

HELDEN & HALUNKEN 2TE EDITION



LIEBLICHER BARDE

BALDRIAN

50-60 KXP

DRUCKFEHLER
— SPIELE —

Lieblicher Barde Baldrian
ein
Abenteuer
für
Helden & Halunken
2^{te} Edition

Ein Rollenspiel aus dem Hause **Druckfehler Spiele**

Dieses Spiel nutzt KI-Unterstützung.

© 2026 Druckfehler Spiele, Olten
[druckfehler-spiele - itch.io](https://druckfehler-spiele-itch.io)

EINLEITUNG

Lieblicher Barde Baldrian wurde als relativ leichtes Einführungsabenteuer für Kompanien mit **50–60 KXP** erstellt. Es ist dafür gedacht, neue Spielerinnen und Spieler schnell ins Spiel zu bringen: mit einem klaren Auftrag, einer Reise, ersten Ermittlungen, gefährlichen Begegnungen und einer Entscheidung, die nicht einfach sauber oder bequem ist.

Das Abenteuer eignet sich für eine neue Abenteurerkompanie und kann ohne lange Vorbereitung gespielt werden. Die Figuren sollten bereit sein, für Geld, Ruf oder Neugier einen heiklen Auftrag anzunehmen. Sie müssen nicht edel sein. Es reicht, wenn sie fähig sind, Fragen zu stellen, Spuren zu lesen, Ärger zu überleben und am Ende mit den Folgen ihrer Entscheidung zu leben.

Die meisten Gefahren sind überschaubar, solange die Kompanie vorsichtig vorgeht, Spuren ernst nimmt und nicht jede angespannte Situation sofort mit Gewalt löst. Kämpfe gegen Strassenräuber, Dwergen-Grenzposten oder Grauberg-Agenten sollen gefährlich wirken, aber nicht als reine Vernichtungsszenen angelegt sein.

Die stärkste körperliche Bedrohung ist der Höhlenbär im alten Stollen. Diese Begegnung sollte ernst genommen werden, ist aber nicht zwingend ein Kampf bis zum Tod. Rückzug, Ablenkung, Gelände und kluge Vorbereitung sind ausdrücklich sinnvolle Lösungen.

Für unerfahrene Spielrunden kann die Spielleitung Gegnerzahlen reduzieren, angeschlagene Gegner früher fliehen lassen oder die schwächeren Werte der Grauberg-Agenten verwenden. Für erfahreneren Kompanien können zusätzliche Agenten, härtere Gelände Probleme oder entschlosseneren Dwerge eingesetzt werden.

In diesem Band werden Regeln nicht detailliert diskutiert. Greift hierfür auf das **Grundregelwerk** zurück. Wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bauen wollt, könnt ihr die vorgefertigte Abenteurerkompanie **Die Vier Winde** verwenden. Diese findet ihr auf der Webseite von **Druckfehler Spiele**. Die Vier Winde sind sofort einsatzbereit und für dieses Abenteuer gut geeignet.

Für jene, die die Referenz im Titel nicht verstehen. **Lieblicher Barde Baldrian** ist natürlich eine Hommage an das legendäre Soloabenteuer **Liebliche Prinzessin Yasmina** aus der Spielreihe **Das Schwarze Auge**.



ÜBERSICHT FÜR DEN SPIELLEITER

Das Abenteuer spielt in den Mittleren Reichen kann mit kleinen Anpassungen, aber auch an anderen Orten von Aerd spielen.

WAS AUGENSCHENLICH PASSIERT IST

Baldrian, der liebeliche Lieblingsbarde der Fürstin Xandra von Falkenstein, hat es mit seinem Mundwerk zu weit getrieben. Bei einem Fest, einem Gastmahl oder einem Auftritt in Falkenstein hat er ein Spottlied über den Dwerghenfürsten Rumpnick gesungen. Das Lied machte sich über Rumpnicks Grösse, Bart, Stolz, Essgewohnheiten, Kriegeruhm oder angebliche Feigheit lustig. Kurz: genau über die Dinge, bei denen ein Dwerghenfürst bekanntermaßen viel Humor beweist – also keinen.

Das Lied verbreitete sich schnell. Knechte summten es im Stall, Händler sangen es auf der Strasse, Kinder brüllten den Refrain, und irgendwann hörten es auch Rumpnicks Leute. Für Rumpnick war das keine harmlose Beleidigung, sondern ein öffentlicher Angriff auf seine Ehre.

Einige Tage später verschwand Baldrian.

Die naheliegende Erklärung: Rumpnick liess den Barden entführen, um ihn für das Spottlied zu bestrafen. Seine Dwerge sollen Baldrian auf dem Weg zwischen Dorf und Festung abgepasst, in einen Wagen gezerzt und zum alten Dwerghenstollen gebracht haben. Dort, so glaubt man, hält Rumpnick ihn fest, bis er öffentlich widerruft, ein Gegenlied auf Rumpnicks Ruhm dichtet oder schlicht genug gelitten hat.

Fürstin Xandra ist entsprechend wütend. Nicht nur, weil ihr Lieblingsbarde verschwunden ist, sondern weil Rumpnick damit scheinbar direkt ihre Autorität beleidigt hat. In ihrem Gebiet jemanden zu entführen, ist kein Streich. Es ist eine Herausforderung.

Die Geschichte, die alle glauben sollen, lautet also:

Der eitle Dwerghenfürst Rumpnick hat Baldrian wegen eines Spottlieds entführen lassen und hält ihn nun im Dwerghenstollen fest, um seine gekränkte Ehre wiederherzustellen.

DIE WAHRHEIT ÜBER BALDRIAN

Baldrian wurde nicht von Dwerghen entführt.

Die Entführung ist vorgetäuscht. Baldrian hat sein eigenes Verschwinden geplant, um Falkenstein zu verlassen, ohne Verdacht auf sich zu ziehen. Das Spottlied über Dwerghenfürst Rumpnick war kein unbedachter Scherz, sondern Teil der Tarnung. Es sollte einen glaubwürdigen Täter liefern: einen beleidigten Dwerghenfürsten mit kurzem Geduldsfaden und langem Bart.

Baldrian ist in Wahrheit ein bezahlter Spion des Handelshauses Grauberg. Er wurde nach Falkenstein geschickt, um Fürstin Xandra nahezukommen. Seine Rolle als lieblicher Barde, charmanter Unterhalter und aufmerksamer Zuhörer war sorgfältig gewählt. Baldrian sollte nicht die Festung stürmen. Er sollte eingeladen werden.

Das gelang besser als geplant.

Über Wochen oder Monate gewann Baldrian Xandras Vertrauen. Er sang in ihrer Halle, begleitete ihre Feste, sass in ihrer Nähe und hörte zu, wenn andere glaubten, ein Barde sei nur Dekoration mit Saiteninstrument. Er stellte beiläufige Fragen, merkte sich Namen, Wege, Lieferungen, Wachen, Streitigkeiten und Schwächen. Was er erfuhr, gab er über Boten und verschlüsselte Liedtexte an Grauberg weiter.

Als Baldrian genug gesammelt hatte, musste er verschwinden.

Eine offene Abreise hätte Fragen ausgelöst. Xandra hätte ihn vielleicht zurückhalten lassen. Also inszenierte Baldrian eine Entführung. Das Spottlied über Rumpnick lieferte das Motiv. Gefälschte Spuren führten zum Dwergerstollen. Einige gekaufte Zeugen, ein paar zurückgelassene Hinweise und Rumpnicks bekannter Stolz erledigten den Rest.

Während Falkenstein nach ihm sucht, befindet sich Baldrian nicht im Dwergerstollen. Er verbringt seine Tage auf einem abgelegenen Anwesen des Handelshauses Grauberg. Dort wird er gut versorgt, schläft in einem weichen Bett, trinkt besseren Wein als die meisten Leute in Falkenstein je gesehen haben, und wartet auf seine Kontaktperson.

Diese Kontaktperson soll Baldrians gesammelte Informationen übernehmen, ihn bezahlen und ihm neue Anweisungen geben. Danach will Baldrian nach Falkenstein zurückkehren und seine angebliche Flucht aus der Gefangenschaft vortäuschen. Er plant, erschöpft, verletzt und heldenhaft leidend vor Xandra zu erscheinen. Mit der richtigen Geschichte könnte er nicht nur jeden Verdacht von sich ablenken, sondern Xandras Vertrauen noch vertiefen.

Für Baldrian ist das Ganze ein riskantes Spiel, aber kein Akt aus Leidenschaft. Er mag Xandra vielleicht auf eine bequeme, selbstgefällige Weise. Aber am Ende arbeitet er für Grauberg, für Silber und für sein eigenes Überleben.

Das Problem: Der Plan funktioniert nur, solange niemand zu früh am falschen Ort nachsieht.

DER VERLAUF DES ABENTEUERS

Das Abenteuer besteht aus 8 Kapiteln und sollte insgesamt etwa 4-6 Stunden dauern.

Der Brief aus Falkenstein

Die Abenteurer erhalten ein Schreiben von Fürstin Xandra von Falkenstein. Ihr Lieblingsbarde Baldrian ist verschwunden. Erste Hinweise deuten auf Dwergerfürst Rumpnick und alte Stollen in den Bergen.

Reise nach Falkenstein

Auf dem Weg nach Falkenstein begegnet die Kompanie den ersten Folgen der Unruhe. Falsche Wachen nutzen die Gerüchte um Baldrians Verschwinden, um Reisende auszunehmen.

Ankunft in Falkenstein und Audienz bei der Fürstin

Die Abenteurer erreichen Dorf und Festung Falkenstein. In der Audienz erklärt Xandra den Auftrag: Baldrian soll lebend gefunden werden, und die Kompanie soll herausfinden, ob Rumpnick tatsächlich dahintersteckt.

Spurensuche in Falkenstein

Die Kompanie befragt Zeugen, untersucht Baldrians Zimmer, den Hof, den Fundort des Mantelstücks, die Stallungen und alte Karten. Die Spur führt zum alten Kupferstollen am Krähenhang.

Reise zum Krähenhang

Der Weg zum Krähenhang führt über alte Bergpfade. Unterwegs kann die Kompanie auf Dwerge treffen, die Rumpnick dienen, aber nicht wie Entführer wirken. Die Hinweise werden unsauberer.

Der alte Stollen am Krähenhang

Im Stollen findet die Kompanie den zurückgelassenen Karren, falsche Zwergenspuren, eine geheime Passage und einen toten Grauberg-Agenten. Ein Höhlenbär bewacht den Ausgang auf der anderen Seite des Berges. Die Entführung war nicht das, was sie zu sein schien.

Das Anwesen von Haus Grauberg

Die Spur führt zu einem abgelegenen Anwesen von Haus Grauberg. Die Kompanie muss entscheiden, ob sie schleicht, verhandelt oder Gewalt einsetzt. Im Haus befinden sich Grauberg-Agenten und Baldrian.

Der liebeliche Baldrian

Die Abenteurer finden Baldrian nicht in einem Kerker, sondern in einem warmen Zimmer. Seine Opfergeschichte hat Risse. Wird er entlarvt, gibt er zu, für Haus Grauberg gearbeitet zu haben. Die Kompanie muss entscheiden, ob sie ihn ausliefert, schützt, mit ihm handelt, ihn laufen lässt oder tötet.

Rückkehr nach Falkenstein

Die Kompanie kehrt zu Fürstin Xandra zurück. Je nachdem, ob Baldrian lebt, tot ist, entkommen konnte oder als Zeuge gesichert wurde, fällt Xandras Reaktion anders aus. Die Beweise gegen Haus Grauberg und die Entlastung Rumpnicks bestimmen, wie sauber der Auftrag endet.

Abschluss: Belohnung

Die Kompanie erhält ihre Bezahlung abhängig davon, was sie zurückbringt: Baldrian lebend, Baldrian tot mit Beweisen, Baldrian tot ohne Beweise oder einen Handel mit Baldrian selbst. Zusätzlich erhält sie Erfahrung für das Beenden des Abenteuers, die gespielten Sitzungen und die Entlarvung des Barden.

KAPITEL 1: DER BRIEF AUS FALKENSTEIN



Die Abenteurer befinden sich zu Beginn des Abenteuers in der Nähe von Falkenstein. Sie können in einem Gasthaus an einer Handelsstrasse sitzen, eine Karawane begleitet haben, in einem Dorf auf neue Arbeit warten oder gerade einen kleinen Auftrag abgeschlossen haben. Wichtig ist nur: Falkenstein ist höchstens eine Tagesreise entfernt.

Die Kompanie ist Fürstin Xandra von Falkenstein nicht völlig unbekannt. Jemand hat sie empfohlen. Die Fürstin beauftragt keine zufälligen Glücksritter, nur weil sie gerade greifbar sind. Sie braucht Leute, die schnell verfügbar sind, aber nicht direkt zu ihrem Hof gehören. Sie braucht Abenteurer, die handeln können, ohne dass jeder Schritt sofort als offizieller Befehl Falkensteins gilt.

Die Empfehlung kann von verschiedenen Personen stammen:

- ein Händler, dessen Karawane die Kompanie sicher durch gefährliches Gebiet gebracht hat
- eine Hauptfrau aus Xandras Wache, die früher mit einem Mitglied der Kompanie gedient hat
- ein Dorfvorsteher, der der Fürstin von einer gelösten Schwierigkeit berichtet hat
- ein fahrender Gelehrter, dem die Kompanie aus einer Ruine geholfen hat
- ein alter Kontakt aus einer Taverne, der weiss, dass die Abenteurer zuverlässig genug und käuflich genug sind

Die Spielleitung kann die Empfehlung an die Vorgeschichte der Kompanie anpassen. Wichtig ist nur, dass der Name der Abenteurer bereits in Falkenstein gefallen ist.

DER BOTE

Am frühen Morgen, gegen Mittag oder kurz vor Einbruch der Dunkelheit erreicht ein Bote die Abenteurer. Er trägt einen staubigen Reisemantel, darunter die Farben Falkensteins. Sein Pferd ist verschwitzt, sein Gesicht müde, aber sein Auftreten bleibt korrekt.

Der Bote fragt nicht lange. Er nennt die Kompanie beim Namen, prüft kurz, ob er die Richtigen vor sich hat, und übergibt ein versiegeltes Schreiben. Das Siegel zeigt den Falken von Falkenstein: Flügel ausgebreitet, Krallen offen.

Er wartet, bis der Brief (siehe unten) gelesen wurde. Danach erklärt er knapp, dass die Fürstin eine schnelle Antwort erwartet. Gemeint ist nicht ein höflicher Brief zurück, sondern die Abreise.

DER BRIEF

Zum Vorlesen oder als Handout an die Spieler auszuhändigen:

Werter Anführer

*mir wurde berichtet, dass Ihr und Eure
Kompanie in der Nähe seid und dass Ihr
Eure Arbeit besser erledigt als viele, die
grössere Titel führen.*

*Ich habe eine Aufgabe, die keine
Verzögerung duldet. Mein Barde Baldrian
ist verschwunden. Es gibt Hinweise, dass er
gegen seinen Willen fortgebracht wurde.*

*Diese Angelegenheit ist heikel. Wer in
meinem Land Gäste entführt, beleidigt nicht
nur mich, sondern stellt meine Herrschaft
offen in Frage.*

*Kommt nach Falkenstein. Meldet Euch in der
Festung und zeigt dieses Schreiben am Tor.*

*Für Unterkunft, Verpflegung und eine
angemessene Belohnung wird gesorgt.*

Xandra



Fürstin Xandra von Falkenstein

WAS DER BOTE WEISS

Der Bote weiss nur, was man ihm gesagt hat. Er ist kein Vertrauter der Fürstin und kennt keine geheimen Einzelheiten. Er kann aber einige Informationen geben:

Baldrian ist der Lieblingsbarde der Fürstin. Er trat häufig in der Festung auf und war in Falkenstein allgemein bekannt.

Vor wenigen Tagen sang Baldrian ein Spottlied über Dwergherzog Rumpnick. Das Lied verbreitete sich schnell im Dorf und auf den umliegenden Wegen.

Kurz darauf verschwand Baldrian.

Einige Leute wollen in der Nähe des Verschwindens Dwerge gesehen haben.

Die Fürstin ist wütend. Sehr wütend.

Der Bote rät den Abenteurern, nicht zu trödeln. Er sagt es nicht als Drohung, sondern als nüchterne Einschätzung.

WARUM DIE ABENTEURER?

