

Wem gehört die Burg Grötz?

Zusammenfassung des Abenteuers

Das Abenteuer nimmt seinen Lauf in einer Kneipe östlich von Elenvina. Hier treffen die Helden auf die fünf Horasier, die so schmäählich von der Burg Grötz vertrieben wurden (was in ihren Erzählung nur am Rande - "widerspenstige Kleinadelige"- anklingt. Auf Burg Grötz erfahren die Helden die ganze Geschichte). Anführer jener Gruppe ist Comtessa Carima Justosiana von Selzin-Algerin, Sproß eines alten horasischen Adelsgeschlechtes, im Dienste des Herzogs von Grangor. Da es in ihren Augen nicht mit friedlichen Mitteln möglich ist, den Stammsitz der Grötzer zurückzuerobern, beauftragt sie die Abenteurer damit, sich in die Burg einzuschleusen und von innen heraus eine Übernahme vorzubereiten, indem sie ihm Informationen über die Bewohner, Krieger und Verteidigungsanlagen liefern und den unterirdischen Zugang finden. Sie selbst werde in das Alte Reich zurückkehren und binnen zweier Wochen sowohl mit dem Übergabebefehl als auch mit einigen unterstützenden Truppen zurückkehren, womit auch der Zeitrahmen des Abenteuers festgelegt sein sollte. Zuerst wird die Comtessa damit argumentieren, daß es um das Wohl des Vertrages von Oberfels gehe, wenn die Burg den Besitzer wechselt, doch wenn dies den Helden nicht sonderlich einleuchtet, mag sie ihnen auch eine stattliche Summe Gold bieten, bei der sie sicherlich nicht nein sagen können.

Nun werden die Helden sich wohl zu erst gen Elenvina begeben. Hier werden sie wohl Informationen über das

Rittergeschlecht derer von Starkenrast einholen. Letztendlich sollte es dann auch gelingen auf der Burg eine Stellung zu finden. Je nach Fähigkeiten der einzelnen Figuren mag dies der Dienst bei der Wache, in der Bibliothek, im Stall oder wo auch immer sein.

Justament am Tag des Eintreffens wird dann auch gerade ein rauschendes Fest gehalten werden, zur Freude über die Vertreibung der Horasier. Idealer Platz für den Meister, den Spielern die Bewohner der Burg vorzustellen. Neben dem Burgherren Angrim sind dies seine Frau Frederun, sein Knappe aus einem Rukus von Neidenstein, und das einzige noch lebende Kind des Hauses, Sohn Leodegram Grimbald, trotz seines Namens ein gutaussehender, durchaus sympathischer Ritter. Er hat im vergangenen Jahr seine Knappenzeit im isenhager Lehen Dohlenfelde beendet und lebt nun wieder bei seiner Familie auf der Burg - wenn er sich nicht auf Ritterfahrt befindet. Den Helden sollte schnell klar werden, in welcher brenzligen Lage sie sich eigentlich befinden, denn für die Familie wäre es wohl der Ruin, wenn sie ihren Stammsitz verlassen müßten. So wäre zum Beispiel die Hochzeit von Leodegram mit einer Tochter aus dem nordmärker Adel wohl kaum möglich – der Verlust der Burg ist für die Familie gleichbedeutend mit Mittel- und Machtlosigkeit. Angrims Vertrauen werden sich die Charaktere bei einem Jagdausflug sichern, zu dem sie ihn begleiten sollen. Hierbei wird er von einem Bären angegriffen, der nur mit Hilfe der blanken Klinge besiegt werden kann. Letztendlich und unter großem Gewissenszwang und Zeitdruck werden die Helden in einem versteckten Raum der Burg einen rettenden Vertrag stoßen, wobei das Auffinden durch ein Rätsel des in der Burg spukenden Angroban Barnabas von Grötz ermöglicht wird, auf den die Helden beim Suchen des Verstecks stoßen werden. Jener wurde von Dragowin Heridan, dem Vater des letzten Grötz im Neuen Reich, und Ritter Osbert von Starkenrast, dem Burgvogt, unterzeichnet. In ihm ist festgeschrieben, daß der Posten des Burgvogtes auf Burg Grötz so lange im Besitz des Geschlechtes Starkenrast bleiben solle, so lange ein Nachkomme selbiger existiere, die oder der den Titel eines Ritters trage.

