

Der Glaube der Wälder

Ein Beitrag zum 6. Abenteuerwettbewerb (2017) der Drachenzwinge

Zitat: „In dir muss brennen, was du in anderen entzünden willst.“ (Augustinus v. Hippo)

Die Helden ziehen aus, um den Glauben an die Zwölf zu mehren und retten eine Baumdryade.

Spielsystem: DSA 5

Spielwelt: irgendwo in Aventurien, gemäßigte Breiten mit Waldgebieten

Charakteristika: Kurzabenteuer, Wildnis, Dorf, Detektivgeschichte

Anforderung: einfach

Autor: Tjolle

Das vorliegende Abenteuer darf auf www.drachenzwinge.de zur allgemeinen Verfügbarkeit unter dem Pseudonym des Autors veröffentlicht werden.

Einleitung:

„Es ist töricht und widernatürlich, in welcher Art und Weise manche Menschen Feen, Geistern und sonstigen Wesenheiten Verehrung entgegenbringen und dadurch den wahren Glauben missachten. Diese Verblendung, durch Zauberwirken und falschen Einflüsterungen bewirkt, ist den Göttern ein Gräuelf und muss mit der Wurzel ausgeremert werden. Ausschließlic den Zwölfen darf Anbetung zu Teil werden, sind sie doch wahrhaft Götter und alles andere nur niedere Kreaturen. Es liegt daher an uns, dass wir ausziehen, um den verirrtten Seelen die wahre Botschaft zu bringen und sie zum Licht der Wahrheit zu führen. Möge unser rechtschaffenes Bestreben unter dem Schutz des Göttervaters stehen, und möge das Feuer unseres Glaubens die Herzen der Menschen für die Zwölfe entzünden.“

(Aus der Enzyklika „Ad Inflammationem Cordium“ des Boten des Lichts Praiopold II., Konzil zu Warunk, 897 BF)

In diesem Abenteuer beschließt ein junger Praiosgeweihter mit dem Namen **Praiondan** in entlegene Landstriche zu ziehen, um die dort lebenden Menschen zum Glauben an die Zwölfgötter zu führen und deren Volksglauben zu bekämpfen. Für diese Mission sucht der 22-jährige wackere Streiter, die ihn auf seiner Reise begleiten und beschützen. Schauplatz wird der Ort **Waldesruh** sein, den die Spielleiter überall in den gemäßigten Breitengraden Aventuriens verorten können. Die Bewohner dieses 50-Seelen Dorfes verehren ein Feenwesen namens **Mynelia**. Sie ist eine Baumdryade, der sie viele gute Taten zuschreiben. Bekehrungsversuche Praiondans (und ggf. der Helden) winken sie freundlich aber bestimmt ab. Allerdings stellt sich heraus, dass es um die Baumdryade in den letzten Tagen sehr ruhig geworden ist und sie nicht mehr gesehen wurde. Selbst Opfergaben wie Blumenkränze und ihren Lieblingsskuchen lässt sie unberührt liegen, so dass die ersten Menschen beginnen, sich Sorgen zu machen. Die Helden werden von den Dorfbewohnern gebeten herauszufinden, ob etwas im Argen liegt und was der Grund ihres Schweigens ist. Sprichwörtlich im letzten Moment werden sie dann Mynelia finden, die in eine Bärenfalle des Dorfjägers geraten ist und gefangen in diesem Eisenmonstrum dahinsiecht.

Geeignet ist das Abenteuer für alle Helden, die nicht bei dem ersten Anzeichen von Feenwirken mordend und brandstiftend durch die Wälder ziehen, sondern bereit sind, einfachen Menschen bei den Sorgen ihres Alltags helfend zur Seite zu stehen.

Aus Gründen der Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, die sich aber auf beide Geschlechter bezieht.

Erster Akt: Auserkoren, den Glauben zu mehren!

„Ah, sehr schön. Ihr seht mir doch aus wie wackere Helden auf der Suche nach Abenteuer. Dann wird Euch sicher interessieren, was ich Euch jetzt zu sagen habe.“

In einer kleinen Stadt mit dem Namen **Helmstatt** (700 Einwohner, Marktplatz, Praiostempel, 3 Gaststätten, Handwerker und Händler für den Alltagsbedarf, Ackerbürger) werden die Helden am Marktplatz mit diesen Worten vom jungen Praiosgeweihten Praiondan angeworben, ihn in die Provinz zu begleiten und ihm bei seiner Bekehrungsmission zu helfen. Er ist von seinem Tun absolut überzeugt und möchte so kurz nach seiner Weihe seine ersten Meriten verdienen. Tief versunken im Gebet hat er die Eingebung erhalten, dass manchen Menschen der wahre Glaube an die Zwölf wieder näher gebracht werden muss. Aberglaube ist Praiondans Meinung nach ein gefährliches Übel und muss von der Praioskirche unbedingt bekämpft werden. Der junge Mann kann auf Fragen der Helden nach dem Lohn für ihre Dienste durchaus erstaunt, wenn nicht sogar pikiert, reagieren. Aber er weiß auch, dass die Reise und die Bekehrungsversuche für ihn alleine sehr gefährlich werden könnten – Glaube hin, Glaube her. Außerdem sieht er in den Helden vielleicht die ersten Seelen, die es zu „retten“ gilt, vor allem wenn sich Exoten wie Elfen, Zwerge oder gar Hexen in der Gruppe befinden. Auf jeden Fall sichert der junge Mann den Helden den Segen der Praioskirche und pro Expeditionsteilnehmer 3 Dukaten zu. Das ist beinahe das ganze Startkapital, das er von seiner Kirche für seine Mission erhalten hat. Praiondan schätzt, dass er die Hilfe der Helden nicht länger als zwei Wochen benötigt – in seinen Augen gerade so lange bis er sich in der irrgläubigen Landbevölkerung etabliert hat und dann genug Anhänger gefunden hat, um alleine weitermachen zu können. Er bittet die Helden, unverzüglich aufzubrechen.