Fürstin Xandra kann eigene Kriegerinnen schicken, aber genau das will sie zunächst vermeiden. Wenn bewaffnete Amazonen in Rumpnicks Stollen einmarschieren, kann aus einer Entführung schnell eine Fehde werden. Eine Abenteurerkompanie ist beweglicher, weniger offiziell und im Zweifel abstreitbar.

Ausserdem will Xandra Leute, die nicht Teil ihres Hofes sind. Baldrians Verschwinden ist peinlich. Dass er ihr Lieblingsbarde war, macht die Sache persönlicher, als sie öffentlich zugeben möchte. Fremde Helfer können Fragen stellen, ohne sofort in alte Hofloyalitäten, Rivalitäten und Gerüchte verstrickt zu sein.

Für die Abenteurer bedeutet das: Sie werden nicht gerufen, weil sie die Besten der Welt sind. Sie werden gerufen, weil sie nah, empfohlen und brauchbar sind. In Aerd reicht das oft völlig.

AUFBRUCH NACH FALKENSTEIN

Wenn die Abenteurer den Auftrag annehmen, können sie sofort aufbrechen. Falkenstein liegt höchstens eine Tagesreise entfernt. Die Reise kann kurz ausgespielt oder mit einer kleinen Szene versehen werden.

Mögliche Eindrücke unterwegs:

- Reisende summen bereits Teile von Baldrians Spottlied.
- Ein Händler erzählt, Rumpnick habe schon wegen geringerer Beleidigungen Männer auspeitschen lassen.
- Eine Bäuerin behauptet, sie habe in der Nacht schwere Stiefel auf der alten Bergstrasse gehört.

- Ein alter Wegknecht sagt, Dwerge seien nicht heimlich genug für eine saubere Entführung. Dann spuckt er aus und gibt zu, dass er Dwerge trotzdem nicht mag.
- Am Weg steht ein verwitterter Grenzstein mit alten Dwergerunen, halb überwachsen und mehrfach zerkratzt.

Diese Hinweise sollen noch nichts beweisen. Sie sollen nur den Verdacht auf Rumpnick und seine Dwerge festigen.

ZIEL DES KAPITELS

Am Ende dieses Kapitels wissen die Abenteurer:

- Baldrian ist verschwunden.
- Fürstin Xandra will ihn lebend zurück.
- Der Verdacht fällt auf Dwergerfürst Rumpnick.
- Die Kompanie wurde empfohlen und deshalb persönlich gerufen.
- Falkenstein ist nahe genug, dass sofortiges Handeln erwartet wird.

Das Abenteuer beginnt nicht mit einer freien Stellenausschreibung, sondern mit einem dringenden Auftrag aus einer Machtposition. Die Fürstin bittet nicht. Sie ruft.

KAPITEL 2: REISE NACH FALKENSTEIN



Falkenstein liegt höchstens eine Tagesreise entfernt. Die Abenteuerer können die Festung noch am selben Tag erreichen, wenn sie früh aufbrechen und unterwegs nicht zu lange trödeln. Der Weg führt über alte Handelsstrassen, schmale Karrenwege und leicht ansteigende Hügelpfade.

Die Gegend ist nicht wild genug, um völlig verlassen zu sein, aber auch nicht sicher genug, um sorglos zu reisen. Einzelne Höfe liegen abseits der Strasse. Grenzsteine stehen schief im Gras. Alte Wegmarken zeigen noch immer den Falken von Falkenstein, aber viele sind verwittert, zerkratzt oder mit fremden Zeichen versehen.

Je näher die Abenteuerer Falkenstein kommen, desto stärker wird der Eindruck, dass Baldrians Verschwinden bereits die Runde macht. Reisende sprechen leiser, wenn der Name des Barden fällt. Manche wirken belustigt, andere besorgt. Fast alle haben eine Meinung zu Dwergefürst Rumpnick.

GERÜCHTE AUF DEM WEG

Die Spielleitung kann unterwegs ein oder zwei kurze Gespräche einstreuen. Diese Szenen dienen dazu, die Lage aufzubauen und den Verdacht gegen Rumpnick zu festigen.

Mögliche Gerüchte:

- Baldrian habe Rumpnick vor versammelter Halle als „Fässchen mit Krone“ besungen.
- Rumpnick habe geschworen, dem Barden die Zunge stutzen zu lassen.
- Ein Fuhrmann habe in der Nacht einen geschlossenen Karren auf der alten Bergstrasse gesehen.

- Jemand habe grobe Stimmen in einer fremden Sprache gehört. Natürlich waren es Dwerge. Natürlich hat niemand genau hingesehen.
- Baldrian habe zuletzt ungewöhnlich viele Fragen über Patrouillen, Vorratswege und alte Stollen gestellt.
- Die Fürstin sei nicht nur wütend, sondern persönlich getroffen.

Nicht alle Gerüchte müssen stimmen. Einige sind falsch, andere übertrieben, und ein paar sind näher an der Wahrheit, als die Erzähler selbst wissen.

BEGEGNUNG: ÜBERFALL AM ALTEN SCHLAGBAUM

Etwa auf halber Strecke nach Falkenstein erreichen die Abenteurer einen alten Schlagbaum an einer verengten Stelle der Strasse. Links steigt ein bewaldeter Hang an, rechts fällt das Gelände zu einem steinigen Bachbett ab. Der Schlagbaum ist beschädigt, aber nicht völlig verfallen. Daneben steht ein kleiner Unterstand aus Holz, früher wohl für Wegwachen oder Zöllner.

Heute nutzt ihn eine kleine Gruppe Wegelagerer.

Die Räuber haben gehört, dass viele Leute wegen Baldrians Verschwinden unterwegs sind. Sie hoffen auf Boten, Händler oder neugierige Reisende mit schlecht bewachten Geldbeuteln. Sie geben sich zunächst nicht als Räuber zu erkennen, sondern als „vorläufige Strassenwache im Dienst Falkensteins“.

Ihr Plan ist einfach: anhalten, einschüchtern, Wegzoll verlangen. Wenn die Abenteurer schwach wirken, greifen sie an. Wenn die Abenteurer entschlossen auftreten, versuchen sie, sich herauszureden oder zu fliehen.

DIE WEGELAGERER

Die Gruppe besteht aus einfachen Strassenräubern. Sie sind keine Profis, aber auch keine völligen Trottel. Sie haben verstanden, dass Falkenstein wegen Baldrians Verschwinden nervös ist, und nutzen diese Unruhe aus.

Die Räuber geben sich als provisorische Strassenwache aus. Einer trägt einen alten, zu engen Wachmantel in den Farben Falkensteins. Ein anderer hat einen verblassten Waffenrock mit einem grob gestickten Falken übergeworfen. Der Anführer besitzt ein schlecht nachgemachtes Siegel und eine zerknitterte „Kontrollanweisung“, die bei genauer Prüfung mehr nach Tavernenarbeit als nach fürstlichem Befehl aussieht.

Am alten Schlagbaum haben sie ein Brett angebracht:

**STRASENKONTROLE
WEGEN DWERGENUNRUEN
IM AUFTRAK FALKENSTAIN**

Das reicht, damit hastige Reisende anhalten, nervös werden und zahlen. Die Räuber behaupten, sie müssten wegen der Entführung Baldrians alle Durchreisenden überprüfen. In Wahrheit verlangen sie Wegzoll, durchsuchen Gepäck nach Wertsachen und lassen sich ihre erfundene Amtspflicht in Münzen bestätigen.

Zusammensetzung der Banditen:

- 1 Bandit, schwach pro Abenteurer in der Kompanie
- 1 Anführer mit besserer Bewaffnung (+2 Schaden) und Rüstung (+2 RS)

Falls es der Kompanie an Kämpfern fehlt, sollte der Anführer weggelassen werden.

Die Räuber eröffnen mit Worten, nicht sofort mit Waffen. Wenn die Abenteurer den Brief der Fürstin zeigen, werden die Räuber unsicher. Der Anführer versucht dann, den Ton zu halten, aber seine Leute werden nervös. Eine gute Probe auf Interaktion, Gassenwissen oder Spürsinn kann zeigen, dass an dieser „Strassenwache“ nichts echt ist.

Die Begegnung soll kurz bleiben. Die Räuber kämpfen nicht bis zum Tod. Sobald die Hälfte von ihnen ausgeschaltet ist oder der Anführer fällt, versuchen die übrigen zu fliehen oder geben auf.

Bandit, schwach

Ein schwacher Bandit ist ein schlechter Wegelagerer, ein hungriger Räuber oder ein angeheuerter Prügler mit mehr Mut als Können. Er greift nur an, wenn er glaubt, im Vorteil zu sein. Sobald Blut fließt, ein Opfer sich wehrt oder die Lage unübersichtlich wird, denkt er zuerst an Flucht. Gute Banditen sind gefährlich. Dieser hier ist laut, nervös und ersetzbar.

Gefahr D (8) / Reaktionen 2 / Rüstungsschutz 1 / Lebenspunkte 12

Typ: zivilisiert, mittel

Beute: Reichtum 1

Feige Vernunft: Wird der Bandit verwundet oder fällt ein Anführer, muss er Moral prüfen. Bei Misserfolg flieht er, ergibt sich oder wirft die Waffe weg und behauptet, er sei nur zufällig hier.

Unerfahren: Gegen sichtbar schwer gerüstete, magische oder klar überlegene Gegner erleidet der Bandit –2 auf Moralproben. Er ist kein Berufsverbrecher mit Todeswunsch.

2W10 Hauptaktion (Initiative 8, 4)	
2–3	Messer zwischen die Rippen: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein verwundetes, liegendes oder überraschtes Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 10. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden und «blutend».
4–6	Hinterhältiger Hieb: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 9. Treffer: pro QS 1W10+1 physischer Schaden. Gegen ein Ziel, das von einem Verbündeten bedrängt wird, erhält der Angriff +2.

7–9	Wurfmesser oder Kurzbogen: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel bis 8 Schritt Entfernung an. Probenwert 8. Treffer: pro QS 1W10 physischer Schaden.
10–12	Knüppel oder Klinge: Der Bandit bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 8. Treffer: pro QS 1W10 physischer Schaden.
13–15	Dreckiger Trick: Ein Ziel innerhalb von 1 Schritt muss Spürsinn oder Geschick gegen 8 bestehen. Misserfolg: «verwirrt» oder –2 auf die nächste Verteidigung.
16–18	Deckung suchen: Der Bandit bewegt sich bis zu 6 Schritt in Deckung. Sein nächster Angriff aus Deckung erhält +2.
19–20	Fluchtblick: Der Bandit bewegt sich bis zu 6 Schritt aus direkter Gefahr und sucht einen Fluchtweg. Ist ein Anführer in Sichtweite, erhält er stattdessen +2 auf seine nächste Moralprobe.

ZIEL DES KAPITELS

Am Ende dieses Kapitels sollen die Abenteurer:

- die Unsicherheit der Region spüren
- Gelegenheit zu einem kurzen Kampf erhalten
- Falkenstein mit etwas eigener Erfahrung erreichen, statt nur von Szene zu Szene geschoben zu werden

KAPITEL 3: ANKUNFT IN FALKENSTEIN UND AUDIENZ BEI DER FÜRSTIN



Falkenstein liegt auf einem steilen Felssporn über einem kleinen Dorf. Unten stehen Gasthaus, Schmiede, Stallungen, Speicher und einige gedrängte Wohnhäuser entlang der Strasse. Oben sitzt die Festung auf dem Stein: kantige Mauern, schmale Fenster, ein schweres Tor und darüber Banner mit dem Falken der Fürstin.

Der Ort wirkt nicht reich, aber wehrhaft. Die Häuser sind aus Stein und dunklem Holz gebaut. Viele Türen tragen alte Kratzspuren von Wind, Wetter und schlechter Laune. Auf den Dächern trocknen Kräuter, Leder und Stoffbahnen. Vor der Schmiede liegen Hufeisen, gebrochene Achsen und zwei verbogene Speerspitzen. Auf dem Dorfplatz steht ein Brunnen, an dem gerade drei Leute so tun, als würden sie nicht über Baldrian reden.

Das Dorf und die Festung gehören zusammen, aber sie sind nicht dasselbe. Unten wird gearbeitet, gehandelt und getrunken. Oben wird entschieden.

DAS DORF UNTER DER FESTUNG

Wenn die Abenteurer Falkenstein erreichen, fallen sie schnell auf. Fremde werden hier nicht sofort angefeindet, aber beobachtet. Wer mit Waffen reist, wird ernst genommen. Wer mit einem Schreiben der Fürstin kommt, wird noch ernster genommen und etwas schneller weitergeleitet.

Die Stimmung im Dorf ist angespannt. Baldrians Verschwinden ist das Gesprächsthema des Tages. Manche sind ehrlich besorgt, andere geniessen den Aufruhr. Einige mochten Baldrian. Andere fanden ihn zu glatt, zu hübsch, zu neugierig oder zu gut darin, Rechnungen offen zu lassen.

Mögliche Eindrücke im Dorf:

- Kinder singen verstohlen den Refrain von Baldrians Spottlied über Rumpnick, bis eine Mutter sie am Ohr wegzieht.
- Ein alter Mann behauptet, er habe schon immer gewusst, dass dieses Lied Ärger bringt.
- Zwei Stallknechte wetten, ob Rumpnick Baldrian den Bart anklebt oder die Laute zerhackt.
- Eine Händlerin sagt, Baldrian habe vor seinem Verschwinden ungewöhnlich viele Fragen über Karawanenwege gestellt.
- Eine junge Wache wird rot, als Baldrians Name fällt, und behauptet dann sehr laut, ihn nie gemocht zu haben.
- Im Gasthaus hängt ein hastig abgeschriebener Liedtext an der Wand. Jemand hat die letzte Strophe durchgestrichen.

Die Abenteurer können sich kurz im Dorf umsehen, bevor sie zur Festung gehen. Zu viel Zeit sollten sie aber nicht vertrödeln. Das Schreiben der Fürstin öffnet ihnen den Weg nach oben.

AUFSTIEG ZUR FESTUNG

Der Weg zur Festung führt in engen Kehren den Felssporn hinauf. Die Strasse ist breit genug für einen Wagen, aber nicht bequem. An zwei Stellen stehen kleine Wachposten aus Stein. Beide sind besetzt.

Die Wachen sind überwiegend Frauen in praktischer Rüstung: Leder, Kettenstücke, Schilde, Speere und Bögen. Nichts daran wirkt zeremoniell. Ihre Ausrüstung ist gepflegt, aber benutzt. Viele tragen den Falken als Brosche, Anhänger oder aufgenähtes Zeichen.

Am ersten Posten wird das Schreiben geprüft. Am zweiten werden Waffen, Namen und Zahl der Ankommenden notiert. Die Abenteurer dürfen ihre Waffen behalten, aber nicht frei in der Festung herumlaufen. Eine Wachfrau begleitet sie zum inneren Hof.

Die Botschaft ist klar: Die Fürstin hat sie gerufen. Das bedeutet nicht, dass man ihnen vertraut.

DIE FESTUNG FALKENSTEIN

Die Festung ist alt, aber in gutem Zustand. Nicht schön, sondern zweckmässig. Der Hof ist gepflastert, an einer Seite stehen Stallungen, an der anderen eine Waffenkammer und Lagerräume. An den Mauern hängen Seile, Leitern, Ersatzspeere und Bündel mit Pfeilen. Ein Brunnen im Hof ist mit einem Eisengitter gesichert.

Im Hof trainieren einige Schildschwestern. Andere tragen Vorräte, reparieren Riemen oder streiten leise mit einem Verwalter über Haferpreise. Niemand wirkt so, als hätte er Zeit für höfischen Zierrat.

Wenn die Abenteurer aufmerksam sind, können sie bemerken:

- Die Festung ist nicht in Kriegsbereitschaft, aber ihre Wachen sind nervös.
- Es gibt mehr Patrouillen als für einen normalen Tag nötig wären.
- Einige Türen im inneren Bereich sind zusätzlich bewacht.
- Baldrians Name sorgt für kurze Blicke, dann für Schweigen.
- Die meisten Wachen wirken eher wütend als traurig.

AUDIENZ BEI FÜRSTIN XANDRA

Die Abenteurer werden in eine Halle geführt, die zugleich Empfangsraum, Speisesaal und Beratungsort ist. An den Wänden hängen Schilde, Jagdtrophäen, alte Banner und Karten der umliegenden Wege. Ein Kamin brennt, obwohl der Tag nicht besonders kalt ist. Auf einem langen Tisch liegen Becher, ein Messer, geöffnete Briefe und eine eingerollte Karte.

