter Gleichen" im Dorf. Durch seine Erfahrung im Holzfällen und seiner Ausstrahlung ist er gleichermaßen bei den jungen und älteren Leuten beliebt. Seine Meinung ist sehr ausschlaggebend dafür, was der Rest des Dorfes denkt. Er ist zwar ehrlich und aufrecht, aber auch "einfach gestrickt", relativ ungebildet und Fremden gegenüber misstrauisch. Arnbold wird bei Gesprächen zwischen den Helden und dem Dorf meist das Wort an sich reißen. Dies vereinfacht Ihnen als Meister die Gesprächsführung mit Ihren Spielern, da Sie nicht ständig zwischen verschiedenen Meisterpersonen wechseln müssen. Zwischendurch können Sie immer wieder Zwischenrufe von anderen Bürgern, zustimmendes Gebrummel, Kopfnicken und ähnliches einwerfen, um den Spielern zu zeigen, wie die übrigen Anderwälder reagieren. Sprechen Sie für Arnbold, wenn Sie dazu in der Lage sind, mit einem Dialekt, der in Ihrer Gegend typisch für die ländliche Bevölkerung ist, und formulieren Sie am besten nur möglichst kurze, einfache Sätze und eine simpel gedachte, mit Vorurteilen beladene und kurzfristige Argumentation.

☛ Einige von Arnbolds Freunden sind der junge *Enhard* (33, dicklich, lispelt), der Schwerenöter *Plauter* (28, gutaussehend, lacht viel), der ruhige *Sepald* (29, pockennarbig, schaut stets zu Boden) und der starke und große *Waldbert* (30, groß, auch "Waldschrat" genannt).

☛ *Ladislaus* (73, fromm, erblindet) ist der Travia-Geweihte des Ortes. Er wittert in jedem Zufall gleich "böse Zeichen für die Zukunft". Er genießt es, dass die naiven Dörfler ihm in diesen Momenten das gebührende Maß an Aufmerksamkeit schenken, das er eigentlich immer verdient hätte. Er ist sehr auf die guten alten Sitten bedacht.

☛ *Uribert* (16, lebenslustig, etwas dicklich) ist der Novize von Ladislaus, der mehr auf den Wunsch seiner frommen Eltern als durch seinen eigenen Willen die Laufbahn eines Travia-Geweihten gewählt hat. Er verstößt immer wieder durch Völlerei und Zecherei gegen die guten Sitten.

☛ *Hildigund* (40, selbstbewusst, kräftig), die Peraine-Geweihte, ist ein sehr praktisch denkender Mensch. Mit ihren 40 Götterläufen ist sie gesund und robust und packt überall kräftig mit an; alles andere als eine Selbstverständlichkeit in Andergast, wo Frauen normalerweise eher diskriminiert werden. Hildigund hilft bei Geburten von Mensch und Vieh, bei Krankheiten und Verletzungen, bei der Feldarbeit, beim Bau von Häusern und wenn es sein muss sogar beim Holzhacken. Ihre dicken Oberarme sind äußerst kräftig und sollten nicht als fett eingeschätzt werden. Sie ist ein offener, unkomplizierter und geradlinig denkender Mensch.

☛ *Gerwulf Bierwirths* (45, Glatze, tiefe Stimme) Familie führt seit jeher das Wirtshaus "Äxtle" im Ort. Zusammen mit seiner Frau *Erlgard* (43, stets gut gelaunt, langer blonder Zopf) hat der Mittvierziger vor vielen Jahren diese Aufgabe von seinem Vater übernommen. Er kennt alle Leute im Ort sehr gut und weiß genau, wie viel jeder an Bier verträgt. Er ist relativ offen und stets gut gelaunt. Typisch für einen Schankwirt kennt er den neuesten Klatsch und Tratsch im Ort.

EIN ABEND UNTER HOLZFÄLLERN

Die Helden werden voraussichtlich zusehen, dass sie im Wirtshaus Äxtle einen Schlafplatz finden, was kein Problem darstellt. Der Wirt Gerwulf und seine Frau sind freundliche Menschen. Das Wirtshaus besteht aus einer Wirtsstube mit angrenzender Küche im Erdgeschoss, einem Keller mit Vorräten und einem Obergeschoss, in dem sich die Wohnräume der Wirtsleute sowie 2 Kammern für je 4 bis 5 Reisende befinden.

