



Gerd Hupperich

Die Frau ohne Schatten

Das Grüne Sigill - Teil 1

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 3 bis 4



Inhaltsverzeichnis

Gerd Hupperich

Die Frau ohne Schatten

Das Grüne Sigill	5
Übersicht für den Spielleiter	5
Abenteuerinhalte	5
Im Zeichen des Sigills	5
Wycca - Die Hexen Albas	6
Thame in Kürze	7

Die Frau ohne Schatten	9
Treiben auf dem Draugmarkt	10
Ein Haus der Dunkelheit	14
Die Geschichte von der verstoßenen Seele	14
Bei der Frau ohne Schatten	18
Beschreibung des Rabenhauses	20
Auf der Suche nach dem verlorenen Schatten	27
Das Ende des Abenteuers	33

Anhang	37
Magischer Almanach	37
Nichtspielerfiguren	38



Das Grüne Sigill

Übersicht für den Spielleiter

Das Grüne Sigill ist eine kleine Kampagne in der albischen Stadt Thame und deren weiterer Umgebung für eine ausgewogene Gruppe von 5-7 Spielerfiguren der Grade 3-4. Sie besteht aus den drei Abenteuern *Die Frau ohne Schatten*, *Der Pfeil des Jägers* sowie *Die Brut der Kröte*. Alle drei Abenteuer können aber auch voneinander unabhängig gespielt werden. Zwischen den Ereignissen vergeht jeweils genügend Zeit, damit die Spielerfiguren sich auf andere kleinere Abenteuer einlassen und auch neue Fähigkeiten lernen und alte verbessern können.

Das Spielen der Abenteuer muss nicht zwingend in der vorgesehenen Abfolge geschehen. Der Spielleiter kann auch *Die Brut der Kröte* als Anfang wählen. Allerdings erfordert die Änderung der Reihenfolge einige Anpassungen. Zum Beispiel können die Anhänger Samiels in *Die Brut der Kröte* keine Flüchtlinge aus Thame sein, wenn dieses Abenteuer zuerst gespielt wird, da ihr Zirkel erst im Laufe der anderen beiden Abenteuer zerschlagen wird.

Die Frau ohne Schatten sollte allerdings vor *Der Pfeil des Jägers* spielen, denn im zweiten Abenteuer leiden die Spielerfiguren noch unter dem schlechten Ruf, den sie sich im ersten Abenteuer eingehandelt haben, und sie beobachten ihre „vertrauenswürdige“ Auftraggeberin aus *Die Frau ohne Schatten* bei der Herstellung der finsternen Zauberpfeile.

Abenteuerinhalte

Die Frau ohne Schatten: In Thame sucht die Hexe Udele NiRathgar die Bekanntschaft der Spielerfiguren und bittet sie um Schutz vor ihrem eigenen Schatten, den sie leichtsinnigerweise mit Leben erfüllt hat. Der dunkle Zwilling ist nun auf ihre Vernichtung aus. In Wahrheit ist die Schattenlosigkeit ein magischer Trick, mit dem Udele die Abenteuerer täuschen und gegen ihre Zwillingschwester Rubyn, die sie als ihren böse gewordenen Schatten ausgibt, aufstacheln will. Rubyn ist dem Geheimnis Udeles, Genossin des Grünen Sigills zu sein, auf die Schliche gekommen. Die Hexe hetzt die Abenteuerer auf Rubyn, um sie nach vollbrachter Tat

als Schwestermörder bloßstellen zu können. Die Betrogenen warten auf ihre Hinrichtung, werden aber am Gerichtstag überraschend entlastet. Um ihren guten Ruf in der Stadt ist es allerdings geschehen.

Der Pfeil des Jägers: Laird Donuillh MacConuillh veranstaltet ein fürstliches Jagen im Wald von Tureliand und die Abenteuerer nutzen die Gelegenheit, um sich dabei als geschickte Jäger hervorzutun oder im herrschaftlichen Lager gut bezahlte Arbeiten zu verrichten. Eines Nachts beobachten sie im tiefen Forst Udele und deren Genossin Eurwen NiRathgar bei der Herstellung magischer Treffpfeile, die nie das Ziel verfehlen. Der siebte Pfeil ist Samiel, dem Meister des Grünen Sigills, geweiht und Colbran de Soël, dem Meister des Sonnenordens in Thame, bestimmt. Die Abenteuerer forschen nach den Personen, an die die Pfeile verteilt worden sind, damit sie das verhängnisvolle Geschoss rechtzeitig unschädlich machen können. Am Ende erhalten die Hexen die verdiente Strafe.

