



Jürgen E. Franke

Der Wilde König

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer hoher Grade



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Ein Land im Stillstand	5
Berens Fluch	6
Überblick über das Geschehen	6
Auftritt: Die Abenteurer	6
Die Reise nach Norden	8
Zu Gast im Roten Kobold	10
Von Elrodstor ins Tannatal	17
Das Höhlenkloster	19
Durch den Wilden Forst	27
Begegnungen im Wilden Forst	31
Die Verwilderten	37
Der dunkle Lebensborn	42
Das Innere des Blockhauses	53
Unter der Erde	62
Das verborgene Tal	71
Der Rückweg	77
Anhang	78
Persönlichkeiten	78
Thaumaturgium	83
Zauber und Zaubersalze	86
Bestiarium	86
Dwyllans Dairling	88



Der Wilde König

Vorwort

Der Wilde König ist ein Abenteuer mit doppeldeutigem Titel: Einerseits bezieht er sich auf König Beren, der besonders stark unter dem Fluch seines Geschlechts leidet und schon bei geringfügigem Anlass zum wilden Tier wird. Andererseits droht das Erscheinen eines Gwyllt-brenin, des Wilden Königs der twyneddischen Mythologie, der eine Gefahr für ganz Vesternesse wäre. Die Abenteurergruppe, die aus 4 bis 7 hochgradigen Spielerfiguren bestehen sollte, hat somit gleich zweifach die Möglichkeit, entscheidend Einfluss auf die Geschichte *Midgards* zu nehmen. Sie können dazu beitragen, den Fluch Berens zu zähmen und den Fortbestand der Linie albischer Beornkönige zu garantieren. Und sie können den Wilden König vernichten, bevor er seine volle Kraft erlangt und sich aufmacht, die menschliche Zivilisation in Alba, Clanngadarn und den angrenzenden Ländern zu vernichten.

Das Abenteuer stellt vor allem gegen Ende auch hochgradige Spielerfiguren vor Herausforderungen, die sie das Leben kosten können. Der Spielleiter sollte hier nicht mit angezogener Bremse spielen. Wenn es um das Schicksal eines ganzen Kontinents geht, kann man von den Helden der Geschichte erwarten, dass sie die Gunst des Schicksals, d.h. ihre SG, nutzen, um nicht nur ihr eigenes Leben, sondern auch das von Tausenden zu retten. Und wenn die eine oder andere Spielerfigur doch den Heldentod stirbt, ist ihr Unsterblichkeit in den Bardenliedern und Legenden Vesternes ses sicher. Wem dieses Schicksal wenig erstrebenswert erscheint, der kann immer noch darauf hoffen, dass sowohl die Druiden Clanngadarns wie auch die Priester der albischen Kirgh dankbar genug sind, um eine Wiederbelebung zu versuchen.

Ein Land im Stillstand

Wir schreiben das Frühjahr des Jahres 2416. Fast fünf Jahre sind ins Land gegangen, seit König Beren MacBeorn offiziell die Amtsgeschäfte als Regent übernommen und Laird Angus MacBeorn das Amt des Reichsverwesers abgegeben hat. Die Hoffnungen aller, die mit der Politik des Schwarzen Angus haderten, es würde sich nun alles zum Besseren

wenden, wurden jedoch bitter enttäuscht. Der junge König hatte sich schon vorher rar gemacht, seit er dem Kindesalter entwachsen war. Als Begründung ließ der Hof damals verlautbaren, Beren würde sich in aller Ruhe intensiv auf die Regierungsgeschäfte vorbereiten. Seit der Übernahme der Regentschaft tritt er aber eher noch seltener in der Öffentlichkeit auf. Alle für das Reich wichtigen Aktivitäten wie die Leitung der Sitzungen des Kronrats, den Empfang ausländischer Gesandtschaften und sogar den Vorsitz bei den königlichen Gerichtstagen überlässt er weiterhin seinem Onkel. Zwischen König Beren und seinem Volk steht immer noch der Schwarze Angus wie eine undurchdringliche Mauer.

Diese Situation ruft Unverständnis und Unruhe in allen Schichten der Bevölkerung hervor, vor allem, da der königliche Hof keine befriedigende Erklärung für Berens Verhalten vorzuweisen hat. Von Fall zu Fall werden immer wieder andere Entschuldigungen vorgebracht: Mal befindet der König sich auf einer diplomatischen Mission im Ausland, mal auf Pilgerfahrt zu den heiligen Stätten Albas, mal inkognito auf Brautschau unter Albas Adelstöchtern, und mal ist er einfach unpässlich.