Praiondan, ist 1,85 Schritt groß, 22 Jahre alt, sehr schlank, hat blonde Haare und grüne Augen, hohe Wangenknochen, eine feste Stimme, ist direkt und trägt keinerlei Bart. Er ist der Sohn eines Kaufmannes hier aus der Stadt (Friedmar Brünner). Fasziniert von dem goldenen Glanz und Pomp der Praioskirche und die bewegenden Predigten seiner Priester wollte Praiondan schon als Kind ganz zum Leidwesen seiner Eltern immer Praiosgeweihter werden, anstatt den elterlichen Tuchhandel eines Tages zu übernehmen. Gekleidet ist der Mann in einer weißen Robe mit einer angenähten roten Kapuze sowie einer roten Stola. Er trägt ein aus Messing gefertigtes Praiosamulett in Form eines geflügelten Auges um den Hals, aus dessen Pupille drei Strahlen treten.

Meisterinformation:

Ein kleiner Hinweis für neue Spielleiter: Stell dir die Praioskirche wie die katholische Kirche des Mittelalters und der Frühen Neuzeit vor. Praios gilt als der Gott des Lichts und der Wahrheit und ist für diese Kirche der wichtigste der 12 Götter. Irrglauben und Magie bekämpft diese Kirche nicht selten sogar mit dem Feuer der Scheiterhaufen.

Die Reise geht drei Tage durch wenig erschlossenes, wildes Land, wo die Gruppe nur wenige Menschen zu Gesicht bekommt. Je weiter sie sich von der Stadt entfernen und tiefer in die Wildnis vordringen, desto dichter wird der Wald, desto schlechter die Wege und desto geringer die Anzeichen von Zivilisation. Menschen, denen man da draußen begegnet, sind oft wortkarg und den Fremden gegenüber misstrauisch. Hat man erst einmal ihre Zuneigung gewonnen, zum Beispiel durch Hilfsbereitschaft, dann erweisen sie sich als herzlich und sehr gastfreundlich. Die direkte Art Praiondans, die er vor allem bei Glaubensfragen an den Tag legt, und seine geringes Verständnis für die Alltagssorgen der Menschen mag schon jetzt für den ein oder anderen peinlichen Moment sorgen, in dem die Helden beschwichtigend und vermittelnd eingreifen müssen („Die Bürden Eures Alltag sind Ausdruck der göttergewollten Ordnung, der Ihr Euch zu fügen habt.“ – „Was interessiert einem die ‚göttergewollte Ordnung‘ wenn man nichts zu fressen hat, Pfaffe?!“). Kämpfer in deiner Gruppe können sich austoben, indem du ihnen ein paar Wegelagerer begegnen lässt (Werte „Wegelagerer“ siehe Anhang). Dabei können die Helden zufällig Zeuge eines Überfalls auf einen armen Reisenden werden, oder sogar selber überfallen werden.

Jedenfalls kommen die Helden schließlich am späten Nachmittag des dritten Tages ihrer Reise im **Dorf Waldesruh** (siehe Karte, „Waldesruh“) an. Die Siedlung liegt auf einer größeren Waldlichtung und unverzüglich wird die Reisegruppe von den auf den Feldern arbeitenden Bauern bemerkt. Da sich selten Fremde hierher verirren, lassen die Dorfbewohner neugierig von ihrem Tun ab und scharren sich bald um die Helden und den Geweihten in ihrer Mitte, allen voran die Kinder. Noch ehe sie das Dorf erreichen, tritt ein Mann (Mitte Vierzig, schlank, leicht ergrautes Haar, kurzer Bart, Knollnase, dunkle Stimme) auf sie zu:

*„Die Herrin zum Gruße, Fremde. Mein Name ist **Gunnar Wenzel** und ich bin der Dorfvorsteher von Waldesruh. Was wollt Ihr hier?“*

Gunnar ist wie der Rest der Bewohner recht erstaunt und eher reserviert den Neuankömmlingen gegenüber.

Augenscheinliche Exoten und Nicht-Menschen behält er stets im Auge. Er und viele andere der ca. 20 Erwachsenen halten Werkzeuge für die Wald- und Feldarbeit in den Händen, mit denen sie sich im Notfall auch wehren könnten (Werte „Dorfbewohner“ siehe Anhang). Er richtet seine Worte an den Helden, der ihm am ehesten als Respektperson erscheint, vor allem wenn er gerüstet und schwer bewaffnet ist. Auch wenn die meisten Ansässigen nicht sehr erfreut über die Ankunft der Fremden sind, gilt Gastfreundschaft als hohes Gut, so dass man ihnen eine Scheune zur Übernachtung überlässt und ihnen Speis und Trank gewährt. Dennoch erkundigt sich Gunnar sehr genau, wie lange die Gruppe gedenkt, in dieser Gegend zu bleiben. Jeder Aufenthalt, der über eine Übernachtung Dauer liegt wird von ihm und anderen Dorfbewohnern mit dem Hinweis quittiert, dass man viel auf den Feldern zu tun habe und man sich nicht um Gäste kümmern könne. Sobald die Anspannung etwas nachlässt und die Gruppe von den Dorfbewohnern einigermaßen gelitten scheint, tritt Praiondan auf den Plan:

„Habt Dank, ihr Bauern, für eure Gastfreundschaft. Eure Bemühungen sollen nicht ohne den gebührenden Lohn bleiben, bin ich doch ausgezogen, um dem einfachen Volke die Wohltat des wahren Glaubens angedeihen zu lassen. Ihr erwähntet in Eurem Gruß eine „Herrin“. Nehme ich richtig an, dass es sich um eine Göttin aus dem Kreis der Zwölfe handelt?“

Dies ist der Punkt, an dem Praiondan und den Helden schnell bewusst wird, wie wenig die Zwölf Götter hier von Bedeutung sind. Stattdessen verweist man auf die **Fee Mynelia**, eine Baumdryade, die in einer **großen Ulme** auf einer kleinen Lichtung nordöstlich vom Dorf lebt (siehe Karte, „Dryadenbaum“). Sie habe dem Dorf schon oft in der Not geholfen, zum Beispiel, als Räuber vor einigen Jahren die Ortschaft plündern wollten. Da sei sie mit „großen wandernden Bäumen“ erschienen, die mit ihren mächtigen Ästen nach den Räufern geschlagen haben und so die Plünderer in die Flucht trieben. Auch in Zeiten des Hungers wisse die Fee stets, wo man hier in den umliegenden Wäldern noch etwas zu essen finde. Für ihre Güte wird der Baumfee jeden Tag etwas Honig, Traubensaft, Obst und vor allem ein Stück ihres Lieblingskuchens als Opfer dargeboten. Auch nach dem Tod wird sie sicherlich den hier lebenden Menschen einen Platz in der Feenwelt freihalten – eine Ansicht, die mit dem Zwölfgöttlichen Glauben nicht zu vereinbaren ist.