Die Brut der Kröte: Auf der Suche nach vermissten Mönchen aus dem Kloster zu Thame gelangen die Abenteuerer ins abgelegene Dorf Ringholt, wo sich seit kurzer Zeit ehemalige Bürger der Stadt als Bauern angesiedelt haben, um in religiöser Gemeinschaft zu leben. Sie entpuppen sich als frühere Anhänger der Hexen, die Samiel verehren und einen Basilisken erschaffen haben, mit dessen Hilfe sie die Macht über Ringholt an sich reißen konnten. Die Abenteuerer kommen dieser Hinterlist auf die Schliche und bringen das Ungeheuer zur Strecke.

Im Zeichen des Sigills

Das Grüne Sigill ist der Name eines verborgenen Hexenzirkels, der seinen Ausgang vom verschlafenen Akademie-Städtchen Cambryg nahm. An seiner Spitze steht Gilmorin NiRathgar, die mit dem Dämonenfürsten Samiel einen Pakt einging und von ihrem Meister dazu ausersehen wurde, die Gründerin eines neuen, in den albischen Städten wirkenden Zirkels zu werden. Nach und nach suchte sie in ihrem eigenen Clan begabte und unbeirrbar Genossinnen aus - in Bedrängnis geratene oder mit ihrem Standeslos unzufriedene



Frauen, die sich dem Grünen Sigill vorbehaltlos weihen und zu Gilmorins engsten Vertrauten wurden. Der Kreis vergrößerte sich aber auch um einfache Mitläufer und Helfershelfer beiderlei Geschlechts. Über ihre rein persönlichen Machtwünsche hinaus wollen die Hexen, die mittelbar unter dem Einfluss ihres charismatischen Lairds Ian MacRathgar stehen, zugleich die verhassten MacBeorns mit ihren Flüchen treffen. Die Machenschaften des Zirkels haben noch keine weiten Kreise gezogen, was sich in den hier zusammengestellten Abenteuern ändern wird.

Samiel kennzeichnete die Hexen auf der linken Brust mit einer kleinen **Tätowierung**, dem Grünen Sigill: dem Bild eines grünen geflügelten Dolches. Es gewährt den Hexen untereinander ein rein intuitives Verständnis ihrer Absichten (wie eine nur ihnen verständliche **Zeichensprache+12**). Mit dem Hexenmal besitzt der Dämon Macht über seine Dienerinnen und spürt sofort, wenn eine Hexe sich in Lebensgefahr befindet, z.B. wenn diese schwer erkrankt ist, nur noch 3 LP oder weniger besitzt oder unter die Anklage Schwarzer Magie gerät. In solchen Fällen taucht Samiel nicht zur Ret-

tung der Gefährdeten auf, sondern beendet ihr Leben, um damit die Geheimnisse des Zirkels auf alle Fälle zu wahren. Zu diesem Zweck wirkt durch die Tätowierung bis zu drei Mal nacheinander der Zauber *Verursachen schwerer Wunden*, gegen den das Opfer keinen WW:Resistenz machen darf. Findet die Hexe durch diesen Angriff den Tod, löst sich das Grüne Sigill auf und hinterlässt auf der Haut keinerlei Spur.

Die Hexen vom Grünen Sigill reden sich untereinander nur mit ihren **Geheimnamen** an (die jeweils in Anführungszeichen angegeben werden). Dies dient der Geheimhaltung vor den Priestern sowie den Spürhunden der Magieryilden oder verbirgt die Absenderin, falls zwischen den Hexen einmal ein Brief gewechselt wird. Samiel trägt als Oberherr des Zirkels den Spitznamen „**Grünwedel**“.

Jede Hexe des Sigills trägt einen **Talisman+3** gegen eine von ihr gewünschte Magieform. Die Glücksbringer werden in Cambryg hergestellt und dort von Zeit zu Zeit auch wieder aufgeladen. Trotz jeweils verschiedener Art und Form ist ihnen gemeinsam, dass darin Teile einer grünen Viper mitverarbeitet sind.