Eine Zeit lang gaben alle dem Schwarzen Angus die Schuld an den Zuständen bei Hof. Angeblich wollte er aus lauter Machtgier nicht ins zweite Glied zurücktreten und manipulierte den unerfahrenen König. Mittlerweile werden immer mehr Stimmen laut, die Berens Eignung als Herrscher prinzipiell in Frage stellen. Interessierte Kreise, zu denen außer den MacBeorns und ihren engsten Verbündeten so ziemlich alle einflussreichen Clans gehören, verbreiten Gerüchte, der König habe einen körperlichen oder geistigen Makel. Wenn dies stimmen würde, müsste Beren nach albischem Recht sofort seines Amtes enthoben werden, um Schaden von Land und Leuten abzuwenden. Unterstützt werden diese Unterstellungen von der nicht zu leugnenden Tatsache, dass der zweiundzwanzigjährige König keine Anstalten macht, sich eine Gemahlin zu nehmen und für Erben zu sorgen, was ja auch im ureigenen Interesse des Lairds Beorn sein müsste.

Angus, seine Getreuen am Hofe und selbst sein effizienter und skrupelloser Geheimdienst können die sich aufstauende Wut des Volkes nicht mehr lange unter Kontrolle halten. Nach hässlichen Szenen im Hohen Rat, die von einigen der



Beteiligten an die Öffentlichkeit getragen worden sind, hat König Beren überall offiziell verkünden lassen, dass er ein letztes Mal für sechs Monate den Hof verlassen und sich in die Einsamkeit eines Klosters zurückziehen wird, um dort den Göttern nahe zu sein, sich zu sammeln und dann mit göttlichem Segen und voller spiritueller Energie die Macht zu übernehmen. Dann wird auch Laird Angus MacBeorn die Hauptstadt verlassen und sich nach Harkfast, dem Stammsitz des Clans, zurückziehen.

Berens Fluch

Leider sind die Gerüchte über den König nicht unbegründet, was selbst den Schwarzen Angus bei all seinen Fähigkeiten in der Kunst der Staatsführung hilflos macht. In Beren ist gegen Ende der Pubertät eine besonders heftige Form des Fluchs der MacBeorns (s. *Alba - Für Clan und Krone*, S. 153) zum Ausbruch gekommen. Er verwandelt sich nicht nur im Kampf und in anderen Situationen höchster geistiger und körperlicher Anspannung in einen Werbären, sondern immer, wenn er schon aus kleinstem Anlass in Zorn gerät. Er verliert dabei ausnahmslos die Kontrolle über sich und greift als wütende Bestie alles und jeden in Reichweite an. Einmal zum Werbären geworden, verwandelt sich Beren erst zurück, wenn er wieder zur Ruhe gekommen ist. Das bekam zuerst sein Leibwächter Dunstan bei einem Übungskampf zu spüren, bei dem er seinem Schützling aus Versehen einen besonders schmerzhaften Hieb versetzte. Der getreue Waldläufer konnte gerade noch schwer verletzt aus dem Fechtraum entkommen und die Tür hinter sich zuwerfen. Nachdem der König während eines Jagdausflugs in der Umgebung von Harkfast eine junge Magd, mit der er angetrunken ins Heu steigen wollte und die ihn verspottete, zerfleischt hatte, konnte auch Angus nicht mehr die Augen vor dem Ernst der Lage verschließen. Seither werden sämtliche Aufregungen von Beren ferngehalten, um sein Leiden nicht an die Öffentlichkeit geraten zu lassen, denn jemand, der bei jedem Wutausbruch seine eigenen Leute angreift und dann nur mit Mühe außer Gefecht gesetzt und ruhig gestellt werden kann, ist dem albischen Gesetz nach und auch rein praktisch nicht zum Herrschen geeignet.

Überblick über das Geschehen

König Beren reist in Verkleidung in seine Zuflucht, das Höhlenkloster im Norden Albas. Die Abenteurer werden als Geleitschutz angeheuert, wobei Laird Angus als Auftraggeber

andeutet, dass noch andere Aufgaben auf sie warten. Die eigentlichen Hintergründe werden ihnen nur schrittweise offenbart.