Die Helden sollten für die kommende Szene alleine sein. Praiondan ist zum Beispiel von der Sturköpfigkeit der Provinzler so aufgebracht, dass er sich alleine in Gebete vertiefen will, um eine Inspiration für sein weiteres Vorgehen zu erhalten. Das ist der Moment, in dem sich ein junger Mann namens **Hertil Körber** an die Helden wendet. Er ist 19 Jahre alt, ca. 1,70 Schritt groß, hat rotes, struppiges Haar, Sommersprossen und grüne Augen. Sein Körperbau ist etwas gedrungen. Er berichtet den Charakteren etwas verlegen, dass er sich frage, ob mit dem Feenbaum noch alles in Ordnung ist. Seit acht Tagen würden die Opfergaben an Mynelia unberührt liegen gelassen, selbst ihr Lieblingskuchen. Außerdem hat sie niemand mehr gesehen und auf Gebete reagiert sie nicht. Aus dem Gespräch wird ersichtlich (ggf. mit einer einfachen Menschenkenntnisprobe), dass Hertil schwer in die Fee verliebt ist. Er beschreibt sie als nackte, wunderschöne Frau mit Ulmenblättern als Haar und leuchtend grünen Augen. Mynelia war seiner Meinung nach ebenfalls angetan von ihm, fand sie doch seine roten Haare faszinierend, so dass er ihr immer wieder mal einen kleinen Schopf als Opfer darbrachte. Er habe schon mit Gunnar gesprochen, aber jener tat seine Sorge als Ungeduld eines verliebten Taugenichts ab. Der junge Mann bittet die Helden, dass sie sich nach ihr auf die Suche machen. Die Wälder sind gefährlich und die Feldarbeit bindet ihn hier im Dorf. Hertil ist übrigens alleinstehend und bewirtschaftet einen winzigen Hof hier im Dorf (zwei Kühe, Hühner, 1 Sau mit 4 Ferkeln, einen Ochsen, einen kleinen Acker). Sollten die Helden Mynelia wohlbehalten auffinden, können sie eine seiner beiden Milchkuhe als Belohnung haben.

Zweiter Akt: Findet Mynelia

Hier beginnt das eigentliche Abenteuer und die Helden haben nun zwei wesentliche Möglichkeiten, mit den Recherchen zu beginnen. Selbstverständlich sind beide Möglichkeiten kombinierbar.

Möglichkeit 1:

Die Helden fragen selbst nochmal **Gunnar Wenzel oder andere Dörfler**. Diese geben zwar zu, dass von der „Herrin“ länger nichts mehr vernommen worden sei. Da sie eben eine Herrin sei, wird sie dafür ihre Gründe haben, die wir einfachen Leute nicht verstehen müssen.

Bei der Rumfragerei können die Helden auf die **Bäuerin Gundra Terwig** stoßen, wie sie gerade die Kühe des Dorfes auf der Dorfweide südlich von Waldesruh hütet. Sie ist eine Tochter ihrer Eltern Samuel und Ingwa Terwig, 18 Jahre alt, etwas pummelig, braune, geflochtene Haare, rotbäckig, hat eine Stupsnase. Sie äußert ihr Bedauern, dass man momentan nicht wisse, wo die Fee sei. Bei näherer Betrachtung (Menschenkenntnisprobe) stellt man aber fest, dass sie neben der Bewunderung für die Fee auch eine gewisse Eifersucht auf sie hegt, ist Gundra doch in Hertil verliebt. Da er aber so sehr von der Baumdryade fasziniert ist, hat die landschöne Gundra wohl keine Chance, sein Herz zu gewinnen. Da sie nun verschwunden ist, macht sie sich wieder Hoffnungen, Hertils Liebe entflammen zu können. Sind besonders vertrauenswürdige Personen in der Gruppe, wird Gundra sie evtl. bitten, das Mädchen in ihrem Werben zu unterstützen. Hertils Verlangen nach einer Unsterblichen ist doch nicht gesund...

Gundra hat mit dem Verschwinden der Fee nichts zu tun. Sie weiß aber von einem merkwürdigen Mann, der südwestlich im Wald wohnt (**siehe „Der merkwürdige Mann im Wald“**). Manche Dorfbewohner suchen ihn auf, wenn sie Rat oder ein Heilmittelchen brauchen, und er betätigt sich auch als Hebamme für Mensch und Tier.

Möglichkeit 2:

Die Helden lassen sich den Weg zum **Dryadenbaum** zeigen. Ein Dorfbewohner ist bereit, sie hinzubringen, oder wenigstens den Weg dorthin zu beschreiben. Die Ulme steht auf einer Lichtung mit etwa fünf Schritt Durchmesser, ca. eineinhalb Meilen nordöstlich vom Dorf entfernt (siehe Karte, „Dryadenbaum“). Vor dem Baum liegt ein flacher, etwa 1x1 Schritt breiter Fels, auf dem einige umgestoßene Gefäße stehen. Auch liegen ein paar von ihnen um den Fels herum. Verwelkte Blüten und Blumenkränze machen deutlich, dass diese Opfertgaben tatsächlich nur von den Tieren des Waldes, nicht aber von der Fee benutzt worden sind. Auch die Helden werden die Fee nicht vorfinden. Analysezauber zeigen lediglich (je nach Ausprägung und Qualitätsstufe), dass hier Feenmagie vorhanden ist, vor allem am Baum. Ein kleiner Hinweis: Mynelias Wohnstatt ist kein Tor zu einer Feenwelt!

Im Wald können die Charaktere dem **Holzfaller Edwin Greipel** begegnen (in den 30igern, kurzer Vollbart, neugieriger Blick, breite Schultern, große Hände, braune Hose, graues Hemd, Werte wie „Dorfbewohner“ im Anhang). Er ist von einfachem Gemüt und recht gesprächig. Über den Verbleib der Dryade weiß er nichts, was für ihn wirklich ein Problem ist. Schließlich ist er doch der Vermittler zwischen Mynelia und den anderen Holzfallern, und sie habe ihm immer mitgeteilt, wo es ihnen erlaubt war, Holz zu schlagen. Da er nun nicht weiter wisse, habe er den in der Nähe wohnenden **Jäger Mulbert Koll** (siehe: „**Der Waidmann**“) gefragt, was man machen könne. Mulbert hat seine Jagderlaubnis ebenfalls immer von der Fee erhalten. Man habe sich geeinigt, behutsam der jeweiligen Tätigkeit nachzugehen und die Genehmigung der Dryade nachträglich einzuholen, wenn sie wieder da ist.

