

Vier letzte Lieder

Ein Midgard-Abenteuer von Gerd Hupperich.

Wie kann ich Trost dir spenden,
Wo ich hier lieg so stumm?
Das Messer steckt mir im Herzen
Und mein Meister nahms darum.

Geh heim, nur heim, mein Mutter lieb
Und gönn mir meine Ruh,
Denn morgen vor der Mittagsstund
Deckt mich die Erde zu.

Und leg die Harfe mir an das bleiche Haupt
Und meine Fiedel brich entzwei,
dass wenn alle mir vorüberziehn,
Lauschen der Lerche Melodei.

(nach alter Volksweise)

Vier letzte Lieder ist ein Abenteuer für eine Gruppe aus 3 – 6 Spielerfiguren von Grad 1 – 3. Es spielt hauptsächlich in der **Bardenschule von Teámhair**, die der Spielleiter im Gildenbrief 46 aus der Feder von Thomas Kerßbaum beschrieben findet. Ausgangspunkt ist eine beliebige Stelle in der erainnischen Landschaft, die nur einige Tage weit entfernt von Teámhair liegt. Das Abenteuer lässt sich leicht in eine laufende Kampagne, die in Erainn stattfindet, einbetten.

Es ist möglich, höhergradige Spielerfiguren in das Abenteuer zu schicken, weil das Meistern der Schwierigkeiten durch Gewalt, Magie und Würfelkraft nicht im Vordergrund zu stehen braucht. Der Spielleiter kann in diesem Fall die Anzahl bzw. die Spieldaten feindlicher Kreaturen auch anheben, aber er sollte darauf achten, dass die Abenteuerer nicht dank Zauberei mit zu weit reichender Wirkung die Handlung aus den Angeln heben können.

Dichtung und Gesang sind das Grundthema von *Vier letzte Lieder*, wobei es um den Zwist zwischen poetischer Wahrheit und lyrischer Unterhaltung geht: Denn der echte Barde sieht mit Hohn auf den Spielmann herab, den er abschätzig Bänkelsänger, Musikant oder Reimeschmied nennt. Besonders in Erainn haben sich die Barden bis heute eine hervorgehobene Stellung bewahrt, die ihnen Zugang zu den Tafeln der Mächtigen gewährt. Sie bereisen das ganze Land, und manchmal bieten sie sich auch als Überbringer geheimer Nachrichten an, was in diesem Abenteuer zu Verrat, Mord und Grausamkeit führt.

„Barde“ wird in diesem Abenteuer als Begriff für einen Dichter-Sänger gebraucht, der in der Tradition eines druidischen Glaubens steht und ein umfangreiches Wissen über die sichtbare und unsichtbare Welt besitzt. Er nimmt in seinem Volk einen hohen Rang ein und kann an Fürstenhöfen Ehrenämter bekleiden. Der „Spielmann“ gehört keiner anerkannten Gemeinschaft an und führt ein ungebundenes Wanderleben. Der erste gehört mehr zur Sphäre der Aristokratie, der zweite zu der des einfachen Volkes. Der Abenteuerertyp Barde kann beide bezeichnen; Zauberverse

sind allerdings nicht Gegenstand von *Vier letzte Lieder*.

Der Ablauf des Abenteuers

Zuerst kehren die Abenteuerer in ein Gehöft ein, in dem sie dem jungen Barden Salmorann und seinem Lehrer Curithir begegnen. Salmorann bittet sie, ihnen das Geleit zur Bardenschule von Teámhair zu geben, um mit ihrer Anwesenheit für Frieden in der Reisegruppe zu sorgen, der auch der albische Minnesänger Leodegrand und der Hjalti-Skalde Eistir angehören. Zwischen Curithir und Leodegrand sind Spannungen ausgebrochen, die jederzeit in Handgreiflichkeiten ausarten können. In der Bardenschule soll ein Sängertwist stattfinden, zu dem Amhairgin, der Fürst von Cuan-scanan, geladen hat und an dem die vier Reisenden teilnehmen wollen.

Am Ziel angekommen, gibt der Fürst ein glanzvolles Fest, bei dem Worte der Poesie und Sangesweisen ertönen. So erklingen auch die vier Lieder von Curithir, Salmorann, Leodegrand und Eistir. Am nächsten Morgen wird Salmorann erschossen aufgefunden und Curithir beklagt den Verlust einer wichtigen Botschaft, die er Amhairgin auszuhändigen hatte. Der Mörder ist in Leodegrand schnell gefunden, doch das gestohlene Schriftstück bleibt verschwunden. Als Eistir an dem Toten eine Runenbeschwörung vornimmt und Salmorann den Minnesänger als seinen Mörder bezeichnet, flieht Leodegrand aus der Haft.

Die Wahrheit für den Spielleiter

Dieser vorgezeichnete Ereignisgang wäre nicht gerade nach dem Geschmack der Abenteuerer, wenn Leodegrand der richtige Mörder wäre: In Wirklichkeit wird Salmorann von seinem Lehrer Curithir getötet. Der junge Mann ist zufällig Zeuge, wie Curithir sich der geheimen Fürstenbotschaft bemächtigt, und wird gewaltsam zum Schweigen gebracht. Mit Hilfe seiner besonderen Fähigkeiten kann Curithir den Verdacht auf Leodegrand lenken. Wenn er sich erkannt fühlt, ergreift er die Flucht nach Mallachteara, wo es zu einem Kampf mit finsternen Wesen kommt.

Das Fest von Spinneacht

Es ist ein schöner warmer Sommerabend und die Sonne vergießt ihr letztes goldenes Licht, als die Abenteuerer auf der Suche nach einem bequemen Lagerplatz ein stattliches Wehrgehöft vor sich erblicken, das auf einem sanften Hügel liegt. Es ist mit einem Steinwall umfriedet, auf dem Stachelbeersträucher wachsen und reifen. Die Ankömmlinge finden sofort freundliche Aufnahme und erfahren den Namen des Ortes: **Spinneacht**. Das Gehöft beherbergt etwa 50 Menschen mit ihren Kindern. Die Gäste werden in eine festlich erleuchtete Halle im Haupthaus gebracht.

Dort genießen sie Speis und Trank – zarte Forelle,

Dramatis Personae

Amhairgin – Fürst von Cuanscadan

Curithir – Barde

Salmorann – sein Lehrling

Leodegrand – albischer Minnesänger

Eistir – Skalde von den Hjalta-Inseln

Tromtuan – erainnischer Dalaigh

Bewohner der Bardenschule (Meisterbarden, Weise Frau, Lehrlinge und Gesellen)

warme Butter auf weißem Brot sowie Stachelbeerwein. Es ist der Geburtstag des Familienältesten, des siebzigjährigen **Oisial**, dem zu Ehren die Becher gefüllt und fröhliche Reden geschwungen werden. An Oisial's Tisch erblickt man vier weitere Gäste, die scheinbar zusammengehören und doch eine seltsame Mischung ergeben: ein ergrauter Mann von vornehmer Art, ein dürrer Jüngling mit blasser Haut, ein lockenköpfiger Albai mit zierlichem Kinnbart und ein einäugiger Kerl mit struppigen blonden Haaren. Wenn die Abenteurer danach fragen, erfahren sie, dass es sich um vier Barden handelt, die vor einigen Stunden angekommen sind und die Einladung zum Geburtstagsfest nicht ausschlagen konnten. Jedoch sind eigentlich nur der Graue und der Jüngling echte Barden: Sie heißen **Curithir** und **Salmorann**. Die Namen der anderen hat man nicht verstanden.

Zur Unterhaltung der Gäste führen drei geladene **Gaukler** ihre kurzweiligen Kunststücke vor, indem sie mit rohen Eiern jonglieren, Purzelbäume auf den gedeckten Tischen schlagen, ohne Schüsseln und Becher umzustößen, und pantomimische Scherze treiben, z. B. Ehemann entdeckt Liebhaber unter dem Bett seiner Frau. Zum Schluss spielen sie mit Oisial und dessen Ehrengästen einen harmlosen Schabernack und veranstalten das Ratespiel „*Finde die Nuss*“ mit drei umgekehrten Pokalen und einer Haselnuss, die unter eines der Gefäße gelegt wird. Mit flinken Fingern werden die Pokale hin- und hergeschoben, vertauscht und gedreht, bis sie in einer Reihe zur Ruhe kommen. Doch unter welchem liegt am Ende die Haselnuss, die die Zuschauer mit den Augen zu verfolgen versuchten? Meistens fällt der Rater auf die Nase, aber da es hier nicht um Wettgeld geht, ist der Spaß um so gelungener. Nur als die Gaukler den Barden Curithir herausfordern, geraten sie mit ihrer Geschicklichkeit an den Falschen, denn ihm gelingt es drei Mal hintereinander, den Pokal mit der Nuss zu treffen. Beim vierten Mal klopft er mit höhnischem Grinsen heftig auf den Tisch, damit die Nuss zu Boden fällt, als würde sie durch das Holz dringen. In Wirklichkeit befand sie sich unter keinem der Pokale, sondern war blitzschnell mit einem Stückchen weich gekauten Honigwachs unter die Tischplatte geklebt worden (**WW:Gaukeln** oder **In/10** gegen 20, um diesen Trick als Außenstehender zu durchschauen).

Zu etwas fortgeschrittener Stunde betreten mehrere junge Frauen und Männer die Halle und schenken allen Gästen Bier ein. Der albische Minnesänger nutzt die Gelegenheit um, in nicht ganz flüssigem Erainnisch, eine kleine Romanze vorzusingen:

*Auf den Stufen vor dem Schloss, da ist eine so schöne Frau.
Sie hat so viele Liebhaber, dass sie nicht weiß welchen*

nehmen.

Der kleine Ledergerber aber fand ihre Gunst.

Eines Tages, als er ihr Schuhe anmaß, trug er ihr seine Bitte vor:

„Schöne Frau, wenn Ihr es wollt, werden wir zusammen schlafen.

In einem großen, rechteckigen Bett, geschmückt mit weißem Linnen,

Und an den vier Ecken des Bettes ein Strauß von Immergrün.

Und in der Mitte des Bettes ist ein Fluss, so breit,

dass des Königs Rosse allesamt draus trinken könnten.

Und dort werden wir schlafen bis zum Ende der Welt.“

Den Zuhörern gefällt diese freche Art Liebeslyrik, und auch die jungen Frauen sind recht angetan. Mit dem „Fluss“ in der Bettmitte ist die Vertiefung gemeint, die die Körper der Liebenden im weichen Lager hinterlassen. Curithir zieht ein verächtliches Gesicht und erwidert: *“Für einen Spielmann war das gar nicht übel. Es kommt dem nahe, was mir gefallen würde und was sich noch vervollkommen ließe.“* Der derart vor aller Ohren Getadelte wird krebsrot und kann seinen sprühenden Zorn gerade noch mit einem Becher Bier ertränken, den er hastig hinunterstürzt. Das Fest zieht sich noch ein Weilchen hin, bis die Leute auseinander gehen und Schlaf suchen. Den Abenteurern wird eine Bodenecke zugewiesen, die mit weichen Woldecken ausgepolstert ist.

Salmoranns Bitte

Am nächsten Morgen bittet der junge Salmorann die Abenteurer auf ein Wort. Er stellt sich als Lehrling des erfahrenen Barden Curithir vor, dem er seit einem Jahr folgt. Zuerst fragt er, ob auch die Fremden nach Teámhair wollten, und schlägt bei einem Ja die gemeinsame Fortsetzung der Reise vor. Wenn nicht, bittet er sie ganz offen, doch ihre Pläne zu ändern. Salmorann erklärt, dass sein Lehrer und er zusammen mit **Leodegrand**, dem albischen Minnesänger, und **Eistir**, dem hjaltischen Skalden, zur Bardenschule von Teámhair reiten. Seit den fünf Tagen, die man zusammen auf dem Weg ist, wird der Streit zwischen Curithir und dem Albai, die sich gegenseitig verabscheuen, immer schärfer. Salmorann fürchtet ernsthaft, dass es zu einem Kampf kommen könnte. Der Skalde scheint zwar friedlich, flößt dem Jüngling aber Furcht ein, denn der Einäugige funkelt ihn immer wieder auf so seltsame Weise an.