Sollten die Helden andere Pläne für die Übernachtung haben, so ist das kein Problem. Lassen Sie in diesem Fall aber einige Begegnungen mit den Anderwäldern stattfinden, allen voran mit Arnbold. Die Helden sollten auf jeden Fall ein wenig die Menschen im Dorf kennen lernen.

☛ Im Wirtshaus zechen und singen die Holzfäller bereits, einige stemmen Holzpflocke (KK-Probe, falls ein Held sich selbst daran versuchen will) oder werfen mit Wurfäxten auf Zielscheiben, wobei laut gejubelt oder gelacht wird. Es geht um geringen Geldeinsatz, ein paar Heller oder eine Lokalrunde. Die Helden können sich beteiligen und sich damit Freunde machen. Der durchschnittliche Fernkampfwert eines Anderwälders beträgt etwa 15. Würfeln Sie je ein paar Proben, um festzustellen, wer wie oft trifft.

☛ Im Laufe des Abends werden die Wettbewerbe mit mehr Alkohol immer riskanter und zuletzt findet sich sogar jemand, der leichtsinnig genug ist, seinen Kopf in ein Joch zu stecken und seine langen Haare zu Zöpfen sternförmig nach außen anheften zu lassen, damit die anderen probieren können, sie mit Wurfäxten durchzutrennen. Würfeln Sie ruhig ein paar immer mehr erschwerte *Zechen*-Proben für eifrig trinkende Helden und entscheiden Sie bei Misslingen, dass es einem Helden plötzlich als eine ganz brillante Idee erscheint, bei solch einem Leichtsinns selbst mitzumachen, aber lassen Sie niemanden zu ernsthaftem Schaden kommen.

☛ Die Helden sollten im Lauf des Abends auf jeden Fall mit einigen Anderwäldern trinken, Gespräche führen (derbe Zoten und übertriebene Heldengeschichten sind angebrachter als gepflegte Vinsalter Konversation). Allen voran wird Arnbold Neugier an den Fremden zeigen, wodurch die Helden die sture und einfach gestrickte Mentalität der Anderwälder vermittelt bekommen.

Neben einigem Getratsche (wer ist mit wem zusammen, welches Gebrechen hat dieser, welches Laster jener) sollte auf jeden Fall der bevorstehende Transport des Holzes aus dem Lager nach Winhall angesprochen werden, durch die das Dorf satte Einkünfte haben wird, ebenso natürlich das Fest danach, dessen Planung bereits begonnen hat. Irgendwann werden die Helden sich dann zu Bett begeben und friedlich einschlafen.

Wie sie Proben ablegen finden sie im **Basisregelwerk 109ff.**

FEURIGES ERWACHEN

Sollte ein Held eine Probe auf *Gefahreninstinkt* oder eine *Sinnenschärfe*-Probe+3 schaffen, so bemerkt er ein Feuer.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Dein Kopf ist noch schwer vom Schnaps und dröhnt vom lauten Gesang, als dich irgendetwas plötzlich aus dem Schlaf reißt. Du weißt nicht, ob es ein Geräusch oder eine seltsame Ahnung war, aber du bist sofort hellwach. Du bemerkst, dass es relativ hell ist, und siehst, dass durch das Fenster ein rötliches Licht in die Kammer dringt. Du bewegst Dich ans Fenster und öffnest die hölzernen Läden. Ein Feuer! Zwar in relativ sicherer Entfernung von hier, doch laut und hell steht offenbar das große Holzlager lichterloh in Flammen!

Beschreiben Sie ihm die Szene und lassen Sie den Helden die volle Freiheit zu handeln, wie Sie es wünschen.

DER BRAND DES HOLZLAGERS

Tatsächlich brennt das Holzlager, in dem das komplette Holz Anderwalds und damit die Arbeit mehrerer Monate aufbewahrt wird. Den Helden sollte klar sein, dass es das Dorf hart treffen würde, wenn das Holz abbrennt. Sie sollten also helfen.

Wie die Helden das Feuer löschen, bleibt ihnen überlassen, die Dörfler selbst schlafen größtenteils noch und werden erst langsam durch eventuelle Alarmschreie oder wegen des hellen Feuerscheins wach und sind dann relativ paralysiert ohne jemandem, der ihnen sagt, was zu tun ist. Für die Helden bietet sich hier die Chance, die Initiative zu ergreifen. Sehen Sie deshalb wohlwollend auf alle Ideen, das Feuer unter Kontrolle zu bringen.