Fürstin Xandra von Falkenstein empfängt die Abenteurer nicht auf einem Thron. Sie steht am Tisch, eine Hand auf die Karte gestützt. Sie trägt eine gut sitzende Rüstung unter einem dunklen Mantel. Ihr Haar ist zurückgebunden. An ihrer Seite hängt ein Schwert, das nicht dekorativ wirkt.

Xandra ist beherrscht, aber schlecht gelaunt. Sie spricht direkt und erwartet klare Antworten. Wer schwafelt, verliert ihre Geduld. Wer höflich, aber sicher auftritt, gewinnt zumindest ein wenig Respekt.

Sie lässt sich das Schreiben zeigen, mustert die Abenteurer und fragt nach der Person, die sie empfohlen hat. Danach kommt sie schnell zur Sache.

Was Xandra sagt

Xandra erklärt den Fall aus ihrer Sicht:

Baldrian, ihr Hofbarde und persönlicher Vertrauter, ist verschwunden. Kurz vor seinem Verschwinden hat er ein Spottlied über Dwergherzog Rumpnick gesungen. Das Lied verbreitete sich schneller, als irgendjemand vernünftig finden kann. Rumpnick ist stolz, reizbar und nicht dafür bekannt, Beleidigungen ruhig zu schlucken.

Xandra will Baldrian lebend zurück. Wenn Rumpnick dahintersteckt, will sie Beweise. Wenn jemand anderes dahintersteckt, will sie den Namen.

Was Xandra verschweigt

Xandra gibt nicht offen zu, wie nah ihr Baldrian stand. Sie nennt ihn ihren Barden, ihren Vertrauten und einen Mann in ihrem Schutz. Mehr nicht.

Sie verschweigt auch, dass Baldrian Zugang zu Gesprächen hatte, die nicht für fremde Ohren bestimmt waren. Sie will nicht vor einer fremden Kompanie aussprechen, dass ein singender Schönling mit zu weichen Händen in ihrer Nähe mehr gehört haben könnte als manche Rätin.

Xandra ist nicht dumm. Ein Teil von ihr spürt, dass etwas an der Sache nicht sauber ist. Aber im Moment passen die sichtbaren Hinweise zu Rumpnick, und ihr Stolz drängt sie in diese Richtung.

Wenn die Abenteurer scharf nachfragen, wird Xandra knapp. Sie lügt nicht direkt, aber sie schneidet persönliche Fragen ab.

Auftrag und Bedingungen

Xandra beauftragt die Kompanie offiziell damit, Baldrian zu finden und nach Falkenstein zurückzubringen.

Sie bietet:

- Unterkunft und Verpflegung in Falkenstein
- Pro Nase 1'000 Lira Bezahlung nach Rückkehr, wenn Baldrian lebend zurückgebracht wird
- Pro Nase 500 Lira Lohn für belastbare Beweise gegen den Täter
- Schutz vor lokalen Anschuldigungen, solange die Kompanie in ihrem Auftrag handelt

Die genaue Höhe der Belohnung kann die Spielleitung an die Kampagne anpassen. Für ein Einsteigerabenteuer genügt eine klare Aussage: Die Bezahlung ist ordentlich, aber nicht fürstlich verschwenderisch. Xandra zahlt für Ergebnisse, nicht für schöne Reiseberichte.

Sie stellt außerdem eine einfache Vollmacht aus. Diese erlaubt den Abenteurern, in Falkenstein Fragen zu stellen, Spuren zu prüfen und im Namen der Fürstin Auskunft zu verlangen. Die Vollmacht gilt nicht als Freibrief für Diebstahl, Brandstiftung oder das Verprügeln nützlicher Zeugen. Das muss man manchen Kompanien leider sagen.

Mögliche Fragen der Abenteurer

Wer ist Baldrian?

„Ein Barde. Ein guter. Zu gut darin, gehört zu werden.“

Was hat er über Rumpnick gesungen?

„Ein dummes Lied. Gut gereimt, schlecht überlegt.“

Warum keine eigenen Kriegerinnen schicken?

„Weil bewaffnete Falkensteinerinnen in Rumpnicks Stollen wie eine Kriegserklärung aussehen. Ihr seid beweglicher. Und abstreitbarer.“

Glaubt Ihr wirklich, dass Rumpnick dahintersteckt?

„Ich glaube, dass die Spur zu ihm führt. Das ist nicht dasselbe.“

Wann wurde Baldrian zuletzt gesehen?

„Nach seinem Auftritt in der unteren Halle. Er verliess die Festung spät. Angeblich wollte er frische Luft. Barden nennen vieles frische Luft, was nach Ärger riecht.“

Hatte Baldrian Feinde?

„Jeder Barde mit Talent hat Feinde. Die Frage ist, wer sich die Mühe macht, ihn zu entführen.“

Dürfen wir im Dorf Fragen stellen?

„Ja. Zeigt meine Vollmacht. Wer Euch trotzdem behindert, darf mir das persönlich erklären.“

ZIEL DES KAPITELS

Am Ende dieses Kapitels sollen die Abenteurer:

- Falkenstein als Dorf und Festung kennengelernt haben
- Fürstin Xandra als mächtige, direkte Auftraggeberin erlebt haben
- den offiziellen Auftrag erhalten haben
- verstehen, warum eine unabhängige Kompanie gebraucht wird
- erste Zweifel spüren, dass Xandra nicht alles sagt

Die Lage soll eindeutig wirken, aber nicht sauber. Baldrian ist verschwunden, Rumpnick ist verdächtig, Xandra ist wütend. Das reicht für den Anfang. Die Wahrheit wartet nicht in der Audienzhalle. Sie liegt darunter, daneben und hinter Leuten, die zu gut lächeln.

KAPITEL 4: SPURENSUCHE IN FALKENSTEIN



Nach der Audienz haben die Abenteurer einen Auftrag, aber noch kein Ziel. Baldrian ist verschwunden. Fürstin Xandra will ihn lebend zurück. Der Verdacht fällt auf Dwergherfürst Rumpnick, weil Baldrian kurz vor seinem Verschwinden ein Spottlied über ihn gesungen hat.

Mehr wissen die Abenteurer zunächst nicht.

Sie kennen keinen bestimmten Stollen. Sie wissen nicht, welchen Weg die Entführer genommen haben. Sie wissen nur, dass mehrere Hinweise in Richtung der Berge deuten. In Falkenstein müssen sie nun herausfinden, welcher Spur sie folgen sollen.

Die Spurensuche kann frei ausgespielt werden. Die Abenteurer können im Dorf fragen, mit Wachen sprechen, Baldrians Zimmer ansehen, den Ort seines letzten Auftritts untersuchen oder den Weg zwischen Festung und Dorf absuchen. Jede sinnvolle Untersuchung sollte einen brauchbaren Hinweis liefern.

Die Szene soll kein Rätsel mit einer einzigen richtigen Probe sein. Die Abenteurer sollen durch mehrere kleine Hinweise zum nächsten Ziel gelangen: dem alten Kupferstollen am Krähenhang.

BALDRIANS ZIMMER

Baldrian hatte in der Festung ein kleines Zimmer für Nächte nach Auftritten. Es liegt in einem Seitentrakt nahe der unteren Halle. Der Raum ist nicht luxuriös, aber besser als eine einfache Kammer im Dorf.

Im Zimmer stehen ein Bett, eine Truhe, ein Tisch, ein Schemel und ein Wandhaken für Kleidung. Auf dem Tisch liegen Liedblätter, ein Tintenfass, eine stumpfe Schreibfeder und ein halb geleerter Becher Wein. Auf dem Boden liegt ein zerknülltes Blatt mit einer verworfenen Strophe.

Der Raum wirkt benutzt, aber nicht verwüstet.

Mögliche Hinweise:

- Auf dem Tisch liegen mehrere Fassungen des Spottlieds über Rumpnick.
- Einige Reime sind durchgestrichen, andere neu eingesetzt.
- Die letzte Strophe ist besonders bissig und mehrfach unterstrichen.
- Eine Dienerin berichtet, Baldrian habe den ganzen Nachmittag an dem Lied gefeilt.
- Baldrian wollte offenbar, dass der Refrain leicht zu merken ist.
- Ein kleines Dufttuch liegt noch auf dem Bett. Eine Küchenmagd sagt, Xandra habe ihm einmal gesagt, er rieche „wie ein überteuerter Kräutergarten“.

Was dieser Ort zeigt:

Baldrian war eitel, sorgfältig und sehr zufrieden mit seinem eigenen Spottlied. Das Lied war kein betrunkenener Ausrutscher. Es war ein geplanter öffentlicher Stich gegen Rumpnick. Das macht Rumpnicks Motiv stärker.

DIE UNTERE HALLE

In der unteren Halle trat Baldrian zuletzt auf. Der Raum wird für Essen, kleinere Feste, Gäste und Gespräche genutzt. Lange Tische stehen auf Steinboden. An den Wänden hängen Schilde, alte Banner und Jagdwaffen. Der Kamin ist gross genug, dass drei Männer darin stehen könnten, wenn sie nichts Besseres mit ihrem Leben anfangen.

Hier sang Baldrian sein Spottlied über Rumpnick.

Mögliche Zeugen:

Ein Stallknecht:

„Die Leute haben gelacht. Sehr gelacht. Bei der Stelle mit dem Bart und dem Suppenkessel hat sogar Hauptfrau Mereth den Becher abgesetzt.“

Eine Küchenmagd:

„Ich fand es lustig. Dann dachte ich: Das singt morgen jedes Kind auf der Strasse. Und dann dachte ich: Das wird Ärger geben.“

Eine Wachfrau:

„Baldrian wusste, was er tat. Der Mann konnte mit einem Lied mehr Schaden machen als andere mit einem Beil.“

Ein alter Diener:

„Rumpnick ist kein Mann für Witze über seine Würde. Schon gar nicht, wenn sie sich reimen.“

Mögliche Hinweise:

- Baldrian sang das Lied vor vielen Zeugen.
- Das Lied verbreitete sich noch am selben Abend im Dorf.
- Einige Gäste fanden es zu scharf.
- Nach dem Auftritt verliess Baldrian die Halle.
- Später wurde er nicht mehr gesehen.
- Niemand in der Halle hörte Kampf oder Hilferufe.

Was dieser Ort zeigt:

Das Spottlied war öffentlich genug, um Rumpnick schwer zu beleidigen. Viele Leute glauben deshalb sofort, dass er hinter Baldrians Verschwinden steckt.

DER ÄUSSERE HOF

Der äussere Hof liegt zwischen Festungstor, Stallungen und dem Weg hinab ins Dorf. Tagsüber herrscht hier Betrieb. Nachts ist er bewacht, aber nicht jeder Winkel liegt ständig im Blick.

Mögliche Hinweise:

- Eine Wache erinnert sich, dass Baldrian nach seinem Auftritt noch im Hof gesehen wurde.
- Er sprach kurz mit jemandem, aber die Wache achtete nicht darauf. Barden sprechen ständig mit irgendwem.
- Ein Hund schlug später kurz an.
- Eine Stallmagd bemerkte in der Nacht ein fremdes Pferd am unteren Brunnen.
- Niemand meldete einen Kampf im Hof.
- Ein Stück von Baldrians Mantel wurde nicht im Hof, sondern weiter unten am Weg gefunden.

Was dieser Ort zeigt:

Baldrian verliess die Halle und wurde danach im Bereich des Hofes oder des Weges gesehen. Die eigentliche Spur beginnt aber weiter unten, zwischen Festung und Dorf.

DER FUNDORT DES MANTELSTÜCKS

Am Weg zwischen Festung und Dorf wurde ein Stück Stoff gefunden, das zu Baldrians Mantel passt. Eine Wache oder ein Dorfbewohner kann die Abenteurer dorthin führen.

Der Ort liegt an einer unübersichtlichen Stelle. Eine niedrige Mauer begrenzt den Weg, dahinter wächst Dorngebüsch. Neben dem Weg verläuft ein Graben, der bei Regen Wasser führt, jetzt aber nur feuchten Schlamm enthält.

Mögliche Hinweise:

- Ein Stück dunkler Stoff hängt im Dornbusch.
- Der Stoff riecht schwach nach Baldrians Duftöl.
- Der Boden ist zertreten.
- Mehrere Fussabdrücke überlagern einander.
- Im feuchten Rand des Grabens finden sich Radspuren.
- Die Radspuren führen nicht lange auf der Hauptstrasse weiter, sondern biegen auf einen alten Nebenweg ab.
- Nach einigen Dutzend Schritten wird der Boden steiniger und die Spur schwerer zu verfolgen.

Was dieser Ort zeigt:

Hier geschah etwas. Es gibt Spuren mehrerer Personen und eines Karrens. Die brauchbarste Spur führt auf einen alten Nebenweg in Richtung der Berge.

STALL UND WAGENREMISE

Im Dorf gibt es einen Stall mit Wagenremise. Händler, Boten und Reisende stellen hier Tiere und Wagen unter. In der Nacht von Baldrians Verschwinden wurde ein fremder Karren gesehen.

Mögliche Zeugen:

Der Stallmeister:

„Geschlossener Karren. Zwei Pferde. Kein klares Wappen. Kam spät, ging spät.“

Ein Stalljunge:

„Ich hab ihn nur kurz gesehen. Dunkel war's. Aber die Räder haben frisch gequietscht.“

Ein betrunkenen Fuhrmann:

„Der fuhr Richtung Bergweg. Oder Richtung Brunnen. Einer von beiden stand da. Ich war beschäftigt.“

Eine Händlerin:

„Wenn Rumpnicks Leute jemanden holen, dann nehmen sie keine höfliche Einladung mit Schleifchen. Aber einen Karren? Ja. Einen Karren können auch Dwerge gebrauchen.“

Mögliche Hinweise:

- Ein geschlossener Karren war in der Nacht unterwegs.
- Er wurde nicht lange im Dorf gesehen.

- Die Pferde wirkten kräftig, aber unauffällig.
- Der Karren fuhr auf einen alten Weg, der zu mehreren Bergstollen führt.
- Der genaue Stollen ist den Zeugen nicht bekannt.
- Einer der Fuhrleute erwähnt, dass der Weg „irgendwo beim Krähenhang“ wieder befahrbar wird.

Was dieser Ort zeigt:

Die Spur führt nicht einfach „zu den Dwerger“, sondern auf einen alten Bergweg mit mehreren möglichen Abzweigungen.

DAS GASTHAUS

Das Gasthaus im Dorf ist der beste Ort, um Gerüchte zu sammeln. Hier wird über Baldrian, Rumpnick und das Spottlied geredet, seit der Barde verschwunden ist.

Der Schankraum ist eng, warm und voller Stimmen. An einem Balken hängt ein abgeschriebener Refrain des Spottlieds. Jemand hat darunter gemalt: ein kleiner Mann mit riesigem Bart und Krone. Der Wirt hat es noch nicht entfernt, behauptet aber, er werde es „gleich“ tun.

Mögliche Gerüchte:

- Rumpnick habe geschworen, Baldrian das Singen auszutreiben.
- Rumpnick habe schon einmal einen Händler wegen einer Beleidigung drei Tage in einen leeren Erzkorb sperren lassen.
- Es gibt mehrere alte Stollen in den Bergen.
- Der Eisenmaul-Stollen ist Rumpnicks eigentlicher Sitz und gut bewacht.
- Der Tiefenbart-Stollen ist seit Jahren verschüttet.
- Der Krähenhang ist ein alter Kupferstollen, den Rumpnicks Leute manchmal noch nutzen.
- Der Weg zum Krähenhang ist schlecht, aber für einen Karren nicht unmöglich.
- Wer jemanden verstecken will, ohne gleich Rumpnicks ganze Halle aufzuschrecken, würde nicht zum Eisenmaul fahren.

Mögliche Probe:

Mit Gassenwissen, Interaktion oder einem ausgegebenen Krug Bier können die Abenteurer die nützlichen Gerüchte von Unsinn trennen.

Was dieser Ort zeigt:

Die Abenteurer erfahren, dass es mehrere Stollen gibt. Der Krähenhang wird als plausibelster Ort greifbar.

DIE KARTENKAMMER DER FESTUNG

Wenn die Abenteurer nach Karten fragen, erlaubt Xandra ihnen den Zugang zu einer kleinen Kartenkammer. Ein Verwalter begleitet sie und achtet darauf, dass sie nichts einstecken, beschmieren oder „nur kurz ausleihen“.

Die Kartenkammer ist trocken, eng und riecht nach Staub, Leder und altem Leim. In Regalen liegen zusammengerollte Grenzkarten, Wegepläne und Besitzaufstellungen. Viele sind veraltet, aber nützlich.