Der Grund der gemeinsamen Reise ist ein Besuch, den der edle Fürst von Cuanscadan, Amhairgin, der Bardenschule abstattet und bei dem es einen **Wettstreit** zwischen denjenigen geben wird, die die Ehre erringen wollen, am letzten Dorchadas (Tag vor Neumond) des Jahres dem Fürsten Lieder vortragen zu dürfen. Amhairgin ließ verkünden, dass er jedermann empfangen wolle, auch einfache Spielleute, denn ihn drängt es, die verschiedenen Richtungen der Sänger und Dichter einmal nebeneinander vergleichen zu können. Und welcher Ort wäre dafür besser geeignet als die hohe Schule der Barden zu Teámhair? Der Fürst ist einer der Edelsten des Landes und es ist ein ruhmvolles Ziel, in seiner Halle zu Cuanscadan das alte Jahr aussingen zu dürfen.

Auf dem Weg nach Teámhair lief Curithir und Salmorann das seltsame Paar Leodegrand und Eistir, die ebenfalls von Amhairgins Ruf vernommen hatten, über den Weg und

schloss sich ihnen an. Was zuerst wie eine willkommene Abwechslung wirkte, entpuppte sich als großes Pech. Curithir machte keinen Hehl daraus, dass der albische Minnesänger überall hinter ihm zurückzustehen hätte, da er von der echten bardischen Berufung himmelweit entfernt sei. Doch Leodegrand ist ein unablässiger Stichler, der sich bei jeder Gelegenheit vordrängelt. Eistir hat bisher fast nichts geredet, sondern ist immer nur düster schweigend nebenher geritten.

Gestern Abend konnten die Abenteurer ja selbst beim Fest erleben, wie es zwischen Curithir und Leodegrand kocht. Salmorann erwähnt, dass sein Meister sich darüber so aufregte, dass dieser fast die ganze Nacht aufblieb und sich erst **lange nach Mitternacht** hingelegt hat. Die Befürchtungen des jungen Bardens sind ehrlich und vor allem von Sorge um Curithir geprägt. Sein Lehrer könnte sich, wenn Leodegrand ihn weiter reizt, noch so aufregen, dass er seine Haltung verliert und sich zum Gespött macht.

Es ist zwar richtig, dass Curithir am vergangenen Abend besonders empört über Leodegrand war, doch sein langes Aufbleiben hatte andere Gründe. Nach der Feier hielt ihn ein geheimer, außerordentlicher **Nachrichter** (= Angehöriger eines Nachrichtentrupps) des Fürsten von Cuanscadan an, um dem Bardens eine vertrauliche Mitteilung für Amhairgin zu geben. Der Inhalt dieses Schreibens und die Gründe Amhairgins, einen Nachrichter, der zu den Bewohnern Spinneachts gehört und hier Informationen sammelt, zu haben, tun für das Abenteuer nichts zur Sache, aber für Curithir ist es von großer Wichtigkeit, dass der Fürst die Nachricht nicht erhält. Aus den Andeutungen des Nachrichters und dank seiner eigenen gründlichen Einblicke in die Politik der erainnischen Machthaber konnte er die Art der Botschaft erraten, die seinen persönlichen Wünschen, was das Schicksal des Landes betrifft, zuwiderläuft. Nachdem er ein verschlossenes Kästchen aus **Elfenstahl**, in dem sich das Geheimschreiben befindet, in Empfang genommen hatte, tötete Curithir den Nachrichter meuchlings und verbrachte dann einige Zeit damit, die Leiche auf dem Gelände des Gehöfts zu verstecken. Warum er diesen Mord begehen musste, hängt mit den besonderen Umständen dieser Art der Nachrichtenübermittlung zusammen (siehe »*Hart wie Elfenstahl*«).

Von schneidenden Worten und spitzen Waffen

Bis die Reisenden in der Bardenschule ankommen, vergehen so viele Tage, wie der Spielleiter für angebracht hält. Es tritt ein, was Salmorann befürchtet: Zwischen Curithir und Leodegrand herrscht Gewitterstimmung, die sich jederzeit krachend entladen kann. Den Gefährten fällt auf, dass Leodegrand eine frische **Platzwunde** über der linken Augenbraue hat, die in Spinneacht noch nicht da war. Der Minnesänger hat zuerst keine Lust, sich darüber auszulassen, spricht aber wenig später (auch unaufgefordert) davon, dass eine der einheimischen Frauen des Gehöfts ihn beim heißen Liebespiel etwas zu wild gekratzt hat. Sollten einigermassen ansehnliche Abenteurerinnen anwesend sein, wird Leodegrand gerne auch etwas ausführlicher bei der Schilderung seines leidenschaftlichen Erlebnisses um zu prüfen, ob er damit amouröse Feuer bei der Zuhörerinnen entfachen kann.

Auf der Reise hält Curithir seinem Schüler Salmorann an-gelegentlich einen kleinen Vortrag, der in Wahrheit an die Ohren von Leodegrand gerichtet ist:

Merke! Drei Dinge schmücken den Dichter: Mythen, poetische Kraft, Reichtum an alten Versen. Was aber machen jene „Kinder der Unwahrheit“, diese Spielmänner und Wortdrehler, aus diesen dreien? Sie sind ungeübt in den richtigen Versformen, sie säuseln von Liebesromanzen und schwülstigen Naturbildern, aus den Mythen machen sie alberne Sagen und lächerliche Kindermärchen. Es macht ihnen nichts aus, auch andere Häuser als die der Fürsten und Edlen zu betreten und sie gehören keiner Gemeinschaft an, sondern sind nur herumziehende Bittsteller. Gelingt es ihnen den volltrunkenen Sinnen eines Gönners zu schmeicheln, dann fällt ihnen ein Sack Gold vor die Füße, aber wenn nicht, dann werden sie mit Knochen beworfen.

Leodegrand lässt sich das nicht gefallen und stürzt sich wutentbrannt auf Curithir. Beide Männer fallen von den Pferden und raufen erbittert miteinander. Dabei ohrfeigen sie sich, teilen Knüffe aus, ziehen sich am Haupthaar und beißen sich in die Finger (alles wie Angriffe mit bloßen Händen). Natürlich werden auch recht unfeine Schimpfwörter ausgetauscht, von denen „elender Reimschüttler“ und „alte Krähe“ noch die mildesten sind. Salmorann gerät sofort in Verzweiflung, da die Situation für seinen Meister völlig unwürdig ist – wenn jetzt nur kein anderer des Weges kommt! Wenn die Abenteurer die Kampfhähne nicht auseinander bringen, blitzt plötzlich ein **Dolch** auf, der jedoch zur Seite geschleudert wird. Es ist unmöglich zu sagen, ob Leodegrand die Waffe (es ist sein Parierdolch, den er auch zum Angreifen benutzt) absichtlich gezogen hat oder ob sie ihm im Gerangel herausgerutscht ist. Curithir weiß es auch nicht, lächelt aber viel-sagend in sich hinein.

Eistir hält sich aus diesen Streitigkeiten heraus und ergreift niemands Partei. Er bleibt auf seinem Pferd sitzen und beobachtet das Handgemenge mit seinem zusammengekniffenen Auge, in dem ein seltsamer Glanz funkelt. Als die Reise fortgesetzt wird, hören die Abenteurer ihn in sich hinein murmeln: „*Eoh fühle ich seit Tagen und Eoh habe ich jetzt gesehen. Ich weiß, was du mir damit sagen willst, Helja.*“

Eoh ist die waelische Rune, die für die Toten, die Unterwelt und für deren Herrin Helja, die grausame Göttin, steht.

Ein Barde unter den Spielerfiguren zieht sich ebenfalls Curithirs Missfallen zu, wenn er zur Art „Spielmann“ gehört. Er hat allerdings nicht so stark wie Leodegrand darunter zu leiden – Curithir hat sich bereits auf sein Opfer eingeschossen.

Der Armbruster im Gebüsch

Wenn der Spielleiter den Streit zwischen den Bardens nicht mit zusätzlichen Ausbrüchen würzen will, ist nur eine Begebenheit noch erwähnenswert. Als der Weg durch dicht bewaldete Landschaft führt, ertönt plötzlich ein Geräusch aus den Büschen, das vermutlich einige Spielerfiguren sofort einordnen können: der Klang einer abgeschossenen Armbrust. Die anderen zeigen kein Erkennen, aber Leodegrand wird leichenblass. Er lenkt sein Pferd überraschend zur Seite

Der Barden Tön und Weisen

Unter „Lied“ verstehen Barden in erster Linie den Liedtext, während die Melodien oft „Töne“ genannt werden. Beides zusammen ergibt die „Weise“. Melodien werden entweder selbst erfunden oder übernommen, wenn sie sich über Reisende, Fernhändler oder Kriegszügler verbreiten. Die Überlieferung von Musik ist an das Gedächtnis gebunden, denn eine präzise schriftliche Aufzeichnung, die Vortrag, Rhythmus und Tonhöhe festlegt, ist so gut wie unbekannt. In Nahuatlan kennt man Handzeichen und Armstellungen, mit denen ein Musiker den ausführenden Sängern und Instrumentalisten bestimmte Töne anzeigen kann. Bei den meisten Völkern Midgards sind unterschiedliche Methoden der musikalischen Niederschrift in Gebrauch. In Chryseia und Valian werden Buchstaben des Alphabets benutzt um die Tonhöhen darzustellen, wobei es unterschiedliche Schreibweisen für gesungene und instrumentale Melodien gibt. Rhythmus und Vortrag werden aber nur durch den Text bestimmt. In KanThaiPan gibt es für die 13 Töne der verwendeten Tonleiter eigene Namen und Schriftzeichen. In vielen Ländern dienen verschiedenartige grafische Symbole (Striche, Haken, Punkte) als Hinzufügungen zum Text dazu Melodierichtung und Ausführungsart anzudeuten. Da aber weder absolute Tonhöhen noch eindeutiger Rhythmus damit wiedergegeben werden können, setzen diese vieldeutigen „Winkzeichen“ voraus, dass die Sänger die Melodien aus der mündlichen Überlieferung kennen. In einigen Gegenden, z.B. den albischen und chryseischen Klöstern, ist man dazu übergegangen, die Melodiebewegungen mittels hoch- und tiefgesetzter Winkzeichen „sichtbar“ zu machen, was einer genaueren Aufzeichnung der Tonhöhen näher kommt. Bisweilen werden dafür auch zwei oder drei gemalte oder auf Pergament geritzte Linien benutzt, die in festen Tonabständen übereinander angeordnet sind. In den großen Städten der Küstenstaaten ist die Notierung auf Linien in jüngerer Geschichte zu einer annähernden Notenschrift weiterentwickelt worden, indem man Tonzeichen mit festgelegten Zeitauern einführte, damit die Aufführung von Musik zu mehreren Stimmen in Theatern und an Höfen ermöglicht wurde. Es sind Schreibweisen mit vier, fünf oder sechs Linien in Gebrauch.

und zerfetzt mit dem Schwert die deckenden Zweige, bis er einen Jäger stellt, der mit einer leichten Armbrust Hasen auf einer Wiese geschossen hat. Leodegrand gebärdet sich wie verrückt und greift den Verblüfften von oben an. Es geht ihm allerdings nur darum, die Armbrust mit gezielten Hieben zu zerstören (der Armbruster genießt in der 1. Runde einen **zweiten WW: Abwehr** mit +4, bei dessen Misslingen die Schusswaffe zerstört wird. Ab der 2. Runde entfällt der zweite Widerstandswurf, weil er die Armbrust jetzt unwillkürlich wie einen Schild handhabt und sie so auf jeden Fall beim ersten schweren Treffer zerstört wird).

Sobald die Armbrust ruiniert ist oder Leodegrand von seinem Tun abgehalten wird, flieht der Fremdling völlig entsetzt vor dem verrückten Angreifer. Der Zorn des Albai verraucht auf einmal, aber er ist nicht bereit, seinen Anfall zu begründen. Wem ein **EW:Menschenkenntnis** gelingt, merkt, dass Leodegrand wie unter Schock gehandelt hat.

Die Erklärung für Leodegrands seltsames Benehmen findet sich erst später (siehe »*Leodegrand auf der Flucht*«). Für das Verständnis der weiteren Handlung ist sie insofern wichtig, dass Curithir hier einen Anklagepunkt vorfindet, den er gegen seinen Feind ins Spiel bringen wird.