Der erste Teil des Abenteuers besteht aus der Reise nach Norden, während der zwei Anschläge auf Berens Leben stattfinden. Dabei erleben die Abenteurer den Fluch in Aktion. Die Anreise dient gleichzeitig als Einstimmung und bietet vielfältige Gelegenheit zur Interaktion mit der albischen Bevölkerung.

Nach der Ankunft im Höhlenkloster nehmen die Abenteurer an einer Zusammenkunft wichtiger Persönlichkeiten teil, die ihnen die Bedeutung des Geschehens vor Augen führt. Dabei erfahren sie von der magischen Axt *Irenwill*, die Berens Fluch bändigen könnte, und von der Gefahr durch den Wilden König, einem zum mächtigen Naturgeist werdenden dunklen Druiden, dessen Erscheinen bevorsteht. Sie erhalten die Aufgabe, die Axt zu finden und den Wilden König zu vernichten, die beide am selben Ort vermutet werden. Eine Vision liefert die entscheidenden Hinweise, wo das Ziel zu suchen ist.

Auf der Suche nach *Irenwill* und dem Wilden König dringen die Abenteurer in die Wildnis des südlichen Bro Bedwen ein, in den Wilden Forst jenseits der Nordostgrenze Albas. Dort müssen sie sich durch unwegsames Gelände voller Ungeheuer und fremdenfeindlicher Schwarzalben schlagen. Schließlich erreichen sie den dunklen Lebensborn, ein Gebiet, wo die dunkle Lebenskraft stark fließt und seltsame und furchterregende Kreaturen hervorgebracht hat. Hier ruht der Wilde König in der Erde, bis die Verwandlung abgeschlossen ist. Der Weg zu seiner Ruhestätte ist mit Fallen gespickt und muss erst einmal gefunden werden. Wenn alles gut geht, vernichten die Abenteurer den Naturgeist, bevor er seine volle Kraft erreicht hat, und können unterwegs die Axt *Irenwill* sichern.

Auftritt: Die Abenteurer

Laird Angus ist sich bewusst, dass in der jetzigen Situation den Feinden der MacBeorns sogar Anschläge auf die sakrosankte Person des Königs zuzutrauen sind. Daher soll der Zufluchtsort Berens unter allen Umständen geheim gehalten werden. Als Ablenkung wird ein dem König ähnelndes junges Clanmitglied mit großem Gefolge zur Erzabtei Moranmuir aufbrechen, während der echte König in Verkleidung mit einigen wenigen Getreuen in die fast entgegengesetzte Richtung nach Elrodstor reisen soll. Von dort aus geht es



zur See nach Deorstead und dann den Devern entlang in ein abgelegenes Vraidokloster nahe der albischen Nordgrenze, das allgemein als „das Höhlenkloster“ bekannt ist.

Angus wählt die erfahrenen Abenteurer als Begleiter Berens aus, auch im Hinblick auf den eigentlichen Zweck der Reise in den Norden, der ihnen aber erst im Höhlenkloster offenbart wird. Eine Erklärung, warum gerade der Spielergruppe diese Ehre zuteilwird, muss dem Spielleiter unter Berücksichtigung der Vorgeschichte seiner Abenteurer überlassen bleiben. Einer von ihnen könnte dem Clan Beorn oder einem verbündeten Clan (z.B. Turon oder Tilion) angehören, oder einer hat in der Vergangenheit der albischen Krone, der Kirgh oder dem Clan Beorn gute Dienste geleistet. Die Gruppe kann aber auch völlig fremd in Alba sein und gerade deswegen - für einen sehr guten Lohn - angeheuert werden, da sie so nicht im Verdacht steht, Verbindungen zu Gegnern der MacBeorns zu haben.