Der merkwürdige Mann im Wald

Hierbei handelt es sich um **Zurbal, einen Druiden** und Diener der Erdgöttin Sumus (Werte „Zurbal“ siehe Anhang). Er ist schon sehr alt: gebeugter Rücken, langer weißer Zottelbart, eine Lederkappe, die sein schütteres Haar verdeckt, dünne Gestalt, lange Fingernägel, braune Kutte, benutzt einen Stab als Gehhilfe.

Meisterinformation:

Zurbal wohnt schon seit einiger Zeit in seiner Hütte in dieser Gegend, hat sich aber meist den Menschen des Dorfes und ihrem Feenbaum ferngehalten. Eines Tages suchte Mynelia ihn auf und bat ihn, sich etwas um die Dörfler in ihrem Namen zu kümmern, vor allem in Belangen wie Geburtshilfe von Mensch und Vieh und mit Tränken sowie Salben. Da hier ihre Kenntnisse nicht sehr weit gediehen sind, hat man so eine gute Arbeitsteilung für beide gefunden. Im Gegenzug versprach nämlich die Fee, dass sie dem Druiden hin und wieder in magischen Angelegenheiten beistehe, zum Beispiel beim Erschaffen von magischen Artefakten. Somit hat der Druiden eine mächtige Verbündete und die Dryade konnte weiter ihre Position als Herrin der Dörfler festigen, mit all den Annehmlichkeiten wie ihre Versorgung mit Speis und Trank sowie der Pflege ihres Baumes und der Lichtung.

Zurbal wohnt in einer Höhle tief im Wald, etwa eine Meile südwestlich des Dorfes (siehe Karte, „Druidenheim“). Je mehr sich die Helden seine Wohnstatt nähern, desto mehr beschleicht sie das Gefühl, dass sie beobachtet werden. Schließlich hören sie von hinter sich kommend die zittrige Stimme eines alten Mannes (der Druiden ist in den Wäldern zu Hause und nur mit einer Sinnesschärfeprobe -2 vorher ausfindig zu machen):

„Ihr seid hier nicht erwünscht. Verschwindet mit euren Waffen und Rüstungen aus totem Erz!“

Der alte Mann ist recht verschoben und will die Helden tatsächlich ganz schnell wieder loswerden. Nur damit sie endlich ihm seine Ruhe lassen beantwortet er ungeduldig ihre Fragen. Er ist sehr aufgebracht, dass Mynelia sich nicht mehr

blicken lässt, hat er doch vor einigen Tagen versucht, mit ihr Kontakt aufzunehmen. Grund war ein Zauber, denn der Druide wirken möchte und für den er auch die Astralkraft der Fee brauche. Welcher Zauber das sei, gehe den Helden nichts an. Er war bereits an ihrem Baum, hat aber da niemanden außer diesen rothaarigen sommersprossigen Tölpel Hertil angetroffen, der gerade den Feenbaum umarmt hat. Der Bursche habe ihn gleich mit Fragen bestürmt, wo die Dryade nun abgeblieben ist. Sollen die Helden ihn doch mal fragen, ob seine verliebte Aufdringlichkeit nicht etwa das Feenwesen vertrieben hat. Als einzigen Tipp kann Zurbal nur auf den **Jäger Mulbert Koll** verweisen. Er ist des Öfteren mit Mynelia aneinander geraten, weil er seine Fallen überall im Wald aufstellt. Zurbal zeigt die Himmelsrichtung, in der Mulberts Hütte liegt, denkt aber nicht im Entferntesten daran, für die Charaktere den Fremdenführer zu spielen.

Der Waidmann

Mulbert Koll ist Anfang Vierzig, hat einen stechenden, aufmerksamen Blick mit seinen blauen durchdringenden Augen. Er trägt eine grüne Filzkappe, einen braunen Lederwams und eine grüne Hose. Neben seinen Augen sind drei lange Narben über seine rechte Wange auffallend, die er sich vor längerer Zeit bei einer Jagd auf einen Bären zugezogen hat. Neben der Jagd mit dem Kurzbogen stellt er den Tieren des Waldes auch mit Fallen nach, um deren Fleisch und Fell bei den Dörflern und fahrenden Händlern gegen andere benötigte Gegenstände einzutauschen. Seine Hütte befindet sich beinahe zwei Meilen nordwestlich von Waldesruh (siehe Karte, „Jagdhütte“). Er ist ebenfalls nicht sehr gut auf Mynelia zu sprechen, macht er sie doch verantwortlich, dass sie ihm vor ein paar Tagen seine beste Bärenfalle „gestohlen“ habe.

Meisterinformation:

Über das Aufstellen der Fallen sind beide schon öfters in Streit geraten. Nur weil Mulbart zur Versorgung der Dörfler und damit indirekt der Fee beiträgt, hat sie ihm die Jagd in ihrem Gebiet gestattet. Allenfalls wenn er seine Fallen zu nahe am Dryadenbaum aufstellt, lässt sie diese zuschnappen bzw. versteckt sie. Bei ihrer letzten Sabotageaktion vor acht Tagen ging aber einiges gründlich schief, so dass sie sich in der Bärenfalle mit einem Bein verfang und nun in einem hohlen Baum zurückgezogen langsam stirbt (siehe Karte, „Mynelias Versteck“).

Mulbert Koll kann die Helden zum letzten Standort der verschwundenen Falle führen. Dort findet man außer Reste eines Köders (leere Honigwaben) und etwas verdorrtes Reisig zum Verstecken der Falle zunächst nichts. Die Falle war laut Mulbert mit einer Kette vor Verschleppen gesichert, aber nur der Bolzen des Kettenschlosses ist übrig geblieben. Also hat jemand die Falle aufgemacht, den Bolzen fallen gelassen und die Falle versteckt. Lass die Helden nach einer gesalzenen Fährtsuchen-Probe (-4) ruhig die Richtung ausmachen, in die sich Mynelia nach ihrem Unfall geschleppt hat. Allerdings werden sie die Spur schnell verlieren.

