

Wald des Schreckens

Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Kontakt: info@gaudiumludendi.de

Internet: www.gaudiumludendi.de

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	4
Was wirklich geschah	8
Hinweise	11
Das Ende	19
Schätze	25
Personen	27

Hintergrund

Riemenberg, im Jahre 1001, des zweiten Zeitalters, **Tag 161**

Die Charaktere konnten das Geheimnis um die Entführung der Grafentochter Lilet lüften, die wahren Schuldigen ihrer gerechten Strafe zuführen und die Familienehre ihres verstorbenen Verwandten Glenrig von Riemenberg wieder herstellen.

Graf Rodismund von Riemenberg hält zur Feier der Errettung seiner Tochter und zu ehren der Helden ein Festbankett in seiner Burg ab (siehe *Das Erbe – Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer*).

Während dieses Festes ereignet sich die folgende Szene, welche die Helden in ein neues Abenteuer führt (wurde das Vorgängerabenteuer nicht gespielt, so kann sich diese Szene auch auf jedem anderen Fest ereignen, das zu den gespielten Geschehnissen passt):

Ein Diener bittet die Charaktere an den Tisch von Baron Garnhelm von Forstenfeld, einem angeblichen Freund der gräflichen Familie und ehemaligem Hauptmann von Rodismund, der in einer Schlacht beide Beine verloren hat und von zwei Dienern auf einem Sänftenstuhl herum getragen wird.

Er hat von den Taten der Charaktere gehört und würde sie gerne um ihre Meinung bitten. Ist ein Heiler in der Gruppe, so fragt er diesen, ob er nicht eine Möglichkeit hätte, ihm seine Beine wieder zu geben. Ist dies nicht der Fall, so meint der Baron daraufhin barsch:

»Zum Teufel! Soll es mir denn niemals mehr vergönnt sein, für Recht und Ordnung in meinem Dörfchen zu sorgen und meine Leute vor der Verbrechern in unserem Wald zu schützen? Verdammt will

ich sein! Was war ich für ein harter Bursche auf dem Schlachtfeld, und nun muss ich wegen ein paar lumpigen Mördern um Hilfe bitten. Früher hätte ich die Burschen mit meinen eigenen Händen aus dem Wald geschleift und einen Kopf kürzer gemacht.»

Er haut auf den Tisch, trinkt aus seinem Krug und knallt diesen wieder auf die Platte, dass die Teller klirren.

Wenn die Charaktere nachfragen, so erklärt er, dass in den letzten Wochen einige Kinder in seiner Baronie verschwunden und die Leichen einiger erwachsener Dorfbewohnern aus Forstenfeld aufgespießt im Wald gefunden worden wären.

Je nach dem, wie sich die Charaktere ihm gegenüber verhalten, bittet er sie dann doch:

»Hört mal zu. Ihr habt meinem einstigen Herren geholfen, hier wieder Ordnung in dieses verdamnte Städtchen zu bringen. Ihr würdet nicht zufällig mit mir nach Forstenfeld kommen und Euch um dieses lästige Problem kümmern?«

Wenn die Charaktere zustimmen, können sie mit Garnhelm dort hin reisen.

Der Baron hatte vorher bereits mit Graf Rodismund gesprochen, und dieser gibt ihm zusätzlich seinen Ritter Sir Heimann, der ebenfalls an dem Fest teilnimmt, sowie 5 Soldaten mit auf den Weg.

Die Reisevorbereitungen dauern ein paar Stunden, und so bricht der Baron erst am **Tag 163** im Morgengrauen auf, um noch vor Einbruch der Dunkelheit an seiner Burg anzukommen. Ritter Heimann lässt einen seiner Soldaten voraus reiten. Danach folgt die Kutsche von Baron Garnhelm und seinen Dienern. Zwei seiner Soldaten reiten nebenher. Dahinter folgt Ritter Heimann selbst mit zwei seiner Soldaten, gefolgt von dem Wagen mit Gepäck und Ausrüstung, und dahinter zwei weitere Soldaten Heimanns. Reisen die Charaktere mit ihnen und wünschen es nicht anders, so werden sie hinter Heimann eingereiht.

Der Zug kommen ohne große Zwischenfälle voran. Das Wetter ist gut und auf der Straße ist nicht viel los. Am späten Nach-

mittag, ungefähr ein bis zwei Stunden, bevor sie Forstenfeld erreichen, bemerken aufmerksame Charaktere, dass etwas nicht stimmt. Der Wald reicht an dieser Stelle nicht mehr direkt an die Straße heran. Die Gruppe reist am Fluss Riemen entlang, durch freies Gelände, als am Himmel ein riesiger Vogel auftaucht.

Plötzlich ist ein ohrenbetäubendes Kreischen zu hören und der Vogel stößt auf die Reisegruppe herab. Wer sich nicht widersetzen kann, ist benommen und kann sich erst einmal nicht bewegen. Es ist ein riesiger Greif, der sich zunächst auf einen von Heimanns Soldaten stürzt, diesen schwer verletzt und vom Pferd reißt. Dann greift er immer wieder die Reiter mit seinen Krallen an. Da er schnell wieder in den Himmel hinauf steigt, ist es schwer in selbst anzugreifen. Heimann treibt die Soldaten und den Kutscher des Barons an, mit der Kutsche zum Waldrand zu fliehen. Einen seiner Männer, der mit einer Armbrust bewaffnet ist, lässt er sich hinter dem Gepäckwagen verschanzen. Er selbst reitet schreiend umher, um den Greif abzulenken.

Die normalen Armbrüste richten keinen wirklichen Schaden an, zwingen das Tier aber immer wieder dazu, zu landen. Jetzt kann er auch im Nahkampf angegriffen werden.

Wenn man die Leiche des Tiers untersucht, können aufmerksame Charaktere erkennen, dass er eine Ranke wie ein Armband um seine Hinterpfote trägt. Daran sind Knochenstücke mit Runen befestigt.

Sollten die Charaktere nicht mit dem Baron und dem Ritter reisen, dann finden sie auch eigenständig ihren Weg nach Forstenfeld. Dort können sie wieder auf die Delegation treffen. In diesem Fall werden die Charaktere unterwegs auch nicht von dem Greifen angegriffen, denn an ein paar einzelnen Wanderern ist er nicht interessiert. Es sei denn, sie sind in größerer Gruppe und mit Wagen unterwegs. Eventuell sehen die Charaktere den Greif aber am Himmel fliegen.

Kommen die Charaktere nach dem Baron an, so werden sie von ihm in der Burg empfangen und er gewährt ihnen alle Un-

terstützung die er geben kann. Kommen sie bereits vor ihm an, lassen die Wachen sie nicht ein, weil ihr Herr nicht anwesend ist.

