

UNTER SCHAFEN

von
Stefan Peschl

HINTERGRUND UND ZUSAMMENFASSUNG

Nachdem die Abenteurer zuverlässig die Diebesbande geschnappt haben, die unter anderem den Weinhändler **Ossian** bestohlen, werden sie von diesem zu einer kleinen Feier eingeladen. Dort lernen sie den Wollhändler **Nuadh** kennen, der zufälligerweise ein kleines Häuschen im etwas angenehmeren Teil des Hafenviertels zu vermieten hat. Ursprünglich ist seine Miete recht hoch, aber er bietet ihnen Sondervergünstigungen, wenn sie das Haus selbstständig renovieren und ihm auch bei einem kleinen Problem helfen. Sein Schafzüchter **Feallmhar** lebt auf einem großen Hof nahe Biorra (Provinz Luachar, ca. 90 km, also etwa drei Tagesreisen nordöstlich von Cuanscadan). Eigentlich hätte schon längst eine Wolllieferung ankommen sollen, aber angeblich sei der Wagen mit der Rohwolle von einer Räuberbande überfallen und in Brand gesteckt worden. Der Wagenlenker ist dabei getötet worden.

Dies stimmt auch soweit. Natürlich werden die Abenteurer vermuten, dass mehr dahinter steckt und entsprechend wild phantasieren. Wenn sie das annehmen, täuschen sie sich allerdings. Die Räuberbande ist lediglich eine Gruppe zerlumpter Gestalten mit Bögen, die halt einfach vermutet haben, dass ein Dörfner mit einem Wagen auch Geld bei sich hat. Die Wolle war/ist für sie völlig wertlos.

Nach ereignisloser Anreise am Gehöft von Feallmhar angekommen, erfahren sie aber vom eigentlichen Problem des Schafzüchters: Seit einiger Zeit räubert ein Wolf in seiner Herde. Er hat schon zwanzig Schafe getötet — merkwürdigerweise aber ohne sie zu fressen. Auch sind sie irgendwie „vertrocknet“. Die Jäger aus Biorra wollen sich gerade nicht darum kümmern und die Versuche der Knechte, den Wolf zu erlegen, sind erfolglos geblieben.

Diese Bestie ist ein Geisterwolf (BEST, S. 359), der von den Abenteurern dann natürlich gestellt und hoffentlich erlegt wird. Ein ausgesetztes Kopfgeld von 50 GS (50 Nathrod) sollte eventuell auch Motivation genug sein. Weil Feallmhar etwas klamm ist, wird er ihnen die Belohnung in Naturalien auszahlen: sie erhalten einen Anteil in der Höhe des Kopfgelds an der Ladung Wolle, die sie nach Cuanscadan bringen sollen.

Anschließend wird eine neue Wagenladung Wolle zusammengestellt und von den Abenteurern gemäß ihres Auftrags nach Cuanscadan gefahren. Unterwegs erfolgt dann der obligatorische Überfall von den zwar schlecht ausgerüsteten, aber überraschend intelligenten Räubern. Drei Tage später in Cuanscadan können

die Abenteurer dann hoffentlich ihr nun recht günstiges Häuschen beziehen.

DIE REISE GEN BIORRA ZUM GEHÖFT VON FEALLMHAR

Die Hinreise dauert drei Tage, es muss also zweimal übernachtet werden. Die erste Übernachtung kann in der Gaststätte Olanmála („Wollsack“) in Chainnigh stattfinden. Chainnigh ist zwar das Zentrum der cuanscadanischen Schafzucht, jedoch trotzdem noch ein recht kleines Dorf unter der Burganlage. Die zweite Nacht können die Abenteurer im Städtchen Duinbearna verbringen.

Eigentlich sind keinerlei Ereignisse bei dieser Reise vorgesehen. Natürlich werden die Abenteurer in den Gaststätten Fragen zu Überfällen stellen, aber bislang hat dort kaum jemand etwas gehört. Die Räuber haben ja auch erst einen Wagen überfallen, sodass man dazu wenig zu sagen weiß.

Das Verkehrsaufkommen zwischen Duinbearna und Cuanscadan ist recht hoch, hauptsächlich Händler, die aus Norden kommen. Wenn die Abenteurer sich dann am dritten Tag Richtung Biorra bewegen, nimmt der Verkehr stark ab. Ein Bauer kann nach Überquerung des Glenveigh vielleicht noch etwas mehr zum Überfall auf Nuadhs Wollwagen sagen und Andeutungen über eine zerlumpte Bande machen. Gegen Abend kommen die Abenteurer auf Feallmhars Hof an.