☞ Man könnte Menschenketten mit Eimern zum Dorfbrunnen bilden, eventuell fällt einem Spieler auch ein Zauber ein, der hier hilfreich sein könnte, oder er kennt aus seiner eigenen Lebenserfahrung eine gute Methode zum Löschen eines Brandes. Improvisieren Sie gegebenenfalls ein paar Proben, die von körperlicher Arbeit (KK, GE, *Körperbeherrschung...*) bis zur Motivation auf die Dörfler (CH, *Überreden...*) reichen können und den Helden damit Teilerfolge geben oder bei Misslingen neue Hürden in den Weg legen.

☞ Auch die Nebenschauplätze des Feuers können Sie thematisieren: Ein paar Dorfbewohner haben sich beim Versuch, den Brand zu löschen, verletzt und müssen versorgt werden (BALSAM, *Heilkunde Wunden...*) oder ein Kind ist scheinbar ins Gebäude gerannt und muss vor herabstürzenden Dachbalken gerettet werden.

Eigenschafts-Proben sind auf 15ff im **Basisregelwerk** erklärt. Beschäftigen Sie jeden Ihrer Helden mit derlei Aufgaben, reden Sie hektisch, bauen Sie Spannung auf, so dass die Helden ohne viel Nachdenken handeln. Machen Sie klar, dass die Zeit drängt, beschreiben Sie, wie das Feuer auf ein weiteres Gebäude überzuspringen droht und dass jede Unze verbranntes Holz für einen Einwohner eine warme Mahlzeit weniger im Winter bedeuten kann. Heulende Kinder und Erwachsene, die vor den Trümmern ihrer Existenz stehen, müssen motiviert werden, zu retten was zu retten ist.

Wenn das Feuer schon eine Weile tobt und die Helden und das Dorf voll eingespannt sind mit Lösch- und anderen Arbei-

ten, passiert etwas Unerwartetes: Aus den Flammen heraus tauchen rauchige Flämmchen mit Gesichtern und über den Boden rollende Kohlebrocken auf, die auf den zweiten Blick ebenfalls Gesichter haben. Dazu kommt eine hutzlige, gerade mal goblingroße und gebückt gehende Greisin hustend und spuckend aus dem Feuer heraus und beschwert sich lauthals keifend über den Qualm, bewundert aber die "schönen Flammen".

Es handelt sich um sogenannte Mindergeister. Sie sind für den Brand verantwortlich und stammen aus dem Turm des Rakoldun.

Die "Feuerwusel" und "Kohlenwirrlinge" werden sich den Helden während des Brandes zum Kampf stellen, das "Köhlerweiblein" wird sich vor allem durch Rufe, Husten und teilweise Klagen wegen des Rauchs sowie teilweise schadenfrohes Gelächter auf sich aufmerksam machen, bleibt aber ruhig und löst sich bei Angriffen der Helden auf. Während die wilden Feuerwusel und Kohlenwirrlinge das Aufbrausen des Feuers repräsentieren, steht sie für die Wärme und Gemütlichkeit des Elements. Die Zahl der Gegner entspricht jeweils der Anzahl der Helden, allerdings gibt es nur ein Köhlerweiblein.

Feuerwusel (Feuer/Luft)

Berührung:

INI 11 AT 12 PA 5 TP 1W6+3 DK H
LeP 15 AuP – WS 6 RS 2* MR 6 GS 8

Besondere Kampfgeln: Berührt der Feuerwusel Wasser, erleidet er 2W6 SP Schaden; immun gegen Feuer- oder Wind-Angriffe
* RS halbiert gegen Metallwaffen.

Kohlenwirrling (Feuer/Erz)

Berührung: INI 9 AT 11 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 19 AuP – WS 6 RS 3* MR 5 GS 5

Besondere Kampfgeln: Berührt der Kohlenwirrling Wasser, erleidet er 2W6 SP Schaden; immun gegen Feuer- oder Wind-Angriffe
* RS verdoppelt gegen Metallwaffen:

UNTERWEGS MIT DEM MOB

Irgendwann ist das Feuer gelöscht. Je nachdem, wie schnell und effektiv die Helden gehandelt haben, wird ein guter Teil des wertvollen Holzes verbrannt sein (ebenso womöglich weitere Gebäude). Der Schaden ist groß für die Anderwälder. Sollten Ihre Helden getrödelt haben, lassen Sie sie durchaus spüren, dass durch ihr zögerliches Verhalten mehr Schaden entstanden ist als es hätte sein müssen; schließlich reagieren nicht nur Ihre Helden auf die Spielwelt, sondern auch umgekehrt die Spielwelt auf sie. Zeigen Sie bei einem beherzten Eingreifen der Helden aber auch, dass sie dadurch viel Unheil verhindern konnten.