In der Burg gibt es nur zwei Gästezimmer. Ritter Heimann belegt eines davon. Wenn die Charaktere nicht alle samt in einem Zimmer schlafen wollen, bietet der Baron ihnen an, im »grünen Baum« zu essen und zu übernachten, der Schenke des Dorfes. Die Rechnung wolle er übernehmen.

Was wirklich geschah

Eines Morgens wacht Longulf der Schmied aus Forstenfeld auf und geht zum Dorfbrunnen um sich zu waschen und Wasser zu holen. Dieser Morgen ist jedoch anders. Auf seiner Türschwelle liegt eine kleine hölzerne Statue, einer nackten, schlanken Frau, die mit gesenktem Kopf nieder gekniet ist und empfangend ihre Hände nach vorne streckt (siehe Kapitel *Schätze* auf Seite 25). Als er sie in sein Haus trägt, wird er verflucht und von einer finsternen Macht besessen. Nach außen hin wirkt er noch ganz normal, doch innerlich lenken fremde Gedanken sein Handeln, und übermenschliche Kräfte durchströmen seinen Körper (**Tag 140**).

Einige Tage später lauert er Bauer Merkus im Morgengrauen auf. Als dieser auf sein Feld gehen will, erschlägt er ihn mit seinem Hammer, trägt ihn in den Wald und spießt ihn an einer bestimmten Stelle auf einen Pfahl, an dem entlang das Blut in die Erde sickert. Er entfernt ihm die Tasche und den Geldbeutel um einen Raub vorzutäuschen (**Tag 147**).

Nachdem Merkus am Abend nicht zurück kommt, geht seine Frau am nächsten Morgen zum Baron. Dieser schickt seinen Jäger Bart und den Hundeführer Oland mit einem Jagdhund zum Feld, um die Spur aufzunehmen. Diese führt zu dem Pfahl mit der Leiche. Die Männer nehmen die Leiche ab und bringen sie zur Untersuchung in die Burg (**Tag 148**).

Der nächste Mord geschieht an einem Nachmittag auf der Straße östlich des Dorfes. Der Schmied überfällt einen fremder Kaufmann, der an diesem Tag mit seinem Wagen durch das

Dorf gezogen war. Auch diese Leiche spießt er tief im Wald an einer bestimmten Stelle auf einen Pfahl. Den Wagen und das Pferd spickt er mit selbst gemachten Pfeilen und durchwühlt die Wahre, um den Verdacht auf Räuber zu lenken (**Tag 150**).

Einen Tag später entführt Longulf den Jungen Haskell beim Ziegenhüten und verschleppt ihn in den Wald (**Tag 151**).

Die Männer des Barons suchen die Gegend mit dessen Jagdhunden ab. Sie finden den Wagen des Händlers und von dort eine Spur zu der Stelle, wo dessen Leiche steckt. Auch diese bringen sie in die Burg. Sie folgen auch der Spur von Haskell, der auf der Weide seinen Hut verloren hatte. Die Jäger verlieren jedoch die Fährte als die Hunde nach einer Weile nicht mehr weiter wollen und durchdrehen. Dies liegt daran, dass der Wald von einem Bannkreis durchzogen scheint, an dessen Grenze die Pflanzen Beifuß (*Artemisia Vulgaris*) und Stinkender Storchschnabel (*Geranium Robertianum*) wachsen, deren Geruch Hunde nicht mögen. Der Hundeführer Siequart weiß davon jedoch nichts (**Tag 152**).

Ein paar Tage später ist es Ewen, die Frau des Müllers Holder, die daran glauben muss. Sie erwischt Longulf, als sie an ihrem Lieblingsplatz Beeren pflückt. Auch sie landet auf einem Pfahl (**Tag 157**).

Auch der Müller geht am nächsten Tag zum Baron, welcher wieder die Hunde los schickt. Da der Pfahl, auf welchen Ewen gespießt wurde, auf der, dem Dorf abgewandten Seite des Bannkreises steht, und der Schmied die Leiche quer durch diesen getragen hat, kommen die Jagdhunde auch hier nur bis zu den geheimnisvollen Kräutern. Noch am selben Nachmittag reist Baron Garnhelm nach Riemenberg, um Graf Rodismund um Hilfe zu bitten (**Tag 158**).

Der bis dahin letzte Überfall ereignet sich kurz darauf bei der Jagdhütte des Barons, wo Longulf den Jäger Bart erschlägt und seine kleine Tochter Gerte, die ihn an diesem Tag zur Jagd begleiten wollte, entführt. Auch Barts Leiche wird auf einen Pfahl

im Wald gespießt. Im Haus bringt er alles durcheinander und rammt von außen Pfeile in die Tür, um einen Überfall von Banditen vorzutäuschen, allerdings etwas stümperhaft (**Tag 161**).

Als die Beiden am nächsten Morgen nicht von der Jagdhütte nach Hause kommen, eilt seine Frau sofort zur Burg, um den Baron um Hilfe zu bitten (**Tag 162**).

Sollten die Charaktere zu lange für die Lösung des Falls benötigen, oder bis sie überhaupt am Ort des Geschehens eintreffen, so ereignet sich einige Tage später der letzte Mord. Der Schmied versucht Nachts ins Haus der örtlichen Kräuterfrau Lina einzudringen, sie zu erschlagen und auf einen letzten Pfahl im Wald aufzuspießen. Dabei ist er verumumt, damit man ihn nicht erkennt. Wenn die Charaktere ihn daran hindern, versucht er zu fliehen. Gelingt dies nicht, kommt es zu einem Kampf bis zum Tod (**Tag 167**).

Entkommt Longulf, steht er am nächsten Morgen wieder in der Schmiede, als sei nichts gewesen. Wird er beschuldigt, streitet er alles empört ab. Gibt es keine Beweise, so weigert sich Baron Garnhelm ihn zu verhaften. Gibt es Beweise, so wollen ihn die Wachen ins Verlies bringen. Wenn er dabei nicht fliehen kann, und seine Gegner stark in der Überzahl sind, schneidet er sich selbst die Kehle mit einem Messer durch, um nicht überwältigt und durch Folter dazu gebracht zu werden, sein Geheimnis auszuladern. (**Tag 168**, wenn die Charaktere ihm früher auf die Schliche kommen, geschieht dies alles natürlich früher).

Hinweise

Die Charaktere versuchen im folgenden herauszufinden, was geschah, indem sie Personen befragen, nach Indizien suchen und Hinweisen nachgehen.

1. Überall im Dorf herrscht düstere Stimmung.
2. Wenn man sich mit dem Wirt des »grünen Baums«, Elberich, unterhält, so kann dieser vom toten Merkus und dem fremden Händler berichten, sowie dem verschwundenen Jungen Haskel und der verschwundenen Frau des Müllers. Er weiß, dass die gefundenen Leichen in die Burg des Barons gebracht wurden.