Jedem Tierchen sein Pläsierchen

Bei einer Sinnesschärfeprobe -2 bemerken die Helden, dass sie von einem Eichhörnchen neugierig beobachtet werden und es ihnen auch zu folgen scheint. Sobald sich Mulbert von der Gruppe entfernt hat (z.B.: Er geht auf die Jagd) fängt es in einer fiepsigen Stimme an zu sprechen(!):

„Ihr seht aber lustig aus!“

Lass die Helden zunächst darüber im Unklaren, wer diese Worte geäußert haben könnte. Bis, bzw. sobald, die Spieler erkennen, wer sie da gerade anspricht, ist es eine gute Zeit für Aberglauben-Proben oder ggf. Würfe auf andere geeignete Ängste/Phobien/Wahnvorstellungen der Charaktere.

Wenn sich die Helden gefangen haben, können sie nun mit dem Eichhörnchen reden. Es stellt sich als **Pumpel** vor und ist ein Biestinger, das heißt ein Feenwesen in Tiergestalt. Es ist immer fröhlich, neugierig und lässt sich leicht ablenken.

Befragt zum Verbleib der Dryade weiß Pumpel, dass sie vor einigen Tagen in die Falle hier am Fuße des Baumes geraten ist und sich nicht mehr befreien konnte. Das Eisen habe ihr sehr wehgetan und sie ist sogar in Ohnmacht gefallen. Jetzt fällt Pumpel auch wieder ein, dass er in der Feenwelt eigentlich Hilfe holen sollte ..., „*Uli, was für ein toller Schmetterling!*“, und der kleine Biestinger macht sich daran, dem Insekt hinterherzutollen. Die Helden können Pumpel noch abringen, dass sie einfach **Hauptmann Rufus** fragen sollen – der kann bestimmt weiterhelfen. Er ist der Kommandant der königlichen Garde und bewacht die Burg hier in der Nähe. Man kann ihn und seine Soldaten ganz leicht an ihren rot-braunen Rüstungen erkennen. Dann ist das Eichhörnchenbiestinger weg. Pumpels Baum und damit der ehemalige Standort der Bärenfalle liegt etwa eine Meile nördlich von Waldesruh (sieh Karte, „Pumpels Baum“).

Wie lange die Spieler brauchen, um herauszufinden, dass es sich bei Rufus und seinen Soldaten um Waldameisen handelt (Rufus ist ein Ameisenbiestinger) und wie sie darauf kommen, ist ganz dem Spielleiter und seiner Gruppe überlassen. Was immer die Gruppe unternimmt, sie wird weit und breit keine Burg finden, und auch die Dorfbewohner wissen nichts mit den Hinweisen Pumpels anzufangen (sie sind eher erstaunt, dass sie mit Tieren sprechen können). Allerdings sollte es den Helden irgendwann gelingen, Rufus und seinen Mannen ausfindig zu machen. Mit einer Tierkunde-Probe (-1) etwa können sie von der Beschreibung her schließen, dass es sich um Waldameisen handelt und diese in Ameisenhügeln wohnen.

Doch ein solcher Ameisenhügel muss erst einmal gefunden werden: Das kann z.B. aus der Luft geschehen (Fluggerät, nach Verwandlung in einen Vogel, Vertrautentiere, etc., Sinnesschärfeprobe -3) oder indem man die Ameisen anlockt und dann der Ameisenstraße folgt (was aber gut 2 Stunden dauert). Gegebenenfalls können der Jäger Mulbert, der Druide Zurbal

und der Holzfäller Edwin sagen, wo sich in den Wäldern Ameisenhügel befinden. Aber sie wissen nichts davon, dass diese Tierchen reden könnten und kennen auch keinen Rufus.

Wie auch immer, irgendwann finden die Helden zwischen weniger dicht stehenden Bäumen einen ca. einen Meter aufragenden und zwei Meter breiten Ameisenhügel mit recht großen Waldameisen, gute eineinhalb Meilen nördlich vom Dorf (siehe Karte, „Ameisenhügel“). Machen die Helden deutlich auf sich aufmerksam oder versuchen gar, im Hügel herumzustochern, meldet sich empört eine besonders große Ameise (etwa so groß wie ein Daumen) mit „schlumpfiger“ Stimme zu Wort:

„Was erdreistet Ihr euch? Ihr stört die Ruhe seiner Majestät! TRUPPEN, SAMMELN!“

Innerhalb kürzester Zeit ist der Hügel übersät von angriffslustigen Ameisen, die aus allen Löchern des Baus gekrabbelt kommen, und drohend ihre Kieferzangen den Störenfrieden entgegenrecken. Wenn es den Helden gelingt, sich mit den Ameisen gut zu stellen (Überreden, Feilschen, Schmeicheln, Bestechen mit Proviant, etc.), und sie um Hilfe bei der Suche nach Mynelia bitten, meint die besonders große Ameise:

„Ich werde ihrer Majestät Euer Anliegen vortragen. Bis dahin seid Ihr ihre Gefangenen. Verhaltet Euch also ruhig.“

Nach kurzer Zeit kommt Rufus wieder aus dem Bau gekrabbelt und meint, dass die Königin bereit ist, ihre Truppen zur Unterstützung zu entsenden, wenn man den Ameisen zuerst einen Gefallen tue. Im Wald lebt eine Rotte Wildschweine, die sich immer wieder bedrohlich dem Hügel nähert, um sich dort zu suhlen. Sie machen das wohl, um mit Hilfe der Ameisensäure versprühenden Bewohner die Flöhe und sonstige Ungeziefer in ihrem Fell los zu werden. Dennoch sind die Schäden am Hügel nach einer solchen Reinigungsaktion immer recht erheblich und die Verluste unter den Ameisen hoch. Wenn man den Ameisen helfe, die Wildschweine von ihnen fernzuhalten, würde ihre Majestät sich erkenntlich zeigen und den Helden helfen. Mögliche Lösungswege sind die Jagd (Werte der Wildschweine siehe Anhang), der Bau eines Zauns um den Hügel, etc. Jedenfalls dauert es dann nicht mehr lange, bis Mynelia gefunden wird und du kannst zum Kapitel „Auf Messers Schneide“ wechseln. Ein kleiner Hinweis am Rande: Der Ameisenhügel ist ein Feentor, durch welches aber die Helden keinen Zutritt erhalten werden. Analysezauber mögen hier eine starke Konzentration von Feenmagie zirka zwei Meter unter dem Bau anzeigen.