Der Wettstreit der Sänger

Als die Abenteurer und ihre auffälligen Begleiter die Bardenschule von Teàmhair erreichen, sind dort bereits viele andere Sänger Erainns versammelt. (Eine Beschreibung dieses Schauplatzes findet der Spielleiter in *Gildenbrief 46* mit Plan und Vorstellung wichtiger Bewohner. Die bei den Gebäuden angegebenen Zahlenschlüssel beziehen sich darauf.) Die Ankömmlinge erhalten Zimmer im großen Unterkunftsgelände (1), in dem am Abend auch das ausgerufene Musenfest im Speisesaal stattfindet. Curithir und sein Schüler teilen sich einen eigenen Schlafraum und bleiben unter sich. Da in den Gebäuden nicht genug Platz für alle Gäste vorhanden ist, wurden Zelte und Laubhütten an den Rändern der Weiden

(12) aufgeschlagen; die Abenteurer finden am ehesten dort ein Lager. Die lauen Sommernächte machen diese Art der Unterbringung sehr angenehm. Amhairgin und sein Gefolge wohnen während der Dauer ihres Besuchs in Teàmhair in einem ihrem Rang entsprechenden Haus.

Bei Einbruch der Dämmerung tauchen zahllose weiße (und damit teure) Kerzen den Speisesaal in goldenes Licht, das von glänzenden Kelchen und Schüsseln aus Silber widergespiegelt wird. **Amhairgin**, der Fürst von Cuan-scadan, sitzt auf einem erhöhten Stuhl und eröffnet das Ereignis mit einer kurzen Rede: Schon länger war es sein Wunsch, die Bardenschule zu besichtigen, und es stehe wohl auch dem Edlen gut, sich an die Quelle zu begeben, wenn er von dem köstlichen Wasser der Musik und Poesie kosten will. Dann lässt er sich von den zusammengekommenen Meistern – und welche sich dafür halten – die Lieder zu Gehör bringen. Die Abenteurer sehen in ihm einen aus dem edlen Blut der **Coraniaid**, der für Menschen unvorstellbar viele Zeitalter gesehen hat. Ernst und aufmerksam lauscht er den Darbietungen, ohne Anteilnahme zu zeigen. Er spricht jedem Wettstreiter seinen Dank aus, überreicht ihm zur Erinnerung einen dünnen **Silberring** mit eingegrabenen wellenartigen Linien (15 GS) und bittet ihn anschließend an eine prächtig herausgeputzte Tafel, die mit köstlichen Speisen beladen ist. Amhairgin wird heute noch nicht bekannt geben, welchen der Sänger er zum Sieger küren wird – dies soll erst morgen Abend geschehen.

Zuerst kommt eine längere Folge anderer Sänger dran, darunter auch die Meister der Schule selbst, die sich diese Gelegenheit selbstverständlich nicht entgehen lassen: **Mairéad IniTaoisach**, **Bearnir UiCeanna** und **Diarmaid Ciallmar**. (Deren Beispiele ihrer Kunst werden hier nicht eingehend betrachtet, da sie nicht die Hauptfiguren dieses Abenteurers sind.) Alle Teilnehmer werden in der Reihenfolge ihrer Ankunft in der Bardenschule vorgelassen, zuerst die Bewohner der Schule selbst, dann die angereisten Bewerber. Nun zeigt sich, dass Curithir, Salmorann, Leodegrand und Eistir die letzten sind, da der Aufenthalt in Spinneacht

sowie die fortwährenden Streitereien sie aufgehalten haben.

Die vier letzten Lieder

Curithir als Ranghöchster ist von den Vieren der Erste. Er spricht einen altüberlieferten bardischen **Gesang** ohne musikalische Begleitung, wobei er nur mit der Stimme dramatische Höhepunkte setzt. Ein karges Lied, das aber gleichsam in den tiefen Brunnen erainnischer Vergangenheit schaut:

*Es ist der Brauch verdienstvoller Barden
Das Lob ihres Landes zu singen.
Ich habe gespielt in Forrach Sean,
Ich habe geschlafen in Purpur.
War ich nicht im Burgfried
Mit Eilonwy Tèachan,
Auf einem Sitz im Mittelpunkt
Zwischen den Stühlen der Fürsten?
Ich kenne vier mal zwanzig Lieder
Ihnen Vergnügen zu spenden.
Die Ehre ist meine Führerin.
Da gibt es keinen, ob alt oder jung,
Außer mir, der die ganzen Gedichte weiß,
Mehr als Neunhundert sind mir bekannt.
Bin ich denn nicht Anwärter auf den Ruhm,
Im Lied zu vernehmen?
Hinweg, ihr prahlerischen Sänger!*

Sein Schüler **Salmorann** darf als nächster vortreten, und er wählt ein **Rätselgedicht**, mit dem erainnische Barden gerne die sichtbare wie die unsichtbare Welt verschlüsselt darstellen und zugleich erhellen. Am Schluss gibt er selbst die Lösung bekannt (Fluss und Fisch):

*Entdeckt, was dies ist:
Nicht ist mein Saal leise, noch bin ich selbst laut.
Um uns hat Nathir geschaffen einen gemeinsamen Weg.
Ich bin schneller als er, an Bewegungen stärker, er ist ausdauernder.
Während ich mich ausruhe, darf er weiterlaufen.
Ich wohne in ihm, solange ich lebe.
Wenn wir beide uns trennen, ist mir der Tod gewiss.*

Leodegrand singt eine gereimte **Elegie**, wobei er sich der albischen Zunge und seiner Laute bedient:

*Nun der Tag mich müd gemacht,
Soll mein sehnlichstes Verlangen
Freundlich die gestirnte Nacht
Wie ein müdes Kind empfangen.
Hände, lasst von allem Tun,
Stirn, vergiss du alles Denken,
Alle meine Sinne nun
Wollen sich in Schlummer senken.
Und die Seele unbewacht
Will in freien Flügen schweben
Um im Zauberkreis der Nacht
Tief und Tausendfach zu leben.*

Als vierter ergreift **Eistir** das Wort und lässt mit rauer Stimme einen **Stabreim** erklingen, den er auf Albisch vorträgt. Er schickt voraus, dass um 1160 nL herum der

waelische Eroberer Bjargi Gabelbart an der albischen Nordküste die Kolonie Askaland gründete, die rund hundert Jahre später von den Valianern unterjocht wurde. Die *Gaffelskjegg Saga* beschreibt seine Taten, aber diese ist nur in Bruchstücken in verstreuten Handschriften überliefert. Der Skalde durchreist die Länder in der Hoffnung, möglichst alle Teile der Saga aufzufinden.

Zu guter Letzt können auch die Abenteurer versuchen, dem Fürsten ein schönes Lied vorzutragen. Solch ein Unterfangen erfordert einen **EW:Dichten** oder **EW: Singen** oder auch beides, wenn die Spielerfigur selbst erdachte Poesie in Gesang einkleiden will. Für das Gelingen der Erfolgswürfe erhält sie jeweils 5 AEP. Denkt sich der Spieler eigene Worte aus, so sollte der Spielleiter die Originalität mit **1 – 10 AEP** bewerten.

Vergossenes Bardenblut

Am nächsten Morgen laufen die Bardenlehrlinge der Schule hinaus zum Teich (14), um sich bei Sonnenaufgang zu waschen, als sie in dem Hain (13) das **Geräusch** einer Armbrust vernehmen. Mehr hören sie nicht, also auch keine forteilenden Schritte! Sie sehen nach und stoßen unter den Bäumen auf **Salmoranns Leiche**, von vorne durchbohrt von einem Armbrustbolzen. Er ist bis auf ein Paar Beinlinge aus Leinen entkleidet. Die Kunde der Bluttat verbreitet sich in Windeseile, so dass wohl anzunehmen ist, dass die Abenteurer davon aus den Betten geholt werden. Zu den unumstößlichen Gesetzen Erainns gehört die völlige Unantastbarkeit der hiesigen Barden, die einen geheiligten Stand genießen, und dass dieser Gesetzesbruch in nächster Nähe von Teàmhair begangen wurde, stellt eine schier unvorstellbare Gräueltat dar. Salmoranns Körper wird zur Aufbahrung in den Trommlerturm (17) gebracht. Dort stellt die **Ban Uideas**, die Weise Frau, **Caitriu** fest, dass der Bolzen sein Herz getroffen und den Tod sofort verursacht hat.

Die Vernehmung

Etwa **zwei Stunden später** werden die Abenteurer zu einer Unterredung bei **Diarmaid Ciallmar**, dem Ersten Barden Erainns und Leiter der Schule, gerufen, die im Haus der Instrumente (7) anberaumt ist. In der Werkstatt voller Harfen, Flöten, Hörner und Dudelsäcke, die auf ihre Fertig- oder Wiederherstellung warten, sind auch Amhairgin und Curithir zugegen. Curithir wiederholt nun eine **Anklage gegen Leodegrand**, die er bereits vorgebracht hat und die er durch die Aussagen der Gefährten untermauern lassen will: Er glaubt, dass der Albai aus Wut auf ihn seinen Schüler erschossen hat, weil er sich nicht getraute, Curithir selbst umzubringen. Es handelt sich um eine besonders niederträchtige Tat, bei der ein Unschuldiger sterben musste, um sich an dem Schmerz des Lehrers zu weiden. Curithir fordert die Abenteurer auf, wahrheitsgetreu zu berichten, wie Salmorann sie zur Mitreise bat, welche Befürchtungen er hegte, wie Leodegrand die Rauferei anzettelte, bei der sein Dolch eine Rolle spielte, und wie letztlich der Beschuldigte von plötzlicher Raserei ergriffen wurde und einen Armbrustjäger angriff. Er drängt sie hartnäckig, bei den nackten Tatsachen zu bleiben und nichts

hineinzudeuten, und er kann es spüren, wenn sie lügen oder das Vorgefallene zu Leodegrands Gunsten beschönigen (**EW:Menschenkenntnis**). Somit bleibt Diarmaid kaum etwas anderes übrig, als Leodegrand einsperren zu lassen, denn eine andere Entscheidung wäre schlicht unmöglich angesichts der vorgebrachten Einzelheiten. Der Erste Barde verlässt den Raum, um die Haft in die Wege zu leiten.

Der Auftrag des Fürsten

Jetzt richtet zum ersten Mal der Fürst das Wort an die Abenteurer, und seine klaren blauen Augen starren sie dabei gebieterisch an: Die Gründe, die gegen Leodegrand aufgezählt wurden, sind nur für Diarmaids Ohren bestimmt gewesen, mögen aber nicht die einzigen oder die wichtigsten sein. Curithir ist anzusehen, dass er mit dieser Ansicht nicht einverstanden ist, aber er wagt nicht, dem Fürsten zu widersprechen. Es ist noch eine zweite Übeltat in der Bardenschule verübt worden, die mit dem Mord an Salmorann vielleicht nichts zu tun hat, aber man kann nicht sicher sein:

Amhairgin setzt die Abenteurer davon in Kenntnis, dass Curithir ihm unmittelbar nach dem Fund der Leiche das Abhandenkommen einer wichtigen geheimen Nachricht, die an ihn gerichtet war, offenbart hat. Sie muss während des abendlichen Wettstreits oder in der Nacht gestohlen worden sein, ohne dass dabei Spuren hinterlassen wurden. Curithir erhielt dieses bedeutsame Schriftstück von einem Nachrichtler Amhairgins in Spinneacht. Der Fürst glaubt, dass jemand von den Bewohnern der Schule sich in den Besitz gebracht hat, um die Botschaft entweder verschwinden zu lassen oder bei Gelegenheit fortzubringen. Falls Leodegrand dahintersteckt, dann muss er sie auf dem Gelände versteckt haben. Selbstverständlich teilt Amhairgin nicht mit, was er über den Inhalt des Schreibens weiß oder vermutet, aber die Gefährten sollen ein Kästchen aus Elfenstahl suchen, das mit hoher Wahrscheinlichkeit unversehrt ist. Darin befindet sich die geheime Nachricht, die sie ihm beschaffen sollen.

Wenn die Abenteurer den Auftrag annehmen und nach der Belohnung fragen, verspricht ihnen der Fürst so viel Gold („und nichts anderes“), wie für sie angemessen sei. Für die genaue Summe errechnet der Spielleiter den durchschnittlichen Grad (abgerundet) der Abenteurergruppe und leitet aus der entsprechenden Menge der Gesamtfähigkeitspunkte die angebotenen Goldstücke ab. Eine Gruppe aus zwei Spielerfiguren mit Grad 3, einer mit Grad 4 und einer mit Grad 5 wären dies z. B. 7000 GS. Der Fürst feilscht nicht.