Hinter vorgehaltener Hand erzählt er, dass es heißt, eine organisierte Räuberbande aus dem Süden mache die Gegend unsicher, aber der Baron versuche dies zu vertuschen, weil er die Lage nicht mehr im Griff habe.

Fragen die Charaktere nach, wer dies behauptet, so meint Elberich, der Schmied habe es ihm erzählt.

Eine alte Frau, die Tauben-Weni, ist ebenfalls in der Taverne und mischt sich ein:

»Das mit den Räubern ist doch alles Unsinn. Was sollten diese Wohl mit den Pfählen bezwecken? Hä? Nein, dies ist Hexenwerk. Das sieht doch jedes Kind.«

3. Fragen die Helden im Dorf herum, ob es hier eine Hexe oder ähnliches gäbe, so verweisen die Bewohner auf die

Kräuterfrau Lina, die am westlichen Rand des Dorfes etwas abseits wohne. Sie sei eine seltsame Frau, und wenn man nicht dringend Kräuter und Heilung benötige, so meiden die meisten den Kontakt.

4. Wenn die Charaktere mit den Bewohnern der Burg sprechen, werden sie an Feldwebel Onatus weiterverwiesen. Von diesem erfahren sie, dass zwei weitere Personen verschwunden sind, der Jäger Bart und seine Tochter.

Der Baron will einen erneuten Suchtrupp losschicken, beginnend bei der Jagdhütte. Wenn die Charaktere mitgehen wollen, dürfen sie dies gerne tun. Falls er vom Grafen mitgeschickt worden war, so geht auch Ritter Heimann und die 5 Soldaten des Grafen mit.

5. Der Baron kann den Helden eine Karte der Baronie zur Verfügung stellen, um sich besser orientieren zu können. Die Positionen der bisher gefundenen Pfähle kann der Hundeführer einzeichnen.

Zeichnet man auch die übrigen Pfähle ein, ergibt sich ein Kreis als Muster. Die Pfähle kann man als Eckpunkte eines Pentagramms ansehen. Man kann darauf kommen, dass in dessen Zentrum auch das Zentrum der Macht sein muss.

6. In der Tür der Jagdhütte stecken Pfeile. Im Inneren ist ein großes Durcheinander. Der Schrank ist offen, alles wurde durchwühlt, so als hätte jemand nach etwas gesucht. Außerdem gibt es keine Leichen, nur einen Blutfleck auf dem Boden. Erfahrenen Jägern, Räubern, Soldaten oder Wachen kommt dies komisch vor. In einer Jagdhütte gibt es keine großen Schätze zu erwarten, um sie auf gut Glück zu überfallen. Und wieso sollten Räuber die Leiche mitnehmen?

7. Verfolgt man die Spur des Jägers von der Jagdhütte an, so führt sie zum entsprechenden Pfahl wo immer noch die Leiche steckt. Die Männer des Baron nehmen die Leiche ab und bringen sie in die Burg.

Untersucht man die Leiche, entdeckt man, dass sie ziemlich ausgeblutet ist. Da sie auf dem Pfahl steckte, hätte dieser eigentlich die Wunde verstopfen müssen, und es hätte nicht so viel Blut austreten können. Der Pfahl scheint aber irgendwie präpariert worden zu sein, sodass das Blut in Rinnen heraus laufen und in den Boden sickern konnte. Die Leiche ist regelrecht leer gesaugt.

Die Helden können auf die Idee kommen, dass das Blut von der Erde für rituelle Zwecke aufgesaugt werden sollte.

8. Verfolgt man die Spur der Tochter, so kommt man bis zu einer Stelle, an der die Hunde wieder durchzudrehen scheinen. Weiter gehen sie nicht. Von der Tochter ist weit und breit keine Spur.

Der Hundeführer Siequart kann berichten, dass es bei der Suche nach Haskell und Ewen genauso war.

Botanisch begabte Helden können die Pflanzen Beifuß (*Artemisia Vulgaris*) und Stinkender Storchschnabel (*Geranium Robertianum*) entdecken, deren Geruch Hunde abstößt. Mit normalen Mitteln sind sie nicht dazu zu bewegen, weiter zu gehen.

9. Spricht man mit Barts Frau Camina, so berichtet diese verängstigt, dass hier Hexerei am Werk sei und dass es die Kräuterfrau im Dorf sei, die mit den Mächten der Finsternis unter einer Decke stecke. Denn an dem Tag, als ihr Mann und ihre Tochter ermordet wurden, habe sie bei ihr etwas holen wollen und dabei zufällig durch ein Fenster beobachtet, dass sie an einem kleinen Alter in ihrem Haus

Kräuter verbrannte und in einer seltsamen Sprache einen Zauberspruch gesprochen hätte. Damit hätte sie bestimmt Teufel und Dämonen angerufen, damit diese das Dorf vernichten.

10. Wenn man mit dem Müller Holder spricht, erzählt dieser von der erfolglosen Suche nach seiner Frau, mit den Hunden. Sie war zum Beerenpflücken an ihren Lieblingsplatz gegangen, aber nicht mehr zurückgekommen. Er kann ihnen auch den Platz im Wald zeigen. Dort finden aufmerksame Charaktere auch Blutspuren.

Holder weiß nicht, wo seine Frau nun ist, vermutet aber, dass die Räuberbande, die hier seit einiger Zeit ihr Unwesen treibe, sie als Sklavin halte oder vielleicht sogar an Sklavenhändler aus dem Süden verkauft hätten.

Fragt man ihn, wie er darauf komme, so erzählt er, dass der Schmied in der Taverne erzählt hätte, der Baron vermute dies.

11. Fragt man beim Baron nach, wie er darauf käme, dass Räuber hinter all dem steckten, so berichtet er, dass die Vermutung nicht auf seinem Mist gewachsen sei, sondern dass der Schmied seinen Männern erzählt hätte, er habe eines Nachts vermummte und bewaffnete Leute um das Dorf schleichen sehen.
12. Wenn man mit der Familie des Bauern Merkus spricht, so berichten diese, dass er am frühen Morgen auf das Feld ging. Als er bis zum Abend nicht wieder gekommen war, ging seine Frau am nächsten Morgen zum Baron, dessen Leute dann die Leiche gefunden hätten.
13. Spricht man mit Haskels Familie, so berichtet sein Vater Dobert, der Ziegenzüchter von der erfolglosen Suche nach seinem Sohn, und dass es endlich Zeit wäre, den Baron

fort zu jagen, weil er die Dörfler nicht mehr beschützen könne. Selbst seine Hunde seien zu blöde, um eine Spur zu verfolgen.