Die Anderwälder feiern die Gruppe jedenfalls als Helden, nachdem der erste Schock überwunden ist. Das ganze Dorf klopft ihnen auf die Schulter und sie werden mit Würsten überhängt. Schildern Sie den Helden das Glück der Leute lebhaft und lassen Sie wahre Lobreden von den Dörflern auf Sie anstimmen.

Doch auch die Dörfler haben die Mindergeister gesehen und beginnen, sie zu erwähnen. Der Travia-Geweihte Ladislaus ist es schließlich, der von "dunkler Magie und gottlosem Treiben" redet und die Geister als "düsteres Omen und Anfang von einem grausamen Schicksal für das Dorf" sieht. Solche Worte von einem Geweihten schüren die Angst und bald werden ein Magier namens Rakoldun und sein Liebchen, die alte Travegunde, erwähnt, die in den Wäldern hausen. Nur sie können die Geister heraufbeschworen haben; bestimmt, um dem Dorf zu schaden! Und nun werden auch die Stimmen lauter, die auf die neuen Helden weisen: Sie werden es diesem "Schwarzmagier" und der Hexe schon zeigen! Es dauert nicht lange, bis ein wütender Mob entstanden ist, der mit Äxten, Knüppeln, Fackeln und Mistgabeln bewaffnet ist und mit den Helden im Schlepptau zur nahe gelegenen Hütte Travegundes aufbricht. Die Helden werden es vielleicht nicht mögen, in diese Aufgabe gedrängt zu werden, haben aber kaum eine Wahl. Sollten sie sich tatsächlich weigern mitzugehen und sich auch nicht überreden lassen, werden sie all ihre Geschenke wieder abgenommen bekommen und mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt werden. Eventueller Besitz, den sie noch in ihrer Kammer im Wirtshaus haben, wird natürlich "annektiert". Um Ihre Gruppe in diesem Fall trotzdem wieder auf den Weg ins Abenteuer zu bringen, werden sie im Morgengrauen von selbst auf Travegundes Hütte stoßen und das Gepolter aus dem Inneren hören. Ob sie dann gegen Ende des Kapitels ("Die Kunst der Diplomatie") noch einmal das Dorf aufsuchen und unter erheblichen Schwierigkeiten den Anderwäldern den eigentlichen Sachverhalt bezüglich Travegundes erläutern oder ob sie das Dorf meiden und einfach auf Bitten Travegundes Rakoldun suchen, liegt bei ihnen.

Sollten die Helden aber den Wünschen der Dörfler nachkommen, geht es los zur Hütte der Alten. Unterwegs werden die Helden lautstark gefeiert, es wird gesungen und natürlich hat der Wirt Gerwulf ein Bierfass spendiert, das auf einem Karren mitgeführt wird.