Wie bereits erwähnt (siehe »Salmoranns Bitte«), ist es Curithirs Absicht, die wichtige Nachricht für Amhairgin zu unterschlagen. Er beging allerdings einen Fehler, als er das verschlossene Kästchen öffnete – und in diesem Augenblick wachte Salmorann auf und erkannte, welchen Verrats sich sein Meister schuldig machte. Curithir hätte nämlich das sichere Behältnis gar nicht aufschließen können, wenn es mit rechten Dingen zugegangen wäre. (Auf die Besonderheit dieses Kästchens wird im Abschnitt »Hart wie Elfenstahl« eingegangen.) Dem Ertappten blieb nichts anderes übrig, als dem erstaunten Salmorann seinen **schmalen** Dolch ins Herz zu stoßen, woraufhin der Jüngling sofort starb. Curithir sann schnell darüber nach, wie er den Toten loswerden und die Tat Leodegrand in die Schuhe schieben könnte – es war etwa eine

Stunde vor Morgengrauen:

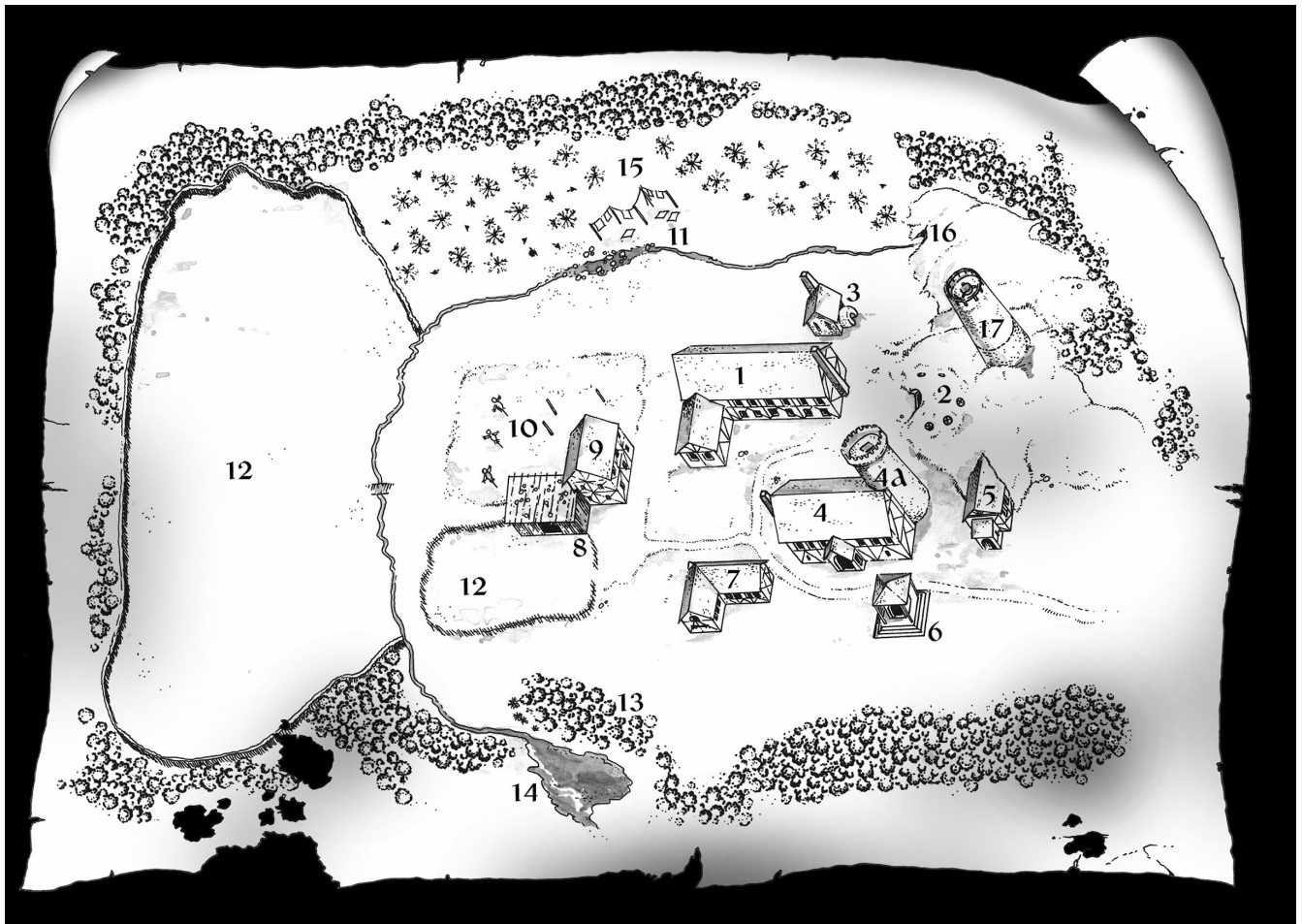
Curithir ließ Salmorann im Bett liegen, damit der Körper warm blieb. Dann schlich er in das Haus der Kämpfer (9), wo er einen Armbrustbolzen stibitzte, und kehrte zurück. Da er den Dolch stecken gelassen hatte, war kaum Blut ausgetreten und er tauschte die Mordwaffe nun geschwind gegen den Bolzen aus. Anschließend trug er den Toten in der abnehmenden Dunkelheit in den Hain (13) und legte ihn dort ab. Zum Schluss bereitete Curithir alles so vor, damit der Zeitpunkt des Mordes und das eigentliche Tötungswerkzeug verheimlicht werden würden: Er ist nicht nur ein guter **Stimmennachahmer**, sondern kann auch hervorragend **Geräusche** wiedergeben, in diesem Fall den Klang einer betätigten Armbrust. Das Geräusch speicherte er mit dem Spruch *Zauberstimme* in der Umgebung des Hains, wohl wissend, dass die ersten Frühaufsteher auf ihrem Gang zum Teich die Magie auslösen würden. Bevor Curithir den geplanten Fundort wieder verließ und sich in seine Unterkunft zurück schlich, entledigte er sich noch des Kästchens; die Geheimnachricht hatte er bereits an sich genommen. Bei all diesen Schritten war das Glück auf Seiten des Mörders, denn niemand bemerkte ihn.

Wachen Sinnes und scharfen Auges

Was die Abenteurer am 1. Tag in der Bardenschule unternehmen können, um den Auftrag des Fürsten zu erfüllen und (wenn das in ihrem Interesse liegt) Leodegrand zu entlasten, wird im folgenden behandelt.

Im Schlafrum von Curithir und Salmorann im **Unterkunftsgebäude (1)** sind keine Hinweise zu finden, denn das Lager des Schülers weist keine Blutflecken auf. Die Wunde hat, wie gesagt, nicht stark geblutet und der Mörder ging beim Herausziehen des Dolches und Einstechens des Bolzens geschickt vor. Auch auf dem Boden sind keine Spuren. Daher hat es den Anschein, dass Salmorann in der Morgendämmerung aufstand, um sich zum Teich zu begeben und auf dem Weg seinem Mörder begegnete. (Wenn der Spielleiter will, können dennoch ein paar Blutstropfen den Weg auf das Bettlinnen oder den Dielenboden gefunden haben. Diese reichen aber nicht aus, um eine Spur zum Hain zu legen.) Das Zimmer, das man Leodegrand zur Verfügung gestellt hat, ist nur ein ganz schmales Kämmerchen für eine Person. Auch hier ist nichts Bemerkenswertes zu entdecken.

Der **Schrein Nathirs (6)** ist stets offen und bot sich deshalb Curithir zum Verstecken des Elfenstahl-Kästchens an. Er stopfte es in eine von zwei Vasen aus grünem Marmor, die im Andachtsraum stehen, und steckte die frisch geschnittenen Zweige von Apfelbäumen wieder hinein. Mit einem **EW-2:Wahrnehmung** fällt auf, dass der Pflanzenschmuck gegenüber dem in der anderen Vase etwas zu achtlos angeordnet wirkt. Auch Caitriu, die Ban Uidéas, oder einer ihrer Schülerinnen, die hier oft anzutreffen sind, können dies bemerken, ohne sich etwas dabei zu denken. (Sie haben ja keine Ahnung von Amhairgins Auftrag, es sei denn, die Abenteurer erzählen ihnen davon.) Sie ordnen die Zweige neu, schauen aber nicht auf den Boden der Vase. Die Gefährten können beiläufig davon hören und dann selber nachsehen. Das



Kästchen ist mit einem Hängeschloss, ebenfalls aus Elfenstahl, verschlossen.

Im **Haus der Kämpfer (9)** können die Abenteurer mit einem **EW:Suchen** oder **Wahrnehmung** im oberen Stockwerk, wo Waffen und Rüstungen lagern, eine kürzlich abgeknickte Brombeerranke finden. Sie könnte von einem der Lehrlinge hereingetragen worden sein, die gerne die Brombeersträucher am Rande des Hains abpflücken. Es könnte aber auch jemand gewesen sein, der sich einen Armbrustbolzen besorgte und kurz zuvor in der Nähe der Sträucher war. Im Sommer sind die Fensterläden nicht zu, so dass ein Eindringling, der auf das Dach des angrenzenden **Stalles (8)** klettert, leichtes Spiel haben kann, wenn er leise genug ist. In dem Haus gibt es nur eine einzige leichte Armbrust, die jedoch seit vielen Jahren nicht mehr benutzt wurde. Da aber alle Waffen in guter Pflege gehalten werden, ist sie in gebrauchsfähigem Zustand. Es ist also durchaus denkbar, dass sie für den Mord gebraucht wurde, auch wenn keine erkennbaren Anzeichen darauf hinweisen.

Im **Hain (13)** kann man mit einem **EW:Suchen** oder **Wahrnehmung** die Stelle, an der Salmorann aufgefunden wurde, näher untersuchen und so bei Erfolg erkennen, dass der Körper hingelegt worden sein muss. Es gibt keine abgerissenen Blätter, Rindenstücke, Zweiglein, tieferen Abdrücke oder sonstige Anzeichen, die auf ein Hinstürzen deuten. Curithir hat keine verwertbaren Spuren hinterlassen, die auf ihn deuten, denn der Boden ist sehr trocken und er trug seine weichen Ledersandalen.

Die **Höhle (16)** wird als Gefängnis für Leodegrand be-

nutzt, und zwei Bardengesellen bewachen den Eingang. Der Beschuldigte liegt, mit auf den Rücken gebundenen Händen und gefesselten Füßen, an der Bachquelle, damit er Wasser trinken kann. Leodegrand ist störrisch und höchst unwillig, Fragen zu beantworten. Natürlich streitet er ab, Salmorann getötet zu haben, weil er in Wirklichkeit friedlich in seinem Bett geschlafen habe, aus dem er durch diese Nachricht aufgeschreckt wurde. Ebenso verneint er, irgend etwas über eine geheime Botschaft oder ein Kästchen aus Elfenstahl zu wissen. Warum er wie ein Berserker auf den Armbrustjäger losgegangen ist, will er nicht beantworten.

An der Leiche im **Trommlerturm (17)** hat Ban Uideas Caitriu keine genaueren Beobachtungen angestellt, denn ihre Sache ist die Versorgung der Lebenden. Wenn die Spielerfiguren sie bitten, kann sie die tödliche Verletzung näher untersuchen. Mit dem bloßen Auge lässt sich jedoch die innere Beschaffenheit der Wunde nicht erkennen, so dass hier der Verdacht, der Bolzen könnte erst nachträglich in den Leib gestoßen worden sein, ausdrücklich geäußert werden muss. Dann versucht die Weise Frau, den Stichkanal mit einem Strohalm auszuloten, und stellt dadurch fest, dass der außen sichtbare Einstich sich im Innern verzweigt (der Stoß mit dem Bolzen wich um einen Zentimeter ab). Ein Abenteurer kann dies auch selbst herausfinden, wenn ihm ein **EW:Erste Hilfe** gelingt, wobei er seine Erfolgsaussichten um +4 verbessern kann, wenn ihm vorher ein **EW:Heilkunde** glückt.

Die Suche nach der **vermeintlichen Mordwaffe** kann die Spielerfiguren durch die ganze Schule und die weitere Umgebung führen. Abgesehen vom **Haus der Kämpfer (9)** be-

sitzen die Bewohner keine Armbrüste, aber das muss nicht für die zahlreichen Barden, die zu Amhairgins Wettstreit gekommen sind, gelten. Hier kann der Spielleiter so viele leichte und schwere Armbrüste auftauchen lassen, wie er will. Die Unauffindbarkeit der Armbrust ist für die Mehrheit der Anwesenden allerdings kein besonders bedenkenswerter Umstand. Sie trauen es dem Mörder ohne weiteres zu, dass er sie sich von irgend jemandem für die Tat ausgeliehen hat (wie auch immer) oder dass er sie heimlich mitbrachte und hernach irgendwie verschwinden ließ.