Die Abenteurer werden nach Harkfast, dem Stammsitz des Clans Beorn, eingeladen und dort von Angus persönlich empfangen. Landesfremden erläutert er die politische Situation, während dies bei Abenteurern, die die letzten Jahre in Alba verbracht haben, nicht nötig ist (d.h. in diesem Fall versorgt der Spielleiter sie vorher mit den nötigen Informationen). Der Laird Beorn teilt seinen Gästen nur mit, dass sie den in Verkleidung reisenden jungen König und zwei seiner Vertrauten begleiten und auf der Reise in das Kloster seiner Wahl beschützen sollen. Er weist auf die Möglichkeit von Anschlägen hin und deutet an, dass am Ziel der Reise eine weitere Aufgabe auf die Abenteurer wartet. Die Belohnung, die er zusagt, ist angesichts seiner Notlage großzügig - für einen albischen Laird sogar ungewöhnlich großzügig. Der Spielleiter kann hier die Abenteurer mit Gold, mit magischen Artefakten aus der Schatzkammer des albischen Königs, mit Lernmöglichkeiten bei den besten Lehrern des Reiches oder auch mit Ämtern am Königshof oder niederen Adelstiteln samt zugehörigem Landbesitz ködern und dabei die Wunschträume seiner Spieler berücksichtigen.

Die Abenteurer werden mit guten und schnellen Pferden - im Notfall auch mit einem leichten Gespann, falls einige nicht reiten können - und mit jeglicher für die Reise nötigen Ausrüstung ausgestattet. Im übrigen ist Angus aber aus Sicherheitsgründen sehr zurückhaltend mit Informationen; er verrät den Abenteurern vorerst nicht einmal das Ziel ihrer Reise und teilt ihnen nur mit, dass sie alles Nötige erfahren, wenn sie erst einmal unterwegs sind.

Sobald die Abenteurer eingewilligt haben, den Auftrag anzunehmen, lässt der Laird Beorn den alten Leibwächter

Dunstan rufen, der das Vertrauen Berens genießt und ihn auf seiner Reise begleiten wird. Dunstan erscheint in Begleitung eines jungen Kriegers, der als Godfry de Soël, Ordenskrieger des Sonnenordens, vorgestellt wird und der mit dem Segen der Kirgh den König zu seiner Zuflucht geleiten soll. Berens derzeitige Leibwächter begleiten ihn nicht auf die Reise, da sie zu bekannt sind.

Zeittafel

Die Reise beginnt am Tag 0 mit dem Aufbruch von Harkfast am frühen Nachmittag. Der Zeitplan geht davon aus, dass die Abenteurer am Ziel ihrer Reise 4 Tage brauchen, um den Wilden König zu finden und unschädlich zu machen; das hängt aber sehr davon ab, wie oft sie ausruhen müssen.

Tag 2: nachmittags Überfall auf der Straße

Tag 4: spätnachmittags Ankunft in Elrodstor

Tag 5: frühmorgens Aufbruch an Bord der *Dwyllans Dairling*

Tag 15: mittags Einlaufen im Hafen von Deorstead

Tag 18: abends Ankunft am Höhlenkloster

Tag 21: morgens Abreise vom Höhlenkloster

Tag 23: abends Eintreffen in Gryffenscraeg

Tag 25: morgens Aufbruch in Gryffenscraeg

Tag 26: mittags Erreichen des Randes des Bro Bedwen

Tag 36: Auffinden der Umgebung des Zielortes (unter optimalen Bedingungen)

Tag 54: Rückkehr nach Deorstead (Tag 76, wenn die Abenteurer mit Schätzen beladen zurückkehren)

Landeskundige könnten stutzig werden, dass Godfry keinen Kilt in den Ordensfarben (grau und gold) trägt, sondern in Clanfarben (der MacTilions) gekleidet ist. Angus klärt die Abenteurer dann darüber auf, dass Godfry die Erlaubnis seiner Ordensoberen hat, seine wahre Identität zu verbergen und in Verkleidung zu reisen, um so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen. Godfry stammt aus der Gegend des Höhlenklosters und soll nicht nur den König beschützen, sondern der Reisegruppe auch als Führer dienen. Die Abenteurer haben die Gelegenheit, sich bei einem gemeinsamen Abendessen mit Dunstan und Godfry (s. »Persönlichkeiten«) bekannt zu machen.



Die Reise nach Norden

Die Reisegruppe bricht am frühen Nachmittag ohne größeres Gepäck von Harkfast auf und erweckt den Eindruck, dass hier nur ein paar Gäste aus der näheren Umgebung den Heimweg antreten. Angus hat einen Vertrauten mit zwei Packpferden vorausgeschickt, der zwei Wegstunden entfernt abseits der Straße wartet. Dunstan und Godfry tragen unauffällige Reisekleidung. König Beren, dem die Abenteurer jetzt zum ersten Mal seit ihrer Ankunft in Harkfast begegnen, ist als junger Gelehrter verkleidet und trägt einen Reisemantel mit tief ins Gesicht gezogener Kapuze. Ohne Wissen der Öffentlichkeit hat er sich in den vergangenen zwei Wochen einen Bart wachsen lassen. Sein von Natur aus braunes Haar hat mit Pflanzenfarbstoffen einen rötlichen Schimmer erhalten.