Mögliche Hinweise:

- Eine alte Karte zeigt mehrere Bergstollen.
- Eisenmaul ist als Rumpnicks Hauptsitz markiert.
- Tiefenbart ist als verschüttet oder unsicher verzeichnet.
- Der Kupferstollen am Krähenhang liegt an einem alten Nebenweg.
- Der Nebenweg zweigt unweit des Fundorts vom Hauptweg ab.
- Eine Notiz nennt den Krähenhang „zeitweise genutzt, keine dauerhafte Besatzung“.
- Der Weg ist für einen leichten Karren möglich, wenn das Wetter trocken bleibt.

Was dieser Ort zeigt:

Die Karten bestätigen, dass der Krähenhang zur gefundenen Spur passt.

DIE HINWEISE ZUSAMMENFÜHREN

Die Abenteurer müssen nicht alle Orte untersuchen. Sobald sie genug Hinweise gesammelt haben, können sie den Kupferstollen am Krähenhang als wahrscheinlichstes Ziel bestimmen.

Drei bis vier der folgenden Hinweise reichen aus:

- Baldrian verschwand nach seinem Auftritt.
- Das Spottlied hat Rumpnick öffentlich beleidigt.
- Ein Stück von Baldrians Mantel wurde am Weg gefunden.
- Am Fundort gibt es Spuren eines Karrens.
- Der Karren fuhr auf einen alten Nebenweg Richtung Berge.
- Es gibt mehrere alte Stollen.
- Eisenmaul wäre zu offensichtlich und zu gut bewacht.
- Tiefenbart ist verschüttet.
- Der Krähenhang ist abgelegen, aber erreichbar.

- Rumpnicks Leute haben den Krähenhang früher genutzt.

WENN DIE ABENTEURER ZU FRÜH AUFBRECHEN

Wenn die Abenteurer nach der Audienz sofort losziehen, ohne in Falkenstein nachzuforschen, kennen sie keinen konkreten Stollen. Sie können trotzdem in Richtung Berge reisen, aber das kostet Zeit und bringt Nachteile.

Mögliche Folgen:

- Sie landen zuerst an einem falschen Stollen.
- Sie verlieren mehrere Stunden mit der Suche nach alten Wegen.
- Sie müssen unterwegs Reisekunde oder Spürsinn einsetzen, um die Karrenspur wiederzufinden.
- Sie treffen einen Hirten, Köhler oder Fuhrmann, der gegen Bezahlung den Namen Krähenhang nennt.
- Sie erreichen den Krähenhang erst bei schlechtem Licht.

Das Abenteuer soll dadurch nicht blockieren. Aber wer in Falkenstein sauber ermittelt, soll schneller und besser vorbereitet am Ziel ankommen.

ZIEL DES KAPITELS

Am Ende dieses Kapitels sollen die Abenteurer:

- Baldrian als beliebtes, eiteles und provozierendes Opfer kennenlernen
- Rumpnick als glaubwürdigen Verdächtigen verstehen
- mehrere alte Stollen als mögliche Ziele erkennen
- den Kupferstollen am Krähenhang als wahrscheinlichste Spur bestimmen
- mit einem klaren nächsten Ziel aufbrechen

Die Spurensuche liefert nicht die Wahrheit. Sie liefert einen Weg.

KAPITEL 5: REISE ZUM KRÄHENHANG



Der Kupferstollen am Krähenhang liegt abgelegen in den Hügeln nördlich von Falkenstein. Von der Festung aus ist er in einigen Stunden erreichbar, aber der Weg ist schlecht. Für einen geübten Wanderer ist es keine grosse Expedition. Für einen Karren, ein verletztes Entführungsoffer oder eine hastige Flucht ist er mühsam genug, um Spuren zu hinterlassen.

Die Reise führt zuerst über den alten Nebenweg, den die Abenteurer bereits durch ihre Spurensuche gefunden haben. Danach wird der Weg schmaler, steiniger und weniger gepflegt. Alte Grenzsteine stehen im Gras. Einige tragen verwitterte Zeichen Falkensteins, andere alte Dwergermarken. Nicht alle wurden freundlich behandelt. Bei manchen hat jemand mit einem Hammer die Runen beschädigt.

Die Gegend wirkt nicht völlig wild, aber verlassen genug, dass Hilfe weit entfernt ist. Zwischen den Hügeln liegen schmale Wiesen, Buschwerk, Felsrippen und kleine Bachläufe. Krähen sitzen auf Steinen und kahlen Ästen. Wenn die Abenteurer näher an den Krähenhang kommen, hören sie Wind in den Felsen und gelegentlich lockeres Geröll, das irgendwo abrutscht.

STIMMUNG DER REISE

Die Spielleitung sollte die Reise kurz, aber greifbar ausspielen. Sie dient dazu, Abstand zu Falkenstein herzustellen und die Abenteurer langsam in Rumpnicks Einflussbereich zu führen.

Mögliche Eindrücke:

- Der Weg ist alt, aber nicht aufgegeben.

- An manchen Stellen wurden Steine zur Seite geräumt, als sei hier vor Kurzem ein Wagen durchgefahren.
- Im Schlamm eines Bachlaufs finden sich tiefe Radspuren.
- Ein umgestürzter Ast wurde sauber mit einer Axt entfernt.
- Auf einem Stein liegt grauer Pfeifenasche.
- In der Ferne ist einmal ein metallischer Schlag zu hören, dann wieder nur Wind.
- Krähen folgen der Kompanie von Baum zu Baum, als hätten sie eine schlechte Meinung über deren Erfolgchancen.

Die Reise sollte leicht gefährlich wirken, aber nicht wie eine Todeszone. Die Abenteurer sollen aufmerksam werden, nicht erschöpft ankommen.

KLEINE REISEGEFAHREN

Wenn die Spielleitung etwas Spannung einbauen will, kann eine der folgenden Situationen auftreten. Sie sind keine grossen Hindernisse, sondern kurze Szenen.

Schlechter Hang

Ein Stück des alten Weges ist abgerutscht. Der Pfad führt schräg über loses Geröll. Wer unvorsichtig geht, rutscht einige Schritte ab und verliert Ausrüstung oder erleidet leichten Schaden.

Mögliche Proben:

Geschick, Reisekunde oder Unbeugsamkeit.

Bei Erfolg:

Die Abenteurer überwinden die Stelle ohne Probleme.

Bei Misserfolg:

Eine Figur rutscht ab, geht zu Boden oder verliert einen kleinen Gegenstand. Schaden sollte gering bleiben. Der Zweck ist Spannung, nicht Bestrafung.

Krähen am Weg

Mehrere Krähen sitzen auf einem alten Grenzstein und zerhacken etwas Dunkles. Wenn die Abenteurer näher kommen, fliegen sie auf und kreischen.

Am Boden liegt ein Stück Stoff, ein alter Lederriemen oder ein zerbrochener Knopf. Das Stück muss nicht eindeutig zu Baldrian gehören. Es kann einfach zeigen, dass hier jemand vorbeikam und der Weg genutzt wurde.

Möglicher Hinweis:

In der Nähe finden sich leichte Schlei- oder Radspuren.

Der tote Wegweiser

Ein alter Holzpfehl mit drei Richtungsarmen steht schief am Weg. Zwei Arme sind verfault, einer wurde absichtlich verdreht. Die Beschriftung ist kaum lesbar.

Mit einer Probe auf Reisekunde, Spürsinn oder Buchwissen können die Abenteurer erkennen, welche Richtung zum Krähenhang führt.

Bei Misserfolg:

Sie verlieren Zeit oder geraten auf einen steileren Seitenpfad. Das kann dazu führen, dass sie später erschöpfter oder bei schlechterem Licht am Stollen ankommen.

ERSTE BEGEGNUNG MIT DWERGEN

Etwa eine Stunde vor dem Krähenhang treffen die Abenteurer auf zwei oder drei Dwerge. Sie gehören nicht zu einer offenen Kampfgruppe, sondern zu Rumpnicks Leuten, die den alten Weg kontrollieren. Sie sind keine freundlichen Reiseführer. Aber sie greifen auch nicht sofort an.

Die Dwerge stehen an einer Engstelle, wo der Pfad zwischen Felsen hindurchführt. Einer sitzt auf einem Stein und raucht Pfeife. Ein anderer hält eine Armbrust locker, aber sichtbar. Ein dritter, falls vorhanden, steht halb verdeckt zwischen Felsen und beobachtet die Umgebung.

Sie tragen praktische Bergkleidung, Kettenstücke, Helme und kurze Waffen. Keine Prunkrüstung, keine Banner. Ihre Ausrüstung ist gepflegt, schwer und zweckmässig. Sie sehen nicht aus wie Räuber, sondern wie Leute, die in einem schlechten Gebiet nicht gern überrascht werden.

Verhalten der Dwerge

Dwerge sind nicht als Freunde der Menschen bekannt. Zwar treiben sie widerwillig Handel, mit denen von der Oberfläche, aber sie wollen ihnen nicht ihr grösstes Verbrechen verzeihen – den Raub des Himmels von den Dwerge und ihre Verbannung in die Tiefe.

So sind auch diese Dwerge misstrauisch. Sie haben von Baldrians Spottlied gehört und sind entsprechend noch schlechter auf Falkensteiner und alle die sich mit ihnen abgeben zu sprechen.

Die Dwerge lassen sich nicht leicht einschüchtern. Sie reagieren auf klare Worte besser als auf höfische Höflichkeit. Wer sie beleidigt, bekommt Ärger. Wer ruhig bleibt und nicht gleich Rumpnick bedroht, kann mit ihnen sprechen.

Gespräch

Wenn die Abenteurer ruhig auftreten, können sie die Dwerge zum Reden bringen. Die Dwerge bleiben unfreundlich, aber sie blockieren den Weg nicht dauerhaft. Eine gelungene soziale Probe, ein gutes Argument oder die Erwähnung von Xandras Auftrag kann reichen.

Die Dwerge warnen die Abenteurer vor dem Krähenhang: Dort sei der Boden schlecht, die alten Stützen seien morsch, und wenn dort jemand herumkrieche, sei er entweder dumm, verzweifelt oder beides.

Bestechung

Die Dwerge lassen sich nicht billig kaufen, aber ein ehrliches Angebot für Bier, Tabak, Werkzeug oder eine Entschuldigung für Baldrians Lied kann helfen. Münzen allein wirken schnell beleidigend.

Einschüchterung

Einschüchterung funktioniert nur, wenn die Abenteurer deutlich überlegen wirken oder eine starke Position haben. Scheitert sie, greifen die Dwerge nicht sofort an, werden aber hart und unnachgiebig.

Kampf

Ein Kampf kann entstehen, wenn die Abenteurer beleidigend auftreten, versuchen durchzubrechen oder die Dwerge angreifen. Die Dwerge kämpfen diszipliniert und nutzen die Engstelle. Sie wollen die Abenteurer aufhalten oder vertreiben, nicht sterben.

Sobald einer der Dwerge schwer verletzt ist oder die Lage schlecht aussieht, ruft einer zum Rückzug. Die Dwerge ziehen sich in die Felsen zurück und versuchen später nicht erneut, die Abenteurer aufzuhalten.

Der Kampf sollte kurz bleiben. Er ist eine erste Kostprobe, kein Hauptgefecht.

Dwergen-Grenzposten

Dwergen-Grenzposten bewachen alte Stollen, Passwege, Seitentunnel und aufgegebene Grenzmarken. Sie sind keine schweren Linienkämpfer, sondern bewegliche Vorposten mit kurzen Armbrüsten, Beilen, Haken, kleinen Schilden und zu vielen Taschen für jemanden, der behauptet, nur „Wache zu stehen“.

Sie kämpfen vorsichtig, nutzen Deckung und ziehen sich lieber in bekannte Gänge zurück, als sich offen zerhacken zu lassen. Sie sind schwächer als reguläre Dwergen-Scharmützer, aber im eigenen Gelände unangenehm zäh.

Gefahr D (9) / Reaktionen 3 / Rüstungsschutz 2 / Lebenspunkte 16

Typ: dwergisch, zivilisiert, mittel

Beute: Reichtum 2

Bedrängt:

Befindet sich ein Gegner innerhalb von 1 Schritt, erleidet der Grenzposten –2 auf Fernkampfangriffe.

Dwergische Vorsicht:

Solange der Grenzposten Deckung, eine Engstelle oder einen bekannten Rückzugsweg in höchstens 4 Schritt Entfernung hat, erhält er +1 auf Moralproben.

Hauptaktion – Initiative 11, 7, 3

2W10 Hauptaktion (Initiative 11, 7, 3)	
2–3	Kreuzfeuer: Fernkampfangriff bis 14 Schritt gegen ein Ziel, das bereits von einem Verbündeten bedroht wird oder keine Deckung hat. Probenwert 11. Treffer: pro QS 1W10+3 physischer Schaden. Ein zweiter Grenzposten oder dwergischer Verbündeter erhält +2 auf seinen nächsten Angriff gegen dasselbe Ziel.
4–6	Bolzen in den Lauf: Der Grenzposten bewegt sich bis 4 Schritt und schießt bis 12 Schritt. Probenwert 10. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden.
7–9	Haken und Rückzug: Ein Ziel bis 8 Schritt verteidigt mit Beweglichkeit gegen 9. Misserfolg: «verlangsamt». Danach bewegt sich der Grenzposten bis 4 Schritt in Deckung, hinter einen Verbündeten oder in einen Seitengang.
10–12	Leichter Schuss: Fernkampfangriff bis 12 Schritt. Probenwert 9. Treffer: pro QS 1W10+1 physischer Schaden.
13–15	Beil im Nahkampf: Der Grenzposten bewegt sich bis 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 9. Treffer: pro QS 1W10 physischer Schaden. Danach darf er sich 2 Schritt lösen, wenn möglich.
16–18	Seitlich weg: Der Grenzposten bewegt sich bis 6 Schritt in Deckung, auf eine Flanke oder in einen Seitengang. Bis zur nächsten Aktivierung erhält er +2 auf Verteidigung gegen Fernkampf.
19–20	Nachladen und lauschen: Der Grenzposten lädt nach, beobachtet und bewegt sich bis 3 Schritt. Bis zur nächsten Aktivierung erhält er +2 auf Spürsinn oder Verteidigung.

Umgehen

Die Kompanie kann versuchen, die Engstelle zu umgehen. Das ist möglich, aber unbequem. Der Umweg führt über steile Hänge und loses Geröll. Dies erfordert eine Probe auf Geschick von der Kompanie.

Hinweise aus der Begegnung

Egal ob durch Gespräch, Beobachtung oder nach einem Kampf: Die Abenteurer können aus dieser Begegnung wichtige Eindrücke mitnehmen.

Mögliche Hinweise:

- Die Dwerge wirken nicht wie Entführer, sondern wie misstrauische Grenzgänger.
- Sie sind wütend über Baldrian, aber nicht nervös wegen eines Verbrechens.
- Sie kennen den Krähenhang, behandeln ihn aber nicht als wichtigen Ort.
- Sie erwähnen fremdes Licht oder fremde Spuren beim alten Stollen.

- Einer sagt: „Wenn dort jemand war, dann keiner von uns.“

Diese Hinweise sollen noch nicht beweisen, dass die Dwerger unschuldig sind. Sie sollen nur die erste kleine Kerbe in die einfache Geschichte schlagen.

ANKUNFT AM KRÄHENHANG

Gegen Ende der Reise steigt der Weg steiler an. Der Boden wird dunkler und steiniger. Zwischen den Felsen wachsen niedrige Büsche. Krähen sitzen auf einem abgestorbenen Baum über dem Hang.

Der Eingang zum alten Kupferstollen liegt halb verdeckt in einer Felswand. Einige Balken stützen den Zugang, aber viele sind alt und grau. Neben dem Eingang stehen Reste einer verfallenen Hütte. Ein verrosteter Förderkorb liegt auf der Seite. Alte Schienen verschwinden im Dunkel.

Vor dem Stollen finden sich Zeichen, dass der Ort vor Kurzem betreten wurde:

- frische Abdrücke im Staub
- Spuren von Stiefeln
- Reste einer kleinen Feuerstelle
- ein Stück Wachstropfen auf einem Stein
- frische Kratzer an einem alten Holzpfeiler
- Radspuren, die in der Nähe enden

Der Stollen ist still. Zu still für einen Ort, an dem angeblich ein entführter Barde festgehalten wird.