Gespräche und Meinungen

Auch die Erforschung der Ansichten der Bewohner und Besucher der Schule ist Teil der Ermittlungsarbeit. Die **allgemeine Stimmung** ist gegen den fremden Minnesänger gerichtet, denn Curithir hat nichts unterlassen, um Leodegrands ungebildetes und zu zügellosen Leidenschaften fähiges Wesen schon überall hervorzuheben. Es gibt aber keine handgreiflichen Beweise gegen den in Verdacht Geratenen, was die meisten in einem etwas ausführlicheren Gespräch auch zugeben.

In einer Unterredung mit **Curithir** gibt dieser nur seiner Feindseligkeit gegen Leodegrand Ausdruck. Nach seinem Eindruck muss der Albai wahnsinnig sein und aus Neid auf ihn, den hochgestellten Barden, Salmorann im Blutausch erschossen haben. Sie sollten sich doch nur mal erinnern, wie er den zufällig in der Nähe jagenden Armbruster angegriffen hat! Abgesehen von Hasstiraden bekommen die Abenteurer nichts von Curithir zu hören. Dabei gestikuliert er heftig mit den Händen, so dass seinen Zuhörern ein kleines **gelbliches Mal** von pfeilähnlichem Aussehen auf seinem rechten Unterarm auffällt. Mit einem erfolgreichen **EW:Wahrnehmung** kann man es als Abbild eines Turmes bestimmen, das eine sehr alte Tätowierung ist. Ein gelungener **EW:Landeskunde (Erainn)** oder **Zauberkunde** verschafft die Information, dass es sich hierbei höchstwahrscheinlich um das Zeichen des Erzmagiers vom *Goldenen Turm* bei Teàmhair handelt (siehe *Das Arkanum* S. 43 – 44).

Die verblichene Tätowierung ist ein Hinweis auf Curithirs Vergangenheit als **Magier** und Schüler des *Goldenen Turmes*. Sie soll die Abenteurer an die Möglichkeit gemahnen, dass der Barde noch gänzlich andere zauberische Künste beherrschen könnte – in diesem Fall *Zauberstimme* und *Stimmenwerfen*. Die Lage des *Goldenen Turmes* ist, wie die der anderen erainnischen Magiertürme, nicht allgemein bekannt. Als Informationsquelle scheidet er somit aus.

Eistir, der bisher hauptsächlich geschwiegen hat, findet nun überraschend viele Worte, wenn die Gefährten ihn befragen:

Ja, ich wusste, dass der Junge sterben würde, wenn ich auch den Ort, die Stunde und die Art nicht ahnen konnte. Ich kann es spüren, wenn der Tod sich nähert wie ein Dieb in der Nacht. Gewissheit erhielt ich, als die große Göttin Helja die Totenrune Eoh in dem Dolch zeigte.

Der Einäugige zieht die Rune auf dem Erdboden nach (y) und die Abenteurer sehen, dass ihre Form den Parierstangen an Leodegrands Dolch ähnelt.

Hart wie Elfenstahl

Zu diesem Handlungsabschnitt kommt es, wenn die Abenteurer das verschwundene Kästchen im **Nathirschrein (6)** entdeckt haben und zu Amhairgin bringen. Der Fürst nimmt es entgegen und teilt den Findern mit, dass sie den versprochenen Lohn auf seiner Burg in Cuanscadan erhalten werden. Damit scheint die Angelegenheit für ihn erledigt, was die Abenteurer vermutlich überraschen wird. Will der Fürst denn nicht nachsehen, ob die Nachricht sich noch im Innern befindet? Amhairgin lächelt spöttisch und erklärt ihnen (mit einer gewissen Hochnäsigkeit), dass *Coranacruch*, landläufig als Elfenstahl bekannt, ein so gut wie unzerstörbares magisches Metall ist. Dieses Kästchen oder das Hängeschloss müssten völlig zerquetscht oder zerrissen sein, hätte sich jemand mit Erfolg an dem Inhalt vergriffen. Allein einem sehr machtvollen Zauberkundigen könnte es mit erheblichem Aufwand gelingen, das Schloss mit Magie zu öffnen, denn nur mit einem einzigen Schlüssel lässt es sich aufschließen. Davon ist hier aber nicht auszugehen, da das Schloss immer noch eingeschnappt ist.

Hochzeit von Schloss und Schlüssel

Solche Behältnisse aus Elfenstahl, die in den verschiedensten Formen vorkommen, benutzen die Fürsten und Mächtigen Erainns zum Austausch streng vertraulicher Nachrichten. Die Schlösser sind nicht Bestandteil der Gefäße, sondern können beliebig an die Verschlussbügel vorgehängt werden. Die Schlüssel werden zusammen mit dem jeweiligen Schloss auf magische Weise „verheiratet“. Selbst wenn der kunstreichste Handwerker einen Schlüssel genau nachmachen würde, könnte man das Schloss damit nicht aufsperrn oder verschließen. Im vorliegenden Fall gibt es ein Schloss und zwei Schlüssel, die Amhairgin und sein Nachrichtler in Spinneacht besitzen bzw. besaßen. Amhairgin hat vor, die Botschaft später zu lesen, wenn er mehr Ruhe hat. Er nimmt an, dass sie sich nach wie vor in dem Kästchen befindet. Wecken die Abenteurer in ihm begründete Zweifel, holt er seinen Schlüssel hervor und sieht sofort nach. Angesichts des leeren Inneren ist seine Verblüffung groß.

Nun weiß der Spielleiter, warum Curithir den Nachrichtler Amhairgins tötete (siehe »*Salmoranns Bitte*«), denn er musste dessen Schlüssel rauben, damit er das Schreiben entnehmen konnte. Deshalb starb Salmorann, weil er etwas sah, was gar nicht möglich sein dürfte: Der Überbringer der Botschaft besaß den Schlüssel zum Schloss (siehe »*Der Auftrag des Fürsten*«). Es ist daher **wichtig**, dass die Abenteurer im Verlauf des Spielgeschehens in die erainnische Magie, Schlüssel und Schlösser aneinander zu binden, Einblick bekommen. Außerdem sollen sie erkennen können, dass die Verfahrensweise einen **Schwachpunkt** hat, wenn der Überbringer der Geheimbotschaft nicht vertrauenswürdig ist und sich des Schlüssels bemächtigen kann. Es muss nicht Amhairgin sein, der die Gefährten mit den Hintergrundinformationen versorgt (denn vielleicht finden sie das Kästchen gar nicht): Ein **EW:Landeskunde (Erainn)** reicht dazu auch. Der Erste Barde Diarmaid Ciallmar oder die Weise Frau Caitriu eignen sich ggf. ebenso gut dazu, wenn die Abenteurer sie ins Vertrauen ziehen.

Der **Schlüssel** und das **Geheimschreiben** befinden sich

Geheimes Erainn

Die Nachrichtenübertragung mit Behältern aus Coranacruach ist nicht die einzige Methode, derer man sich in Erainn bedient, wenn man seine Geheimnisse wahren will. Daneben sind auch Geheimschriften und -sprachen bekannt, in denen bestimmte Begriffe in verstellter Weise Buchstaben des Alphabets vertreten. Manchmal kann es schon reichen, wenn eine Botschaft mit dem alten Coraniaid-Alphabet Aibitiriè geschrieben wird, das nur wenige Personen beherrschen. Aber auch das Verfahren des Einschließens in Elfenstahl, das sich ebenso zum Verschicken von Gegenständen eignet, kann durch einen Trick noch verbessert werden, indem man Schlösser benutzt, zu denen es jeweils nur einen einzigen Schlüssel und nicht mehrere gibt.

Wenn zum Beispiel die Weisen Frauen von Teàmhair eine besondere Botschaft an den Fürsten von Cuanscadan senden wollen, legen sie diese in ein Ei aus Elfenstahl und hängen ihr Schloss daran. Wenn der Behälter den Empfänger erreicht, kann er mit seinen Schlüsseln das Schloss nicht öffnen. Der Fürst fügt statt dessen ein eigenes Schloss hinzu und schickt das jetzt zweifach verschlossene Ei zurück nach Teàmhair. Dort können die Weisen Frauen ihr Schloss mit ihrem Schlüssel entfernen und das Ei zum dritten und letzten Mal auf die Reise nach Cuanscadan geben. Der Fürst braucht nur noch sein eigenes Schloss aufzuschließen, um endlich an die Botschaft zu gelangen. Dieser ganze Vorgang ist natürlich umständlich und erfordert mehrfache Wege, was sich aber mit Eilboten bei Bedarf ausgleichen lässt. Daher wird dieses Verfahren nur bei wirklich sehr wichtigen oder nicht sehr eiligen Nachrichten angewendet.

in Curithirs Besitz und bleiben für den Spielzweck auf jeden Fall bis zum Schluss unauffindbar. Als Barde ist er für den Fürsten zunächst einmal über jeden Zweifel erhaben; selbst wenn die ersten Bedenken auftauchen, hält Amhairgin sich mit einer Anklage zurück. Curithir kennt im Zweifelsfall genügend Verstecke auf dem Gelände der Schule, an die die Abenteurer niemals denken würden. Allein wenn sie ihn rund um die Uhr erfolgreich beschatten, könnten sie ihn beim Hantieren mit Schlüssel und Schreiben erwischen (Spielleitentscheidung).

Die Totenrune

Mit einbrechender Abenddämmerung sammeln sich über der Bardenschule schwüle Luftmassen, die ein Sommergewitter ankündigen. Wie die anderen Bewohner und Besucher werden auch die Abenteurer von seltsamer Unruhe erfasst, so als würde ein großes unbekanntes Ereignis bevorstehen. Beim Abendessen fehlen Diarmaid, Caitriu, Eistir und Curithir. Einige wissen zu berichten, dass sie den Skalden in eindringlichem Gespräch mit Curithir und Diarmaid vertieft gesehen haben; andere erspähten den Ersten Barden und die Weise Frau bei einer geflüsterten Beratung. Etwas Wichtiges und Geheimes scheint da vorzugehen, und das sollte die

Abenteurer natürlich zur Neugier anstacheln. Wenn sie sich umsehen, können sie feststellen, dass der Trommlerturm (17) Ort für ein besonderes Stelldichein ist. Die Eingangstür ist jedoch **verriegelt** und die Gefährten erhalten keinen Einlass. Wenn sie erfahren wollen, was im Innern passiert, müssen sie entweder magische Hilfsmittel anwenden (z. B. *Binden des Vertrauten*, *Zauberauge*, *Zauberschlüssel*), oder auf das oberste Stockwerk gelangen, damit sie sich auf der Treppe von oben dem Erdgeschoss nähern können. Der Spielleiter kann auch das Mädchen **Rhianna** und den Jungen **Galen**, beides Lehrlinge, beim Turm herumschleichen lassen, die ebenfalls angelockt wurden. Die zwei kennen ein verborgenes **Guckloch** in der Außenwand des steinernen Erdgeschosses, das durch natürliche Verwitterung entstanden ist. Es liegt hinter einem lockeren Stein (**EW:Suchen**).

Im Erdgeschoss ist Eistir damit beschäftigt, die Rune Eoh in einen armlangen Stab aus Eibenholz zu schneiden, wobei er Sprüche aufsagt. Diarmaid, Caitriu und Curithir schauen ihm schweigend zu. Wenn Eistir seine Arbeit beendet hat, gibt er Curithir ein Zeichen, der daraufhin an die abgedeckte Bahre hintritt, auf der Salmoranns Leichnam ruht. Mit zärtlicher Gebärde hebt er das Tuch vom Gesicht und steckt dem Toten ein Kissen unter den Kopf, damit das blasse Antlitz gut sichtbar ist. Anschließend begibt er sich neben Diarmaid und Caitriu, die in einiger Entfernung das Geschehen beobachten. Eistir berührt Salmorann mit dem Eibenstab und ruft den Verstorbenen für kurze Zeit ins Leben zurück, um ihn über seinen Tod zu vernehmen. (Dieser Runenzauber wird im Quellenbuch *Waeland – Die Krieger des Nordens* beschrieben.) Die Totenrune zeigt wahrhaftig ihre Kraft: Salmorann schlägt seine gebrochenen Augen auf und mit **schwachen Mundbewegungen** antwortet er sehr langsam und undeutlich auf die ihm gestellten Fragen. Der ganze Anblick ist grauenhaft, denn seine Augen starren wie schwarze Löcher, und immer wieder entringt sich seiner Kehle ein dumpfes klagendes **Stöhnen**. Curithir steht vor Entsetzen der Schweiß auf der Stirn. Nach dem Ende des Zaubers wird Salmorann wieder leblos und die Anwesenden verlassen erschüttert den Turm, während das Gewitter beginnt. Vorher nimmt Curithir das Kissen unter dem Haupt des Toten wieder weg, schließt ihm den Mund und deckt das Bahrtuch wieder über den Körper.