Nachdem die Mauern von Harkfast außer Hörweite sind, informiert Dunstan die Abenteurer, dass ihr Ziel Prioresse sei und dass er damit rechnet, die Erzabtei in etwa dreieinhalb Tagen zu erreichen. Beren fühlt sich offensichtlich wohl, die Mauern der Clansburg hinter sich zu lassen und den Rücken eines Pferdes unter sich zu spüren. Die Abenteurer können den gutgelaunten jungen König leicht in ein Gespräch verwickeln. Er hat seine Lektionen während der jahrelangen Vorbereitung auf den Thron aber gut gelernt; er plaudert über alles Mögliche mit seinen Reisegefährten, verrät ihnen dabei aber keinerlei vertrauliche Informationen über die Reise oder über Clan und Krone.

Die erste Nacht verbringt die Reisegruppe in einer abgelegenen **Jagdhütte**, die die Herren von Harkfast gelegentlich nutzen. Am ersten vollen Reisetage erreichen die Abenteurer die große Handelsstraße, die Beornanburgh mit Prioresse und Elrodstor verbindet und auf der sie von nun an gen Osten reiten. Die meiste Zeit über geht es durch den großen albischen Forst mit dem Wald von Aetrick im Norden und dem Brocendias im Süden. Am Abend des ersten Tages folgen die Reisenden einem Seitenpfad in nördlicher Richtung, der sie zu einem befestigten **Gutshaus** bringt, das der König seinem Leibwächter Dunstan als Lohn für seine langjährigen Dienste überlassen hat. Dunstans Verwalter heißt seinen Herrn und die Gäste willkommen, und die Abenteurer verbringen eine bequeme und ruhige Nacht.

Am Spätnachmittag des zweiten Reisetages kommt es zu einem Überfall (s. »Der Fluch in Aktion«). Anschließend übernachten die Reisenden in zwei Gasthäusern - normalerweise zuerst im **Roten Kobold** (s. unten), einem befestigten **Waldgasthof**, und dann im **Dreigehörnten** (Schild: ein dreigehörnter Helm), dem **Wirtshaus** des Dorfes **Wilmorsbor**. Da es im **Kobold** zu einem Mordanschlag auf Beren kommt,

kann der Spielleiter die beiden Gasthäuser auch vertauschen, falls schon der Überfall auf der Straße die Abenteurer so geschwächt hat, dass sie unbedingt erst eine ungestörte Nachtruhe brauchen. Am Abend des vierten und letzten Reisetages passiert die Gruppe die Erzabtei Prioresse und landet in Elrodstor, dem ersten Zwischenziel der Reise.

Reisebegegnungen

Die folgenden Reisebegegnungen sollen den Spielern ein wenig von der Atmosphäre auf albischen Handelsstraßen im beginnenden Frühjahr vermitteln. Sie dienen aber auch dazu, die Spieler beim Einstieg in die Überfallszene (s. »Der Fluch in Aktion«) nicht sofort merken zu lassen, dass gleich etwas Wichtiges passiert. Der Spielleiter kann die folgenden Begegnungen über die ersten beiden Reisetage verteilen und sie ein wenig ausschmücken. Wenn nichts anderes gesagt wird, kommen die Fremden den Abenteurern entgegen. Da die Straße meist ziemlich gerade verläuft, sieht man andere Reisende schon von weitem.

1. Eine kleine **Jagdgesellschaft** aus drei Clansmännern ist im Morgengrauen auf die Jagd gegangen und befindet sich jetzt auf dem Rückweg nach Harkfast. Von ihrem Erfolg zeugen mehrere Enten und Rebhühner, die an ihren Sätteln hängen. Da sie Dunstan kennen, halten sie an, um ihn zu grüßen und ein paar Worte zu wechseln. Beren hält sich im Hintergrund, um nicht erkannt zu werden. Unterstützen ihn die Abenteurer dabei, indem sie ausdrücklich die Aufmerksamkeit der drei Jäger auf sich zu ziehen suchen, so verdienen sie sich je **5 EP**.

