



SZENARIOVORSCHLÄGE FÜR DIE RABENMARK

VON ELIAS MOUSSA UND TAHIR SHAIKH

MIT DANK AN MARCUS FRIEDRICH

Im Folgenden finden Sie hier einige Szenariovorschläge, die als Abenteureraufhänger, Zufallsbegegnung oder Kurzabenteuer dienen können. Für eine getreuliche Ausarbeitung sei Ihnen die Spielhilfe **Schild des Reiches** empfohlen. Weitere Vorschläge finden Sie im **AB 132**.



Herzenswünsche

Ort: Baronie Devensberg

Thema: Die Helden müssen den Markflecken Devensberg vor einem Lolgramoth-Paktierer befreien.

Helden: 3-5 Helden unterer bis mittlerer Erfahrungsstufen

Hintergrund: Im Frühjahr des Jahres 1030 BF ließ sich in Devensberg ein Händler namens *Gerwin* nieder. Als hübscher Jüngling war er aus dem Dorf verjagt worden, da er mehrmals ein Verhältnis mit verheirateten Ehefrauen eingegangen war, was weder deren Ehemännern, noch den Travia-Geweihten goutierten. Mit flammenden Worten peitschten sie die Menge auf. Als man Gerwin schließlich mit Schimpf und Schande davonjagte, versuchte sich seine Mutter dem Mob in den Weg zu stellen und wurde von der aufgebrachten Meute zu Tode gebracht. Sein Herz verfinsterte sich endgültig, als vor wenigen Wochen die Kunde vom Tod seines Vaters erreichte. Hass erfüllt kehrte er nun zurück, fest entschlossen, sich an der Dorfbevölkerung im Allgemeinen und derjenigen Ehebrecherin, die ihn hatte auffliegen lassen, im Speziellen zu rächen.



Er bezog ein verlassenes Fachwerkhaus im Schatten der Wehrmauer, das er sorgsam renovierte und mit allerlei Kuriositäten ausstattete. Rasch fanden die Bewohner gefallen an den gleichsam seltsamen, wie seltenen Gegenständen des schrulligen Trödlers, die er praktisch verschenkte – als Bezahlung ließ er sich lediglich einen Gefallen versprechen. Ein Jeder schien genau das zu finden, was sein Herz begehrte.

Doch weder Glück noch Zufall lag dem zu Grunde, vielmehr verfügte Gerwin über ein mit den Zaubern IN DEINEN TRACHTEN und GROSSE GIER belegtes Amulett, welches er im Zuge der Belagerung von Rommils im Jahre 1028 einem verhungerten Streiter Asmodeus von Andergast abnahm. Irgendwann im Zuge dieser Belagerung, als er einsam und von Hunger und Kälte geschwächt durch die Stadt zog, fand er auch seinen Weg in die Arme von Travias erzdämonischem Gegenspieler.

Nachdem immer mehr Bewohner dem Schurken verfielen, begann er sein verschlagenes Spiel. Anfangs harmlose Späße, wurden die Gefallen, die er von den Käufern einforderte, immer grober, bis in dem ruhigen Ort Chaos ausbrach.

Szenario: Die Helden werden Zeugen wie der halbwüchsige *Anshelm* die frische Wäsche der Witwe *Svetta*, welche einst, von Gewissensbissen geplagt, ihr Verhältnis mit dem Jüngling Gerwin den Travia-Geweihten beichtete, mit Kuhfladen beschmiert. Nur mit Mühe gelingt es den Helden, die aufgebrachte Frau zu beruhigen und davon abzuhalten den Jungen nicht Grün und Blau zu schlagen. Als Dank wird Anshelm die Helden nach Devensberg führen, wo sie im Gasthaus *Roter Bulle* einkehren können. Anshelm erzählt den Helden auch vom wundersamen Händler Gerwin, bei dem sich alles finden lässt, was man sich wünscht (für den Streich mit dem Kuhfladen hat Anshelm die Kohlezeichnung einer *Elfe des Mondes* erhalten, welches er den Helden stolz präsentiert). Es sollte für Sie ein Leichtes sein, ihre Helden mit einem Gegenstand ihrer Träume zu verführen. Tragen Sie dabei aber nicht zu dick auf, sonst könnten die Helden zu schnell misstrauisch werden.