DAS GEHÖFT VON FEALLMHAR

Das Gehöft besteht aus einem Haupthaus, mehreren Wirtschaftsgebäuden und Ställen. Es ist von einer Palisade umfasst. Etwas abseits davon befinden sich die Schafgatter, in denen die durchaus recht großen Herden gehalten werden. Natürlich werden die Herden tagsüber auf die großen Weiden geführt, aber nachts bringt man sie sicherheitshalber in die Gatter, wo sie leichter zu überwachen sind. Auf dem Anwesen lebt Feallmhar mit seiner Familie, sowie einige Knechte, Schafhirten und sonstige Bedienstete und Helfer. Es ist somit ein großes und unabhängiges Gehöft, wie es für Erainn typisch ist.

Feallmhar begrüßt die Abenteurer recht freundlich, sagt aber, dass er noch wenigstens einen Tag braucht, um die Ladung fertig zu stellen. Es müssen noch ein paar Schafe geschert werden. Ansonsten steht der Wagen bereit und enthält sehr zur Enttäuschung paranoider Abenteurer keinerlei Schmuggelwaren. Die Abenteurer dürfen selbstverständlich im Haupthaus übernachten.

Wie es der Zufall will, wird am heutigen Abend der 17. Geburtstag von Feallmhars und Mairéads Tochter Eabha gefeiert. Es ist eine kleine Feier im Familienkreise angesetzt, wobei die Abenteurer gerne teilhaben können. Vielleicht kann jemand von ihnen etwas zur Unterhaltung beitragen?

Des Weiteren erfahren die Recken auch, dass in letzter Zeit sehr oft Schafe (insg. 13 Stück in den letzten zwei Wochen) geschlagen wurden. Es scheint ein sehr großer Wolf gewesen zu sein. Leider hatten die üblichen Jäger aus Biorra bislang keine Zeit, sich darum zu kümmern. Interessanterweise lagen die Kadaver merkwürdig vertrocknet oder verfault herum und schienen kaum angefressen zu sein. (Der Biss des Geisterwolfs wirkt wie Verdorren.)

Auf Wunsch werden sie schnell zu einem näher gelegenen Ort geführt, wo ein Schaf gerissen wurde. Ein EW:Spurenlesen lässt sie Spuren eines sehr großen Wolfes finden. Vielleicht auch Büschel seines grauen Fells? Leider lassen sich die Spuren nicht weiterverfolgen.

DIE FEIER DES WOLFES

In dieser ersten Nacht bereits wird der Geisterwolf das erste Mal auftreten. Sind die Abenteurer schnell, dann können sie ihn sogleich erledigen. Ansonsten wird eine gewisse Spurensuche und/oder ausdauernde Jagd notwendig.

Das Fest beginnt wie üblich mit einem Essen und kurzen Reden mit Segenwünschen der nahen Verwandten und der Mutter Eabhas. Darauf folgt Musik und Tanz, wobei je nach Jahreszeit auf dem Hof oder in einem der freigeräumten Wirtschaftsgebäude gefeiert wird. Vielleicht ist auch ein fahrender Gaukler zugegen, der die Gelegenheit für eine kleine Vorstellung nutzt.

Dann passiert es: Sofern die Abenteurer nicht ausdrücklich Wache stehen, springt der Geisterwolf völlig überraschend mit einem gigantischen Satz über die Pallisade und greift völlig beliebig einen jungen Hirten an (und tötet ihn). Die Festgesellschaft ist wie gelähmt und auch die Abenteurer sollten sich erst einmal vom Schock erholen. Normalerweise dürfte niemand wirklich Rüstungen und Waffen mit sich führen, sodass die Situation ein gewisses Problem darstellt. Wenn nicht blitzschnell und klug reagiert wird, versucht sich der Geisterwolf ein kleines Mädchen zu schnappen und mit ihr abzuhaufen. Allerdings ist ihm sein Überleben wichtiger (und er ist wohl auch etwas überrascht, dass doch so viele Menschen anwesend sind), sodass er bei einem Angriff (egal welcher Art) das Kind wieder unverseht fallen lässt und das Weite sucht (Rauf auf den Wehrgang und ab ins Dunkel). Hier sind natürlich die Abenteurer gefragt, die sich mutig auf ihn stürzen können. Die Hirten und Feallmhar sind für mindestens 1W6+3 Runden völlig überfordert, suchen Waffen, rennen wirt durcheinander oder bringen die Kinder und Frauen in Sicherheit.