2. Ein müder **Hausierer**, der einen hoch mit Töpferwaren beladenen Esel am Halfter führt, fragt die Abenteurer unterwürfig, wie weit es noch bis zum nächsten Dorf ist.

3. Die Reisegruppe schließt zu einer **Schafsherde** auf, die auf dem Weg zu neuen Weidegründen die Straße auf ganzer Breite blockiert. Es kommt zu einer kleinen Auseinandersetzung zwischen Dunstan und dem Schäfer, da Tiere auf den großen Handelswegen nur in kleinen Gruppen getrieben werden dürfen, um den Verkehr nicht zu behindern. Der Schäfer meint nur, er würde den Weg nicht versperren: »Ihr könnt ruhig zwischen den Schäfchen hindurchreiten, nur keine Angst, Ihr hohen Herren, sie beißen nicht.«

4. Eine gutgelaunte **Hochzeitsgesellschaft** befindet sich auf dem Weg vom Tempel zum Hof des Bräutigams, wo die



Feier weitergehen soll. Die Braut in ihren besten Festtagsgewändern und mit Frühlingsblumen geschmückt reitet auf einem Pony, das von ihrem Mann geführt wird. Zwei Burschen ziehen einen Handkarren mit Getränken und bieten den Abenteurern einen Becher Honigwein an, um auf das Wohl des jungen Paares zu trinken.

5. Ein Bauer und zwei seiner Knechte führen einen prächtigen **Bullen** heim, der auf einem Nachbarhof seine Pflicht als Zuchtstier getan hat. Die Männer sind Dunstan flüchtig bekannt. Während er ein paar Worte mit ihnen wechselt und sie dadurch abgelenkt sind, gerät das Tier in Panik, da sich eine Hummel in sein Ohr verirrt hat, und reißt sich los. Mit je 40% stehen Godfry, Beren und jeder der Abenteurer im Weg des durchgehenden Bullen. Sie können ihm mit einem **EW:Reiten** ausweichen. Misslingt der Wurf, attackiert der Bulle im Vorübergehen das Pferd mit seinen Hörnern. Trifft er, ist ein zweiter EW:Reiten nötig, um nicht vom Pferd abgeworfen zu werden. Die Abenteurer, vor allem die Zauberer unter ihnen, können sich nützlich machen, indem sie helfen, das Tier wieder unter Kontrolle zu bringen.

Bulle (Huftier, Grad 4)

15 LP, 25 AP - TR - St 100, Gw 50, In t40, B 36

Angriff: Horn+8 (1W6+1); Raufen+7 (1W6) - *Niedertrampeln* (1W6+2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

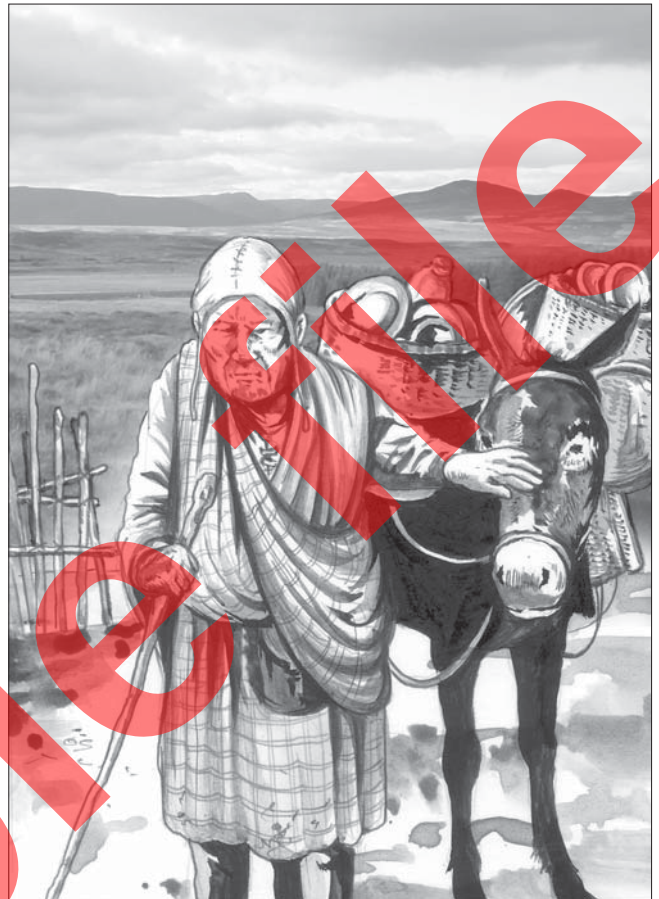
Bes.: doppelter Schaden bei Sturmangriff - Abwehr+13, Resistenz+12/14