Salmoranns Vernehmung durch den Skalden ergibt, kurz zusammengefasst, dass er zu früher Stunde die Unterkunft verließ, weil er das Wasser im Teich genießen wollte. Leodegrand rief ihn im Hain an und er sah sich plötzlich dem Albai mit gespannter Armbrust in der Hand gegenüber. Leodegrand sagte ihm mit einer Stimme, die ihm das Blut gefrieren ließ, dass er ihn töten werde, um sich dadurch an Curithir zu rächen. Dann drückte er die Waffe ab und Salmorann spürte nur noch, wie sein Herz brach.

Das ist Curithirs letzter Trick als Magier und **Bauchredner**, mit dem er einen unangreifbaren Schuldbeweis gegen den Minnesänger erbringen will. Der Skalde, der sich der Unterweltgöttin Helja verbunden fühlt, hat den maßgeblichsten Lehrern der Schule, Diarmaid und Caitriu, den Einsatz der Totenrune vorgeschlagen und diese haben zögernd zugestimmt, da Leodegrand sein Verbrechen nicht gesteht. Das Vorhaben, den Ermordeten einer magischen Befragung zu unterziehen, hat Curithir zum Handeln gezwungen. In

seiner Angst begab er sich bereits eine Stunde zuvor allein zur Leiche und beging eine hässliche Tat: Er durchtrennte Salmoranns Zungenwurzel an der Unterseite, damit der Tote bei Gelingen der kurzfristigen Wiederbelebung dennoch nicht der Sprache mächtig ist. Außerdem renkte er ihm die Kinnlade aus, damit sie möglichst locker hängt. Als Curithir dem Toten das Kopfkissen unterlegt, schiebt er ihm gleichzeitig wie ein Taschendieb ein schlüpfberechtigtes **Schlangenei** in den Mund, damit die kleinen Stöße des Eis den Eindruck von Mundbewegungen hervorrufen. Die halbdunkle Beleuchtung erhöht die Wirksamkeit dieser Täuschung. Nun braucht Curithir nur noch die Stimme seines Schülers nachzuahmen, wozu er seine Bauchstimme benutzt, und mit dem Zauber *Stimmenwerfen* auf die zum Stummsein gezwungenen Lippen des Toten zu lenken. Das klagende Stöhnen stammt allerdings wirklich von Salmorann – ein verzweifelter Versuch der Auflehnung.

Vor Verlassen des Turmes entfernt Curithir das Schlangenei unauffällig aus dem Mund des Toten, während er den Toten auf der Bahre wieder herrichtet. Falls die Abenteurer ihn dabei von vorne oder von der Seite beobachten, können sie vielleicht bemerken, dass er unauffällig in Salmoranns Mund hineinlangt und etwas Kleines in seinen Ärmel schiebt. Hierzu wird für jeden Zuschauer ein WW:Sehen gegen Curithirs EW:Stehlen+8 gewürfelt; wenn niemand dem Barden besondere Aufmerksamkeit widmet, darf nur ein Widerstandswurf durchgeführt werden. Curithir ist selbstverständlich sehr darauf bedacht, dass er als erster wieder in die Nähe Salmoranns kommt. Diarmaid und Caitriu können daran nichts Sonderbares erkennen – der alte Lehrer kümmert sich eben um den Körper seines Schülers. Nur Eistir findet sein Benehmen übertrieben gewissenhaft, was einfach daran liegt, dass er alle Toten leidenschaftslos betrachtet. Wenn die Abenteurer Curithir danach gut beobachten, können sie sehen, wie er das Ei bzw. irgend etwas außerhalb des Turms von sich wegwirft.

Wenn die Gefährten nicht zu Augen- bzw. Ohrenzeugen der Vernehmung werden, hören sie spätestens davon, wenn das Halbblingspaar beichtet (siehe nächsten Abschnitt).

Leodegrand auf der Flucht

Das Gewitter, das eine halbe Stunde lang anhält, nutzt Leodegrand, um aus der Höhle zu entkommen, sein Pferd aus dem **Stall (8)** zu holen und in wildem Galopp gen Westen zu reiten. Seine Flucht bleibt nicht lange unbemerkt, da die Gesellen, die er niederschlug, bald Alarm schlagen. Diarmaid lässt sogleich vom Trommlerturm ein Leuchtsignal nach Teámhair absetzen, damit sich Häscher an die Verfolgung machen. Wenn die Abenteurer ihrerseits hinterdrein wollen, findet der letzte Spielabschnitt in Mallachteara statt (siehe »Das Verfluchte Land«).

Die Halblinge **Peregrin** und **Lilibeth Sarmagrel (2)** bekennen, dass sie dem Gefangenen die Fesseln abgenommen haben, als sie ihm am Abend Essen in die Höhle brachten. Sie kennen Leodegrand von einer ihrer regelmäßigen Reisen ins Halfdal und können nicht glauben, dass er ein Mörder sein soll. Diarmaid wird von großem Zorn gepackt und droht dem Paar mit Schande und Strafe. Die Aussage aus dem Mund des Ermordeten selbst hat ja (scheinbar) Leode-

grands Schuld bewiesen – also haben Peregrin und Lilibeth einem überführten Verbrecher zur Flucht verholfen. Zu ihrer Rechtfertigung enthüllen die Halblinge, was sie sonst noch über den Albai wissen, in dem sie alles andere als einen gefährlichen Irren sehen:

So erfahren auch die Abenteurer, dass Leodegrand vor einiger Zeit in Alba das Opfer eines üblen Streiches wurde. Einige Leute hatten sich über den forschen Minnesänger, dessen Bettgeschichten für etwas zu viel Aufregung sorgten, so sehr geärgert, dass sie ihn eines Nachts vor einen Priester zerrten und zur Heirat mit einer hässlichen Vettel zwingen wollten. Sie drückten ihn auf die Knie und einer hielt ihm eine gespannte Armbrust in den Rücken. Würde Leodegrand bei der Frage des Priesters (der natürlich bei dem Streich mitmachte) nicht mit „Ja“ antworten, so sollte ihm sofort ein Bolzen durch den Rücken ins Herz geschossen werden. In Wirklichkeit hatte der Schütze aber den Bolzen unbemerkt aus der Nut genommen, und als die entscheidende Stelle kam, drückte er ab und ein anderer versetzte Leodegrand einen heftigen Stoß mit dem Stock. Der an der Nase Herumgeführte dachte, er wäre erschossen worden, und fiel dabei in Ohnmacht.

Die Reste der Geschichte

Alle wesentlichen Ereignisse haben nun stattgefunden und die Abenteurer haben die Nacht und den 2. Tag noch Zeit, das verschwundene Kästchen zu suchen und fehlende Bausteine zur Lösung zu finden.

Von **Balbhan**, dem Mädchen für alles in der Schule, kommt ein Hinweis auf die Täuschung, die Curithir bei der Totenbefragung veranstaltete. Er hat unter seinem Bett einen erdgefüllten Topf, in dem er Schlangeneier hütete, die jetzt geschlüpft sind. Diese Tiere sind nicht nur eine sichtbare Verkörperung Nathirs und Symbol für das sich stets erneuernde Leben, sondern auch nützliche Schädlingsvertilger und Kühlespender bei Hitze, indem man sie sich um Arme oder Hals legt. Doch Balbhan musste zu seinem Leidwesen feststellen, dass ein Ei fortgenommen wurde. Er sucht nun überall verzweifelt nach dem vermissten „Küken“. Die Reste des Eis finden sich mit **EW:Suchen** in der Nähe des Trommlerturms, wo Curithir sie gestern Abend hingeworfen hat. (Das junge Schlänglein ist glücklich entkommen.)

Unterziehen die Spielerfiguren den Körper Salmoranns (erneut) einer Untersuchung, entdecken sie die **Verstümmelungen** im Mund und am Kiefer, falls sie an diesen Stellen nachsehen (siehe auch »*Wachen Sinnes und scharfen Auges*«).

Unter den noch hier weilenden Barden entsteht ein **Meinungsaustausch**, der z. B. im Speisesaal des Unterkunftsgebäudes (**1**) oder bei den Zelten und Hütten an den Weiden (**12**) stattfinden kann. Wenn der Spielleiter wünscht, kann es auch unmittelbar nach dem Wettstreit dazu kommen, wenn Amhairgin sich bereits Richtung Teámhair verabschiedet hat. Es geht um die Ehre von Spielmännern und Reimeschmieden, die nicht der strengen Gemeinschaft der Barden angehören. Sie besäßen keine Kenntnis der „alten wahren“ Lieder und wüssten nicht die Bedeutung der überlieferten Dichtungen. Ihnen fehle die Gabe Nathirs. Andere meinen, es gäbe

auch Spielleute von großer Kunstfertigkeit und fehlerfreier Sprache, die manchem Barden, der bloß Gelehrtheit besitzt, das Wasser reichen können. Zwar dürfte man ihnen selbstverständlich keine ehrwürdigen Ämter übertragen, aber sie von den Höfen der Edeling auszuschließen, wäre nicht angemessen. Eine dritte Gruppe sagt, dass es aber auch falsche Barden gäbe, die die Überlieferung verdrehen und nur zum Beiwerk anspruchsloser Gaukelkunststücke machen. Es sei ein beklagenswerter Irrtum, dass an dieser Schule seit rund hundert Jahren auch einfache Musikanten und Gaukler studieren dürfen, wie z. B. ein Jahrmärtskünstler, den man **Bel NiLèir** (das heißt *Mund, den man nicht sieht*) nannte. Andere sind eingebildete Poeten, die mit hohler Wortgewandtheit die Kunst der Umschreibung zur Künstlichkeit steigern, womit sie die Wahrheit verfälschen:

*Willst aber du beschreiben dann
Form, Klang und Farb von einem Ding,
Sprich nie die Sache deutlich an,
Kleid sie in einen Wink;
Und lern die Dinge anzusehn
Mit einem Augenzwink.
Wenn ich etwa von Hammelfleischpastete
Erzählen wollte, Herr, so sprech,
Sollte ich sagen: „Traum von flockig weißen Herden
In einen Pferch von Weizenmehl gesteckt?“
„Nun ja“, sprach da der alte Mann,
„Der Satz wär grade recht.“*

Jener „Jahrmärtskünstler“ war kein Geringerer als der heutige Curithir, was aber zu lange her ist, als dass sich einer der jetzt an der Schule wirkenden Bewohner daran erinnern könnte. Es ist auch nicht so wichtig, dass die Abenteurer diesen Schluss mit Beweiskraft versehen können (obwohl sie bereits beim »Fest in Spinneacht« die Beobachtung machen konnten, dass Curithir entweder äußerst rasche Augen besitzt oder sich sehr gut mit den Tricks von Gauklern auskennt). Entscheidend ist, dass die Möglichkeit angesprochen wird, dass ein Barde durchaus eine „interessante“ Vergangenheit haben kann. Außerdem ist Bel NiLèir unschwer als eine Art **Künstlernamen** aufzufassen und „Mund, den man nicht sieht“ kann als Anspielung auf die bauchrednerischen Fähigkeiten jenes ehemaligen Schülers verstanden werden.