Als Bezahlung fordert Gerwin von den Helden, dass sie den Kräutergarten der alten Svetta verwüsten, da sie verbotene Giftpflanzen anbaue und zudem immer wieder im Dorf schlecht über ihn rede. Von misstrauischen Helden können Sie eine erschwerte Pflanzenkunde-Probe fordern, um zu erkennen, dass Gerwin lügt. Sollten sich die Helden weigern, wird am nächsten Morgen die Stimmung trotzdem umschlagen, da jemand anderes Gerwin diesen Gefallen tat. Als Svetta den umgepflügten Garten sieht, verdächtigt sie sogleich den alten Bornländer des Nachbarn *Radulf*. Von einem urplötzlichen Wutanfall gepackt rammt sie dem Hund ihre Mistforke in die Seite. Radulf seinerseits scharft einige Getreuen um sich und will der "alten Vettel, die wie ihr alle wisst die letzten Jahrzehnte herumbuhlte als sei sie selbst die Geliebte der Göttin, Travias Strafe für Ehebrecherinnen vor Augen führen".

Die Helden müssen nun versuchen, die Stimmung abzukühlen und den Händler zu enttarnen, ehe das ganze Dorf in Blutausch gerät. Dabei wendet sich die Gewalt zunehmend gegen die Helden, deren Gefahrenpotenzial von Gerwin erkannt wurde, weswegen er sie zu Sündenböcken erkürt. Die Streiche und Gefallen richten sie vermehrt gegen die Helden und sollten diese einfach aus Devensberg fliehen wollen, lassen Sie den Jungen Anshelm durch Gerwin entführen.





Dunkle Visionen

Ort: Rabenmark / Baronie Pulverberg

Thema: Die Helden müssen einen Überfall auf eine Geweihtenschar aufklären.

Helden: 3-5 Helden mittlerer Erfahrungsstufen, wildniskundig, kampfstark und magiebegabt

Hintergrund: Um den Einfluss des Zwölferkults in der Mark einzudämmen, der mit dem Besuch der Ordengesandtschaft weiter vertieft werden soll, entschließt sich der Hohepriester des Namenlosen in der Rabenmark, einen seiner Schergen, den Ritter *Ungolf von Elebfurt*, auszuschicken, um ein Fußfassen des Drei-Schwester-Ordens in der Rabenmark zu vereiteln. Über einige von ihm bestochene Bürger und Landbewohner lässt er verbreiten, einige Ritter ständen im Blutsold der Schwarzen Lande und hätten die Geweihten überfallen und erschlagen. „Frevel“, erschallt es schnell aus den Dörfern und Weilern der Rabenmark, derweil sich Furcht und Misstrauen in die Herzen der Menschen stiehlt. Besonderes Gewicht erhält das Gerücht durch die Aussage der devensberger Traviageweihten, die Stein auf Bein schwört, Ritter Fankwart, den Anführer der Eskorte, in Devensberg gesehen zu haben. (**AB 129 S. 12**)

Szenario: Die Helden werden von Boronis oder Golgaritenrittern nach Burg Mersingen gebeten. Auf Weisung des Markgrafen (Eine Beschreibung von Gernot finden Sie in der Spielhilfe **SdR 165**), sollen die Helden dem Trupp hinterher reisen, empfing er doch ein beunruhigendes Orakel der Novizin Lysandra v. Lyckmoor, wonach der Gesandtschaft des Dreischwesternordens Gefahr drohe. Die Helden reisen von Burg Mersingen aus durch die Baronie Pulverberg, der Gesandtschaft entgegen. Die Eskorte sollte die Gruppe an der Grenze zur Baronie Bohlenburg in Empfang nehmen. Gestalten Sie diesen Teil so weit aus, wie es Ihrer Heldengruppe zusagt. Sobald die Gruppe in Sichtweite kommt, müssen die Helden mit Ansehen, wie Hunderte Stein Geröll auf die Geweihten niedergeht. Von der Eskorte fehlt indes jede Spur. Lassen Sie den Helden mit der höchsten Sinnesschärfe einen Schatten auf dem Hügel entdecken. Auf dem Geröllhang angekommen finden sich Kerben von Stemmeisen, im Erdreich Stiefelspuren der lästerlichen Mörder, die zu einer von Pferdehufen durchpflügten Lichtung führen. Daneben finden sich auch Kampfspuren, die erste Hinweise (zerbrochener Schaft eines Rabenschnabels, weiße Stofffetzen etc.) auf die vermissten Golgariten geben. Etwas abseits liegen 3 Waffenknechte tot im Gras.