ZIEL DES KAPITELS

Am Ende dieses Kapitels sollen die Abenteurer:

- den Abstand zwischen Falkenstein und dem Krähenhang spüren
- den Weg als abgelegen und leicht gefährlich erleben
- erste Dwerger treffen, die nicht eindeutig wie Täter wirken
- erfahren, dass am Krähenhang tatsächlich etwas Ungewöhnliches geschehen ist
- den Eingang des alten Kupferstollens erreichen

Die Reise soll den Verdacht nicht auflösen. Sie soll ihn beschädigen. Gerade genug, dass die Abenteurer mit gezogenen Waffen in den Stollen gehen, aber mit einem unguten Gefühl dabei.

KAPITEL 6: DER ALTE STOLLEN AM KRÄHENHANG



Der Weg nach Krähenhang endet an einem aufgegebenen Holzplatz, wo früher Stämme gelagert und auf Fuhrwerke verladen wurden. Heute stehen dort nur noch zwei verfaulte Stapel alter Balken, ein halb eingesunkener Unterstand und mehrere Baumstümpfe, die im feuchten Boden schwarz geworden sind. Zwischen Fichten und Geröll steigt ein schmaler Pfad weiter hinauf.

Dort liegt der Stollen.

Der Eingang ist breiter als hoch. Gerade breit genug für einen Karren, wenn der Fahrer keine Angst um seine Achsen hat. Über dem Eingang hängen Wurzeln aus der Erde. Wasser tropft vom Fels. Links und rechts stehen zwei morsche Pfosten mit rostigen Eisenringen. Früher konnte hier eine Kette oder ein Torbalken eingehängt werden.

Heute ist nichts verschlossen.

Das wirkt nicht einladend. Es wirkt benutzt.

Die Luft vor dem Stollen riecht nach nassem Stein, Pferd, kalter Asche und faulendem Laub. Im Schlamm vor dem Eingang sind Spuren zu sehen: Karrenräder, Hufe, kleine schwere Stiefel und einige tiefere Abdrücke von Menschenstiefeln.

Der Stollen ist ein kleiner 5-Raum-Dungeon.

1. Eingangsbereich
2. Ladebucht mit dem Karren

3. Alter Minenstollen mit Seitengängen
4. Geheime Passage hinter einer Bretterwand
5. Ausgangsbereich mit Höhlenbär

Der Stollen ist keine Dwergefestung. Er ist alt, feucht, teilweise instabil und wurde von jemandem benutzt, der wollte, dass andere an Dwerge denken. Die Anlage soll erst wie eine Entführungsspur wirken, dann aber Stück für Stück zeigen, dass hier jemand eine Geschichte gebaut hat.

1. EINGANGSBEREICH

Der Boden vor dem Stollen ist weich. Regenwasser steht in alten Fahrspuren. Die Karrenspur führt klar in den Stollen hinein. Eine Spur hinaus gibt es nicht.

Die Hufspuren enden vor dem Eingang. Danach führen sie talwärts weg. Die Pferde wurden also nicht im Stollen getötet oder mitgenommen. Sie wurden ausgespannt, fortgeführt oder losgelassen.

Neben den Radspuren liegen kleinere, schwere Stiefelabdrücke. Sie wirken auf den ersten Blick dwergisch: breit, kurz und tief. Bei genauerem Hinsehen sind sie auffällig regelmässig. Die Schritte liegen sauber hintereinander, als hätte jemand darauf geachtet, gut lesbare Spuren zu hinterlassen.

Ein Stück grobes Leder hängt an einem Dornenbusch. Es könnte von einem Handschuh stammen. Es ist schmutzig, aber nicht alt.

Was die Kompanie herausfinden kann

Karrenspuren:

Der Karren wurde in den Stollen gefahren. Er kam nicht wieder heraus.

Hufspuren:

Die Pferde wurden vor dem Stollen entfernt. Es sieht nach einem kontrollierten Halt aus, nicht nach einem chaotischen Überfall.

Schwere Stiefelspuren:

Die Spuren könnten von Dwerge stammen. Sie könnten aber ebenso von Menschen mit schweren, verbreiterten Sohlen stammen. Die Schrittfolge wirkt auffällig gleichmässig.

Kreidezeichen:

Das Zeichen wirkt dwergisch, ist aber keine saubere Wegmarke. Es ist eine grobe Nachahmung.

Lederfetzen:

Das Leder kann zu einem schweren Arbeitshandschuh gehören. Es beweist nichts, passt aber gut zur sichtbaren Dwergenspur.

2. LADEBUCHT MIT DEM KARREN

Nach etwa dreissig Schritt öffnet sich der Gang zu einer niedrigen Ladebucht. Die Decke wird von alten, dunklen Stützbalken gehalten. An den Wänden hängen verrostete Haken. Im Boden liegen Reste von Schienen, daneben zerbrochene Lorenräder und ein alter Radkeil.

Hier steht der Karren.

Er ist schräg gegen die rechte Wand gefahren. Ein Vorderrad steckt in einer Entwässerungsrinne. Die Deichsel liegt auf dem Boden. Die Plane hängt halb herunter. Die Ladeseile sind gelöst, nicht zerschnitten. Auf den Brettern des Karrens liegen Schmutz, Krümel und ein dunkler Weinleck.

Baldrian ist nicht hier.

Die Pferde auch nicht.

Der Karren wirkt nicht wie das Überbleibsel eines Überfalls. Er wirkt wie ein Transportmittel, das hier abgestellt wurde, weil es nicht weiter gebraucht wurde.

Funde im Karren

Baldrians Reisetasche:

Die Tasche liegt unter einer umgeschlagenen Plane. Sie ist zerdrückt, aber nicht geplündert. Darin befinden sich ein feines Hemd, ein Kamm, ein kleiner Spiegel, zwei leere Duftfläschchen und ein Taschentuch mit Monogramm.

Wer Baldrian berauben wollte, hätte vermutlich mehr mitgenommen.

Leeres Lautenfutteral:

Das Futteral liegt auf der Sitzbank. Es wurde sauber geöffnet. Die Laute fehlt. Nicht herausgerissen, nicht zerbrochen, sondern mitgenommen.

Das ist wichtig. Baldrian wurde nicht einfach als Gepäckstück verschleppt. Jemand hat daran gedacht, seine Laute mitzunehmen.

Essensreste und Weinleck:

Auf einer Bretterbank liegen trockene Krümel. Daneben ist ein dunkler Fleck im Holz. Es riecht schwach nach Rotwein.

Hier hatte jemand Zeit. Vielleicht Baldrian. Vielleicht seine Begleiter. Jedenfalls sieht das nicht nach einem Kampf im Karren aus.

Papierfetzen:

Zwischen zwei Brettern steckt ein Stück feines Papier. Darauf steht mit sauberer Tinte:

„Wenn Ihre Gnaden darauf besteht, dass ich verschwinde, dann verlange ich wenigstens—“

Der Satz bricht ab.

Der Papierfetzen ist der erste Hinweis auf jemanden von Rang. Nicht zwingend die Fürstin. Aber jemand, der mit Titeln, Druck und Geld arbeitet.

Der Balken bricht

Während die Kompanie die Ladebucht untersucht, gibt ein Stützbalken nach.

Zuerst rieselt Staub von der Decke. Dann knackt Holz. Ein kurzer, trockener Laut, der im Stollen viel zu laut klingt.

Danach rutscht ein Teil der Decke ab.

Steine schlagen auf den Boden. Ein Balken bricht und kippt gegen den Karren. Die Plane reisst. Der Karren ruckt zur Seite, das eingeklemmte Rad knirscht in der Rinne. Staub füllt die Ladebucht. Für einige Atemzüge ist kaum etwas zu sehen.

Der Rückweg zum Eingang ist nicht vollständig verschüttet, aber er ist enger, unsicherer und voller Geröll. Man kann zurück, aber nicht schnell. Und nicht leise.

Wer nahe beim Karren steht, muss schnell reagieren. Bei Misserfolg kann eine Figur Schaden nehmen, zu Boden gehen, Ausrüstung verlieren oder kurz eingeklemmt werden. Das soll gefährlich wirken, aber die Szene nicht beenden.

Nach dem Einsturz hat die Kompanie zwei naheliegende Möglichkeiten.

Zurück zum Eingang arbeiten:

Das ist möglich, aber mühsam. Geröll muss geräumt werden. Staub erschwert das Atmen. Weitere kleine Steine rutschen nach. Wer sich dafür entscheidet, verliert Zeit und macht Lärm.

Weiter in den hinteren Stollen ausweichen:

Der alte Minengang hinter der Ladebucht bleibt offen. Wenn die Kompanie die Ladebucht noch nicht gründlich untersucht hat, drängt die Situation sie tiefer in den Berg.

Das ist gewollt. Der Stollen schiebt die Figuren in die falsche Richtung, wenn sie den wichtigsten Raum zu schnell abhaken.

Die geheime Passage liegt weiterhin in oder direkt bei der Ladebucht. Sie ist aber hinter einer Bretterwand verborgen und fällt erst bei genauerer Untersuchung auf.

3. ALTER MINENSTOLLEN MIT SEITENGÄNGEN

Hinter der Ladebucht führt ein alter Minengang tiefer in den Berg. Zunächst wirkt er wie der Hauptweg. Alte Schienenreste laufen hinein. An den Wänden sind echte dergische Zeichen in den Stein geschlagen. Die Decke ist niedriger, der Boden unebener, die Luft schlechter.

Der Gang teilt sich in mehrere niedrige Seitengänge. Manche führen nur wenige Schritt weit. Andere enden in kleinen Abbaukammern, feuchten Nischen oder verstopften Luftschächten.

Der Hauptgang selbst endet in einer Sackgasse.

Ein alter Einsturz versperrt den Weg. Dahinter liegen Geröll, schwarzer Fels und nasser Staub. Kein Lager. Kein Käfig. Keine gefesselten Barden. Nur Berg, der keine Lust mehr auf Besucher hat.

Die Seitengänge

Die Seitengänge sind eng. Viele sind nur gebückt passierbar. Der Boden ist rutschig. An manchen Stellen sammelt sich Wasser. In Ritzen bewegen sich kleine, bleiche Dinge.

Hier lauert nichts Grosses. Nur das, was in alten Stollen lebt, weil niemand mit Verstand dort sauber macht.

Grubenasseln:

Handgrosse, bleiche Panzerasseln kriechen aus Spalten, wenn Licht oder Wärme in ihre Nähe kommt. Sie beißen selten tief, aber sie klettern in Stiefel, Taschen und Ärmel. Sie sind mehr ekelhaft als tödlich. Trotzdem kann ein Schwarm jemanden ablenken, zu Fall bringen oder dazu bringen, sehr würdelos zu fluchen.

Junge Grubenwürmer:

Armdicke, blasse Würmer mit harten Kauplatten. Sie reagieren auf Erschütterungen. Einzelne Grubenwürmer sind keine grosse Bedrohung, aber sie können aus lockerem Boden schnappen, sich an Gepäck festbeißen oder in engen Gängen den Rückweg blockieren.

Lockeres Gestein:

Einige Seitengänge sind unsicher. Wer sich zu schnell bewegt, kann Geröll lösen. Das trennt keine Gruppe dauerhaft, aber es kann Lärm verursachen, Lichtquellen löschen oder jemanden kurz festsetzen.

Funde im alten Minenstollen

Echte dwergische Markierungen:

Die Zeichen an den Wänden sind alt und korrekt. Sie markieren Erzqualität, unsichere Decken und stillgelegte Strecken.

Das erklärt, warum die falsche Dwegenspur am Eingang überhaupt glaubwürdig wirken konnte: Der Ort hat tatsächlich dwergische Vergangenheit.

Alte Werkzeugreste:

Zerbrochene Keile, rostige Bohrer, ein Hammerkopf ohne Stiel. Alles alt. Nichts davon stammt von den aktuellen Ereignissen.

Frische Prüfungsspur:

Ein einzelner frischer Stiefelabdruck führt in Richtung Sackgasse und wieder zurück. Kein Dwergenabdruck. Ein normaler menschlicher Stiefel.

Jemand war hier, hat sich umgesehen und ist wieder gegangen.

Kohlepfeil am Einsturz:

Auf einem Stein nahe der Sackgasse ist mit Kohle ein Pfeil gezeichnet. Er zeigt tiefer in den verschütteten Gang.

Das ist Unsinn. Dort geht es nicht weiter.

Der Pfeil ist keine Wegmarke. Er ist Köder. Jemand wollte, dass Suchende hier Zeit verlieren.

4. GEHEIME PASSAGE HINTER DER BRETTERRAND

Die echte Route liegt nicht im alten Minengang.

Sie befindet sich bei der Ladebucht, hinter einer einfachen Bretterwand.

Die Wand wirkt wie ein alter Verschlag oder eine hastige Reparatur. Dunkle Bretter, verrostete Nägel, etwas Geröll davor, ein kaputter Haken und ein zerbrochener Schaufelstiel als Tarnung. Keine Magie. Kein raffinierter Mechanismus. Nur genug Unordnung, damit jemand Vorbeilaufendes nicht zweimal hinsieht.

Wer genauer sucht, kann Hinweise finden:

- kalter Luftzug zwischen den Brettern
- fehlender Staub an der unteren Kante
- Kratzer im Boden, wo die Wand bewegt wurde
- ein frisch verbogener Nagel
- ein Stück feiner Stoff an einem Holzsplitter
- Schleifspuren, die vom Karren in Richtung Wand führen

Die Bretterwand lässt sich bewegen. Mit Kraft kann man sie grob zur Seite drücken. Mit Werkzeug geht es leiser. Dahinter liegt ein schmaler Durchgang.

Die Passage

Die Passage ist enger als der Hauptstollen. Ein Karren passt nicht hindurch. Wer hier entlanggeht, muss einzeln gehen. An manchen Stellen streifen Schultern an den Wänden. Die Decke ist niedrig. Der Boden ist trocken, aber uneben.

Ab hier endet die falsche Dwergenspur.

Keine kleinen schweren Abdrücke. Keine groben Zeichen. Keine Bartbänder. Keine künstlich verteilten Hinweise.

Stattdessen gibt es menschliche Spuren.

Funde in der Passage

Baldrians Stimmgabel:

Zwischen zwei Steinen liegt eine kleine silberne Stimmgabel. Fein gearbeitet, viel zu sauber für Bergarbeiterzeug.

Sie ist ein klarer Hinweis: Baldrian war hier.

Helles Kerzenwachs:

Auf einem Stein klebt ein Tropfen helles Wachs. Besseres Material als die üblichen Talglichter in Minen. Jemand mit Geld oder Zugang zu gutem Haushaltsmaterial war hier.

Schwacher Duft:

An einer engen Stelle hängt ein schwacher Geruch von Parfüm oder Kräuteröl. Er passt nicht in den Berg. Er passt zu Baldrian oder zu jemandem, der sich nicht damit abgefunden hat, nach Stollen zu riechen.

Menschliche Stiefelspuren:

Mehrere Personen sind hier entlanggegangen. Mindestens eine Person wurde gestützt oder ging unsicher. Die Spuren sind nicht tief genug für schwer gerüstete Dwerge.

Der verblutete Maskierte

Auf halber Strecke liegt ein Toter.

Er sitzt halb gegen die Wand gerutscht. Ein Bein ist verdreht, eine Hand liegt noch auf dem Boden, als hätte er versucht, weiterzukriechen. Sein Oberkörper ist dunkel vom Blut. Über dem Gesicht trägt er eine einfache Maske aus Leder und Stoff. Sie ist verrutscht, aber noch erkennbar als Verkleidung.

Seine Brust ist von klaffenden Klauenwunden aufgerissen.

Breite Risse. Tiefe Schnitte. Gebrochene Rippen. Kein Messer. Keine Axt. Keine Armbrust. Das war ein Tier. Ein grosses.

Der Mann ist noch nicht lange tot.

Untersuchung der Leiche**Kein Dverg:**

Der Tote ist ein Mensch. Mittelhoch, mit normalen Stiefeln und menschlicher Kleidung.

Maskiert:

Die Maske ist nicht gegen Staub gedacht. Sie sollte sein Gesicht verbergen.

Verblutet:

Er wurde draussen schwer verletzt, hat sich in die Passage geschleppt und ist hier gestorben. Die Blutspur führt vom Ausgangsbereich in den Gang hinein.

Klaffende Klauenwunden:

Die Wunden stammen von grossen Pranken oder Klauen. Wer das erkennt, weiss: Am Ausgang wartet oder wartete etwas Grosses.

Unauffällige Ausrüstung:

Dunkle Kleidung, Handschuhe, ein kurzes Messer, vielleicht eine einfache Armbrust. Keine Uniform. Keine offen getragenen Wappen.

Ausweis von Haus Grauberg:

In einer innenliegenden Tasche trägt der Tote eine kleine, gewachste Lederhülle. Darin steckt ein gefalteter Ausweisbrief mit dem Siegel von Haus Grauberg. Der Brief ist knapp gehalten und nicht für fremde Augen gedacht.