Geisterwolf

WOLF

MW 8 • EP 4 • Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	8	LR	30	80	60	t90	+13	+12/16/12

Angriff: Biss+8 (1W6+1 & Verdorren) — Raufen+7 (1W6-2) — Kehlbiß

Bes.: *Kampftaktik*+10

» **Zaubern**+15:« *Verdorren* (bei schwerem Treffer)

DIE JAGD NACH DEM WOLF

Je nachdem, wie die Nacht ausging, müssen die Abenteurer sehr schnell reagieren und dem Wolf folgen. Sind sie zu feige, dann machen das eben mehrere Hirten und erlegen ihn auch in einem Gewaltakt mit entsprechenden Verlusten. Ist das Kind noch in den Fängen des Wolfes, stirbt es bei der letzten Möglichkeit und die Abenteurer verlieren ordentlich an Ruf. Jedenfalls erfordert die Jagd etwas Spurenlesen oder Ähnliches, wobei ggf. die NSC aushelfen können. Da der Wolf ziemlich heftig sein kann, sollte der Spielleiter die Spieler von einer Zusammenarbeit überzeugen. Grundsätzlich zieht sich der Geisterwolf in eine kleine Höhle zurück und ist nach dem vorangegangenen Angriff etwas kampfunlustig. Er schlägt lieber des Nachts zu, sodass ihm die Abenteurer relativ leicht eine Falle stellen könnten.

Prinzipiell sollte davon ausgegangen werden, dass das Kind in der Nacht zuvor gerettet wurde, sonst sollte man es gnadenlos sterben lassen. Hier kann aber der SL je nach Spielstil selbst entscheiden, ob seine Abenteurer „echte Helden“ sein dürfen.

DIE HEIMREISE UND DER ÜBERFALL

Wenn Nathir den Bewohnern des Gehöfts und den Abenteurern gewogen ist, wurde der Geisterwolf getötet. Feallmhar freut sich übermäßig. Es wird noch ein wenig gefeiert und um den toten Hirten getrauert, dann geht es nach einem Tag Schafschur wieder Richtung Cuanscadan.

Auf dem Heimweg an einem beliebigen Ort zwischen Biorra und Duinbearna kommt es zum angekündigten Räuberüberfall aus dem Hinterhalt. Die Räuber sind eigentlich ziemlich armselige Gestalten, die „nur“ überleben wollen und davon ausgehen, dass ein Handlungswagen einfach Gold dabei haben muss. Sie wollen die Fahrer und Begleiter mit Pfeilen erledigen, ggf. auch Brandpfeile einsetzen und dann alles Wertvolle einsacken. Sie haben keinerlei Interesse an der Wolle und sind auch definitiv nicht von einem anderen Wollhändler geschickt. (Wenn der Spielleiter es doch aufwändiger mag, kann er natürlich auch noch ein fieses Intrigenspiel mit diversen Konkurrenten spinnen.) Je nach Bedarf sind es fünf bis zehn Räuber. Die Anzahl ist nicht exakt festgelegt — schließlich geht es ja nur um einen bestehbaren Kampf.

Straßenräuber

BAUERN

Gr 0

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
14	5	TR	24	70	65	m50	+10	+10/10/10

Angriff: Dolch+4 (1W6); Langbogen+4 (1W6+1); Stoßspeer+4 (1W6+1); Handaxt+4 (1W6+1) — Raufen+6 (1W6-3)

Geländelauf+15

Die Räuber sind bloß armselige Bauern, die mittels eines gemeinen Winkelzugs ihres Lehnsherrn zu Leibeigenen wurden und seit Wochen am Hungertuch nagen. Sobald jemand von ihnen verwundet oder gar getötet wird, suchen sie ihr Wohl lieber in der Flucht. Hier kann man wunderbar die Schattenseiten des Fürstentums und/oder der erainnischen Gesellschaft herausstellen, so die Abenteurer einen Gefangenen machen können. Weitere Informationen hierzu finden sich auf der Cuanscadan-Homepage in der Rubrik „Ereig-

nisse“ (<http://www.cuanscadan.de>).

DIE HEIMKEHR

Wenn alles geklappt hat, so sind die Abenteurer nach etwa acht Tagen wieder zurück und machen Nuagh sehr glücklich. So glücklich, dass er ihnen das versprochene Haus zu einer sehr günstigen Miete überlässt (siehe oben). Der endgültige Preis ist hier bewusst ungenannt, da ihn der Spielleiter den Gegebenheiten in seiner Spielrunde anpassen sollte. Ein kleines Stadthaus wird normalerweise zu 50 bis 200 GS (50-200 Nathrod) im Monat vermietet, je nach Größe.

Es sollte angemessen sein, wenn pauschal 60 AEP vergeben werden. Wer nach den offiziellen Regeln spielt und AEP für den Fertigkeiteneinsatz vergibt, sollte nicht mehr als 10 bis 20 AEP für das erfolgreiche Bestehen vergeben. Dann müssen aber auch noch ein paar Gelegenheiten für die Fertigkeiten eingebaut werden. Die mutige Errettung des Kindes kann gerne nochmals 10 AEP zusätzlich bringen.