Wycca - die Hexen Albas

Albische Hexen scheuen die Öffentlichkeit, da sie fast ausnahmslos von der Kirgh (der albischen Kirche) und ihren Mitgliedern verfolgt werden. Abgelegene Wald-, Sumpf- oder Hochlandgebiete sind ihr Wohnsitz, oder sie führen ein unauffälliges Leben am Rande einer Siedlung. Fast jede Dorf- oder Talgemeinde kennt ihre **Wycca**, d.h. ursprünglich nur „Weise Frau“ und bedeutet heute auch „Hexe“, die man in Notlagen und Problemen um Rat und Hilfe angehen kann. Hier mögen sich letzte Reste niederer Magie aus voralbischer Zeit erhalten haben, aber es gibt auch Verbindungen zu den Gebräuchen im benachbarten Erainn, z.B. dass diese zauberkundigen Frauen ihre Künste ausschließlich an Frauen weitergeben.

Die Wycca sind nicht unbedingt „Hexen“ im Sinne des Regelwerks. Unter ihnen gibt es einfache Kräuterfrauen ohne jede Zauberkraft, Heilerinnen in der Art der Weisen Frauen Erainns, aber auch richtige (normale und schwarze) Hexen. Der Dämonenfürst Mestoffelyzh, der in Alba besser unter dem Namen „**der Grüne Jäger**“ oder auch **Samiel** bekannt ist, ist der bevorzugte Lehrmeister der Schwarzen Hexen, die in den Tiefen der albischen Wälder und in den zwielichtigen Vierteln der dort gelegenen

Städte hausen. In den letzten Jahren versucht der Dämon, neue Anhänger und Einfluss auch unter den besser gestellten Ständen in den Städten zu gewinnen (siehe auch das Abenteuer *Hexerjagd* in dem Band *Mord und Hexerei*). Unterstützt wird dieses Unterfangen durch die Gründung des *Zirkels des Grünen Sigills*, der alle städtischen Samielsdiener in Alba vereinen soll.

Den Jägern, Waldläufern und Vogelfreien Albas ist Samiel kein unbekannter Name, auch wenn sie ihn normalerweise nur aus den Geschichten ihres Gewerbes kennen. Doch kommt es manchmal vor, dass der Grüne Jäger sich ihnen zeigt, um sich einen Spaß mit ihnen zu erlauben oder sie zu versuchen. Zwar gibt er kein Zauberkennen an sie weiter, wohl aber ein Geschenk oder eine kleine Gunst. Dabei verfolgt der Dämon stets einen Hintergedanken: Entweder hat das Geschenk einen Haken, mit dem der Beschenkte gefoppt werden soll, oder es ist eine hinterlistige Bedingung damit verbunden. So mancher Jäger oder Waldläufer, der sein Gewerbe unehrlich betreibt, ist auch einer dauerhaften Abmachung mit Samiel, der darin eine Möglichkeit wittert, eine menschliche Seele zu bösen Taten zu verlocken, nicht abgeneigt.



Thame in Kürze

Thame ist eine aufstrebende Handelsstadt am Fuße des Artrossgebirges und gehört zum **Weald**, dem rauen Norden Albas. Die Stadt lebt recht gut vom Handel mit den Zwergen des nahen Artross-Gebirges, die bevorzugt hier Getreide, Fleisch und Wolle erstehen. Die Zwergenstadt Gimil-dum, in der König Dvarin Doppelaxt über das Zwergenreich des südlichen Artross regiert, ist nur gut eine Tagesreise entfernt. Dort beginnt auch die berühmte Zwergenstraße, eine der wichtigsten Verkehrsadern im Norden Albas. Sie führt über Thame und Dungarvan nach Wulfstead, wo Waren auf Flussbarken verladen werden können. Wer an zwergischen Arbeiten interessiert ist, kann hier gute Ware zu vergleichsweise günstigen Preisen erstehen.

In Thame leben etwa **5000 Einwohner**, darunter auch zahlreiche **Zwerge**, die in einem eigenen Viertel wohnen. Die meisten von ihnen stammen aus den Zwergenstädten des nahen Artross und sind ebenfalls loyale Untertanen des albischen Königs. Die menschliche Bevölkerung setzt sich vorwiegend aus den albischen Clans der MacConuilh und MacRathgar zusammen.