14. Jäger oder Charaktere, welche der Spurensuche mächtig sind, können, wenn sie darauf aufmerksam gemacht werden, die seltsamen Pflanzen verfolgen, die das Weiterkommen der Hunde verhindern, und stellen dann fest, dass ein regelrechter Pfad dieser Pflanzen 3000 Schritte im Kreis durch den Wald führt. Folgt man diesem, kommt man an allen bisher errichteten Pfählen mit den Leichen vorbei.
15. Versuchen die Helden in den Bannkreis einzudringen, werden sie von dem magischen Sicherheitsmechanismus als Fremde erkannt und am Vorwärtskommen gehindert. Aufmerksame Charaktere spüren zunächst eine offensichtlich drohende Gefahr. Gehen sie dennoch weiter, schießen überall Wurzeln aus dem Boden, die die Füße und Unterschenkel umwickeln und an Ort und Stelle festhalten. Dies verursacht zwar nur leichte Quetschungen, und die Wurzeln können mit Waffen zerschlagen werden, doch schon beim nächsten Schritt geht es wieder von vorne los.

Die Charaktere sollten schnell merken, dass es besser ist, sich erst einmal zurückzuziehen, um nicht nach einigen Dutzend Schritten vor Erschöpfung zusammenzubrechen.

Außerdem sollte schnell klar werden, dass hier mächtige Magie am Werk ist.

Experimentiert man etwas mit diesem Sicherheitsmechanismus, so kann man feststellen, dass Charaktere, welche immun gegen Magie sind, nicht erkannt und auch nicht behelligt werden. Und auch kleine Tiere, die in den Wald gehören, scheinen ihn nicht auszulösen.

16. Untersucht ein medizinisch bewandelter Charakter die

Leichen, so erkennt er, dass ihnen die Köpfe mit einem schweren eckigen Gegenstand eingeschlagen wurden, einem Hammer oder ähnlichem.

Kommen die Helden auf den Schmied, so können sie dort einen blutigen Hammer zwischen all dem anderen Werkzeug finden.

17. Wenn die Charaktere sich die Pfeile von den Tatorten genauer ansehen und sich ein wenig damit auskennen, stellen sie fest, dass die Pfeile nicht sehr professionell gefertigt sind.

Kommen die Helden auf den Schmied, so können sie dort noch einige weitere dieser Pfeile finden.

18. In der Schmiede von Longulf können die Charaktere die kleine Holzstatue finden. Wenn magisch begabte Helden sie untersuchen, stellen sie fest, dass ein Fluch darauf lastet.

19. Sprechen die Helden mit Lina, so ist diese zunächst etwas abweisend:

»Na, haben Euch die falschen Anschuldigungen endlich zu mir geführt? Was wollt Ihr? Wenn ihr keine Kräuter kaufen wollt, dann geht zurück zu Euren Freunden.«

Gewinnt man ihr Vertrauen, so er erzählt sie:

»Wisst Ihr, seit Jahren lindere ich ihre Regelschmerzen, kuriere das Bauchweh ihrer Kinder, Sorge dafür, dass ihre Männer sie länger beglücken. Doch vertrauen sie mir? Nein. Sie behaupten, ich würde ihnen ihre Männer abspenstig machen. Sie behaupten, ich sei mit finsternen Mächten im Bunde. Sie laden mich nie zu ihren Festen ein. Aber das ist wohl mein Los, das ich zu ertragen habe.«

Auch wenn sie es nicht offen zu gibt, ist Lina doch eine Hexe, und Wissende können dies auch an dem violetten Schein um ihre Iris erkennen.

Wird sie gefragt, was sie dann am Tag von Barts Ermordung gezaubert hätte, erklärt sie, dass sie einen Schutzzauber über das Dorf gelegt hätte.

Auf die Leichen angesprochen erklärt Lina:

»Natürlich ist das mit den Räubern alles Unsinn. Aber ich bin es nicht, die ihr sucht. Ich bin nur eine einfache Kräuterfrau. Solche finsternen Rituale liegen außerhalb meiner Macht. Hier ist etwas viel älteres am Werk.

In einem alten Rezeptbuch meiner Großmutter habe ich Aufzeichnungen gefunden, die von eben solchen Ritualen berichten, die sich vor vielen Jahren schon einmal ereignet hatten, doch sie hat mir persönlich nie davon erzählt. Und auch sonst niemand im Dorf scheint sich daran zu erinnern.

Dort erwähnte meine Großmutter auch einen Namen: Baba Jaga. Mir sagt dies leider nichts, aber vielleicht Euch.«

Charaktere, die sich mit Märchen und Mythen auskennen, können von der Baba Jaga wissen.

20. Von Lina kann man erfahren, dass Erdmagie durch Verstreuen von Salz unterbrochen werden kann. Außerdem vermutet sie, dass man den magischen Sicherheitsmechanismus überlisten könnte, wenn man die Aura von etwas ausstrahlen würde, das ein natürlicher Teil des Waldes wäre.
21. In der Burg des Barons lagern ein paar Säcke Salz. Da diese jedoch recht wertvoll sind, wird er sie den Charakteren nur überlassen, wenn sie sie ihm teuer bezahlen oder ihm eine wirklich gute Erklärung liefern und ihn überzeugen.

22. Wenn die Charaktere wirklich Linas Freundschaft gewinnen, z. B. weil sie ihr Leben vor Longulf retten, so ist sie bereit, ihnen ihre ganze Macht zu offenbaren. Dann kann sie mit ihnen einen rituellen Zauber vollziehen, welcher die Charaktere für einige Stunden in Waldtiere verwandelt. Als solche werden sie von den Sicherheitsmechanismen nicht erkannt.

Das Ende

Die Zählung der Tage eines Jahres beginnt mit dem Tag 1 am Tag nach der Wintersonnenwende und endet mit Tag 360 am Tag der nächsten Wintersonnenwende.

Am Tag 180 wird allgemein die Sommersonnenwende gefeiert, die Mitte des Jahres, und Zeit höchster magischer Kraft.

Dieser Tag ist es auch, an welchem die Baba Jaba von Forstfeld den Bannkreis ihrer Macht durch ein Ritual erneuern muss. Dieses Blutopfer an Mutter Erde sichert ihr die Gewalt über die Natur in ihrem Herrschaftsbereich rund um ihre Hütte im Wald.

Sie war es, die den Greif mit dem Armband verzaubert hat, damit er größere Truppen, die sich dem Dorf nähern, angreift. Und sie hat auch den Schmied Longulf verflucht, und für sie begeht er die Morde. Die Opfer speißt er auf Pfähle, die im Wald um die Hütte der Hexe angeordnet sind. Sie bilden die Eckpunkte eines Pentagramms und begrenzen zugleich den Bannkreis.

Um den Jägern die Spurensuche zu erschweren hat die Baba Jaga entlang dieser Grenze auch all die Kräuter wachsen lassen, welche die Hunde abschrecken. Und sie hat den magischen Schutzmechanismus beschworen, der Eindringlinge mit Wurzeln festhält.