Tromtuan, der Dalaigh

Das Folgende ist eine Wahlmöglichkeit für den Spielleiter, wenn er seiner Gruppe weitergehende Hilfestellung geben will. Im Laufe des Tages erscheint ein wandernder Rechtsgelehrter, ein so genannter **Dalaigh**, der im **Archiv der Schule (5)** auf der Suche nach alten Legenden über Hexerei ist. Sein Name ist **Tromtuan** und er ist ein dicker Hüne mit gewaltigem Bierdurst, kurzsichtigen Augen und einem knotigen Kampfstab. Die Dalaigh beherrschen nicht nur das erainnische Recht, sondern besitzen auch tiefe Kenntnisse der menschlichen Seele und ein Gespür für das Böse in der menschlichen Natur. Tromtuan genießt in Erainn den Ruf, das Unerklärliche erklären zu können, so dass er bald recht genau weiß, was sich in der Bardenschule alles zugetragen hat. Allerdings verfolgt er augenblicklich seine eigenen Absichten und äußert sich nur mit einem

verächtlichen Grunzen. Wenn die Abenteurer ihn um Hilfe bitten, hört er sich ihren Bericht an und stellt ihnen zum Schluss das, was er die „entscheidenden Fragen“ nennt.

- *Was hat Leodegrand so in Wut gebracht, dass er auf den Jäger losging?* (Das Geräusch einer Armbrust.)
- *Mit welcher Armbrust wurde Salmorann erschossen?* (Mit keiner – er wurde erstochen.)
- *War Curithir von Eistirs Runenmagie vorher unterrichtet?* (Ja, man sah sie zuvor miteinander im Gespräch.)
- *Hat jemand außer Eistir und dem Toten noch gesprochen?* (Ja, Curithir als Bauchredner.)
- *Warum wurde ein Schlangenei gestohlen?* (Es ersetzte die „Hand“ des Bauchredners.)
- *Spielt in Curithirs Vergangenheit ein Turm eine Rolle?* (Ja, der Goldene Turm bei Teámhair.)

Das Verfluchte Land

Im Laufe des 2. Tages kommt ein **Reiter** von Spinneacht, um Amhairgin mitzuteilen, dass auf dem Gehöft ein Mann entdeckt wurde, der schon einige Tage lang tot ist. Da man bei ihm einen Gefolgschaftsring des Fürsten von Cuanscadan fand, schickte man den Reiter zur Bardenschule, um Amhairgin diese Kunde und den Ring zu überbringen. Curithir bemerkt den Ankömmling und weiß sofort, welchen Grund das Erscheinen des Reiters haben muss: Der Nachrichten, den er auf dem Gewissen hat, wurde gefunden. Er fürchtet, dass er nun Gefahr läuft, verdächtigt zu werden, weil es nicht möglich ist, diese Bluttat ebenfalls Leodegrand anzulasten. Es passt einfach nicht zusammen, dass der Albai einen planmäßigen Mord wegen der Geheimbotschaft aus politischen Gründen und einen niederträchtigen Mord aus Rachsucht begangen haben soll. Mittlerweile plagt Curithir auch sein schwarzes Gewissen, und er kann den starren Ausdruck sowie das qualvolle Stöhnen des wiederbelebten Salmorann nicht aus seinen Gedanken verbannen. Somit entschließt er sich zum eiligen Verlassen der Schule und reitet ohne Abschied fort.

Es ist natürlich denkbar, dass die Abenteurer Curithir vorher schon durchschaut, überführt und dingfest gemacht haben. In diesem Fall hat der Verbrecher wohl keine Gelegenheit mehr zur Flucht. Wenn die Auflösung früh genug kommt, kann auch Leodegrands Ausbruch überflüssig werden (siehe »Leodegrand auf der Flucht«).

Die Verfolgung Curithirs kommt ohne Würfelwürfe aus, da es den Gefährten gelingen wird, ihn in Mallachteara zu stellen. Diese Landschaft, deren Name „Verfluchtes Land“ bedeutet, ist eine wilde Ebene, in der Buschwerk, Dornhecken und Wäldchen vorkommen und in der sich die Mächte der Finsternis ausgebreitet haben. Curithir wählt diese Richtung in einer Mischung aus Wahnsinn und Hoffnung, dass ihn hier keine Verfolger finden können. Leodegrand hat auf seiner Flucht ebenfalls den Weg nach Mallachteara genommen, allerdings irrtümlich. Die beiden begegnen sich auf der Ebene, während der Mond durch Wolkenfetzen segelt und Eulen schreiend durch die Luft schweben. Zwischen den beiden entbrennt ein von gegenseitigem Hass beseelter Kampf auf Leben und Tod, zu dem die Abenteurer hinzukommen.

Wenn dieses Duell ohne Beisein der Abenteurer stattfindet

det, kann der Spielleiter sich aussuchen, wer überlebt oder ob beide sterben. Ein Überlebender kann so in einem späteren Abenteuer noch einmal in Erscheinung treten. Sterbliche Überreste verwandeln sich in Mallachteara rasch zu bleichenden Knochen, so dass das Ende Leodegrands bzw. Curithirs ein möglicherweise ewiges Geheimnis bleibt.

Geschöpfe der Finsternis

Während des Duells, von dem Curithir und Leodegrand sich freiwillig nicht abhalten lassen, nähern sich zwei faulige **Adler**. Würmer und verwesendes Fleisch fallen von diesen untoten Raubvögeln herab, die im Flug angreifen. Nachdem diese Kreaturen vernichtet oder vertrieben worden sind, taucht ein **Spuk** auf, der langsam die Form einer großen weißen Katze mit leuchtend blauen Augen und kirschroten Krallen annimmt.

2 Adler (Zombie) EP 1 • Gr 2

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
9	∞	TR	3/90	60	35	t20	+12	+11/13/11

Angriff: Schnabel +5 (1W6+1), Klauen +5 (1W6); Raufen +4 (1W6-4)

Spuk (Geisterwesen) EP 3 • Gr 6

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
*	40	LR	18	100	40	t80	+14	+14/14/14

Angriff: Krallen +9 (1W6+1); Raufen +7 (1W6-1)

Bei Verlassen des verfluchten Landes kann der Spielleiter noch weitere Gefahren auftreten lassen, aber wahrscheinlich werden die Abenteurer so schnell wie möglich zur Bardenschule zurückkehren. Nur wenn sie in einem der scheinbar Schutz bietenden Wäldchen rasten, machen sie Bekanntschaft mit einem **Skaenatrach** (Beschreibung im Anhang), der sich von einem Ast auf ein Opfer herabfallen lässt.

Abgesang

Wieder in der Schule können die Abenteurer zusammentragen, was sie erreicht haben. Bei tragischem Ausgang kehren sie mit den Leichen von Leodegrand und Curithir zurück. In den Sachen des Bardens findet sich auch das Geheimschreiben für Amhairgin, das die Abenteurer wohl kaum lesen werden. Können sie ihre Neugier nicht bezähmen, so können sie dem Inhalt nichts Besonderes entnehmen, da sie kein Wissen um die inneren Machtverhältnisse Erainns besitzen und die Bedeutung der verwendeten Schlüsselbegriffe nicht kennen. (Den Schlüssel des ermordeten Nachrichters hat Curithir im Versteck in der Bardenschule gelassen.)

Lebt Curithir noch, so wird er nach Teamhair abgeführt, wo die Weisen Frauen über ihn zu Gericht sitzen werden. Sein Leben endet mit Aberkennung der Bardenwürde und Erdrosselung. Seine sterbliche Hülle wird in der Wildnis an unbekannter Stelle verscharrt. Leodegrand wird natürlich von jeder Schuldzuweisung gereinigt und erhält, falls er nicht den Tod in Mallachteara erlitten hat, von Diarmaid

Entschädigung, indem Curithirs Pferd und beweglicher Besitz ihm übertragen wird, vor allem dessen kleine **magische Harfe**. Da er aber keine Zauberslieder beherrscht, hat er an dem Instrument kein starkes Interesse. Er wäre bereit, es den Abenteurern zu überlassen, wenn diese ihn überwiegend gut behandelt haben. Ist der Minnesänger nicht mehr am Leben, geht das Zauberinstrument in die Hände eines einigermaßen würdigen Spielerbarden über.

Zum **Sieger** des Liederwettstreits kürt der Fürst den überlebenden Leodegrand, wenn dieser von jedem Makel befreit ist. Andernfalls geht die Ehre an Eistir oder (wahlweise) an einen Spieler-Barden, der ein eigenes Lied verfasst hat. Dabei sollte es sich um eine einigermaßen erfindungsreiche Schöpfung handeln, die dem Spielleiter wenigstens 5 AEP wert war. An Leodegrands Vortrag gefiel Amhairgin die Symbolik des Schlafs, in dem das wahre und freie Leben stattfindet; vielleicht auch die darin enthaltene Todessehnsucht, die für die unsterblichen Coraniaid etwas Geheimnisvolles darstellt. In Eistirs Lied mag der Fürst Erinnerungen an selbst erlebte Geschichten angesprochen fühlen; möglicherweise kann er mit weiteren Hinweisen zur Vervollständigung der Saga beitragen.

Den vollen **Lohn** des Fürsten erhalten die Abenteurer nur, wenn sie das Kästchen aus Elfenstahl und die Botschaft abliefern. Können sie nur eins von beiden vorweisen, erhalten sie in Cuanscadan später nur die Hälfte an Goldstücken. Regen die Abenteurer sich darüber auf, erhalten sie zur Antwort, Amhairgin hätte doch wohl deutlich gemacht, dass er die Botschaft zu erhalten wünschte und nach dem Kästchen gesucht werden sollte. Das seien zwei unterschiedliche Dinge, so dass ihnen gerechterweise nur der halbe Lohn zusteht. Es ist nicht Amhairgins Fehler, wenn Menschen Worte nicht unterscheiden können!

Für das vollständige Bestehen des Abenteurers erhält jede Spielerfigur **30 AEP**, wenn es den Spielerfiguren gelingt, Curithir als Verräter und Mörder zu überführen. Die Erklärung der Tricks, mit denen Curithir Salmoranns Tod umgibt und die Totenbefragung verfälscht, sollte insgesamt **10 – 20 AEP** einbringen. Weitere Erfahrungspunkte für Kämpfe, Zauberei, angewendete Fähigkeiten und sonstiges Verhalten bestimmt der Spielleiter nach den normalen Regeln.

Was zu sagen bleibt

Tromtuan sitzt vor einem mächtigen Krug Malzbier und wischt sich den Schaum von der Nase. Nachdenklich blinzelt er umher und hält eine Rede vor den Anwesenden:

Barden, Sänger, Dichter – pah! Alle können sie famos mit Worten umgehen und über richtigen Sprachgebrauch quasseln. Von Spielleuten erwarten sie nur heiße Luft und Kunststückchen. Dabei sind beide doch Zwillingssäule aus derselben Quelle. Man lässt sich zu leicht etwas vormachen und meint, bloß weil einer heute Barde ist, müsste ers von Anfang an gewesen sein, als ob eine fertige Henne aus dem Ei schlüpfen täte. Alle habens sich nicht träumen lassen, dass Curithir selber ein Spielmann, genauer das Kind eines Gauklers, war und von daher großes Stimmtalent besaß. Er muss schon ein toller Bursche gewesen sein, denn er hatte sogar den Spitznamen Bel NiLèir weg – natürlich, weil er mit dem Bauch reden konnte. Und das Stimmen und

Geräusche nachahmen lernte er da auch. Diese geheimnisvolle Armbrust hat ja niemand gesehen, sondern jeder hat nur eine Armbrust gehört. Und einen Bolzen kann man auch wie einen Dolch benutzen, wenns sein muss. Na ja – Curithir hätte besser auf dem Jahrmarkt bleiben oder das Schicksal hätte ihm ein geringeres Zaubertalent bescheren sollen. Jedenfalls ging er dann beim Erzmagier vom Goldenen Turm in die Lehre. Daher hatte er seine Tätowierung auf dem Unterarm; wahrscheinlich eine Art Brandzeichen zum Rauswurf. Jedenfalls muss er ziemlich faul gewesen sein. Er lernte nur ein paar Zauber, mit denen er vor allem Schelmereien mit seiner Stimmbegabung anstellen konnte. Ein echter Gaukler eben! Der Erzmagier hat dann wohl die Nase voll gehabt und den Burschen vor die Tür gesetzt. Nun riss Curithir sich am Riemen oder jemand, der ihn richtig anpacken konnte, zeigte ihm den Weg und so sehen wir ihn in der Bardenschule. Da wurde er dann ein echter ehrwürdiger Barde und das gefiel ihm gut. Die Leute zogen vor ihm die Mützen und er konnte im ganzen Land herumziehen. So einem Barden gehen ja überall die Türen auf und er muss nicht lange bitten, damit er was zum Beißen und zum Schlucken bekommt. Aber der Gaukler in ihm war immer noch drin und wollte mit an den Fäden des großen Spiels der Mächtigen ziehen. Er hatte sich zu weit gewagt und Salmorann, der ihm treu ergeben war, musste sterben. Es war sicher nicht Curithirs Absicht, aber er war selbst so überrascht, als er ertappt wurde, dass er wahrscheinlich kopflos reagierte. Die Tat eines Gauklers, der einen Patzer unwillkürlich überspielt. Was er mit dem Toten später anstellte, das war wirklich ruchlos und seiner nicht würdig – den armen Salmorann wie eine Bauchrednerpuppe zu verwenden. Es war grandios, aber wenn ich an Salmorann denke, der das hilflos über sich ergehen lassen musste, dann ... brrr. Von da an war Curithir schon so gut wie verloren und ihn packte das Grauen vor sich selber. Mir war klar, dass er die Schwelle überschritten hatte und nicht mehr lange durchhalten konnte. Die Tat rächte sich selbst an ihm. Übrigens war sein übertriebener Hass auf Leodegrand doch ziemlich vielsagend. Dieser Minnesänger war ja auch so eine Art Gaukler, aber einer der stolz drauf war und Curithir nicht den geringsten Respekt zollte, der sich doch aus dem niederen Volk hochgearbeitet hatte. Ich glaube nicht, dass der ganze Zank zuerst von Leodegrand ausging, wie Salmorann es dargestellt hatte, sondern es war eher Curithir, der Leodegrand reizte. Tja – schade. Ein großes Talent ist von uns gegangen. Lasst uns auf den besten Stimmenkünstler, den ich kannte, trinken. Prost!