Die Stadt ist Teil des Fürstentums **Conuilhnor**, ist aber innerhalb ihrer Grenzen weitgehend unabhängig von Fürst Donuilh MacConuilh. Zusammen mit Adhelstan, Tidford, Twineyard und Wulfstead bildet Thame den **Städtebund des Wealds**, um sich gegenseitig vor machthungrigen Adligen und räuberischen Angreifern zu schützen. Da Thame mit Ausnahme einer kleinen Stadtwache keine eigenen Truppen unterhalten darf, wird von allen volljährigen Männern erwar-

tet, dass sie im Notfall die Stadt verteidigen, bis der Fürst von Conuilhnor Hilfe entsendet. Die Torwachen unterrichten alle Reisenden, die länger als drei Tage bleiben wollen, von dieser Pflicht. Das **Wappen** von Thame zeigt auf schwarzem Grund eine silberne Faust, die einen abgeknickten Pfeil hält.

Mit Ausnahme albischer Adliger, der Stadtwache und fremdländischen Gästen von hohem Rang darf niemand innerhalb der Stadtmauern auf einem **Pferd** reiten. Nach Passieren der Tore müssen die Tiere am Zügel geführt werden. Mit Ausnahme desselben Personenkreises ist es auch verboten, innerhalb der Stadt Metallrüstungen zu tragen oder schwere **Waffen** (Streitäxte, Zweihandwaffen oder ähnliches, Armbrüste) mit sich zu führen, wenn man sich nicht gerade auf dem Weg vom Stadttor zur Unterkunft oder umgekehrt befindet. Wird ein Fremder zum ersten Mal beim Verstoß gegen eines dieser Verbote erappt, belehrt ihn die Stadtwache über sein Vergehen und fordert eine geringfügige Geldstrafe (5 SS bis 5 GS, nach augenscheinlichem Wohlstand des Betroffenen). Wiederholte Verstöße führen zu schweren Strafen, die bis zur Beschlagnahme von Pferd oder Waffen und Ausweisung aus der Stadt reichen. Der Stadtvogt und der Stadtrat können einzelne Personen vom Waffen- und Rüstungsverbot ausnehmen, wenn sie offiziell als Wachen für einen Bürger der Stadt tätig sind.

Eine detaillierte Beschreibung der Stadt Thame findet der Spielleiter in der Abenteuersammlung *Start ins Abenteuer* (Zusatzmaterial zum Kodex, Zugriff über den Code des Buches). Zahlenangaben wie zum Beispiel (**T12**) hinter den Orts- und Gebäudenamen, die in *Die Frau ohne Schatten* und *Der Pfeil des Jägers* genannt werden, beziehen sich auf die Nummern des Stadtplans.







Die Frau ohne Schatten

Sie stellte sich gar freundlich, o Hensric, welche Not!
Ihn wollt' sie braten im Ofen braun wie Brot!

- aus einem albischen Kinderlied -

Worum es geht

Vor einiger Zeit kam **Rubyn NiRathgar** zufällig hinter das Geheimnis ihrer Schwester **Udele „Blümchengrün“**: der Zugehörigkeit zum Hexenzirkel vom Grünen Sigill. Bei der letztjährigen Versammlung der Samielsdienerinnen nahe Cambryg wohnte Udele leichtsinnigerweise in Rubyns Gasthof und unterschätzte die Neugier ihrer Schwester. So erhaschte diese einen Blick auf Udeles im Kamin verschwindende Rockzipfel, als die junge Hexe fliegend in den Nachthimmel hinausfuhr. Die bodenständige Gastwirtin ließ das Tablett mit einem Becher heißer Milch nicht vor Schreck fallen, sondern verbarg sich in einem Priesterloch (einer Geheimkammer für Vraidospriester aus der Jagdzeit), um die Heimkehr ihrer Schwester heimlich zu beobachten. Auf diese Weise verschaffte sie sich Einblick in Udeles Hexenkünste und erspähte auch die Tätowierung auf deren Brust. Aber sie behielt ihr Wissen für sich, um es vielleicht später zu nutzen, und trat ihrer Schwester weiterhin lächelnd entgegen.