Wenn das Blut der Opfer an den Pfählen in den Boden gesickert ist, so will sie die entführten Kinder am Tag 180 ebenfalls opfern und verspeisen. Damit nimmt sie deren Kraft auf und erneuert ihre Unsterblichkeit.

Lassen es die Charaktere soweit kommen, ist es nicht mehr möglich die Baba Jaga zu vernichten. Auch gerät alles was ge-

schehen ist, auf magische Weise in Vergessenheit, so wie es alle sieben Jahre der Fall ist. Nur die Charaktere, welche keine Einwohner des Dorfes sind, behalten ihre Erinnerung. Doch niemand glaubt ihnen. Es ist nicht möglich, die Bewohner oder den Baron zu überzeugen, und wenn sie zu hartnäckig sind, so legt man ihnen nahe, das Dorf zu verlassen.

Hatten sich die Charaktere in den Fall eingemischt, so besitzt die Baba Jaga nun wieder genügend Kraft, um die Charaktere aus der Ferne anzugreifen. Sobald diese sich im Wald befinden, schießen von allen Seiten blitzschnell Wurzeln und Äste auf sie zu, durchbohren und umschlingen sie und pressen ihnen die Lebenskraft aus, bis sie bewusstlos sind. Wenn sie wieder aufwachen, liegen Sie verwundet im Wald und haben seltsame Amulette um ihren Hals: »Eidars heilige Dreifaltigkeit« (siehe Kapitel *Schätze* auf Seite 25)

Die Ketten der Amulette sind fest um den Hals geschlossen und können ohne weiteres nicht zerstört oder abgenommen werden. Wenn die Helden anschließend versuchen, den Bannkreis zu betreten, so entzieht es ihnen automatisch ihre Lebenskraft, bis sie den Kreis verlassen oder sterben. Auch können sie sich nicht mehr als 14 Schritt von einander entfernen. Andernfalls entzieht auch das ihnen die Lebenskraft.

Diesen Fluch bzw. die Amulette wieder loszuwerden, ist ein neues Abenteuer.

Kommen die Charaktere jedoch der Baba Jaga vor dem **Tag 180** auf die Schliche und schaffen sie es, den Bannkreis betreten, so können sie versuchen, die Hexe zu stellen.

Sind sie dabei auf magische Weise getarnt (z. B. als Waldtiere) oder allesamt immun gegen Magie, so werden sie nicht entdeckt und kommen unbehelligt ins Zentrum zur Hütte der Baba Jaga.

Gehen die Helden jedoch aggressiv vor (z. B. durch Salzstreuen oder Aufhebungszauber, so werden sie zwar nicht mehr von den Wurzeln behelligt, doch die Baba Jaga hetzt der Reihe nach 2 Wölfe und einen riesigen Bären auf sie. Und schließlich wer-

den auch noch die Bäume um die Hütte herum lebendig und verprügeln die Charaktere mit ihren Ästen.

Wissen die Helden bereits, dass eine Baba Jaga hinter allem steckt, so hören sie bei jedem Schaden, den sie einstecken müssen, ein hysterisches Lachen oder die Worte: »Kehrt um! Flieht! Rettet Euer Leben!«

Kommen die Charaktere auf die Idee, die blutige Erde um die Pfähle herum ausheben zu lassen, so schwächt dies die magische Kontrolle der Baba Jaga über den Wald. Auf diese Weise wird ebenfalls der Schutzmechanismus deaktiviert, und die Wurzeln können die Eindringlinge nicht mehr belästigen, aber auch dies zählt als aggressives Vorgehen.

Erst wenn sie in die Hütte eindringen, kommt es zum Showdown. Die Hütte wirkt innen geräumiger als man von außen vermuten würde. Dennoch besteht sie nur aus einem einzigen, großen Raum mit einer Schlafecke, einer Kochstelle, einem großen Kessel, einigen Regalen, einem Schrank, einem Tisch und Stühlen, sowie einem eisernen Käfig, in dem die beiden Kinder Haskel und Gerte zusammen gekauert sind und sich ängstlich umarmen.

Die Hexe bekämpft die Charaktere persönlich, unter ständigem Kichern und Kreischen. Sie zu verletzen ist wegen ihrer harten, borkenartigen Haut nicht leicht.

Solange die Angreifer noch nicht in Nahkampfreichweite sind, verwendet sie ihre Magie, um aus den Holzwänden ihrer Hütte Hols Bretter schnellen zu lassen, welche die Charaktere schlagen. Sie scheinen immer aus der Seite zu kommen, welcher man den Rücken zuwendet. Außerdem erhebt sich die Hütte auf ihre Beine und wackelt, um die Angreifer aus dem Gleichgewicht zu bringen. Gelingt dies, so öffnen sich die Planken im Boden ein Stück und klemmen die Füße des Opfers ein.

Geht ein Gegner auf Nahkampfdistanz, so bestehen ihre Angriffe darin, ihn anzuspringen und ihre eisernen Zähne in ihn zu schlägt. Erst wenn ein Angriff gegen sie gelingt löst sie sich

wieder und geht auf Distanz. Am besten hilft Feuer gegen die Hütte und die Baba Jaga selbst.

Sollte die Baba Jaga die Charaktere besiegen, so brechen diese bewusstlos zusammen. Die Hexe hält sie jedoch am Leben und im Koma, bis sie ihr Ritual am **Tag 180** vollendet hat. Danach wachen sie irgendwo im Wald wieder auf, völlig verdreckt und mit vollen Hosen. Es ist die gleiche Situation wie bereits oben beschrieben, wenn die Helden die Frau erst gar nicht rechtzeitig finden.

Ist die Baba Jaga jedoch endlich besiegt, so ist ein Furcht erregendes Kreischen zu hören und sie fällt in sich zusammen. In wenigen Sekunden verschrumpelt sie zu einer braunen knorrigen Mumie. Auch ihre Hütte bleibt von nun an regungslos liegen. Die ehemaligen Hühnerbeine erstarren und verwandeln sich in knorrige Wurzeln.

Nun können die Charaktere sich umsehen und den Käfig öffnen, um die Kinder zu befreien. Diese bleiben immer noch etwas verängstigt im Käfig sitzen und sind nur durch gutes Zureden dazu zu bewegen, den Charakteren zu folgen.

Zwischen der ganzen Habe der Baba Jaga sind einige interessante Schätze zu finden (siehe Kapitel *Schätze* auf Seite 25).

In einem Regal liegt eine Holzschale mit Edelsteinen.

In einem anderen steht eine kleine Holzstatue, welche eine nackte, mollige und vollbusige Frau mit mahnend erhobenem Zeigefinger darstellt. Sie soll Erdmutter Ura darstelle, ist ebenfalls verflucht und dient dazu, mit Hilfe der anderen Statue, welche Fila die Frühlingsgöttin darstellt, den Schmied zu kontrollieren.