In den Wirren nach dem Todes des letzten Grötz, Angroban Barnabas, zu Zeiten des Kaisers Alriks, wurde dieses Dokument dann zusammen mit einigen anderen wichtigen Papieren und Teilen des Familienschatzes verborgen, damit es nicht übergierigen Erben auf Garlischgrötzer Seite oder - noch schlimmer – den Gaugrafen des Herzogs in den Hände falle... und geriet schließlich in Vergessenheit.

Und so blieb es, bis unsere Gruppe es wieder in das Licht Praios trug. Somit sollte wohl das

Ende des Abenteuers bestimmt sein und die Helden können sowohl mit dem Dank derer von Starckenrast als auch mit dem der Comtessa von Selzin-Algerin rechnen und sich 150 APs gutschreiben.

Garlichgrötzer Geschichten

von Manuel Teget und Tina Hagner

Mit Dank an Fiete Stegers

I Der Auftrag

"Septimo Passus Firunis, im Zeichen des Bären: Die Lehnslände der einen Majestät seien der anderen heilig. Und gleiches gelte für die Rechte, Privilegien und auch Lehen, welche die Frauen oder Herren haben, die sich von einer dieser Majestäten da Vasallen heißen, und weiter die Rechte, Privilegien und auch Lehen, die sich wiederum von solchen da Vasallen heißen, und das weiter bis zum letzten Gut und Treueschwur. / Die Titulaturen und Reverenzen, die ein Adliger im einen Reich genieße, mögen ihm auch im anderen zuteil sein, sofern es nicht wider die guten Sitten oder ein geschriebenes Gesetz geht. / So werde hiermit wiederhergestellt der gute Ruf des Hauses Garlichgrötz, das einst im Reiche Rauls in Schanden gefallen zur Zeit des Kusliker Friedens, und prüfen möge man das Erbrecht, welches die Verwandten dieser Linie auf ihre alten Besitzungen und Lehnslände in Windhag und Nordmarken haben."

Friede von Oberfels: des großen Congresses im Götterlaufe MMDXII Ratschluß vor der ZWOelfe Wollen.

Wie im vor einem Götterlauf auf dem Reichskonvent zu Weidleth gesiegelten Vertrag von Oberfels bestimmt, sind die Ansprüche des liebfeldischen Geschlechtes Garlichgrötz auf die Erbgüter des ausgestorbenen Hauses Grötz im Windhag und den Nordmarken zu prüfen. Eine dem Herrn Praios wohlgefällig Sache, den rechten Erben auch das ganze Erbe zu überlassen, so will es scheinen, und die Familie Garlichgrötz heißt dies sehr gut. Nur gibt es bei der Durchsetzung ihrer Interessen ein kleines Problem: Die Nordmärker. Und die schon sprichwörtliche nordmärker Sturheit.... .

Allgemeine Informationen:

Anfang Peraine 28 Hal schreiben die Gelehrten der Reiche. Zeit des Erwachens, denn der Frühling naht, Zeit der Reise und der Abenteuerlust, die Euch wiederum gepackt und gen Süden getrieben. Noch seid Ihr nicht sonderlich weit gekommen, befindet Euch im Dörflein Widdernhall, etwa 20 Meilen östlich von Elenvina, Hauptstadt der Nordmarken, dem Herzogtum seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluß. Lieblich fallen die Strahlen des Herrn Praios durch die Fenster der Schenke "Edlenrast". Euch wärmen sie die von den Anstrengungen der Reise müden Glieder. Vor Euch dampft in irdenen Schüsseln ein kräftiger Eintopf mit viel hineingeschnittenem Speck, ganz so, wie es Euer Wunsch war. Gut tut auch der kräftige Gerstensaft, der die ausgetrockneten Kehlen herunterrinnt. Beim Essen gleiten die Blicke durch die schon uralte Wirtsstube: Speckseiten hängen von der Decke, eine Praiosstatuette soll Unheil von diesem Ort fernhalten und an den Wänden sind Bilder mit einheimischen Motiven zu sehen. Der feiste Wirt am Tresen ist im Gespräche mit einem hiesigen Bauer versunken. Offenbar nicht der einzige Gast außer Euch, wie schnell festzustellen ist, sitzen doch fünf in lange Reisemäntel gehüllte Personen an einem weiteren Tisch der Schankstube. Vornehm und fremdartig ist deren Kleidung, diese und die blitzenden Rapiere an ihren Seiten lassen darauf schließen, daß es sich um Horasier handelt. Sie scheinen versunken zu sein in ein ernsthaftes Gespräch, oftmals sind laute Gesprächsfetzen von ihnen zu vernehmen, wie etwa "das darf nicht sein" oder "der Herzog wird mich gen Neu-Horasia schicken". Hierbei fällt eine Person der Gruppe auf: es ist eine hochgewachsene Frau von rahjagefälliger Statur, deren Haar ihr im Braun der Kastanie über die Schulter fällt. Offensichtlich die Anführerin, verbietet sie doch dem einen mal mit einer kurzen Geste den