Dies geschah **vor einem Jahr**. Mittlerweile sind die Schulden Rubyn über den Kopf gewachsen. Sie hält den Zeitpunkt für gekommen, um Udele mit der Aussicht auf Folter und dem Feuer des Scheiterhaufens zu einer großzügigen „Spende“ zu überreden. So hat sie sich mitten im Winter, ungeachtet der eisigen Kälte, nach Thame begeben und ihrer Schwester einen Besuch abgestattet. Die offenen Worte, die dabei fielen, veranlassten Udele, Rubyn aus ihrem Haus zu weisen. So leicht ließ die hartnäckige Gastwirtin sich jedoch nicht abfertigen und gab ihrer Schwester eine Galgenfrist, die Udele indessen mit Hilfe einiger kleinerer Geldzuwendungen immer wieder verlängern konnte.

Die gewonnene Zeit nutzend, entwarf die Hexe einen Plan, wie sie Rubyn zum Schweigen bringen könnte, ohne dass auch nur der Hauch eines Verdachts auf sie fiele. Dabei ist ihre Wahl auf die abenteuerlustigen Spielerfiguren, die in Thame zu Hause sind oder dort bereits in Erscheinung traten,

gefallen. Sie lädt die Abenteurer zu sich ein und tischt ihnen eine Geschichte von Herzeleid und Not auf, wie ihr Schatten durch einen magischen Spruch lebendig geworden sei und jetzt nach ihrem Leben trachte. Mit magischer Trickserei macht Udele ihren Schatten, der in Wahrheit immer noch bei ihr ausharrt, sozusagen unsichtbar. Sie unternimmt alles, damit die Abenteurer die Lügenmär glauben und Rubyn für ihr Schatten-Selbst halten. Da Rubyn ihr äußerlich vollkommen gleicht (sie sind echte Zwillingsschwester) und keine Bekannten in Thame hat, ist für Glaubwürdigkeit gesorgt. Wenn die Abenteurer so weit sind, dass sie Udele beinahe aus der Hand fressen, stellt sie Rubyn eine Falle, in der sie den Tod von der Hand der Spielerfiguren erleiden soll. Danach liefert sie die Abenteurer als die Mörder ihrer Schwester an die Obrigkeit aus und braucht sich nicht mit der Vertuschung des Verbrechens, hätte sie es selbst begangen, belasten.

Anforderungen

Das Abenteuer ist etwas ungewöhnlich, denn es beginnt mit einer Lügengeschichte, die die Fantasie der Spieler sehr wahrscheinlich stark beschäftigen wird. Die Kernhandlung selbst bietet nur wenig handfeste Aufregungen, aber vermutlich werden die Spieler vom Aberglauben und eigener Einbildung zu Mutmaßungen verführt, die den eigentlich einfachen Tatsachen dämonische Züge verleihen. Die Persönlichkeit Udele NiRathgars, die die Spielerfiguren in ihren

Dramatis Personae

UDELE „BLÜMCHENGRÜN“ NIRATHGAR - Hexe des Grünen Sigills
RUBYN NIRATHGAR - Zwillingsschwester Udeles
DONUILH MACCONUILH - Laird und Fürst von Conuilhnor
BRANDENE MACCONUILH - Waldläufer des Lairds
BARDULF - Spielmann
EDWINADOC „EDDO“ RINGBLÄSER - Gaukler
GWILLIAM - Udeles Diener
UNA UND DARLINA - Udeles Mägede



Bann zu ziehen versucht, bestimmt diese schillernde Stimmung. Der Spielleiter soll das Bestrickend-Unschuldige und zugleich Beunruhigend-Abgründige im Wesen der Hexe so gut darstellen, wie es ihm möglich ist. Die Gruppe der Abenteurer kann beliebig zusammengesetzt sein und bei Bedarf auch nur aus 2-3 Spielerfiguren bestehen. *Die Frau ohne Schatten* beginnt im frühen Wintermond des **Draug** in der Stadt Thame.

In einer dunklen Jahreszeit

Väterchen Frost schenkt den Bewohnern Thames in diesem Jahr einen freundlichen Winter. Obgleich klirrend kalt, ist ein schlimmer Schneesturm bisher ausgeblieben, und meistens taucht die milde Sonne die Stadt in ein helles Licht. Dennoch sind es täglich nur ein paar schöne Stunden, die von der hereinbrechenden Dunkelheit früh verschluckt werden. Dann ist jeder, der ein paar Kerzen aus duftendem Bienenwachs oder, besser noch, ein prasselndes Feuer im Haus hat, froh über solche Lichtspender. An einem **späten Nachmittag** im Draugmond begeben die Abenteurer sich auf den Marktplatz, um ein wenig Vergnügen zu finden oder um für die Mutter oder Freundin etwas Pottasche zu besorgen, die einem zu dieser Jahreszeit so beliebten Honigkuchen die rechte Form verleihen soll.