Der Text lautet sinngemäss:

Der Träger dieses Schreibens steht im Dienst von Haus Grauberg. Ihm ist bei geschäftlichen Angelegenheiten Durchlass, Schutz und Verschwiegenheit zu gewähren. Rückfragen sind an Verwalterin Elsbeth Grauberg oder ihre bevollmächtigten Vertreter zu richten.

Der Ausweis nennt keinen Auftrag und erwähnt Baldrian nicht. Er beweist aber eindeutig, dass der Tote kein gewöhnlicher Räuber und kein Mann Rumpnicks war. Er war ein Agent oder Beauftragter des Handelshauses Grauberg.

Das Siegel ist echt. Wer sich mit Handelshäusern, Dokumenten oder lokalen Machtstrukturen auskennt, erkennt: So ein Schreiben trägt man nicht zufällig. Es ist kein Werbezettel. Es ist ein interner Passierschein für Leute, die Aufgaben erledigen sollen, über die man später nicht laut spricht.

Dieser Hinweis soll noch nicht alles erklären. Er soll nur zeigen: Der Mann gehörte nicht zu gewöhnlichen Räubern.

Bedeutung der Leiche

Der Maskierte ist der härteste Bruch mit der falschen Zwergengeschichte.

Er war Teil der Gruppe, die Baldrian durch den Berg gebracht hat. Er wurde vom Höhlenbären erwischt. Seine Begleiter haben ihn nicht gerettet. Sie liessen ihn verbluten und gingen weiter. Der Ausweis zeigt, wem er diente: **Haus Grauberg**.

Damit verändert sich der Fall. Die Kompanie sucht nicht länger nur nach einem entführten Barden in einem Zwergenstollen. Sie steht plötzlich zwischen Fürstin Xandra, Zwergenfürst Rumpnick und einem Handelshaus, das offenbar mit verdeckten Leuten arbeitet.

Das ist kein spontaner Racheakt wegen eines Spottlieds. Das ist eine geplante Operation.

5. AUSGANGSBEREICH MIT HÖHLENBÄR

Die Passage endet auf der anderen Seite des Berges in einer Felsmulde.

Von aussen ist der Ausgang fast unsichtbar. Fichtenwurzeln hängen über den Stein. Farn wächst vor dem Loch. Zwischen Felsen liegt feuchte Erde. Ein alter Wildpfad führt hangabwärts in ein Nebental.

Hier warten keine Dwerge.

Hier lebt ein Höhlenbär.

Der Ausgangsbereich ist sein Revier. Die Maskierten haben ihn vermutlich mit Fleisch abgelenkt oder seine Anwesenheit unterschätzt. Einer wurde erwischt. Die anderen kamen durch.

Jetzt riecht der Bär Blut. Fremde Menschen. Angst. Altes Fleisch. Vielleicht auch Baldrians Parfüm, was dem Tier sicher völlig egal ist.

Erste Zeichen

Bevor der Bär angreift, können die Abenteurer Hinweise bemerken:

- tiefe Kratzspuren an der Felswand
- zerrissene Fleischreste zwischen Steinen
- Blut auf Farnen und feuchter Erde
- schwere Tatzenabdrücke
- zerfetzter dunkler Stoff
- eine zweite Maske, halb im Schlamm
- Knochen kleiner Tiere und alte Reste von Beute

Dann kommt das Geräusch.

Ein tiefes Schnauben aus der Mulde.

Steine schieben sich gegeneinander.

Etwas Grosses bewegt sich hinter einem Felsblock.

Der Höhlenbär richtet sich auf.

Er ist gross, schwer und grau verfilzt. Ein Auge ist blind. Sein Schädel trägt alte Narben. In den Klauen hängt Erde, Blut und Fell. Er ist kein magisches Monster. Er ist schlimmer: ein grosses Tier mit schlechter Laune in engem Gelände.

Kampfverlauf

Der Kampf sollte eng und körperlich sein.

Die Kompanie kommt aus einem schmalen Ausgang. Nicht alle können gleichzeitig frei stehen. Der Bär kennt die Mulde, die Felsen und den Abhang. Er nutzt keine Taktik im menschlichen Sinn, aber sein Körper reicht völlig.

Er greift zuerst die nächste oder lauteste Figur an. Wenn jemand blutet, wendet er sich eher diesem Ziel zu. Wenn er schwer verwundet wird und einen Fluchtweg hat, versucht er sich zurückzuziehen. Der Bär kämpft um Revier und Nahrung, nicht um Ehre.

Ehre ist für Leute mit zu viel Zeit und zu wenig Zähnen.

Höhlenbär

Ein Höhlenbär ist ein massiger Raubtierbewohner alter Stollen, Felsspalten und Bergwälder. Er verteidigt sein Revier, seine Nahrung und seine Ruhe. Wer aus einem dunklen Loch kommt und nach Blut riecht, wird als Problem behandelt.

Gefahr B (12) / Reaktionen 2 / Rüstungsschutz 3 / Lebenspunkte 36

Typ: tierhaft, gross

Beute: Nahrung 2, Häute 2, Essenzen 1

Massiger Leib:

Der Höhlenbär kann nicht von kleinen Hindernissen, schwachen Stössen oder einfachen Blockaden aufgehalten werden. Enge Durchgänge, Felsstufen und Geröll bremsen ihn aber sichtbar.

Wundgeruch:

Gegen verwundete oder blutende Ziele erhält der Höhlenbär +1 auf Angriffe und Wahrnehmung.

Revierbestie:

Solange der Höhlenbär im Ausgangsbereich kämpft, erhält er +1 auf Moral. Wird er auf weniger als die Hälfte seiner Lebenspunkte gebracht, versucht er sich zurückzuziehen, wenn ein Fluchtweg offen ist.

2W10	Hauptaktion (Initiative 12, 8, 4)
2–3	Zerreissender Prankenhieb: Der Höhlenbär bewegt sich bis zu 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 2 Schritt an. Probenwert 14. Treffer: pro QS 1W10+6 physischer Schaden und «blutend».
4–6	Bärengriff: Der Höhlenbär bewegt sich bis zu 4 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden. Ist das Ziel mittelgross oder kleiner, wird es gepackt oder zu Boden geworfen.
7–9	Niederwalzen: Der Höhlenbär bewegt sich bis zu 8 Schritt geradeaus durch Geröll, Gestrüpp oder eine enge Stellung. Ein Ziel auf dem Weg verteidigt mit Geschick gegen 12. Misserfolg: 1W10+4 physischer Schaden und «am Boden».
10–12	Biss und Schlag: Der Höhlenbär greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden.
13–15	Drohen und Drängen: Ein Ziel innerhalb von 4 Schritt muss Willenskraft gegen 12 bestehen. Misserfolg: «demoralisiert» und 4 Schritt zurückgedrängt.
16–18	Schnauben und Wittern: Der Höhlenbär bewegt sich bis zu 4 Schritt, sucht ein verwundetes, verborgenes oder nahes Ziel und erhält +1 auf seinen nächsten Angriff.
19–20	Revierinstinkt: Der Höhlenbär brüllt, kratzt am Boden und sichert seine Stellung. Bis zur nächsten Aktivierung erhält er +1 auf Verteidigung. Ist er schwer verwundet, bewegt er sich stattdessen bis zu 6 Schritt in Richtung Rückzug.

Gelände im Ausgangsbereich

Schmaler Passagenausgang:

Die ersten Figuren treten einzeln aus der Passage. Wer hinten steht, sieht wenig und kommt schwer vorbei.

Felsblöcke:

Sie bieten Deckung und können genutzt werden, um Abstand zu schaffen. Der Bär kann sie umgehen oder eine Figur dagegen drängen.

Farn und Wurzeln:

Der Boden ist teilweise rutschig. Wer schnell zurückweicht, kann stolpern.

Abhang zum Waldweg:

Einige Schritt hinter der Mulde fällt das Gelände ab. Wer zurückgedrängt wird oder stürzt, rutscht ein Stück den Hang hinab.

Knochen und Fleischreste:

Zwischen Steinen liegen alte Knochen und frische Fleischreste. Der Bär frisst hier regelmässig.

HINWEISE NACH DEM KAMPF

Wenn der Bär vertrieben, getötet oder umgangen wurde, kann die Kompanie den Ausgang untersuchen.

Blutspur des Maskierten:

Sie führt vom Ausgang in die Passage hinein. Der Mann wurde draussen verletzt und schleppte sich in den Gang.

Fleischköder:

Zwischen zwei Steinen liegt rohes Fleisch. Es ist nicht alt genug, um zufällig hier zu sein. Jemand hat versucht, den Bären abzulenken oder an Ort und Stelle zu halten.

Pferdespuren:

Mehrere Pferde standen nahe am Waldweg bereit. Es sind nicht die Pferde vom Eingang.

Schleifspuren oder zweite Radspur:

Baldrian wurde hier übernommen. Vielleicht ging er zu Fuss weiter, vielleicht wurde er auf einen zweiten Karren oder eine kleine Kutsche gebracht.

Stoffstreifen:

Ein feiner Stoffstreifen hängt an einem Ast. Er kann zu Baldrians Kleidung passen oder zu einer besseren Livree.

Waldweg ins Nebental:

Der Weg führt nicht zurück nach Falkenstein. Er windet sich hangabwärts auf die andere Seite des Berges. Dort liegt ein abgelegenes Anwesen, noch ausser Sicht.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Als die Kompanie den Ausgangsbereich hinter sich lässt, liegt der alte Stollen dunkel im Berg hinter ihnen. Den Spielern sollte mittlerweile klar sein: Baldrian wurde nicht von Dwerge in eine Mine verschleppt. Er wurde durch den Berg gebracht.

Jemand hat den Stollen vorbereitet, falsche Hinweise gelegt, einen Karren zurückgelassen und auf der anderen Seite einen zweiten Transport bereitgestellt. Die Dwerge Spuren waren Tarnung. Der tote Maskierte zeigt, dass Menschen beteiligt waren. Der Hinweis am Körper oder am Ausgang weist auf ein Anwesen jenseits des Berges.

KAPITEL 7: DAS ANWESEN VON HAUS GRAUBERG



Vom Ausgang des Krähenhang-Stollens führt ein schmaler Waldweg hinab in ein kleines Nebental. Der Weg ist nicht weit. Zu Fuss erreichen die Abenteurer das Anwesen in etwa zwanzig Minuten. Zu Pferd wären es kaum zehn, wenn man auf dem schmalen Pfad nicht den Hals riskieren möchte.

Die Gegend ist still. Zwischen den Bäumen stehen keine Hütten, keine Felder, keine Köhlerplätze. Nur ein gepflegter Pfad, stellenweise mit Kies befestigt, der sich durch den Wald zieht.

Nach einigen Minuten sehen die Abenteurer zwischen den Stämmen eine grobe Mauer.

Sie ist etwa zwei Schritt hoch, aus unregelmässigen Feldsteinen gesetzt und mit altem Mörtel verbunden. Nicht schön, aber stabil. Oben wachsen Moos, Grasbüschel und einige Dornenranken. Hinter der Mauer liegt ein abgelegenes Anwesen von Haus Grauberg.

Es ist kein Schloss. Es ist auch kein Bauernhof. Es ist ein stiller, gut versteckter Ort für Geschäfte, die nicht durch die Vordertür eines Kontors laufen.

Blick vom Waldrand

Vom höheren Waldrand aus können die Abenteurer das Anwesen teilweise überblicken.

Hinter der Mauer stehen:

- ein zweistöckiges Haupthaus aus Stein und dunklem Holz
- ein kleiner Stall

- ein niedriges Vorratshaus
- ein schmaler Holzschuppen

Das Tor zur Anlage ist geschlossen und von innen mit einem Querbalken verriegelt. Es besteht aus schweren Holzbrettern mit Eisenbeschlägen. Von aussen ist keine Wache direkt sichtbar, aber das Tor wirkt nicht verlassen.

Im Haupthaus brennt Licht. Im Erdgeschoss glimmt es hinter schweren Fensterläden. Im Obergeschoss ist an zwei Fenstern warmer Lichtschein zu sehen. Ein Kamin zieht dünnen Rauch in die Nachtluft.

Im Anwesen befinden sich neben Baldrian noch drei Agenten von Haus Grauberg. Sie sind nicht viele, aber sie kennen den Ort, sind bewaffnet und wissen, dass ihr Auftrag heikel ist.

AUFBAU DES ANWESENS

Das Anwesen ist überschaubar. Es soll kein grosser Dungeon sein, sondern ein kleiner, angespannter Schauplatz mit mehreren möglichen Zugängen.

Die Mauer

Die Mauer ist etwa zwei Schritt hoch. Sie kann überklettert werden, wenn die Abenteurer eine passende Stelle finden.

Mögliche Einstiege:

- über einen alten Baum an der Nordseite
- über einen feuchten, bröckeligen Mauerabschnitt an der Ostseite
- mit Seil und Haken
- indem eine Figur einer anderen hinaufhilft
- durch Klettern an den unregelmässigen Feldsteinen

Wer unvorsichtig ist, macht Lärm. Herabfallende Steine, knarrende Äste oder scheppernde Ausrüstung können die Agenten aufmerksam machen.

Das Tor

Das Tor ist geschlossen und von innen mit einem Querbalken verriegelt. Von aussen lässt es sich nicht durch einfaches Schlossknacken öffnen. Es gibt kein nutzbares Schloss, das den Balken ersetzt. Der Balken muss von innen entfernt oder mit Gewalt gebrochen werden.

Mögliche Wege durch das Tor:

- offen klopfen und eine Reaktion erzwingen

- über die Mauer steigen und den Querbalken von innen entfernen
- den Balken mit Werkzeug, Magie oder roher Gewalt brechen
- einen Spalt nutzen, um mit einem langen Werkzeug am Balken zu arbeiten
- das Tor beschädigen oder aus den Angeln hebeln

Wer das Tor gewaltsam öffnet, alarmiert das Anwesen. Das ist nicht automatisch falsch. Es macht nur aus einer Infiltration eine offene Konfrontation.

Der Hof

Der Hof ist unregelmässig gepflastert. Ein Brunnen steht nahe am Haupthaus. Neben dem Stall liegen Feuerholz, zwei Fässer und alte Gerätschaften. Eine Laterne brennt am Eingang des Haupthauses.

Im Hof können die Abenteurer Spuren finden:

- frische Hufabdrücke mehrerer Pferde
- Spuren von mindestens fünf Tieren

DIE GEBÄUDE

Das Haupthaus

Das Haupthaus ist der wichtigste Ort. Es hat ein Erdgeschoss und ein Obergeschoss.

Im Erdgeschoss befinden sich:

- eine Eingangsdiele
- eine Küche
- ein kleiner Speiseraum
- ein Arbeitszimmer
- eine Treppe ins Obergeschoss

Im Obergeschoss befinden sich:

- zwei einfache Schlafkammern
- ein besseres Schlafgemach
- ein kleiner Vorraum mit Truhe und Waschschüssel

Baldrian liegt im besseren Schlafgemach. Die drei Agenten halten sich ebenfalls im Haupthaus auf, damit sie ihn im Auge behalten können. Je nach Zeitpunkt ruhen sie, sitzen wachend im Erdgeschoss oder schlafen in den einfachen Kammern.

Das Haupthaus ist der Kern des Schauplatzes. Wer Baldrian finden will, muss hinein.

Der Stall

Im Stall stehen fünf Pferde. Die Tiere sind frisch versorgt. Sättel, Decken und Zaumzeug hängen an Holzhaken. Eines der Pferde hat noch Bergschlamm an den Fesseln.

Mögliche Hinweise:

- Die Pferde wurden vor kurzer Zeit geritten.
- Einige Decken sind feucht vom Weg durch das Nebental.
- An einem Sattel klebt heller Wachsabrieb oder feiner Staub aus dem Stollen.
- Ein Pferd ist unruhig, als rieche es noch Blut oder Bär.
- Die Anzahl der Pferde passt zu Baldrian, drei Agenten und einem fehlenden Mann.

Der Stall bestätigt, dass die Gruppe nicht mit einem Wagen weitergereist ist. Sie kamen mit Pferden.

Das Vorratshaus

Das Vorratshaus enthält Säcke, Fässer, Lampenöl, haltbare Lebensmittel, Werkzeuge und einige verschlossene Kisten.