Sind Pumpel und Rufus aufgrund von Missgeschick und Fehlverhalten seitens der Helden unkooperativ bzw. verzichten die Helden auf Hilfe, so können sie allein mit **drei Fährtsensuchen-Proben** von dem Standort der Bärenfalle aus (jeweils erschwert um 2) oder ein Durchkämmen der Umgebung mit Unterstützung der Dörfler (da drei normale Fährtsensuchen-Proben) den Aufenthaltsort der Baumdryade finden.

Dritter Akt: Auf Messers Schneide

Wenn die Helden zum Versteck der Dryade gelangen, ist Mynelia in einem erbarmungswürdigen Zustand und schon fast tot. An ihrem Bein hängt immer noch diese schreckliche Bärenfalle und dort wo sie zugeschnappt hat, ist das Bein gebrochen und die Stelle beinahe schwarz. Ihre Gestalt verblasst bereits. Sie wollte sich eigentlich zu ihrem Dryadenbaum retten, in welchem sie sich regenerieren kann. Sie hat es aber nicht mehr geschafft und sich deshalb in dem **hohlen Baum** versteckt, ca. eineinhalb Meilen nordöstlich von der Ortschaft Waldesruh. Niemand sollte sie so hilflos und schwach sehen, damit die Dorfbewohner nicht im Glauben an ihr zweifeln. Nur eine schnelle beherzte Rettungsaktion vermag ihr Überleben zu sichern.

Ggf. müssen die Spieler den Druiden **Zurbal** holen, um eine solche Heilung vorzunehmen, was er widerwillig und mit einer gehörigen Portion Verachtung für diese „schwächliche“ Fee auch macht. Die Fee ist dann gerade genug geheilt, um zu überleben und ansprechbar zu sein. Danach will sich Zurbal umgehend wieder entfernen.

Rufus ist zwar magisch begabt, beherrscht selbst aber keine Heilzauber. Vielleicht nimmt sich die Ameisenkönigin ja der Dryade an. Dazu müssten die Charaktere das Wesen zum Ameisenhügel bringen und es direkt darauf ablegen (wozu Rufus sie anweist). Die Myriaden von Ameisen vergraben dann innerhalb kürzester Zeit Dryade, welche am Abend wieder vom Hügel auf umgekehrten Weg freigegeben wird und etwas geheilt (10 LeP) ist.

Der **Dryadenbaum** kann ebenfalls eine Anlaufstelle der Helden sein, um dort das verletzte Feenwesen abzulegen und auf deren Heilung zu hoffen. Liegt die Fee nahe genug am Baum, verschmilzt sie mit diesem und kommt am nächsten Morgen vollkommen geheilt wieder hervor.

Praiondan lässt sich nicht darauf ein, die Dryade zu heilen, sondern bestenfalls, sie schnell mit einem gezielten Schlag seines praiosgeweihten Sonnenszepters von ihrem Leiden zu erlösen. Er sieht in Mynelias Ableben die gerechte Strafe des Göttervaters für ihren Frevel, sich als falsche Göttin aufzuspielen. Auf jeden Fall möchte er sich gleich nach dem Ableben der Fee daran machen, den Dryadenbaum zu fällen, um aus seinem Holz einen Praiosschrein zu fertigen...

Stirbt Mynelia, sind die Dorfbewohner erschüttert in ihrem bisherigen Glauben. Dies ist für Praiondan die richtige Gelegenheit, sich den Zweifel der Dörfler zu Nutze zu machen und sie zum „wahren Glauben“ an die Zwölfgötter zu führen. Hier können die Helden mit Proben auf Heilkunde Seel bzw. Bekehren/Überzeugen unterstützen und den verzweifelte Menschen Trost spenden. Der Geweihte wird den Baum der Dryade fällen und daraus einen Praiosschrein fertigen. Außer **Praiondans Bezahlung** gibt es von den Dörflern Waren (Proviand, Kleinvieh, Tuch, Schmuck, etc.) **im Wert von 10 Dukaten** (zuzüglich der **Kuh Hertils**), als Dank, dass man Mynelia gesucht und gefunden habe.

Überlebt Mynelia, ist sie spät am Abend am Feenbaum anzutreffen, unverletzt und wunderschön. Sie bedankt sich bei den Helden und wünscht ihnen für ihr weiteres Tun alles Gute. Als Feenfreunde erhalten sie ein **Feenartefakt**, mit dem sie Feentore im Umkreis von 100 Metern aufspüren können. Hier handelt es sich um ein rotes Ulmenblatt, welches umso intensiver ergrünt, je näher die Charaktere einem Feentor kommen. Zudem kann sie Heilzauber für die Helden anwenden, nun da das Eisenmonstrum von ihr entfernt wurde. Von den dankbaren Dorfbewohnern gibt es Waren (Räucherfleisch, Kleinvieh, Tuche, Schmuck, etc.) **im Wert von 30 Dukaten** und ein **Fest** zu Ehren der Retter (zuzüglich der **Kuh Hertils**). Praiondans Lehren werden angesichts dieser Entwicklung kein Gehör finden, so dass er bald beschließt, **den abgemachten Sold** an die Helden zu zahlen und in einer anderen Gegend sein Glück zu versuchen.

Für die Suche und das Auffinden der Baumdryade gibt es **6 AP**. Sollte Mynelia durch die Hilfe der Helden überleben, dürfen diese sich **2 AP** gutschreiben. Befreien sie die Ameisen von der Wildschweinplage, erhalten die Spieler **2 AP**. Gelingt es den Helden, ganz in Praiondans Sinne einige Dörfler vom Glauben an die Zwölf zu überzeugen, erhalten sie **3 AP**. Bringen sie Hertil und Gundra zusammen, winkt **1 AP**. Besonders gelungenes Rollenspiel kannst du als Spielleiter mit bis zu **2 weiteren AP** belohnen.