Anhand frischer Spuren sowie der Aussagen der Landbevölkerung vermögen die Helden, dem verderbten Ritter und seinen Helfern bis zu ihrem Lager, einer Ruine in den Ausläufern der Trollzacken, zu folgen.

Dort angekommen, stören sie die rituelle Tötung der gefesselten und geknebelten Golgariten durch eine verhüllte Gestalt. Zu ihren Füßen kauert ein gebeugter Knecht, eine goldene Sichel darbietend. Offenbar hatte man vor, die Streiter Borons dem Herrn des Weltenbrandes zu opfern. Während sich Ungolf mit seinen Waffenknechten zum Kampf stellt, flieht sein Auftraggeber, eine auffallend schöne Frau, in die Nacht. Sorgen Sie dafür, dass sie entkommt, - notfalls mittels eines TRANVERSALIS-Artefakts, die Helden aber vorher einen hastigen Blick auf sie werfen können. Ein wichtiger Anhaltspunkt, dass die Helden nur einen Handlanger erwischt haben, während die Drahtzieher im Verborgenen weiter ihre finsternen Pläne spinnen. Lassen Sie die Helden ruhig rätseln, woher Ungolf die genaue Reiseroute kannte. Der Verdacht liegt nahe, dass es eine hochrangige Person aus dem direkten Umfeld des Markgrafen ist. Dies wird in späteren Publikationen weiter enthüllt werden.

Je nach Kampfkraft ihrer Helden, können sie die drei Golgariten mittels der Liturgie „Namenloses Vergessen“ auf Seiten Ungolf in den Kampf eingreifen, oder sich selbst befreien lassen, um den Helden in größter Not beizustehen. Ungolf wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle spielen und kann von den Helden zur Strecke gebracht werden.



Anhang:

Beliebige Anzahl von Schergen

Knüppel: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+1 DK N

Faust: INI 10+W6 AT 15 PA 14 TP (A) 1W6+1 DK H

LeP 33 **RS** 1 **AuP** 37 **MR** 4 **GS** 8

Wundschwelle: 7

Kampffertigkeiten: Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Ungolf von Elebfurt

Ungolf ist ein eitler Pfau, der von Langweile und Neugier getrieben, auf Abwege geriet. Kaum jemand würde dem jungen Blondschof aus Halligen zutrauen, mit dem Namenlosen im Bunde zu stehen. Auf seiner Suche nach Ablenkung traf er auf eine verlockende Unbekannte, die mit ihm das Lager teilte und für diese „Gefälligkeit“ in den inneren Kreis der Macht einführen wollte.

Kurzcharakteristik: dekadenter Adliger, durchschnittlicher Geweihter des Namenlosen

Erscheinung: Verschmitztes Lächeln und funkelnde grüne Augen, gepaart mit einer seidensanften Stimme und einem ansehnlichen Körper lassen den Betrachter leicht vergessen, einen Mann ohne jedes Mitleid vor sich zu haben, der aus purer Langweile nicht mal vor Geweihtenmord zurückschreckt. Gerüstet ist er in eine Leichte Platte, die von Armschienen ergänzt wird. In seinem Waffengehänge trägt er ein Breitschwert.

Besonderheiten: Ungolf ist ein Geweihter des 1. Weihegrades und hat dem Namenlosen den kleinen Zeh seines linken Fußes geopfert. Neben seinen Schergen kann Ungolf auf verschiedene Dunkle Wunder des I. und II. Grades zurückgreifen, um den Helden zu schaden. (**AG 116**)

Weitere Informationen zum Kult des Namenlosen finden Sie in der Spielhilfe (**GKM 101 ff.**)

