



Gerd Hupperich

Der Pfeil des Jägers

Das Grüne Sigill - Teil 2

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



Inhaltsverzeichnis

Gerd Hupperich

Der Pfeil des Jägers

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
 Der Pfeil des Jägers	9
Eine fürstliche Jagd	10
In der Ogerschlucht	18
Am Hexensee	23
Eurwens Höhle	25
Die Spur der Pfeile	27
Wieder im Hoflager	28
Auf Gassen und Straßen	29
Das Ende des Abenteuers	36
 Anhang	40
Magischer Almanach	40
Neue Zauber	41
Nichtspielerfiguren	41



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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 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. Der Abschnitt »Freischützen und Treffpfeile« in *Der Pfeil des Jägers* geht auf diese dunklen Händel näher ein.



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, Twi-neward 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.







Der Pfeil des Jägers

Hensric und Gredith verirren sich im Wald,
Es war so finster und auch so bitter kalt.

- aus einem albischen Kinderlied -

Worum es geht

Das Grüne Sigill bereitet einen tödlichen Schlag gegen eine hochrangige Person in Thame vor: Ordensmeister **Colbrande Soël**, der nicht nur die Xansritter der Stadt befiehlt, sondern auch - in den Augen der Hexen sein Todesurteil - ein Onkel König Beren MacBeorns ist. Das wäre also ein Streich, der nicht nur die Kirgh, sondern auch den verhassten Königsclan treffen würde. Die Samielsdienerinnen **Eurwen „Zaddelkruke“** und **Udele „Blümchengrün“** treffen sich im tiefen Wald von Tureliand in der Ogerschlucht, wo sie den sogenannten „Pfeilsegen“ durchführen - eine schwarzmagische Beschwörung, bei der die berüchtigten Treffpfeile hergestellt werden. Die Geschosse verteilen sie an Bewohner Thames, die damit nach ihren eigenen Absichten verfahren. Der siebte Pfeil jedoch, dessen Ziel allein der Dämon Samiel bestimmt, soll beim kommenden Bogenwettsschießen im Rahmen der Feierlichkeiten an **Irindarstid** zum Einsatz kommen. Der Schütze wird auf die Scheibe zielen, doch der Pfeil soll den Ordensmeister treffen.

Mit Beginn der Schneeschmelze bezieht Laird Donuilh im Tureliand ein Jagdlager, um sich die Tage bis Irindarstid mit der Verfolgung des Wilds und anschließenden Festschmäusen zu vertreiben. Im Lager können die Abenteurer anständige Arbeit bekommen, vielleicht gar selbst das Jagen versuchen. So geschieht es, als sie einem waidwunden Hirsch nachspüren, dass sie in die Ogerschlucht geraten und den Hexen bei ihrem Pfeilzauber zusehen. Mit Schrecken müssen sie erfahren, dass der siebte Pfeil dem „größten Feind“ der Hexen gelten soll.

Anforderungen

In diesem Abenteuer können die Spielerfiguren zum ersten Mal das Ausmaß der Hexenverschwörung erahnen, die ei-

nige als unbescholten geltende Städter mit Versprechungen vom Pfad der Tugend lockt. Da sie nicht wissen, wer den verhängnisvollen siebten Pfeil in Empfang genommen hat, müssen sie sich auf die Suche nach allen Teilnehmern am Pfeilsegen begeben. Je mehr Pfeile sie aufspüren, umso mehr enthüllen sie dabei auch das Netz, das die Hexen über Thame gebreitet haben. Es bleiben den Abenteurern nur **drei volle Tage** bis Irindarstid, wo der siebte Pfeil zum Einsatz kommen soll. Die Handlung bietet diesmal mehr Gelegenheiten für Kämpfe, Verfolgungen und Überrumpelungen als das Vorgänger-Abenteuer. Die Gruppe der Spielerfiguren sollte eine gute Mischung verschiedener Kämpfer-, aber auch Zauberertypen aufbieten. *Der Pfeil des Jägers* beginnt im Frühlingsmond des **Bären**.

Snaesend

Der ungewöhnlich milde Winter zieht sich frühzeitig aus dem Weald in den Norden zurück, so dass die Vana-Priesterschaft von Thame das Fest Snaesend, „Schnee-Ende“, bereits auf den Deachdag in der 1. Trideade im Bärenmond gelegt hat.

Dramatis Personae

EURWEN „ZADDELKRUIKE“ NĪRATHGAR - Hexe des Grünen Sigills

UDELE „BLÜMCHENGRÜN“ NĪRATHGAR - Hexe des Grünen Sigills

DONUILH MACCONUILH - Laird und Fürst von Conuilhnor

TANKRED MACCONUILH - ältester Sohn des Fürsten

AELFMAR MACCONUILH - Jäger und Freischütz

SCUACAN AN'AIRTHIR - Steinmetz

NAUMUR GELBHAAR - Salzhändler

FARICA NĪRATHGAR - Glücksritterin

CAILROD, CASPARD und EORFIST - Grenzgänger

SHELDON MACRATHGAR - Jäger und Waldläufer

ARNULT - Eurwens Ziehsohn

BRANDENE MACCONUILH - Udeles Liebhaber



Mit einem Maskenumzug und ausgelassenen Straßenfeiern (Grimassenwettbewerb, Raufball, Wahl der Saatkönigin) wird der Winter endgültig ausgetrieben. Endlich können die Wege sich wieder beleben, um Reisende und Händler in die Mauern der Stadt zu bringen. Für die Bauern ist Snaesend der ersehnte Beginn von Feldarbeit und Aussaat; deshalb ist für sie die Bestimmung des genauen Zeitpunkts durch die Priester von besonderer Bedeutung.