Zu guter Letzt ist auf einem Tischchen ein Pentagramm mit Blut gemalt. In dessen Mitte liegen drei Amulette und ein beschriebener Zettel, der am unteren Rand verkohlt und nicht mehr lesbar ist. Dies sind die Amulette, welche die Baba Jaga verflucht hat und den Charakteren umlegen würde, wenn sie diese besiegt hätte.

Legen die Charaktere die Amulette selbst an, trotz der warnenden Worte auf dem Zettel, so trifft sie der gleiche Fluch, wie oben beschrieben, aber zumindest ist die Baba Jaga bereits besiegt. In diesem Fall können die Helden die Amulette ebenfalls nicht abnehmen und müssen den Fluch in einem neuen Abenteuer wieder loswerden, doch sie können sich im ehemaligen Bannkreis ungehindert bewegen.

Der Bann über den Wald ist gebrochen und die Charaktere können, zusammen mit den Kindern, unbehelligt ins Dorf zurückkehren. Sobald einer der Bewohner sie sieht, ruft er lautstark die übrigen Bewohner zusammen, und die Helden werden gebührend gefeiert. Die Eltern der Kinder kommen angelaufen und umarmen ihre Kleinen. Langsam tauen diese auch wieder auf und erzählen, von der alten Frau und vom Schmied:

Haskel: *»Longulf hat uns gefangen und zur alten Frau gebracht.«*

Gerte: *»Der hat sie immer Herrin genannt.«*

Haskel: *»Die Alte hat uns in den Käfig gesperrt und gefüttert.«*

Gerte: *»Sie hat uns zwar nix getan, aber die war so seltsam.«*

Haskel: *»Ja, die hat immer mit einer anderen Frau gesprochen. Die hab' ich aber nie gesehen. Und gestritten haben die auch manchmal.«*

Gerte: *»Ich habe so Angst gehabt. Die Alte hat der anderen erzählt, dass sie uns fressen will, wenn der Tag 180 kommt, denn dann ist das Blutopfer besiegelt und der nächste Zirkus der Macht kann beginnen.«*

Die schizophrene Baba Jaga hat tatsächlich oft mit sich selbst gesprochen und meinte natürlich das Blutopfer müsse besiegelt werden, damit der nächste Zyklus der Macht beginnen könne. In ihrer Aufregung hatten die Kinder dies jedoch falsch verstanden. Aber das sollten die Charaktere schnell aufklären können.

Erfährt der Baron von der erfolgreichen Rettung, so lässt er sich sogar dazu herab, sich von seinen Dienern ins Dorf tragen zu lassen, um den Helden zu danken und sich die gesamten Ereignisse bei einem Bier in der Taverne berichten zu lassen.

»Ja, Sakrament noch mal! Das habt Ihr ja großartig gemacht. Nun erzählt schon, was war das für ein Scheiß, da draußen im Wald?«

Wenn sie alles haarklein berichtet haben, rülpst er zufrieden und meint:

»Piss die Wand an! Da steht unser verdammtes Kaff ganz schön in Eurer Schuld. Sicherlich kann ich Euch nicht eine solch enorme Belohnung geben, wie der Graf, aber ich will mich nicht lumpen lassen. Jeder von Euch soll einen Gulden erhalten, und solltet ihr wieder einmal in diese Gegen kommen, so will ich verdammt sein, wenn Euch die Leute auch nur einen Heller für Speis', Trank oder Unterkunft berechnen sollten. Und jetzt wollen wir feiern. Los Wirt, bring mehr zu saufen und lad' das ganze Dorf ein.«

Und so neigt sich ein weiterer Tag und ein weiteres Abenteuer dem Ende zu.

Schätze

Im Laufe des Abenteuers lassen sich einige Schätze und wertvolle Artefakte finden, die hier zusammengefasst werden:

Name:	»Uras Idol des mütterlichen Befehls«
Beschreibung:	Eine kleine, hölzerne Statue, welche Ura, die Erdmutter darstellen, nackt, mollig, mit vollen Brüsten und mahnend erhobenem Zeigefinger
Wirkung:	Wer diese Statue besitzt, kann den Geist desjenigen kontrollieren, der »Filas Idol der empfangenden Tochter« besitzt.

Name:	»Filas Idol der empfangenden Tochter«
Beschreibung:	Eine kleine, hölzerne Statue, welche Fila, die Frühlingsgöttin und Tochter Uras, darstellt, nackt, schlank, kniend, mit gesenktem Kopf und nach vorne ausgestreckten, empfangenden Händen
Wirkung:	Wer diese Statue besitzt, dessen Geist wird von dem beherrscht, der »Uras Idol des mütterlichen Befehls« besitzt.

Name:	Baba Jagas Vermögen
Beschreibung:	Eine hölzerne Schale mit bunten Edelsteinen im Wert von 4 Gulden
Wirkung:	Nichts besonderes

Name:	»Eidars heilige Dreifaltigkeit«
Beschreibung:	Drei rotgoldene Amulette, eines mit dem Abbild eines Kopfes, eines mit dem eines starken Armes und eines mit dem eines Herzens, und alle samt mit dem Abbild eines Phönix, dem Symbol Dals, dem Gott des Feuers
Wirkung:	<p>Die Amulette wurden vor langer Zeit, während des Kriegs der Götter, von Hohepriester Eidar geschaffen, und von Eliteeinheiten der Paladine genutzt. Sie stellen die drei Aspekte einer Person dar: Geist, Körper und Seele. Werden die Amulette drei Personen umgehängt, so sind deren Leben untrennbar miteinander verbunden. Sie zählen als ein heiliger Körper, können telepathisch miteinander kommunizieren und ihre magischen Energien untereinander austauschen. Außerdem wirken Zauber welche einer von ihnen spricht, und welche normalerweise nur ihn selbst beeinflussen würden, automatisch auch auf die beiden anderen Amulettträger. Zu guter Letzt wird die Lebenskraft aller Feinde, welche die Paladine besiegen, zu dem Altar transferiert, auf welchem die Amulette geweiht wurden, um den Tempel und seine Priester zu stärken. Der Nachteil ist, dass diese enge Verbindung dazu führt, dass die Träger sich nicht weiter als 25 Schritte voneinander entfernen können. Andernfalls wird ihnen die Lebenskraft ausgesaugt. Die Baba Jaga ist an die Amulette herangekommen und hat diese Verflucht, um die innewohnende Macht zu korrumpieren und für ihre Zwecke zu nutzen. Die mechanisch unzerstörbaren Ketten der Amulette ziehen sich zu, sodass sie nicht mehr entfernt werden können. Außerdem sind die Träger als heilige Wesen nicht mehr in der Lage Bannkreise des Bösen zu betreten. Sie will sich auf diese Weise unfreiwillige Streiter schaffen, welche die Lebenskraft ihrer besiegten Feinde zu ihrer Hütte transferieren, ihr selbst aber nicht gefährlich werden können.</p>

Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

Name/Rolle:	Baba Jaga, eine alte irre Naturzauberin (150%) und Jägerin (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Unentdeckt bleiben, die Macht erneuern und den nächsten Zyklus einleiten
Erscheinung:	Drahtig, fettige, lange, graue Haare, runzeliges Gesicht, leichte Rüstung durch braune, ledrige Haut (~25%/±0%), Eisenzähne (zählen als kurze Stichwaffen, nicht als unbewaffnet)
Persönlichkeit:	Schizophren, abgrundtief böse, schlau, kann Flüche sprechen, Bannkreise ziehen, Tiere rufen, Tiere und Pflanzen kontrollieren, im Kessel fliegen, ihre magische Hütte auf Hühnerbeinen kontrollieren
Ausrüstung:	Fußlappen, beiges, sackähnliches Kleid, Knochenketten, Knochenstab

Personen

Name/Rolle:	Der Bär, ein großer (x2/-25%) und starker (+25%) Lauerjäger und Sammler (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Jagen (Einzelgänger), Früchte sammeln, fressen, fortpflanzen, eventuell Nachwuchs beschützen
Erscheinung:	Braunes Fell, stämmiger, muskulöser Körper, scharfe Zähne und Krallen
Persönlichkeit:	Aggressiv, wenn hungrig, scheu und desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Beute (kleinere Tiere, Fische, Früchte), greift an, wenn er von kleinerem oder gleich großem Gegner bedroht oder in die Enge getrieben wird, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 50% der Angriffe) und Zähne (bei 50% der Angriffe) als Waffen
Name/Rolle:	Ein sehr großer (x4/-50%), magisch animierter Baum, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), extrem starker (+100%) aber sehr langsamer (-50%) Diener eines Naturzaubers (50%) aus den adarischen Wäldern (100%) mit hoher Ausdauer (+100%)
Ziele:	Dem Naturzauberer der, ihn geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Großer Baum irgend einer Spezies, kann sich langsam bewegen und mit seinen Ästen handeln oder angreifen
Persönlichkeit:	Gehorsam, Gewissenhaft, zielstrebig, fürchtet sich vor Feuer
Ausrüstung:	Harte Äste als Waffen
Name/Rolle:	Camina, Barts Gemalin, eine Hausfrau und Mutter (100%), Gärtnerin (75%) und Handarbeiterin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Ihren Mann und ihre Tochter wiederbekommen, den Schuldigen bestrafen
Erscheinung:	Normale Figur, braune, lockige Haare, helle Haut, grüne Augen
Persönlichkeit:	Wütend, verzweifelt, gibt allem und jedem die Schuld an ihrem Unglück
Ausrüstung:	Weißes Haube, blaues Kleid mit weißer Schürze, Sandalen
Name/Rolle:	Dober, Haskels Vater, ein aufbrausender Ziegenzüchter (100%), Kartenspieler (75%) und notorischer Jammerer (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Ein gutes Auskommen haben, seinen Sohn zurückbekommen, die Schuldigen bestrafen
Erscheinung:	Hager, schwarzes, kurzgeschorenes Haar, wettergegerbte Haut, braune Augen
Persönlichkeit:	Aufbrausend, wütend, voreilig, enttäuscht von der Obrigkeit
Ausrüstung:	Einfache, braune Kleidung, Holzschuhe

Name/Rolle:	Elberich, der neugierige Wirt der »Taverne zum grünen Baum« (100%), Klatschmaul (75%) und Angler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Geld verdienen, ein gutes Leben führen, die Gäste zufrieden stellen, auf dem Laufenden bleiben
Erscheinung:	Dick, Glatze, helle Haut, roter Kopf, braune Augen
Persönlichkeit:	Fröhlich, neugierig, ehrlich, liebt Klatsch und Tratsch
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, Holzschuhe, weiße Schürze, Wischlappen, Geldbeutel

Name/Rolle:	Baron Garnhelm von Forstenfeld, älterer Territorialverwalter (100%), ehemaliger Hauptmann (100%) und Weinkenner (50%) aus dem adarischen Landadel (100%) ohne Beine (-100%, wenn Beine nötig)
Ziele:	Recht und Ordnung aufrecht erhalten, Täter zur Strecke bringen
Erscheinung:	Bullige Figur, braunes, kurzes Haar, bleiche Haut, graugrüne Augen, keine Unterschenkel
Persönlichkeit:	Rauer Bursche, derbe Sprache, etwas verbittert, etwas herrisch, trinkt und isst gern
Ausrüstung:	Teure, rote Kleidung, zum Hut gebundene rote Gugel, rote Brigantine (-50%/~25%), Dolch, leichte Armbrust

Name/Rolle:	Gerte, ein Mädchen, leidenschaftliche Naturliebhaberin (50%) und kleine Hausfrau (25%) aus dem adarischen Volk (75%)
Ziele:	Einmal eine Jägerin werden und viele Kinder kriegen
Erscheinung:	Braune, lockige Haare, helle Haut, blaugrüne Augen
Persönlichkeit:	Fröhlich, liebt den Wald und die Jagd mit ihrem Vater
Ausrüstung:	Blaues Kopftuch, beiges Kleid, Sandalen, Ledergürtel mit Täschchen und Messer

Name/Rolle:	Der Greif, ein sehr großer (x4/-50%) und sehr starker (+50%) Lauerjäger (100%) aus den adarischen Bergen (100%)
Ziele:	Jagen, fressen, fortpflanzen
Erscheinung:	Hellbraunes Fell am Körper, dunkelbraune Feder an Flügel und Vorderbeinen, Adlerkopf mit scharfem Schnabel, scharfe Vogelkrallen an Vorderbeinen
Persönlichkeit:	Agressiver Jäger in offenem Gelände, jagt meist Tiere, hält sich von Ortschaften fern, durch Ranke am Bein, mit Knochenrunen, von der Baba Jaga kontrolliert
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Krallen (bei 40% der Angriffe) und scharfer Schnabel (bei 40% der Angriffe) als Waffen, Lähmungsschrei (bei 20% der Angriffe)