Treiben auf dem Draugmarkt

Auf dem Marktplatz stehen Holzbuden, Zelte und Schaubühnen verstreut, denn in diesem Mond findet der Draugmarkt statt, der am letzten Tag vor Thurionstid wieder schließen wird. Dies ist nicht nur die Zeit der Kälte, die man mit warmem Bier und heißer Erbsensuppe bekämpft, sondern auch die Zeit des wohligen Gruselns, in der man sich Geistergeschichten erzählt. Die Buden verkaufen Fleischpasteten, Gerstengrütze, Schnäpse, Lebkuchen, Pfannkuchen mit eingelegten Pflaumen, Bratäpfel, Kräutertees und Bier. Die Zelte bieten Gewürze, Wolltuche, Raupelze von Wolf und Bär sowie gesalzene Seefische feil. Ein Schmied bessert kleine Schäden an Steigbügeln, Messern, Kesseln, Ketten und ähnlichen Dingen des täglichen Gebrauchs aus. Eine Kräuterfrau vertreibt Säfte gegen Husten, Keuchen und Fieber sowie Salben gegen übermäßiges Schwitzen.

Der Markt sollte sehr anschaulich beschrieben werden, denn die Spielerfiguren suchen hier ja auch Abwechslung in langweiliger Winterzeit: Dort ist ein korpulenter reicher Mann in den Schnee gefallen und plärrt nach einer Hand, die ihm wieder auf die Beine hilft. Ein Zwerg aus Meister Rabenbarts Zwergenhof (T16) beklagt sich lauthals über den Bauchspeck in seiner Erbsensuppe, der unappetitlich viele Schweineborsten hat. Ein hübsches Mägdlein wird von drei Handwerksburschen umworben, die ihr ein Küsschen abjagen wollen. Eine alte Frau mit einer auffälligen Hakennase verteilt Lebkuchen an kleine Kinder. Hunde balgen sich um eine heruntergefallene Fleischpastete und stoßen einen Tisch mit frischen Broten um. Ein Kupferstück im Schnee sticht den Spielerfiguren in die Augen, aber auch einem alten Bettler, der sich auf seinen Beinstümpfen darauf zu schleppt. Der Marktwächter läuft hinter einer abgerissenen Gestalt her, die eine Wurst stibitzt hat. Kinder formen in der Mitte des Platzes einen ungeschlachtten Schneemann, den sie den „Oger von Thame“ nennen.

Geistergrausen - Budenzauber

Das eigentlich Verlockende auf dem Draugmarkt sind die Gespenster und Schausteller, die das Volk mit angenehmem Schauer unterhalten. Sogar die Lebkuchen nehmen unheimliche Formen an: kopflose Reiter, buckelnde Katzen, grinsende Totenköpfe, hutzelige Wichte und glotzende Eulen geben sich in den Budenauslagen ein Stelldichein, bevor sie im Munde zergehen. Ein Händler handelt mit allerlei Dingen, die Kinder zum Fürchten, Damen zum Kreischen und Männer zum Schaudern bringen können: Da gibt es sich drehende Laternen aus Blech mit den ausgestanzten Umrissen Besenstiel reitender Hexen, Ketten tragender Geister und zweiköpfiger Hunde; Ratschen aus Holz, die ein durchdringendes Schnarren ergeben; getrocknete Kröten, Lurche und Schlangen; winzige Särge mit ebenso winzigen Gerippen aus Pappmaché; geschnitzte und angemalte Orcmasken.

Besonders beliebt sind der **Spielmann Bardulf** und der **Gaukler Eddo Ringbläser**. Bardulf sitzt in einem Lederzelt, wo er Spukgeschichten erzählt oder Balladen singt. Eddo Ringbläser, ein Halbling, besitzt eine Wanderbühne, auf der er Moritaten und Kunststücke vorführt. Bardulf und Eddo geben den Spielerfiguren - noch bevor Udele in Erscheinung tritt - allgemeine Hinweise zum Abenteuer. Sie haben mit dem Plan der Hexe nicht das Geringste zu schaffen, aber es lohnt sich immer, Sängern und Gauklern Aufmerksamkeit zu schenken, denn oft enthalten ihre „Narreteien“ eine tiefere Weisheit.