6. Die Reisegruppe holt einen **Handelszug** aus zwei Ochsen gespannen und acht bewaffneten Reitern ein. Sie erwidern zwar Dunstans Gruß, beobachten aber die Abenteurer misstrauisch beim Überholen und nehmen erst wieder ihre Hände von Schwertgriffen und Axtschäften bzw. senken ihre geladenen Armbrüste, nachdem die Reisegruppe an ihnen vorbei ist.

Neben diesen auffälligeren Begegnungen sind zahlreiche Händler und andere Reisende unterwegs. Die Straße ist recht belebt, aber es kommt auch vor, dass den Abenteurern eine Stunde lang keine Menschenseele begegnet. Es ist noch zu früh im Jahr für die meisten Handelszüge, und die Bauern haben nach dem Winter nicht viel, was sie zu Markte tragen können.

Der Fluch in Aktion

Auf der Straße steht vor der Reisegruppe ein **Planwagen**, bei dem offensichtlich ein Rad gebrochen ist, da er schräg steht und schon von weitem zwei Männer zu erkennen sind,



die sich um die Reparatur des Schadens bemühen. Der Wagen versperrt den Weg, so dass die Abenteurer nur langsam und einer hinter dem anderen vorbeireiten können. Alternativ könnten sie auch absteigen und die Tiere am Zügel durch das lockere Buschwerk am Wegesrand führen. Bevor es aber dazu kommt, werden die Reisenden überraschend aus dem Planwagen heraus mit schweren Armbrüsten unter Beschuss genommen, und die beiden Männer am Rad packen Stoßspeer und Schild, die griffbereit auf dem Boden gelegen haben.

Die beiden sichtbaren Gegner sehen wie verwahrloste Wegelagerer aus, und Godfry und Dunstan zögern nicht, zum Angriff überzugehen. Die Abenteurer schließen sich ihnen vermutlich an. Dunstan ruft noch Beren zu, sich hinten zu halten. Schenken die Abenteurer vorher der Umgebung einen Blick, so fällt ihnen nichts Besonderes auf; links und rechts der Straße stehen hohe Laubbäume, vor denen am Wegesrand mannshohe Büsche wachsen. So früh im Jahr sind die jungen Blätter noch so klein, dass weder Buschwerk noch Baumkronen Sichtschutz bieten.

Weiter hinten außerhalb des Bereichs, dem die Abenteurer vernünftigerweise ihre Aufmerksamkeit gewidmet haben,



geht auf einmal ein **Baumstamm** nieder und versperrt den Reitern mit seinem Astwerk den Rückzug. Um ihn zu überwinden, muss ein **EW-4:Reiten** gelingen. Dafür verantwortlich sind mehrere Männer, die unter mit Laub und Erde getarnten Decken verborgen waren und jetzt den vorher gefällten und nur noch mit Pflöck und Seil gehaltenen Stamm zum Umstürzen gebracht haben.

Ein Teil der Männer hat leichte Armbrüste gepackt und sich gleich hinter dem Baumstamm verschanzt. Bevor sich Beren von der Überraschung erholen kann, wird er - oder besser sein Pferd - zum Ziel einer Bolzensalve. Die ersten Geschosse sind mit einem schwachen, aber schnell wirkenden **Gift** (Wirkdauer 10 sec; Virulenz+50) bestrichen; wird ein schwerer Treffer erzielt, so muss das Pferd einen PW:Gift würfeln, der nur mit **15%** gelingt. Wird das Pferd vergiftet, so reagiert es wie ein Mensch im Vollrausch und bricht langsam zusammen. Beren kommt rechtzeitig aus dem Sattel, bleibt aber neben seinem Reittier liegen. Für die Abenteurer ist es nicht ersichtlich, ob er verletzt ist oder ob er nur die Deckung des Pferdeleibs nutzt. In Wahrheit verwandelt er sich in einen Werbären, d.h. die Geschosse, die jetzt noch auf ihn abgeschossen werden, richten keinen Schaden an. Nach 6 Runden erhebt der König sich dann als Bär und stürzt sich zuerst auf die Angreifer, solange noch welche stehen, und dann auf die Abenteurer.