Personen

Name/Rolle:	Haskel, ein Junge, fröhlicher Ziegenhirte (50%) und Flötenspieler (25%) aus dem adarischen Volk (75%)
Ziele:	Seine Familie nicht enttäuschen, genau so gut Flöte spielen wie Siequart
Erscheinung:	Schwarzes, kurzgeschorenes Haar, wettergegerbte Haut, braune Augen
Persönlichkeit:	Fröhlich, offenherzig
Ausrüstung:	Einfache braune Kleidung, Strohhut, barfuß, Flöte, Stock
<hr/>	
Name/Rolle:	Sir Heimann von Riemenberg, ein Ritter des Grafen (100%), Freund der Jagd (75%) und Theaterliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Dem Grafen dienen, seine Familie schützen, Ruhm und Ehre erlangen
Erscheinung:	Groß, durchtrainiert, schwarzes, schulterlanges Haar, helle Haut, graublaue Augen
Persönlichkeit:	Höflich, ritterlich, etwas arrogant
Ausrüstung:	Teure, blaue Kleidung, Umhang, Plattenharnisch (~75%–50%) mit riemenberger Wappen, Dolch, Langes Schwert
<hr/>	
Name/Rolle:	Hillfrie, Merkus Gemalin, eine ältere Bäuerin (125%), Mutter (75%) und Flötenspielerin (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Bei der Familie ihres Sohnes unterkommen
Erscheinung:	Schlank, schwarze lange Haare, mit grauen Strähnen, wettergegerbte Haut, braune Augen
Persönlichkeit:	Verzweifelt, resigniert, will eigentlich auch nicht mehr leben
Ausrüstung:	Braune Haube, beiges Kleid mit weißer Schürze, Lederschuhe
<hr/>	
Name/Rolle:	Holder, Ewens Gemahl, ein trauriger Müller (100%) Schnapsbrenner (75%) und Angler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Ein gutes Auskommen haben, Gewissheit über seine Frau bekommen, die Schuldigen bestrafen
Erscheinung:	Drahtig, blondes, langes Haar, Pferdeschwanz, blaue Augen
Persönlichkeit:	Einfaches Gemüt, traurig, nahe am Wasser gebaut
Ausrüstung:	Braune, einfache Kleidung, weiße Schürze, Holzschuhe

Name/Rolle:	Lina, eine enttäuschte Kräuterfrau (100%), Dorfhexe (100%) und Tierfreundin (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Ein gutes Auskommen haben, den Leuten helfen, nicht all zu offensichtlich hexen
Erscheinung:	Hübsch, langes, lockiges, rotes Haar, grüne Augen
Persönlichkeit:	Klug und selbstsicher, sehr direkt, etwas enttäuscht von der Welt, aber trotzdem gutherzig, kann Böses entdecken, Flüche brechen, Gegner beruhigen, Wunden heilen, Schutzkreise ziehen, Tieren rufen, mit ihnen reden, Tiergestalt annehmen
Ausrüstung:	Grünes Kleid mit großem Ausschnitt, Halskette, beige Schürze, Sandalen

Name/Rolle:	Meister Longulf, ein besessener Schmied (100%), Wilderer (75%) und Trinker (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Unerkannt bleiben, Baba Jagas Willen ausführen, lieber sterben, als sie zu verraten
Erscheinung:	Stämmig, dunkelblonde, verschwitzte, lange Haare, Stoppelbart, graublaue Augen
Persönlichkeit:	Einfacher Handwerker, eigenbrödlisch, durch Fluch, unter Baba Jagas Kontrolle und extrem stark Wegen Besessenheit: - sehr stark (+25%) - sehr ausdauernd (+50%) - keine Benommenheit oder Schmerzen
Ausrüstung:	Beiges Hemd, braune Kniebundhose, braune Lederschürze, Lederschuhe, Hammer, Bogen

Name/Rolle:	Onatus, der Feldwebel Garnhelms (100%), penibler Waffenmeister (75%) und Pferdliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Für Recht und Ordnung sorgen, seinen Sauhaufen von Soldaten auf Vordermann bringen
Erscheinung:	Durchtrainiert, schwarze, kurze Haare, Vollbart, braune Augen
Persönlichkeit:	Dem Baron treu ergeben, gesetzestreu, militärisch zackig, etwas pedantisch und stur
Ausrüstung:	Rote Kleidung, braune Stiefel und Brigantine (-50%/-25%) mit forstenfelder Wappen, Eisenhut, Dolch, Schwert, Buckler (-25%)

Personen

Name/Rolle:	Siequart, der Hundeführer Garnhelms (75%), Flötenspieler (50%) und Naturfreund (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Ein gutes Auskommen haben, seinem Herrn dienen, die Hunde schützen
Erscheinung:	Hager, blondes kurzes Haar, blaue Augen
Persönlichkeit:	Einfaches Gemüt, macht was man ihm sagt, liebt Hunde und Musik
Ausrüstung:	Einfache, braune Kleidung, beige Gugel, weiche Lederschuhe, Dolch am Gürtel, Beutel mit Hundefutter, Flöte

Name/Rolle:	Tauben-Weni, eine alte rechthaberische Taubenzüchterin (100%), Tratschtante (75%), Bäuerin (50%) und Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Volk (75%)
Ziele:	Die Tauben versorgen, ein gutes Leben führen, auf dem Laufenden bleiben
Erscheinung:	Drahtig, langes, graues Haar, zu Zöpfen geflochten, graue Augen
Persönlichkeit:	Rechthaberisch, resolut, neugierig, liebt Klatsch und Tratsch
Ausrüstung:	Braunes Kleid, weiße Schürze, weiße Haube, Sandalen

Name/Rolle:	Der Wolf, ein kleiner (x0,5/+25%) Hetzjäger (100%) aus den adarischen Wäldern (100%)
Ziele:	Jagen (im Rudel), fressen, fortpflanzen, eventuell Nachwuchs beschützen
Erscheinung:	Grauschwarzes Fell, ausdauernder Körper, scharfe Reißzähne
Persönlichkeit:	Aggressiv, wenn hungrig, scheu und desinteressiert, wenn satt, sucht aktiv nach Beute und hetzt sie bis zur Erschöpfung, greift an, wenn er von kleinerem oder gleich großem Gegner (im Rudel auch bei größeren Gegnern) bedroht oder in die Enge getrieben wird, verteidigt Nachwuchs, flieht, wenn unterlegen
Ausrüstung:	Dickes Fell als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Reißzähne als Waffen

Name/Rolle:	Eine sehr kleine (x0,25/+50%), magisch animierte Wurzel, gehorsamer, schwer verwundbarer (-50%), Diener eines Naturzauberers (50%) aus den adarischen Wäldern (100%) mit hoher Ausdauer (+100%)
Ziele:	Dem Naturzauberer der, sie geschaffen hat, dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Kleine Wurzel im Waldboden, kann sich bewegen, aber nicht den Ort ihres Wachstums verlassen, kann peitschen, nach Dingen greifen und umschlingen
Persönlichkeit:	Gehorsam, Gewissenhaft, zielstrebig, fürchtet sich vor Feuer
Ausrüstung:	Hartes Wurzelholz als Waffen

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-spielercharakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

Sonstige Personen, männlich

Name/Rolle: Basedur,

Name/Rolle: Rugart,

Name/Rolle: Assbart,

Name/Rolle: Tolius,

Sonstige Personen, weiblich

Name/Rolle: Alba,

Name/Rolle: Brina,

Name/Rolle: Seride,

Name/Rolle: Melli,