Mund oder fordert einen anderen dazu auf, den wieder geleerten Krug auf ein neues mit Rebensaft zu füllen. Immer öfters gleiten ihre Blicke zu Euch herüber, um sich dann wieder in ein hitziges Gespräch mit ihren Weggefährten zu vertiefen. Schließlich und endlich erhebt sie sich, nähert sich Eurem Tisch mit eleganten Schritten, um mit einer schwungvollen Verbeugung und den lieblichen Worten, "Mögen die Zwölfe mit Euch sein, ist noch Platz an Eurem Tische?" mit Euch ins Gespräch zu kommen.

Meisterinformationen:

Die Dame wird sich den Helden in der für Horasier typischen galanten Redeweise als Comtessa Carima Justosiana von Selzin-Algerin vorstellen, unterwegs in Mission des Herzogs Cusimo von Garlischgrötz, Herzog von Grangor. Nachdem sie sich ob der Profession und des Woher und Wohin der Gruppe erkundigt, wird sie von ihrem eigenen Schicksal erzählen (siehe Dramatis Personae). So ihre Tischnachbarn nicht allzu plump darauf reagieren, wird sie ihnen die Gefahr der ganzen Angelegenheit schildern, denn die Burg Grötz könnte durchaus der Stein des Anstoßes dazu sein, daß der gesamte Vertrag von Oberfels in Gefahr geriete - und damit gehe nicht nur das Ende des Bündnisses zwischen den Geschwisterreichen einher, sondern auch der Kampf gegen den Unausprechlichen würde eine empfindliche Schwächung hinnehmen müssen, wenn die Hilfeleistungen aus dem wiedererstandenen Bosparan zu versiegen drohten. Des weiteren wird die Comtessa auch keinerlei Hehl daraus machen, wie wichtig für sie das Gelingen dieser Mission sei. Käme sie mit leeren Händen zurück, wäre dies wohl das Ende ihrer Laufbahn am herzoglichen Hofe und der Beginn einer neuen im Königreich Südmeer. Sie wird darum die Gruppe bitten, ihr bei der Übergabe der Burg mit der Beschaffung von Informationen behilflich zu sein. Sie sollen sich unbemerkt Zugang zur Burg verschaffen, am besten als neu eingestellte Bedienstete oder Gäste, um von innen heraus binnen zwei Wochen die Übernahme der Burg Grötz vorzubereiten. Ihr selbst ist dies wohl kaum möglich, hat der Burgherr sie und ihre Gefährten schon zu Gesicht bekommen und sicherlich gut eingepägt. Angeblich, so Carima, soll es einen unterirdischen Geheimgang geben, der zu finden sei. Über ihn will sie mit einer großen Schar Männer und Frauen in die Burg eindringen, dann dem verrückten Arngrimm von Starkenrast die Vorherrschaft über den Grötzer Stammsitz entreißen. Den Helden wird wohl bald die Dimension der Bedeutung des Besitzes der Burg Grötz bewußt werden und auf das Angebot einwilligen, zumal pro Kopf auch noch die stattliche Belohnung von einem Kusliker Rad winkt. Die adelige Horasierin selbst wird in ihre Heimat zurückkehren und fähige Kämpen für die Durchführung der Mission um sich scharen sowie sich einen Übergabebefehl besorgen. Kontaktieren wird man sich wieder am übernächsten Praiostag in der Waldengrötzer Wirtsstube "Hufschlag".