Die meisten Dinge sind alltäglich und nicht verdächtig. Wer sucht, findet vor allem Besitzzeichen von Haus Grauberg:

- Kisten mit eingebranntem Grauberg-Wappen
- Fässer mit grauer Wachssiegelung
- Buchstabenmarken auf Vorratslisten
- Bündel mit sauber gebundenen Handelshauschnüren

Das Vorratshaus beweist keine Entführung. Es zeigt nur, dass das Anwesen tatsächlich von Haus Grauberg genutzt wird.

DIE AGENTEN VON HAUS GRAUBERG

Im Anwesen befinden sich drei Agenten von Haus Grauberg. Sie werden nicht einzeln ausgearbeitet. Verwende für alle drei denselben Monsterblock.

Die Agenten sind keine offenen Soldaten. Sie sind bewaffnete Leute eines Handelshauses, die diskrete Arbeit erledigen. Sie kämpfen mit kurzen Klingen, Armbrüsten, Deckung, Türen und Rückzugsmöglichkeiten. Sie wollen die Abenteurer aufhalten, Baldrian sichern und im Zweifel entkommen.

Bei kampfschwächeren Kompanien werden die Agenten auf Stufe 10 gesenkt. Reduziere dann ihre Lebenspunkte um 4 und ihren Schaden jeweils um 1.

Grauberg-Agent

Ein Grauberg-Agent ist ein verdeckter Beauftragter eines Handelshauses. Er ist kein Strassenräuber und kein Ritter. Er arbeitet mit Vorbereitung, Lügen, kurzen Wegen und Gewalt, wenn leise Mittel nicht mehr reichen.

Gefahr B (12) / Reaktionen 2 / Rüstungsschutz 2 / Lebenspunkte 22

Typ: zivilisiert, mittel

Beute: Reichtum 1

Diskrete Gewalt:

Solange der Agent aus Deckung, aus dem Hinterhalt oder gegen ein abgelenktes Ziel handelt, erhält er +1 auf Angriffe.

Rückzug sichern:

Wird ein Agent verwundet oder fällt einer seiner Verbündeten, versucht er, eine bessere Position zu erreichen, eine Tür zu blockieren oder den Rückzug vorzubereiten.

Keine Zeugen:

Wenn ein Agent erkennt, dass die Abenteurer belastende Beweise gefunden haben, kämpft oder verhandelt er entschlossener. Er erhält +1 auf Willenskraft- und Moralproben, solange er einen Fluchtweg offen hat.

2W10 Hauptaktion (Initiative 12, 8, 4)

2–3 Gezielter Armbrustschuss:

Der Agent bewegt sich bis zu 4 Schritt in Deckung und schießt auf ein Ziel bis 16 Schritt. Probenwert 14. Treffer: pro QS 1W10+4 physischer Schaden.

4–6 Klinge zwischen die Rippen:

Der Agent bewegt sich bis zu 6 Schritt und greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 13. Treffer: pro QS 1W10+3 physischer Schaden. Gegen abgelenkte oder überraschte Ziele verursacht der Angriff +1 Schaden.

7–9 Schmutziger Schnitt:

Der Agent greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden und das Ziel wird 2 Schritt zurückgedrängt oder verliert kurz den Halt.

10–12 Kurzer Angriff:

Der Agent greift ein Ziel innerhalb von 1 Schritt an oder schießt auf ein Ziel bis 10 Schritt. Probenwert 12. Treffer: pro QS 1W10+2 physischer Schaden.

13–15 Tür, Tisch, Deckung:

Der Agent bewegt sich bis zu 6 Schritt, nutzt Deckung oder blockiert einen Zugang. Bis zu seiner

nächsten Aktivierung erhält er +2 auf Verteidigung gegen Fernkampf oder gegen Angriffe durch diesen Zugang.

16–18 Warnruf und Stellungswechsel:

Der Agent ruft einen kurzen Warnruf, bewegt sich bis zu 8 Schritt und weist einen Verbündeten auf eine Gefahr hin. Ein verbündeter Agent erhält +1 auf seine nächste Verteidigung oder seinen nächsten Angriff.

19–20 Lage prüfen: Der Agent hält kurz inne, beobachtet und sichert seine Position. Bis zu seiner nächsten Aktivierung erhält er +1 auf Verteidigung. Wenn er verwundet ist, bewegt er sich stattdessen bis zu 6 Schritt Richtung Rückzug.

Schwächere Variante

Für kampfschwächere Kompanien:

Gefahr D/C (10) / Reaktionen 2 / Rüstungsschutz 2 / Lebenspunkte 18

Alle Probenwerte der Aktionen sinken um 2. Der Schaden jeder Schadensaktion sinkt um 1.

MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN DER ABENTEURER

Die Spieler können das Anwesen auf verschiedene Weise angehen. Alle Wege sollen möglich sein.

Heimliches Eindringen

Die Abenteurer können das Anwesen beobachten, über die Mauer steigen, sich durch den Hof bewegen und ins Haupthaus eindringen.

Nützliche Ansätze:

- Lichtquellen meiden
- Geräusche im Haupthaus abwarten
- den Stall sichern, damit niemand schnell flieht
- das Tor von innen öffnen
- durch ein Fenster ins Haupthaus gelangen
- einen Agenten einzeln überwältigen

Bei heimlichem Vorgehen sollten die Abenteurer Gelegenheit erhalten, das Anwesen zu verstehen, bevor es zur Konfrontation kommt.

Offenes Auftreten

Die Abenteurer können am Tor klopfen und sich als Beauftragte Xandras zu erkennen geben. Das ist riskant, aber möglich.

Die Agenten werden zunächst versuchen, sie abzuweisen. Sie behaupten, dies sei ein privates Anwesen von Haus Grauberg und die Fürstin habe hier keine Zuständigkeit. Wenn die Abenteurer den Ausweis des toten Agenten zeigen, verändert sich die Lage.

Mögliche Behauptungen der Agenten:

„Dies ist Besitz von Haus Grauberg. Ihr habt hier nichts zu suchen.“

„Wir beherbergen hier niemanden gegen seinen Willen.“

„Wenn Ihr klug seid, kehrt Ihr nach Falkenstein zurück und berichtet, dass Ihr nichts gefunden habt.“

„Haus Grauberg vergisst gute Dienste nicht. Schlechte übrigens auch nicht.“

Diese Vorgehensweise kann in Verhandlung, Drohung oder Kampf kippen.

Gewalt

Die Abenteurer können das Tor aufbrechen, über die Mauer stürmen oder das Haupthaus direkt angreifen. Dann reagieren die Agenten schnell.

Möglicher Ablauf:

- Ein Agent versucht, die Eindringlinge im Hof oder Eingang aufzuhalten.
- Ein Agent bewegt sich ins Obergeschoss, um Baldrian zu sichern.
- Ein Agent versucht, das Tor, die Treppe oder einen Fluchtweg zu kontrollieren.
- Bei klarer Unterlegenheit versuchen die Agenten zu fliehen oder sich zu ergeben.

Ein offener Angriff macht das Anwesen chaotischer, aber nicht unspielbar. Die Agenten sind nur zu dritt. Sie verlassen sich auf Türen, Armbrüste, Deckung und die Tatsache, dass die Abenteurer noch nicht genau wissen, was hier wirklich los ist.

HINWEISE IM HAUPTHAUS

Während die Abenteurer das Haupthaus durchsuchen oder sich durch das Gebäude bewegen, können sie mehrere Hinweise finden. Diese Hinweise sollen noch nicht Baldrians ganze Wahrheit erklären. Sie sollen vor allem zeigen, dass Baldrian im Haus ist und dass Haus Grauberg die Spur aus dem Stollen fortsetzt.

Mögliche Hinweise:

- im Eingangsbereich steht nasser Bergschlamm auf den Dielen

- an einer Wand hängt ein dunkler Mantel mit feinem Staub aus dem Stollen
- auf einem Tisch liegen drei Becher und ein vierter sauberer Becher
- in der Küche stehen Reste einer besseren Mahlzeit
- im Arbeitszimmer liegt eine Karte des Nebentals
- im Obergeschoss riecht es schwach nach Baldrians Duftöl
- aus einem der besseren Zimmer dringt Licht unter der Tür hervor
- leise hört man eine Laute, die gegen Holz stösst, wenn jemand sich im Zimmer bewegt

Die Beweise gegen Baldrian selbst werden im nächsten Kapitel behandelt. In diesem Kapitel genügt es, ihn zu finden.

BALDRIANS SCHLAFGEMACH

Baldrian befindet sich im besseren Schlafgemach im Obergeschoss des Haupthauses.

Der Raum ist warm. Ein kleiner Kamin brennt. Auf einem Stuhl liegt Kleidung ordentlich gefaltet. Seine Laute steht in Reichweite. Neben dem Bett stehen ein Weinglas, eine Wasserschale und ein Teller mit Obst, Brot und Käse.

Das ist kein Kerker.

Baldrian trägt ein weiches Hemd, wirkt müde und leicht verkatert, aber nicht verletzt. Wenn die Abenteurer leise eintreten, schläft er vielleicht tatsächlich. Wenn es Lärm gab, sitzt er aufrecht im Bett und hält eine Decke vor sich, als könne Stoff gegen bewaffnete Konsequenzen helfen.

Die Tür ist nicht verriegelt.

Es gibt keine Fesseln.

Am Boden liegen keine Ketten.

Kein Knebel.

Keine Blutspur.

Nur ein lieblicher Barde in einem warmen Bett, in einem Haus voller Grauberg-Leute.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Das Kapitel endet, sobald die Abenteurer Baldrian finden.

Bis zu diesem Moment konnten sie noch glauben, Haus Grauberg habe Baldrian entführt und hier festgehalten. Der Raum macht diese Erklärung schwerer, aber noch nicht unmöglich. Vielleicht wurde er gut behandelt. Vielleicht will Grauberg ihn lebend und unversehrt. Vielleicht ist alles komplizierter.

Baldrian öffnet die Augen.

Er erkennt die Abenteurer.

Für einen kurzen Augenblick sieht er nicht erleichtert aus.

Dann setzt sein Gesicht die passende Maske auf.

KAPITEL 8: DER BALDRIAN DER LIEBLICHE



Dieses Kapitel beginnt, sobald die Abenteurer Baldrian im Schlafgemach des Grauberg-Anwesens finden.

Er liegt nicht gefesselt am Boden. Er kauert nicht in einer Zelle. Er ist nicht verletzt, geknebelt oder ausgehungert. Er liegt in einem warmen Bett. Neben ihm stehen Wein, Wasser, Brot, Käse und Obst. Seine Kleidung liegt ordentlich gefaltet auf einem Stuhl. Seine Laute steht in Reichweite. Im Kamin glimmt ein kleines Feuer.

Das ist kein Kerker.

Baldrian wirkt für einen kurzen Moment überrascht. Nicht erleichtert. Dann setzt er das passende Gesicht auf, um die Rolle des Opfers zu spielen.

Mögliche erste Sätze:

- „Ihr kommt von Xandra? Bei allen Sternen, sie hat mich nicht aufgegeben.“
- „Leise. Sie halten mich hier fest.“
- „Bitte. Bringt mich zurück nach Falkenstein.“
- „Sind sie tot? Nein? Dann müssen wir sofort fort.“

Baldrian spielt das gerettete Opfer. Er macht das gut. Er ist Barde, Verführer und Spion. Lügen sind für ihn Handwerk.

BALDRIAN'S GESCHICHTE

Wenn Baldrian nicht sofort entlarvt wird, erzählt er:

Baldrian zieht die Decke enger um sich. Er schluckt, schaut kurz zur Tür und senkt dann die Stimme.

„Nach meinem Auftritt bin ich noch hinaus. Nur einen Moment. Frische Luft. Dann waren da Schritte. Einer hinter mir, einer von der Seite. Ich kam nicht einmal dazu, zu rufen.“

Er fasst sich an den Hals, als spüre er die Szene noch einmal.

„Sie warfen mir eine Kapuze über den Kopf. Grober Stoff. Es roch nach Leder, nassem Stein und Pferd. Dann stiessen sie mich in einen Karren. Ich hörte Räder, Hufe, Männerstimmen. Keine Drogenstimmen. Männer. Menschen.“

Er sieht die Abenteurer an, wartet kurz, ob diese Unterscheidung wirkt, und spricht weiter.

„Sie brachten mich zu diesem alten Stollen. Ich konnte kaum etwas sehen. Nur Licht unter der Kapuze, Schatten, Felswände. Es ging zuerst gerade hinein, dann in diese niedrige Ladebucht mit dem Karren. Danach führten sie mich nicht tiefer in den Hauptgang, sondern durch diese schmale Passage hinter der Bretterwand. Also ... ich meine, ich glaube, es war eine Bretterwand. Ich konnte es natürlich nicht genau sehen.“

Er räuspert sich.

„Dort war es enger. Sehr eng. Man musste einzeln gehen. Irgendwo tropfte Wasser. Dann wurde einer von ihnen unruhig. Marrek sagte, wir sollten schneller—“

Baldrian bricht ab.

„Einer der Männer. Ich weiss seinen Namen nicht. Vielleicht habe ich ihn falsch verstanden.“

Er schaut wieder zur Tür.

„Dann draussen, auf der anderen Seite des Stollens, hörte ich dieses Geräusch. Ein Tier vielleicht. Gross. Ein Schnauben. Steine. Jemand schrie. Ich sah nichts, natürlich nicht. Die Kapuze. Aber sie sagten etwas von einem Bären. Oder ich dachte es mir. Es klang wie ein Bär.“

Er reibt sich über das Gesicht.

„Danach wurde es hektisch. Sie brachten mich hierher. Ich weiss nicht, warum Haus Grauberg mich entführt hat. Ich bin nur ein Barde. Vielleicht wollten sie Xandra erpressen. Vielleicht wollten sie Rumpnick belasten. Vielleicht beides. In Falkenstein reicht ein gutes Gerücht ja oft weiter als ein sauberer Beweis.“

Er lächelt kurz. Es ist ein schwaches Lächeln, aber es kommt zu schnell.

„Und ja, sie haben mir Essen gegeben. Und Wein. Und sie haben mich nicht gefesselt. Ich nehme an, weil ich nirgendwohin konnte. Drei bewaffnete Männer im Haus, Mauer, Wald, Nacht. Was sollte ich tun? In Hemd und guten Schuhen durch den Schlamm rennen? Ich bin Barde, nicht bescheuert.“

Er hebt die Hände.

„Die Tür war offen, ja. Aber offen ist nicht frei. Nicht, wenn unten Männer mit Armbrüsten sitzen.“

Ein kurzer Blick zum Tisch. Zu den Papieren. Dann wieder zu den Abenteurern.

„Ich habe nichts getan. Ausser ein dummes Lied zu singen. Und ja, es war ein sehr gutes dummes Lied. Aber dafür entführt man keinen Mann.“

Er hält inne.

„Bitte. Bringt mich zurück nach Falkenstein.“

Die Geschichte ist brauchbar, aber sie hat Risse.

Wenn die Lüge bricht

Sobald Baldrian merkt, dass seine Opferrolle nicht hält, wechselt er die Taktik. Er wird ruhiger. Er hört auf zu zittern. Er versucht, sich nützlich zu machen.

Baldrian sieht von einem Gesicht zum nächsten. Für einen Moment hält er die Decke noch fest. Dann lässt er sie langsam sinken.

Das Zittern hört auf.

Seine Schultern werden ruhiger. Die Angst in seinem Gesicht bleibt noch einen Augenblick stehen, dann verschwindet sie. Nicht ganz. Nur genug, dass klar wird: Sie war Arbeit.

Er atmet aus.

„Gut“, sagt er. „Ihr seid nicht dumm. Das macht die Sache gefährlicher, aber auch interessanter.“

Er setzt sich gerader hin. Das weiche Hemd, das warme Bett und die unverschlossene Tür wirken plötzlich nicht mehr wie schlechte Umstände eines Gefangenen. Sie wirken wie das, was sie sind: Unterkunft.

„Ich habe niemanden getötet. Ich habe keine Tore geöffnet und keine Wache erstochen. Ich habe gesungen, gelächelt, zugehört und mir gemerkt, was andere vor mir gesagt haben.“

Er schaut zur Laute, dann wieder zu den Abenteurern.

„Grauberg hat mich bezahlt. Xandra hat mich benutzt. Der Unterschied ist nur der Preis und die Frage, wer ehrlicher darüber spricht.“

Er hebt eine Hand, bevor jemand antworten kann.

„Ja. Ich arbeite für Haus Grauberg. Ich wurde nach Falkenstein geschickt, um Xandra nabezukommen. Der liebliche Barde, das Duftöl, die Lieder, die weichen Worte zur rechten Stunde – alles Tarnung. Gute Tarnung, nebenbei. Ihr wäret überrascht, wie viele Türen sich öffnen, wenn jemand glaubt, ein Barde sei nur hübscher Lärm mit Saiten.“

Sein Mundwinkel zuckt kurz.