Anhang:

Werte von NPCs

Mynelia (gesund; wenn verletzt aufgefunden: 1 LeP, 0 AsP, 0 GS)							
MU: 13	KL: 13	IN: 15	CH: 16	FF: 14	GE: 13	KO: 11	KK: 11
LeP: 24	AsP: 100	KaP: -	INI: 13+1W6	AW: 7	SK: 4	ZK: 0	GS: 6
Angriff: Waffenlos: AT 8, PA 5, TP 1W6, RW kurz							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: 1	
Vorteile: Gutes Aussehen II, Vertrauenswürdig							
Nachteile: Pechmagnet							
Sonderfertigkeiten: -							
Talente: Betören 15, Einschüchtern 4, Handel 2, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 6							
Zauber: Bannbaladin 15, Salander 14, Saturias Herrlichkeit 16, weitere in der Tradition der Feen							
Typus: Fee, humanoid							
Beute: keine, tote Feen lösen sich auf							
Kampfverhalten: meidet direkten Kampf, setzt auf Zauberkraft, zieht sich schnell zurück							
Flucht: sobald es bedrohlich wird, außer wenn Baum bzw. Dörfler angegriffen werden							
Hintergrundwissen (Sphärenkunde, Sphärenwesen):							
QS 1: Feenwesen, leben in Bäumen, verführen Menschen und bringen sie in Feenwelt							
QS 2: nicht jede Dryade verführt Menschen, sie sind extrem schöne Wesen							
QS 3: Baum meist Tor zur Feenwelt (nicht bei Mynelia!)							

Praiondan, Praiosgeweihter							
MU: 12	KL: 13	IN: 11	CH: 13	FF: 10	GE: 10	KO: 11	KK: 10
LeP: 27	AsP: -	KaP: 28	INI: 11+1W6	AW: 5	SK: 1	ZK: 0	GS: 8
Angriff Waffenlos: AT 8, PA 4, TP 1W6, RW kurz Hieb Waffen: AT 9, PA 3, TP 1W6+3, RW mittel							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: 1	
Vorteile: Geweihter, Geborener Redner							
Nachteile: Niedrige Karmalkraft V, Prinzipientreue II (Moralkodex Praioskirche), Verpflichtungen II (Bekehrungsmission)							
Sonderfertigkeiten: Tradition Praios, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Praios)							
Talente: Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4, Bekehren/Überzeugen 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6, Geografie 3, Geschichtswissen 3, Götter/Kulte 7, Magiekunde 3, Rechnen 4, Rechtskunde 6, Sagen/Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2							
Sprachen: Garethi III, Bosparano II Schrift: Kusliker Zeichen III							
Segnungen: 12 Segnungen Liturgien: Bann der Dunkelheit 4, Magieschutz 6, Objektsegen 7, Wahrheit 3							
Typus: Mensch							
Kampfverhalten: verbissen bis zum Tod, wenn schwarzer Magie oder Dämonischem Wirken ausgesetzt; greift auf Liturgien zurück wenn bedrängt							
Flucht: bei Schmerz I (außer, wenn Schwarze Magie, Dämonisches Wirken und Ähnliches im Spiel)							

Wildschweine							
MU: 15	KL: 13	IN: 12	CH: 10	FF: 11	GE: 10	KO: 15	KK: 15
LeP: 35	AsP: -	KaP: -	INI: 11+1W6	AW: 5	SK: -2	ZK: 2	GS: 10
Angriff: Rammen: AT 13, PA 6, TP 1W6+3, nah							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: Spielleiterermessen	
Sonderfertigkeiten: zu Fall bringen							
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 1, Willenskraft 4							
Typus: Tier, Vierbeiner							
Kampfverhalten: schnell aggressiv, wenn man sich ihnen nähert; Sie kämpfen mit ganzen Körper (v.a. ihren Hauern) und lassen erst vom Gegner ab, wenn er sich nicht mehr rührt oder erfolgreich fliehen konnte, bzw. die Schweine erheblich verletzt wurden							
Flucht: bei 3 Stufen Schmerz							

Dorfbewohner (erwachsen)							
MU: 11	KL: 10	IN: 12	CH: 12	FF: 12	GE: 11	KO: 12	KK: 13
LeP: 29	AsP: -	KaP: -	INI: 11+1W6	AW: 5	SK: 0	ZK: 1	GS: 8
Angriff: Waffenlos: AT 11 , PA 6, TP 1W6, RW kurz Improvisierte Waffen (Beil, Harke, Sense, Mistgabel, Dreschflegel): AT 11, PA 7, TP 1W6+2, RW mittel							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: 1	
Vorteile: Hohe Zähigkeit							
Nachteile: Prinzipientreue I (ggü. Mynelia), Aberglaube							
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation							
Talente: Einschüchtern 0, Holzbearbeitung 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 1, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Tierkunde 4, Pflanzenkunde 5, Überreden 2, Verbergen 1, Willenskraft 2							
Typus: Mensch							
Kampfverhalten: Kampf nur, wenn kein anderer Ausweg							
Flucht: bei ersten Anzeichen von Ärger							

Wegelagerer							
MU: 13	KL: 11	IN: 13	CH: 12	FF: 12	GE: 11	KO: 13	KK: 13
LeP: 31	AsP: -	KaP: -	INI: 13+1W6	AW: 7	SK: 1	ZK: 1	GS: 8
Angriff: Waffenlos: AT 10, PA 7, TP 1W6, RW kurz Dolch: AT 11, PA 7, TP 1W6+1, RW kurz Knüppel: AT11, PA 6, TP 1W6+2, RW mittel							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: Spielleiterermessen	
Vorteile: Keine							
Nachteile: Goldgier							
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I							
Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Willenskraft 3							
Typus: Mensch							
Kampfverhalten: Angriff aus dem Hinterhalt, schnelle Überwindung des Gegners							
Flucht: Bei Schmerz I oder wenn eigene Seite zu unterliegen droht							