Allgemeine Informationen:

Anstrengend und beschwerlich waren die letzten Stunden des Marsches durch die südlichen Gebiete des Herzogtums, doch nur eine halbe Meile entfernt liegt das Örtchen Waldengrötz, versicherte Euch jedenfalls ein Weinbauer, den Ihr unterwegs traft. Die Blicke gleiten ab vom schlammigen Weg und wandern über die Weinberge, deren Reben sich bis tief in das Tal hinunter ziehen, in dem ein kleines Flüsschen munter dahinplätschert. Dort springt einmal eine vorwitzige Tsaforelle aus den Fluten und hier seht ihr einen Ziegenhirten, der seine Herde zum Laben an das Ufer des Sorbels führt. Dann breitet sich das Wasser zu einem kleinen Stausee aus, dessen Kraft die alten Mahlsteine eines Mühlhauses in Bewegung hält. Dahinter schließen sich etliche Häuser an, wohl das Dorf Waldengrötz. Unschwer ist es zu finden, schmiegt es sich doch eng an den Hang des Burgberges der mächtigen, über der idyllisch anmutenden Szenerie thronenden Veste, Burg Grötz. Als ihr in die Siedlung eintretet, kommen Euch tollende Kinder entgegen, im gespielten Kampfe Liebfelder gegen Nordmärker. Den schwächeren Spielgefährten kommt eindeutig die Rolle der Vertreter des ungeliebten Nachbarlandes zu, müssen sie sich doch mit kleinen Stöckchen den

übermächtigen Angriffen der Größeren, die mit Holzschwertern auf sie einprügeln, schreiend und fliehend erwehren. So sie Euch erblicken und Ihr Euch nach der Wirtsstube Hufschlag erkundigt, wird sich ein etwa zehn Sommer zählender Knirps mit einem viel zu großen rostigem Helm vor Euch hervortun und Euch den Weg zu des Vaters Gasthof weisen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollte sich nun bemühen, sich Zugang zur Burg zu verschaffen. Diesen zu erlangen gibt es natürlich mehrere Möglichkeiten. Zunächst einmal wird man sich wohl im Hufschlag einquartieren, da dies das einzige Gasthaus in Waldengrötz ist, bei dem auch ein Schlafplatz für die Nacht zu erwerben ist (5H). Von dort aus können nun die einzelnen Aktionen gestartet werden. Zum einen wäre es möglich, daß die Truppe direkt bei der Burg vorspricht. So eines ihrer Mitglieder aus einer adeligen Familie des Reiches stammt, es ein Ritter, Geweihter etc. ist, sollte dies auch möglich sein. Andernfalls wird man sie schon am Burgtor abweisen.

Eine weitere Möglichkeit, permanenten Aufenthalt zu erlangen, bietet sicherlich der Dienst in der Burgwache. Seit dem neuerlichen Auftreten der Liebfelder ist man mißtrauisch geworden und der alte Arngrimm von Starkenrast will deshalb sein Truppenkontingent aufstocken. Hingewiesen werden die Helden hierauf wohl von fünf Gardisten der Burg Grötz, die an ihrem freien Tag Abwechslung und Vergnügen im Hufschlag suchen und sich recht angeregt über den Vorfall der letzten Tage lauthals unterhalten. Gekleidet im Wappenrock der Starkenraster und mit einem Kurzschwert gegürtet, sind sie als solche unverkennbar. Kopf der Truppe ist Wahnfried Hiligon, ein korpulenter Mittdreißiger, der sich recht schnell von den Fähigkeiten der Helden überzeugen lassen möchte (Bekehrenprobe +2). Allerdings wird er von vorne herein klarstellen, daß der Dienst auf der Burg kein Honigschlecken sei und mit 1 Silber pro Tag inklusive Schlafplatz im Wachquartier und Verpflegung eher durchschnittlich ist. Willigen die Charaktere ein, so werden sie mit einem kräftigen Schlag auf die Schulter und einem Freibier in der Truppe begrüßt. Daraufhin sollen sie sich am nächsten Morgen um die achte Stunde am Tor melden. So sich nicht alle Charaktere der Heldengruppe für den Dienst an der Waffe tauglich zeigen, sie jedoch beteuern, gerne auf der Burg zu arbeiten, wird man sie trotzdem bitten, am morgigen Tag zu erscheinen, angeblich ist der Archivar der Burg, seit sein Augenlicht stark nachgelassen hat, völlig mit seiner Arbeit überlastet und braucht dringend eine rechte Hand - außerdem ist immer noch Platz für einen Küchenknecht oder eine Stallmagd. Ansonsten sei Ihnen, lieber Meister, an dieser Stelle angeraten, sich selbst stimmige Möglichkeiten für Ihre Gruppe auszudenken, auf die Burg zu kommen - Sie wissen am besten, was Ihre Spieler als ausreichende Herausforderung betrachten.