„Ich habe Gespräche gehört, die nicht für mich bestimmt waren. Patrouillen. Vorräte. Handelswege. Alte Stollen. Politische Pläne. Kleine Sorgen, grosse Absichten, Namen von Leuten, die zu viel trinken und danach zu viel sagen.“

Er spricht jetzt leise und deutlich. Nicht stolz. Nicht beschämt. Sachlich.

„Das Lied über Rumpnick war Teil des Plans. Ein guter Verdächtiger braucht ein gutes Motiv. Rumpnick hat Stolz, Bart, Zorn und genug schlechten Ruf für drei Entführungen. Man musste ihn nur anschubsen.“

Er lehnt sich zurück.

„Die Entführung war gespielt. Der Karren, die Spuren im Stollen, die Dvergenzeichen, das Bartband, der ganze schlechte Theaterkram. Gut genug für Leute, die schnell wütend werden. Schlecht genug für Leute, die genauer hinsehen.“

Ein kurzer Blick zu den Abenteurern.

„Ihr habt genauer hingesehen. Bedauerlich. Für mich.“

Er streicht sich eine Haarsträhne aus dem Gesicht.

„Ich liess mich durch den Kräbenhang bringen. Hier sollte ich warten, bis meine Kontaktperson kommt. Danach wäre ich nach Falkenstein zurückgekehrt. Schmutzig, müde, mit der richtigen Geschichte auf der Zunge. Eine Flucht aus Rumpnicks Gewalt. Ein paar gebrochene Sätze. Vielleicht eine Wunde, wenn jemand überzeugend genug mit einem Messer umgehen kann.“

Er lächelt nicht mehr.

„Mein Ziel war nie, zu verschwinden.“

Er sieht die Abenteurer direkt an.

„Mein Ziel war, zurückzukehren.“

Eine kurze Pause.

„Mit mehr Vertrauen als vorher.“

Dann legt er beide Hände sichtbar auf die Decke.

„Und jetzt könnt Ihr mich fesseln und zu Xandra schleppen. Oder Ihr hört zu, was ich noch weiss. Ich kann Euch mehr wert sein als eine Lieferung an eine verletzte Fürstin.“

Seine Stimme wird weicher, aber nicht mehr ängstlich.

„Wenn Ihr klug seid, verkauft Ihr die Wahrheit. Nicht den Barden.“

DIE ENTSCHEIDUNG

Sobald Baldrian entlarvt ist oder genug Zweifel bestehen, müssen die Abenteurer entscheiden, was mit ihm geschieht.

Baldrian als Spion zurückbringen

Die naheliegende Lösung. Die Kompanie liefert ihn lebend an Xandra aus und bringt Beweise mit.

Baldrian als Zeugen sichern

Die Kompanie bringt ihn zurück, achtet aber darauf, dass er nicht einfach verschwindet oder sofort bestraft wird.

Baldrian laufen lassen

Baldrian kann der Kompanie ein Angebot von 2'500 Lira machen und verspricht ihnen später noch nützlich zu sein, dafür lassen sie ihn flüchten.

Baldrians Handel eingehen

Die Kompanie kann sich entscheiden, sowohl die Bezahlung von Baldrian als auch von Xandra einzuheimsen.

Baldrian töten

Möglich, aber problematisch. Falls die Kompanie hofft die Bezahlung von Baldrian einheimsen zu können, müssen sie das Versteck erst finden.

Wenn Baldrian nicht entlarvt wird

Falls die Abenteurer ihm glauben, ist das kein Abbruch. Dann nehmen sie ihn als gerettetes Opfer mit. Dann wird aus der Rückkehr kein Triumph, sondern ein zweites Problem.

ABSCHLUSS DES KAPITELS

Die Rückkehr nach Falkenstein sollte kein sauberer Sieg sein. Die Kompanie hat Baldrian gefunden. Vielleicht hat sie ihn entlarvt. Vielleicht hat sie ihn ausgeliefert, geschützt, verloren oder getötet.

In jedem Fall ist der dann doch nicht so einfache Auftrag vorbei.

Der Lieblingsbarde war kein Opfer. Rumpnick war nicht der Täter. Haus Grauberg hat seine Hände im Spiel. Und mit Fürstin Xandra hat Kompanie nun vielleicht eine Gönnerin oder vielleicht auch eine Feindin.

KAPITEL 9: RÜCKKEHR NACH FALKENSTEIN



Nach der Entscheidung am Grauberg-Anwesen führt der Weg zurück nach Falkenstein. Die Rückreise ist kurz genug, dass sie nicht als eigenes Reisekapitel ausgespielt werden muss. Sie sollte aber zeigen, dass die Entscheidung der Kompanie Gewicht hat.

Je nachdem, was die Abenteurer mit Baldrian tun, verändert sich die Rückkehr deutlich.

Wenn Baldrian gefesselt zurückgebracht wird

Die Kompanie erreicht Falkenstein mit Baldrian als Gefangenem. Spätestens am Tor wird klar, dass sich die Nachricht schnell verbreitet. Wachen erkennen Baldrian. Einige sind erleichtert. Andere sehen die Fesseln und greifen nach ihren Waffen. Niemand versteht sofort, warum der verschwundene Lieblingsbarde wie ein Verbrecher zurückkehrt.

Fürstin Xandra empfängt die Kompanie nicht öffentlich. Sie lässt Baldrian in die Festung bringen, unter Bewachung, aber lebend. Die Beweise will sie sofort sehen.

Reaktion Xandras:

- Bei klaren Beweisen bleibt sie ruhig, aber hart.
- Ohne Beweise wirkt sie verletzt und gefährlich misstrauisch.
- Wenn die Kompanie Rumpnick entlastet, erkennt sie den politischen Nutzen.
- Wenn Baldrian vollständig geständig ist, lässt sie ihn abführen und setzt später ein Verhör an.

Diese Lösung erfüllt den Auftrag am klarsten. Die Kompanie erhält ihre Belohnung. Xandra ist nicht dankbar im warmen Sinn, aber sie erkennt die Leistung an.

Wenn Baldrian als Zeuge gesichert wird

Die Kompanie bringt Baldrian zurück, behandelt ihn aber ausdrücklich als wichtigen Zeugen. Sie kann darauf bestehen, dass er nicht sofort bestraft wird, sondern erst aussagt.

Das ist heikel. Xandra ist Fürstin. Die Kompanie ist angeheuert. Trotzdem kann eine nüchterne Begründung wirken: Baldrian ist lebend politisch wertvoller als tot oder verstummt.

Reaktion Xandras:

- Sie ist wütend über Baldrian.
- Sie versteht aber den Wert seiner Aussage.
- Sie lässt ihn streng bewachen.
- Sie verlangt alle Beweise.
- Sie stellt der Kompanie unangenehme Fragen, besonders wenn diese Baldrian schützt.

Diese Lösung macht die Kompanie professionell. Sie liefert nicht nur einen Schuldigen ab, sondern schafft einen politischen Hebel gegen Grauberg.

Wenn Baldrian freiwillig mitkommt

Falls Baldrian mit der Kompanie verhandelt hat und freiwillig zurückkehrt, wird die Lage besonders unangenehm. Nach aussen kann er noch immer wie ein gerettetes Opfer auftreten. Die Kompanie weiss es besser.

Am Tor spielt Baldrian sofort die richtige Rolle, wenn man ihn lässt. Er wirkt erschöpft, dankbar und tapfer. Zu tapfer. Wenn die Kompanie ihn nicht offen entlarvt, kann Baldrian versuchen, Xandra zuerst allein zu sprechen. Das ist gefährlich. Er will die Geschichte kontrollieren.

Optionen für die Kompanie:

- ihn sofort vor Xandra entlarven
- ihn reden lassen und danach Beweise vorlegen
- ihn als Lockmittel gegen Grauberg nutzen
- Xandra im Vorfeld warnen
- einen öffentlichen Auftritt verhindern

Reaktion Xandras hängt stark davon ab, ob die Kompanie offen spricht. Merkt sie, dass Baldrian wieder eine Geschichte baut und die Kompanie es verschweigt, wird sie misstrauisch.

Wenn Baldrian entkommen ist oder freigelassen wurde

Kehrt die Kompanie ohne Baldrian zurück, wird die Lage schwer.

Xandra wollte Baldrian lebend zurück. Ohne ihn braucht die Kompanie gute Beweise und eine klare Erklärung. Der tote Grauberg-Agent, der Ausweis, Spuren im Stollen und Funde im Anwesen können genügen, aber Xandra wird nicht freundlich reagieren.

Reaktion Xandras:

- Ohne Beweise: Zorn, Misstrauen, möglicherweise keine volle Bezahlung.
- Mit Beweisen: kalte Wut, aber sie erkennt die Grauberg-Spur.
- Wenn Baldrian bewusst freigelassen wurde: schwere Belastung des Verhältnisses zur Kompanie.
- Wenn er entkommen ist: Xandra verlangt eine genaue Erklärung.

Diese Variante kann zu einem Folgeauftrag führen: Baldrian finden, bevor Grauberg ihn verschwinden lässt oder bevor er die nächste Geschichte erzählt.

Wenn Baldrian tot zurückgebracht wird

Ein toter Baldrian ist eine schlechte Antwort mit endgültigem Gewicht.

Xandra reagiert nicht mit Tränen. Dafür ist sie zu stolz und zu öffentlich. Aber der Raum wird kälter. Sie wollte ihn lebend. Ein toter Spion kann nicht aussagen, nicht widersprechen und nicht gegen Grauberg verwendet werden.

Reaktion Xandras:

- Sie verlangt eine genaue Erklärung.
- Sie prüft die Beweise besonders hart.
- Sie zahlt nur, wenn die Schuld gut belegt ist.
- Sie betrachtet die Kompanie als nützlich, aber grob.
- Grauberg kann später behaupten, die Kompanie habe einen Zeugen beseitigt.

Diese Lösung beendet Baldrians Lügen, aber sie nimmt Xandra ein politisches Werkzeug. In kalter Wut wird Xandra die Belohnung für die Kompanie kürzen.

BELOHNUNG

Am Ende des Abenteuers erhält die Kompanie ihre Belohnung abhängig davon, wie sie mit Baldrian und den Beweisen umgegangen ist.

Bezahlung durch Fürstin Xandra

1'000 Lira pro Abenteurer

Die Kompanie bringt Baldrian lebend nach Falkenstein zurück.

1'000 Lira pro Abenteurer

Baldrian ist tot, aber die Kompanie legt klare Beweise für seine Zusammenarbeit mit Haus Grauberg und seine vorgetäuschte Entführung vor.

500 Lira pro Abenteurer

Baldrian ist tot und die Kompanie kann keine überzeugenden Beweise für seine Machenschaften vorlegen. Xandra zahlt nicht für schöne Geschichten.

Geld von Baldrian

2'500 Lira für die Kompanie

Die Kompanie erhält dieses Geld, wenn sie mit Baldrian einen Handel schliesst oder sein Geldversteck findet.

Erfahrung

Die Kompanie erhält:

1 XP für das Beenden des Abenteuers.

1 XP pro Sitzung, die für das Abenteuer gespielt wurde.

1 XP, wenn die Kompanie Baldrian entlarven konnte.

Optional 1 XP für besonders unterhaltsames Rollenspiel, gute Entscheidungen oder gelungene Szenen am Tisch.

Die optionale Rollenspiel-Erfahrung sollte nicht für „richtiges Verhalten“ vergeben werden, sondern für Szenen, die das Abenteuer besser gemacht haben: kluge Lügen, schlechte Ausreden, saubere Ermittlungen, starke Entscheidungen oder der Moment, in dem jemand Baldrian fast glaubt, obwohl alle es besser wissen müssten.

MEISTERFIGUREN

FÜRSTIN XANDRA VON FALKENSTEIN



Fürstin Xandra ist eine grosse, kräftige Frau mit sonnengebräunter Haut, dunklem Haar und scharfen braunen Augen. Ihr Haar trägt sie meist fest zurückgebunden, damit es weder im Kampf noch bei der Arbeit stört. Nach üblichen Massstäben ist sie attraktiv, aber nicht auf eine weiche oder höfische Art. Ihr Gesicht ist klar geschnitten, ihr Blick direkt, ihre Haltung aufrecht und kontrolliert. Wer ihr begegnet, sieht zuerst nicht Schönheit, sondern Präsenz.

Sie trägt praktische, gut gepflegte Rüstung: dunkles Leder, Kettenstücke, verstärkte Schultern und einen schlichten Waffenrock in den Farben Falkensteins. Schmuck trägt sie wenig. Ihr Schwert ist sichtbar, nicht als Zierde, sondern als Werkzeug. Im Audienzsaal wirkt sie eher wie eine

Feldherrin am Kartentisch als wie eine Fürstin auf einem Thron.

Rolle im Abenteuer:

Xandra ist die Auftraggeberin der Kompanie. Sie ruft die Abenteurer nach Falkenstein, weil ihr Lieblingsbarde Baldrian verschwunden ist und der Verdacht auf Dwergherrn Rumpnick fällt. Sie will Baldrian lebend zurück, aber ebenso die Wahrheit. Xandra ist wütend, verletzt und politisch klug genug, um keine offene Fehde zu beginnen, solange die Beweise fehlen.

Fertigkeiten:

Buchwissen 12, Fernkampf 13, Gassenwissen 10, Geschick 14, Glück 9, Handwerk 10, Heilkunde 11, Interaktion 13, Kampfkunst 15, Magiekunde 10, Reisekunde 12, Spürsinn 13, Unbeugsamkeit 14, Willenskraft 15

Kampfwerte:

Sollte Xandra in einen Kampf geraten, verwende die Werte der **Aelfen-Walküre** aus dem Grundregelwerk.

DER LIEBLICHE BALDRIAN



Baldrian ist ein auffallend schöner Mann mit sonnenwarmer Haut, langen dunkelbraunen Haaren und weichen, braunen Augen. Er trägt sein Haar offen oder nur lose gebunden, immer so, dass es absichtlich zufällig wirkt. Nach üblichen Massstäben ist er sehr attraktiv: klare Gesichtszüge, voller Mund, glatte Haut, wacher Blick und eine Körperhaltung, die zwischen Müdigkeit, Einladung und Berechnung wechseln kann.

Er kleidet sich wie ein Mann, der gesehen werden will, aber nicht wie ein Fürst wirken darf: weisses, weit offenes Hemd, weiche Stiefel, feine Hose, bestickte Weste, breiter Gürtel, ein dunkler Mantel oder Umhang in kräftigem Violett. Seine Kleidung ist reisetauglich genug, um nicht lächerlich zu wirken, aber teuer genug, dass niemand ihn für einen

gewöhnlichen Spielmann hält. Eine Laute oder ein anderes Saiteninstrument ist meist in Reichweite.

Baldrian tritt freundlich, charmant und leicht verletzlich auf. Er senkt die Stimme, wenn er Vertrauen schaffen will, schaut Menschen zu lange an und hört gut genug zu, um später die richtigen Worte gegen sie zu verwenden. Wenn er sich sicher fühlt, wird er spöttisch. Wenn er in Gefahr ist, wird er weich. Wenn beides nicht mehr hilft, wird er geschäftlich.

Rolle im Abenteuer:

Baldrian ist Xandras verschwundener Lieblingsbarde und der scheinbare Grund für den Auftrag. Zunächst wirkt er wie das Opfer einer Entführung. Tatsächlich arbeitet er für Haus Grauberg. Er wurde nach Falkenstein geschickt, um Xandra nahezukommen, ihr Vertrauen zu gewinnen und Informationen zu sammeln. Das Spottlied über Rumpnick und die angebliche Entführung waren Teil eines Plans, um Rumpnick zu belasten und Baldrian später als entkommenes Opfer nach Falkenstein zurückkehren zu lassen. Sein Ziel war nicht, zu verschwinden. Sein Ziel war, mit mehr Vertrauen als vorher zurückzukehren.

Fertigkeiten:

Buchwissen 12, Fernkampf 9, Gassenwissen 13, Geschick 10, Glück 12, Handwerk 8, Heilkunde 9, Interaktion 15, Kampfkunst 8, Magiekunde 11, Reisekunde 10, Spürsinn 14, Unbeugsamkeit 9, Willenskraft 13

Kampfwerte:

Sollte Baldrian in einen Kampf geraten, verwende die Werte eines **Banditen** aus dem Grundregelwerk.