Pumpel (Eichhörnchen-Biestinger)							
MU: 13	KL: 12	IN: 15	CH: 15	FF: 13	GE: 15	KO: 11	KK: 9
LeP: 8	AsP: 40	KaP: -	INI: 14+1W6	AW: 8	SK: 5	ZK: 3	GS: 10
Angriff: Biss: AT 12, PA 7, TP 1W3, RW kurz							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: winzig			Anzahl: 1	
Vorteile: -							
Nachteile: Neugier							
Sonderfertigkeiten: - Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss) - immun gegen Illusionszauber							
Talente: Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Willenskraft 10, Handel 4							
Zauber: Zaubertrick Bauchreden, Axxeleratus 8, Bannbaladin 7, Blick in die Gedanken 5, Odem 5, Spurlos 7, ggf. weitere nach Tradition der Feen							
Typus: Feenwesen, Säugetier							
Beute: keine, tote Feen lösen sich auf; ggf. Ausrüstung							
Kampfverhalten: meidet direkten Kampf, setzt auf Zauberkräft, zieht sich schnell zurück							
Flucht: sobald es bedrohlich wird							
Hintergrundwissen (Sphärenkunde, Sphärenwesen): QS 1: die meisten Biestinger haben die Gestalt von Fischotter, Eichhörnchen, Vögel QS 2: verspielte Wesen, können zaubern (was sie selten tun), verhalten sich wie normale Tiere QS 3: Biestinger auch in anderen, größeren Tiergestalten; manchmal Wächter (angriffslustig)							
Sonderregeln: - Putzig: Grundloser Angriff auf Wesen erfordert eine um 3 erschwerte Willenskraftprobe							

Rufus (Ameisen-Biestinger)							
MU: 13	KL: 12	IN: 15	CH: 15	FF: 13	GE: 15	KO: 11	KK: 9
LeP: 3	AsP: 40	KaP: -	INI: 14+1W6	AW: 8	SK: 5	ZK: 3	GS: 10
Angriff: Ameisensäure: AT 12, PA 7, TP 1W3, RW kurz FK (Ameisensäure): 15 TP 1W3, RW 1/3/5							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: winzig			Anzahl: 1	
Vorteile: -							
Nachteile: Prinzipientreue II (Schutz von Ameisenhügel und Königin)							
Sonderfertigkeiten: - Angriff auf ungeschützte Stellen (Ameisensäure) - Schwarmregel: im und unmittelbar um den Bau sind 100 angriffslustige Kriegerameisen; Ein Charakter kann von maximal 20 gleichzeitig angegriffen werden; alle außer Rufus haben 1 LeP; Schaden, Angriffe, Werte (keine Zauber) wie bei Rufus; wird Schaden zugefügt, so sterben Ameisen in der Anzahl der ausgewürfelten Trefferpunkte - immun gegen Illusionszauber							
Talente: Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Willenskraft 10, Handel 4							
Zauber: Zaubertrick Bauchreden, Axxeleratus 8, Bannbaladin 7, Blick in die Gedanken 5, Odem 5, Spurlos 7, ggf. weitere nach Tradition der Feen							
Typus: Feenwesen, Insekt							
Beute: keine, tote Feen lösen sich auf; ggf. Ausrüstung							
Kampfverhalten: angriffslustig							
Flucht: bei Schmerz 3, wenn Bau oder Königin bedroht bis zum Tod							
Hintergrundwissen (Sphärenkunde, Sphärenwesen): QS 1: die meisten Biestinger haben die Gestalt von Fischotter, Eichhörnchen, Vögel QS 2: verspielte Wesen, können zaubern (was sie selten tun), verhalten sich wie normale Tiere QS 3: Biestinger auch in anderen, größeren Tiergestalten; manchmal Wächter (angriffslustig)							

Zurbal, Druide (Diener Sumus)							
MU: 13	KL: 15	IN: 15	CH: 13	FF: 14	GE: 10	KO: 13	KK: 9
LeP: 29	AsP: 50	KaP: -	INI: 11+1W6	AW: 8	SK: 3	ZK: 2	GS: 7
Angriff: Waffenlos: AT 8, PA 5, TP 1W6, RW kurz Vulkanglasdolch: AT 10, PA 5, TP 1W6+1, RW kurz Stab: AT 11, PA 7, TP 1W6+2, RW mittel							
RS: 0	BE: 0	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: 1	
Vorteile: Zauberer (Druide), Glück I, Verbesserte Regeneration (AE) I							
Nachteile: Arrogant, Weltfremd (weltlicher Besitz), Jähzorn							
Sonderfertigkeiten: - Ortskenntnis: Waldesruh und Umgebung - Sammler							
Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Bekehren/Überzeugen 5, Überreden 4, Willenskraft 8, Pflanzenkunde 9, Tierkunde 8, Wildnisleben 6, Alchimie 8, Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 5							
Zauber: Zaubertrick Beeren & Nüsse, Atemnot 11, Elementarer Diener 9, Herr über das Tierreich 10, Manifesto 11, Pestilenz erspüren 8, Sumus Elixier 10, Zunge betäuben 8, Balsam 6							
Typus: Mensch							
Kampfverhalten: meidet direkten Kampf, setzt auf Zauberkraft, zieht sich schnell zurück							
Flucht: bei Schmerz I							

Mulbert Koll, Jäger							
MU: 13	KL: 11	IN: 14	CH: 9	FF: 15	GE: 14	KO: 12	KK: 12
LeP: 29	AsP: -	KaP: -	INI: 13+1W6	AW: 8	SK: 1	ZK: 1	GS: 8
Angriff: Waffenlos: AT 13, PA 7, TP 1W6, RW kurz Dolch: AT 13, PA 7, TP 1W6+1, RW kurz Kurbogen: FK 14, LZ 1, TP 1W6+4, RW 10/50/80							
RS: 1	BE: 1	Aktion: 1	Größenkategorie: mittel			Anzahl: 1	
Vorteile: Entfernungssinn, Zäher Hund, Orientierungssinn, Verbesserte Regeneration I							
Nachteile: Streitsüchtig, Raumangst							
Sonderfertigkeiten: - Ortskenntnis: Waldesruh und Umgebung - Jäger - Präziser Schuss I							
Talente: Klettern 6, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 4, Fährtensuchen 9, Fischen & Angeln 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 8, Lederbearbeitung 4							
Zauber: -							
Typus: Mensch							
Kampfverhalten: meidet direkten Kampf, schießt aus dem Hinterhalt, nutzt Umgebung							
Flucht: bei Schmerz II							

Waldesruh und Umgebung (oben Norden, ein Kästchen = 200 Schritt)



(Quelle: selbst erstellt auf www.inkarnate.com, Token „Jagdhütte“, „Druidenheim“, Felder von www.dundjinni.com.)