Danksagung

Zum wiederholten Male geht mein Dank an Jürgen Schaarwächter für das Lesen der Erstfassung und seine kritischen Anmerkungen. Ein zweites Dankeschön geht an Rico Nielin und seine Spielerrunde für das praktische Ausprobieren des Abenteurers.

Anhang

Bestiarium

Skaenatrach

EP 3 • Gr 2

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
3W6+4	2W6+8	TR	12	100	10	t20	+12	+11/13/11

Angriff: Umhüllen +14/10 (1W6 AP pro Runde durch Pressen)

Der Skaenatrach oder Wechselhäuter ist ein seltsames Geschöpf, das in den finstersten Winkeln der ausgedehnten Wälder von Vesternesse lebt. Es ist 1,5 x 2 x 0,3 Meter groß, kann seine Form aber geringfügig verändern. Es bewegt sich schlangenartig auf dem Boden robbend und kann seine Oberflächenstruktur und -farbe der Umgebung anpassen (wie *Tarnen*+15). Der Skaenatrach versucht meist, sich an erhöhter Stelle festzuklammern. Wird er von jemandem berührt, lässt er sich auf das überraschte Opfer fallen. Daher hat er für den ersten Angriff einen erhöhten Erfolgswert von +14. Misslingt dieser Überraschungsangriff, so robbt der Wechselhäuter auf ein Opfer zu und versucht es zu umklammern. Gelingt das Umhüllen, so umklammert die Kreatur ihr Opfer und fügt ihm anschließend automatisch zu Beginn jeder Runde 1W6 leichten Schaden durch Pressen zu. Hat das Opfer keine Ausdauerpunkte mehr, so muss es zu Beginn jeder Runde einen **PW+10:Konstitution** machen. Misslingt der Wurf, so erstickt es jämmerlich. Ein Umklammerter kann sich nur selbst befreien, wenn er sich mit einem **PW+60:Stärke** losreißen kann (ein Versuch pro Runde) oder die Ausdauerpunkte des Skaenatrachs auf 0 sinken. Verliert die Kreatur alle AP, stellt sie sich tot.

Nichtspielerfiguren

Curithir

Barde Gr 8

Volk, Nathir – mittelgroß (170cm), normal – 60 Jahre – Gaukler

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
62	75	57	46	80	93	49	92	38	66
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
12	38	OR	24	+15 (19)	+15/17/14				

Angriff (SchB+2): Langschwert +11 (1W6+3), Dolch +12 (1W6+1), kleiner Schild* +4; Raufen +5 (1W6–2)

Bauchreden +15, *Dichten* +14, *Gaukeln* +9, *Landeskunde* +16 (*Erainn*), *Musizieren* +13 (*Harfe*), *Reiten* +12, *Sagenkunde* +10, *Singen* +15, *Stehlen* +8, *Stimmen nachahmen* +15 – *Schreiben: Erainnisch* +16

Zaubern+15: *Lied der Tapferkeit, Lied der Feier, Lied des Fesseln, Loblied*

Zaubern+12: *Hören von Fernem, Lauschen, Stimmenwerfen, Zauberstimme*

Besitz: Reitpferd, Geldkatze mit 30 SS und 10 GS, magische Harfe und magischer Schild*(+1), Stirnreif mit Edelstein (200 GS)

Der erainnische Barde besitzt nackenlanges welliges Grauhaar und einen kurzen Backenbart. Sein Kopf ist groß, mit weit auseinander stehenden schwarzen Augen und starkem Kinn. Er trägt ein knielanges Obergewand aus meergrünem Samt, verziert mit vogelartigen Silberfadenstickereien, das über den Kopf gezogen wird. Unterhalb des Gürtels ist der Stoff rockartig gefältet; die Ärmel hängen bis zu den Knien herab und sind in den Armbeugen zusätzlich geschlitzt, um hier die Arme durchzulassen (sog. Leerärmel). An den Füßen hat er weiche Sandalen aus Hirschleder. Seine Beine sind bei der warmen Witterung nackt. Seine magische Harfe befindet sich in einer Umhängetasche aus weißem behaartem Leder, die er immer auf dem Rücken trägt. Der magische Schild wie auch ein blauer Edelstein in einem silbernen Stirnreif sind Geschenke von erainnischen Fürsten.

Leodegrand Barde **Gr 3**
Volk, Dheis Albi – mittelgroß (168cm), schlank – 29 Jahre

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
48	72	68	53	65	70	84	75	24	56
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
14	18	OR	24	+12 (14)	+11/13/11				

Angriff (SchB+1): Kurzsword+7 (1W6+1), Dolch+8 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+5 (1W6–3)

Erzählen +15, *Gassenwissen* +5, *Gute Reflexe* +9, *Musizieren* +15 (*Laute*), *Reiten* +12, *Sagenkunde* +4, *Singen* +15, *Tanzen* +17, *Verführen* +12

Besitz: Reitpferd, Reiseausrüstung, Geldkatze mit 20 SS und 20 GS

Leodegrand ist ein einfacher Bänkelsänger aus dem Süden Albas, der von den küstenstaatlichen Einflüssen der fahrenden Romanzendichter berührt wurde und sich selbst als Minnesänger bezeichnet. Er ist ein hübscher Mann mit langen Beinen, hellrotem Lockenhaar und einem länglichen Kinnbart. Sein leuchtend blauen Augen stehen über einer stattlichen Nase und einem gespitzten Mund. Seine Kleidung besteht aus einem kragenlosen Hemd mit offener Schnürbrust, einem Boneid mit Fasanenfedern, einer verwegenen, rotgefärbten Lederhose und Stulpenstiefeln mit klirrenden Sporen.

Eistir Barde **Gr 6**
Volk, Dwyllan und Helja – mittelgroß (177cm), normal – 44 Jahre

St	Gs	Gw	Ko	In	Zt	Au	pA	Sb	Wk
60	44	51	64	85	79	26	35	82	73
LP	AP	RK	B	Abwehr	Resistenz				
11	27	TR	24	+14 (17)	+14/15/13				

Angriff (SchB+1): Langsword +10 (1W6+2), Dolch +10 (1W6), kleiner Schild +3; Raufen +5 (1W6–3)

Dichten +18, *Erzählen* +17, *Himmelskunde* +10, *Lesen von Zauberrunen* +16, *Musizieren* +16 (*Langleik*), *Reiten* +15, *Sagenkunde* +14, *Sechster Sinn* +6, *Sehen* +4, *Singen* +14 – *Sprechen/Schreiben: Albisch* +18/+16, *Waelska* +14/+16

Zaubern+16: *Lied der Ruhe, Lied der Tapferkeit, Der traurige Gesang, Reiserune, Totenrune*

Besitz: Reitpferd, Reiseausrüstung, Geldkatze mit 15 SS und 35 GS; magisches Langleik

Der Skalde entstammt der albisch-waelischen Mischbevölkerung von den sturmumtosten Hjalta-Inseln und betrachtet sich als reiner Nachfahre der alten Askaländer. Er ist ein unheimlicher Mann, dem die Gabe der Vorausschau zu eigen ist und der sich dadurch als Seher der Totengöttin Helja fühlt. Zugleich verehrt er den Wogengott Dwyllan als zeitlosen Herrn der Welt, der alles weiß, was jemals geschah. Eistir trägt auch an Land grobe Fischerkleidung nach Art der Hjalti aus Wolle und Seehundsfell, dazu Wadenwickel und Rindslederschuhe. Seine blonden Haare stehen ihm wie Gestrüpp auf dem länglichen Schädel, ein heller Schnurrbart hängt ihm über die Oberlippe herab. Sein verbliebenes Auge sitzt wie ein hellblauer Feldspat in einem verwitterten Granit; das andere Auge hat ihm eine Krankheit geraubt. Sein Langleik ist ein Zitherinstrument mit schmalem Schallkasten und 3 Darmsaiten.

Diarmaid Ciallmar Barde **Gr 11**

Der Erste Barde Erainns ist 45 Jahre alt, groß, grünäugig, gutausschend und eine überwältigende Persönlichkeit. Er ist freundlich, angesichts von Inkompetenz aber schnell zornig und kann manchmal recht aufbrausend sein.

pA 96, Au 87 – *Beredsamkeit* +14, *Geheimzeichen (Barde)*, *Menschenkenntnis* +12, *Musizieren* +18 (*Harfe, Flöte, Laute*), *Musizieren* +16 (*Dudelsack, Trommel, Leier, Horn*), *Stimmen nachahmen* +14, *Zauberkunde* +15, *Sagenkunde* +12

Caitriu Heilerin **Gr 8**

Die 44-jährige Weise Frau gehört zum inneren Zirkel der Weisen Frauen von Teámhair, betreut den Schrein der Schule und kümmert sich um Krankheiten und Verletzungen. Die wichtigste Aufgabe der kleinen Frau ist jedoch der Unterricht in Geschichte, Rechtskunde und Gesellschaft.

pA 97, In 90, Zt 98 – *Erste Hilfe, Kräuterkunde* +12, *Lesen von Zauberschrift, Sagenkunde* +16, *Verhören* +14, *Zauberkunde* +16

Peregrin Sarmagrel und seine Frau Lilibeth

Die beiden Halblinge hat es auf allerlei Umwegen nach Teámhair verschlagen, wo sie heute als Köche der Schule tätig sind. Die Einstellung hat bis heute niemand bereut, und die beiden Halblinge sind bei allen beliebt. Jeden Winter verbringen sie bei ihren Verwandten im Halfdal.

Balbhan, Faktotum, ca. 35 Jahre

Er ist Mädchen für alles. Meist sieht man ihn die Wege fegen, oder das Holz hacken. Er ist kräftig, aber schwachsinnig.

Quellen

Robert Graves Buch *The White Goddess* (Erstveröffentlichung 1948, dt. *Die weiße Göttin*), Richard Strauss *Vier letzte Lieder* für Sopran und Orchester (Entstehung 1946-48), Renate Laszlos Buch *Germanische Rätseltradition. Die Zeit, der Fisch im Fluß und andere Rätsel* (Marburg, Tectum-Verl., 2001), Richard Wagners Operntetralogie *Der Ring des Nibelungen* (Uraufführung 1869-76), John Dickson Carrs Detektive Dr. Gideon Fell und Sir Henry Merrivale

Nachweise der Gedichte

„Auf den Stufen vor dem Schloss, da ist eine so schöne Frau.“ (Französische Ballade, 12. Jahrhundert), „Es ist der Brauch verdienstvoller Barden ...“ (Gestaltet aus dem walisischen Gedicht „Câd Goddeu“ und der „Romance of Taliesin“), „Entdeckt, was dies ist.“ (Altenglisches Rätsel aus dem „Codex Exoniensis“), „Nun der Tag mich müd gemacht ...“ (Hermann Hesse, „Beim Schlafengehen“), „Willst aber du beschreiben dann ...“ (Lewis Carroll in „Poeta Fit, Non Nascitur“)