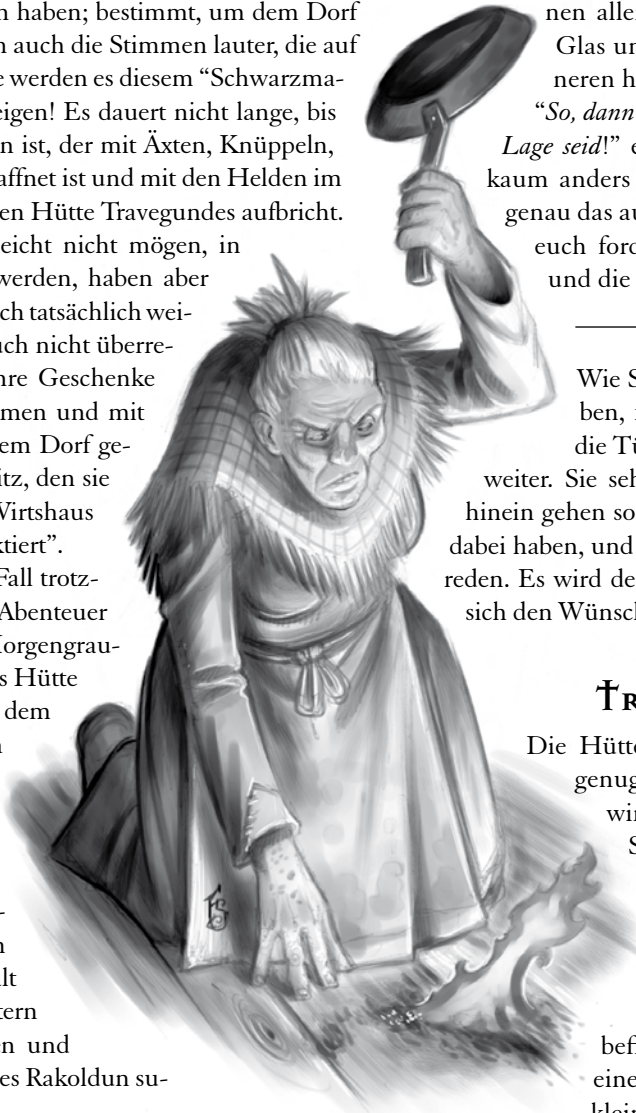
MUTIG VORAN!

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Voller Jubel und Sprüche auf euch, die Helden des Tages, erreicht ihr im Morgengrauen eine Holzhütte, die auf einer Lichtung mitten im Wald steht. Im morgendlichen Zwielficht wirkt die von vielen Schlingpflanzen überdeckte Wand tatsächlich wie ein drohendes Fanal.

Ihr bemerkt, wie die euch hoch lobenden Reden langsam leiser werden und schließlich abklingen. In der Menge hinter euch ist Stille eingekehrt, die plötzlich unterbrochen wird, als aus dem Inneren der Hütte metallenes Geschepper gefolgt von wilden Flüchen und einer aus einem Fenster steigenden Rauchwolke wie bei einem alchimistischen Experiment dringt. Und überhaupt scheinen allerlei Geräusche von zerbrechendem Glas und knirschendem Holz aus dem Inneren herauszudringen.

"So, dann zeigt dieser Hex' mal, wozu ihr in der Lage seid!" ertönt es neben euch. Es war wohl kaum anders zu erwarten, aber Arnbold spricht genau das aus, was der Mob stillschweigend von euch fordert: Ihr sollt alleine hinein gehen und die Hexe stellen.



Travegunde

Wie Sie sich vielleicht fast schon gedacht haben, führt der Mut die Dorfleute direkt vor die Tür der Hexenhütte – und keinen Schritt weiter. Sie sehen keineswegs ein, weshalb sie selbst hinein gehen sollten, wo sie doch eine Gruppe Helden dabei haben, und sind sehr kreativ im Erfinden von Ausreden. Es wird den Helden kaum eine Wahl bleiben, als sich den Wünschen der Dörfler zu beugen.

TRAVEGUNDES HÜTTE

Die Hütte selbst ist relativ klein, gerade groß genug für einen Bewohner. Sie besteht aus windschiefen Holzbrettern, die an vielen Stellen von Ranken überwuchert sind. Tatsächlich macht sie insgesamt den Eindruck eines typischen Hexenhauses. Selbst ein obligatorischer Kräutergarten mit Alraunen, Pilzgewächsen und anderen Pflanzen befindet sich hinter ihr. Sie verfügt über eine Tür und rundherum insgesamt fünf kleine Fenster mit Holzläden, von denen einige offen stehen. Aus dem Inneren ist Lärm und Geschepper zu hören. Durch die offenen Fensterläden oder beim Eintreten durch die Tür können die Helden sich ein Bild vom Inneren machen:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

In der Hütte seht ihr eine Frau in schon etwas gehobnem Alter, die erstaunlich agil mit einer Metallpfanne umher rennt und immer wieder wild fluchend auf etwas einschlägt. Es dauert kurz, bis ihr begreift, was los ist, dann aber entdeckt ihr, dass sich immer wieder Möbelstücke wild polternd in Bewegung setzen. Gerade ist es ein Stuhl, der sich mit seinen Beinen auf die Frau zu bewegt. Mit seiner Lehne scheint er wie ein wildes Tier