Berens Pferd (Huftier, Grad 2)

13 LP, 15 AP - TR - St 80, Gw 60, In t50, B 48

Angriff: Hufschlag+7 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Bes.: doppelter Schaden bei Sturmangriff

Die Angreifer, die auf den ersten Blick wie zerlumpte Räuber aussehen, mit denen erfahrene Abenteurer leicht fertig werden sollten, tragen unter ihren Fell- und Stoffüberwürfen Kettenhemden aus gutem albischem Stahl und entpuppen sich als geübte Kämpfer. Im Planwagen sind auf jeden Fall noch zwei Männer verborgen, und von hinten attackieren wenigstens vier. Bei kampfstarken Abenteurergruppen kann der Spielleiter aber die Anzahl Angreifer erhöhen; für jedes Mitglied der Reisegruppe einschließlich Beren und seine Begleiter sollte wenigstens ein Gegner da sein.

Söldnerführer (Krieger, Grad 6)

15 LP, 34 AP - KR - St 90, Gw 50, In 65, B 20

Angriff: Schlachtbeil+12 (1W6+6), Dolch+12 (1W6+2), schwere Armbrust+9 (2W6); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/14

Söldner von vorne (Krieger, Grad 3)

13 LP, 22 AP - KR - St 75, Gw 50, In 50, B 20

Angriff: Stoßspeer+10 (1W6+2), Dolch+9 (1W6+1), schwere Armbrust+7 (2W6); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/13

Söldner von hinten (Krieger, Grad 4)

14 LP, 28 AP - KR - St 80, Gw 50, In 50, B 20

Angriff: Langschwert+11 (1W6+4), Dolch+10 (1W6+2), leichte Armbrust+9 (1W6), großer Schild+2; Raufen+6 (1W6-1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/13

Bes.: Die Söldner sind alle mit einem Talisman+2 gegen Geisteszauber ausgerüstet, der bei den Resistenzwerten berücksichtigt ist. Die Armbrustschützen sind im Planwagen und hinter dem Astwerk des gefällten Baums gegenüber feindlichem Beschuss weitgehend gedeckt (-4 auf gegnerische EW:Angriff).

Gelingt es den Abenteurern, einen der Angreifer lebend in die Hände zu bekommen, so erfahren sie nicht allzu viel. Es handelt sich um einen Trupp albischer Söldner, die mehrere Jahre lang ihre Waffendienste in Chryseia verkauft haben. Vor vier Wochen hat sie ein Albai in Ikonium angeheuert und sehr gut für diesen Überfall bezahlt. Ihnen wurde weisgemacht, sie sollten zur Lösung von Erbstreitigkeiten um eine Baronie beitragen, indem sie einen der Kandidaten ausschalten. Den König hätten sie natürlich nie angegriffen (was sogar stimmt).

Sobald der Werbär Beren mit Hilfe der Abenteurer ausgeschaltet worden ist, informiert Dunstan sie über das Leiden des Königs, das der eigentliche Grund für den Rückzug in ein Kloster ist, wo es Hoffnung auf Heilung gibt. Der Spielleiter kann den Spielern jetzt die Informationen aus »Berens Fluch« mitteilen.

Zu Gast im Roten Kobold

Der Rote Kobold ist ein typisches Gasthaus, wie man es überall dort an Albas Straßen finden kann, wo kein Dorf in der Nähe ist. Das Wirtshausschild zeigt in roter Farbe einen tanzenden Kobold, der einen Umhang mit Kapuze trägt. Hier treffen sich nicht nur Reisende, die Schutz für die Nacht suchen, sondern auch Männer und Frauen aus der Nachbarschaft. Im Forst westlich von Prioressen sind die Jäger und Fallensteller, Köhler und Kräutersammler, Holzfäller und Waldbauern, deren Hütten und Höfe über die Umgebung des Gasthauses verstreut sind. Dieser Teil des albisches Waldes ist sicher genug, dass die Einheimischen sich nicht fürchten, auch noch nach Einbruch der Dunkelheit unterwegs zu sein. Die Gaststube im Roten Kobold ist daher abends gut besucht.