Irindarstid

Am Ljosdag des Bärenmondes finden sich alle waffenfähigen Krieger im Fürstentum Conuillnor auf Dungarvan, dem Stammsitz von Laird und Fürst Donuill MacConuill, zusammen. Diese Festung ist eine der stärksten in Alba. Dort werden Donuills Lehnleute und Vasallen gemustert, während Priester des Gottes Irindar durch die Reihen schreiten und die Waffen segnen. Den Rest des Tages verbringen die Kämpfer mit kriegerischen Wettkämpfen, bei denen sie ihre Geschicklichkeit und Stärke zur Schau stellen. Am Abend findet ein großes Festmahl auf Donuills Kosten statt.

Thame ist zwar keine Königsstadt, hat sich aber viele eigenständige Rechte von den Fürsten von Conuillnor ertrotzt, die es mit üppigen Abgaben an den Landesherrn begleichen muss. So wird an Irindarstid auch hier mit Waffenspielen die Verteidigungsbereitschaft gegen machthungrige Adlige, räuberische Barbaren und Orcs unter Beweis gestellt. Die Stadt sowie Torwachen und auch alle kampffähigen Männer der Stadt üben für den Ernstfall und nehmen an Wettbewerben teil. Darunter sind das Speerwerfen und das Bogenschießen die wichtigsten.

Der Tureliand

Im Osten Thames beginnt der Wald von Tureliand, dessen Tiefen wildes Land ist, in das sich nur selten Menschen hineintrauen und in dem schwarze Hexen, Oger und andere Unholde dem arglosen Wanderer auflauern. In den lichten Randbereichen findet man aber zahlreiche Dörfer, deren Bewohner vom Ackerbau auf Rodungen, vom Wildreichtum des Waldes und von den Fischen der zahlreichen Bäche und Seen leben. Vereinzelte kleine Waldburgen der MacConuills, des herrschenden Clans der Gegend, tragen zusätzlich dazu bei, dass Waldbauern, Holzfäller, Köhler und Pelztierjäger sich hier vor den wilden Kreaturen des Waldes sicher fühlen können.

Eine fürstliche Jagd

An einem der ersten Tage im Bärenmond sitzt ihr mit Sheldon MacRathgar, dem bekannten Jäger, in der Gaststube von Romildas Herberge und lasst euch einen vorzüglichen Uisge schmecken. Sheldon eröffnet euch, dass Laird Donuill mit Gefolge Dungarvan verlassen und im Wald die Zelte aufschlagen wird. „Dem hohen Herrn behagt die muntere Jagd, bei der er sich die Gespinste des Regierens aus dem Kopf pusten lässt“, meint euer Trinkgefährte verschmitzt. „Da solltet ihr auch mitmachen. Donuills Jagden sind immer eine große Sache, wo's viel zu erleben gibt. Ich werde hingehen und mir bei ihm Respekt verschaffen - auf's Schießen und Fährtenlesen verstehe ich mich.“ Sheldon schwärmt euch noch lange und ausgiebig vom Leben im Tureliand vor, worüber es einige Becher mehr werden. Beim Abschied gibt er seiner Vorfreude, euch bald im Jagdlager wiederzusehen, überschwänglichen Ausdruck („Am Seachdag beginnt Donuills Jagd - vergesst es nicht!“) und verschwindet dann singend in der Nacht. Am nächsten Tag veranstalten die Priester vom Tempel der Dheis ein lautes Geschrei, weil irgendwelche Buben ihnen ein buntes Glasfenster eingeworfen haben. Sogar auf euch fällt der Verdacht, da ihr gestern zu später Stunde - angeblich sturzbetrunken - in der Nähe des Tempels gesehen worden sein sollt. Als ob so gestandene Abenteurer wie ihr nicht ein bisschen zu viel Uisge anstandslos vertragen würden! Sheldons Vorschlag scheint vielleicht gar nicht so übel zu sein - ihr könnt ja nicht euer ganzes Geld nach und nach vertrinken.

Die Spielerfiguren haben noch einige Tage Zeit, sich die Sache durch den Kopf gehen zu lassen, aber schließlich werden sie wohl - aus reiner Neugier - bei Donuills Jagd vorbeischaun. In Thame ist ihnen dank Udeles Ränken das Glück ja sowieso nicht mehr hold oder der beginnende Frühling verlangt schlicht und einfach nach Taten in Vanas herrlicher Natur. Bei Waldläuferei, Barbaren und Waldhütern sollte der Spielleiter keine Überzeugungsarbeit zu leisten haben, aber anderen Figurentypen muss er möglicherweise erst Lust machen. Ein Magier beispielsweise mag die Studierstube nur ungern gegen ein Zelt im Grünen vertauschen, aber bei einer fürstlichen Jagd geht es nicht allein um Beute. Ungezwungenes Beisammensein bei würzigem Essen, kühlen Getränken und fröhlichen Spielen ist ein großer Teil des Spaßes. Der Spielleiter sollte daher unterstreichen, dass es hierbei um Erholung von der winterdumpfen Stadt und die liebste Freizeitbeschäftigung des Adels geht - also etwas, was die Abenteurer sich unmöglich entgehen lassen