Allgemeine Informationen:

Gut zwei Stunden, nachdem die Dunkelheit hereinbrach, füllt sich die bis dato recht leere Schankstube des Gasthauses. Ortsansässige Bauern treffen sich zum allabendlichen Beisammensein mit einem Krug Hlútharsblut. Aufgeregte Diskussionen über das Wohlwollen der Zwölfe zum diesjährigen Wetter sind zu vernehmen, ebenso wie schallendes Gelächter über einen Schwank zu den Nachbarn aus den Hintermarken, in anderen Teilen Aventuriens auch als Kosch bekannt. Als nun auch noch eine dralle Magd mit kraftvoller Stimme und begleitet auf einem Pfeifenbalg von den großen Taten des herzoglichen Hauses vom Großen Fluß und dem ortsansässigen Adelsgeschlecht derer von Starkenrast zu singen beginnt, da streckt auch Ihr Eure müden Glieder unter dem alten Eichentisch aus und laßt Euch von der friedlich gemütlichen Stimmung mitreißen.

Meisterinformationen:

Nun, da schon unerwartet schnell die Möglichkeit einer Anstellung auf der Starkenraster Burg gefunden wurde, können die Helden beginnen, sich nach jener zu erkundigen. Dabei

brauchen sie sich nicht sonderlich verstellen, schließlich werden sie schon ab dem morgigen Tage in den dicken Mauern ihren Dienst verrichten - und wer erhält nicht gerne Informationen über seinen zukünftigen Soldherren? Zu erzählen weiß man sicherlich vieles, so zum Beispiel Mären über die letzten Grötzer und deren Schicksal sowie auch über das Rittergeschlecht der Starkenrast selbst und deren große Taten für Reich und Praios. Schmücken sie einige, für sie an dieser Stelle sinnvoll einzubringende Details aus dem Artikel "Burg Grötz" aus und flechten sie diese geschickt in das Gespräch mit den Dörflern ein. Doch haben sie Acht, daß jene auch gegenfragen. Die Reichsstraße verläuft in einiger Entfernung von Waldengrötz und so kommt es nicht sonderlich oft vor, daß Fremde außerhalb des "Tropfenfestes" hier Einkehr halten. Man ist durchaus interessiert, was so alles in der großen weiten Welt geschieht - auch wenn es nirgends so schön sein kann wie in den heimatlichen Marken. Vielleicht macht sich auch eine vorwitzige Maid aus dem Dorf an einen der verwegen aussehenden Fremdlinge heran, langweilen sie doch all die Alriks, und Jasts und würde sie doch alles dafür tun, nur um stundenlang an den Lippen des wilden Thorwalers zu hängen und von dessen Kaperfahrten in den Fluten der Meere zu hören.

II Die Burg und ihre Bewohner

Allgemeine Informationen:

Trutzig und abweisend erscheint Burg Grötz von außen - ist man aber erst einmal in ihre dicken Mauern gelangt, sind die Zeichen von Satinavs Zähnen kaum zu übersehen. Die Wand eines Stallgebäudes hat sich regelrecht ausgebeult und wird von einigen hölzernen, ebenfalls schon altersschwarzen Streben gestützt und die dicken Rieddächer einiger Nebengebäude hätten eine Erneuerung längst nötig. Auch die knapp zwei Dutzend Beschäftigten sind eigentlich viel zu wenige, um die große Burganlage auch nur annähernd in Schuß zu halten. Nachdem Wahnfried Euch Eure Aufgabe zugewiesen und Euch den anderen Bedienten vorgestellt hat, überläßt er Euch Eurem Schicksal. Er selbst ist für die Wachen zuständig - die anderen vier Büttel heißen Gunelde (eine schlacksige Siebzehnjährige mit Sommersprossen und weizenblondem, kurzen Haar), Amiel (klein, Mitte Dreißig, schweigsam, mit strubbeligen schwarzen Locken und buschigen Augenbrauen), Lucasta (die beste Kämpferin der viere, mit Anfang Vierzig auch die Älteste und offen unfreundlich) und Odumir (behäbig und umgänglich, fast kahl und einem Bier nie abgeneigt), über Küche und Mägde gebietet Alissa, die resolute Köchin, über den Stall, die Pferde, die Jagdhunde und die drei Falken des Ritter Arngrimm hat der hochgewachsene, düstere Malzan Simis die Aufsicht. So vergeht der Tag erstmal mit anstrengender Arbeit - das heißersehnte Abendessen in der Küche wird erst bei Einbruch der Dunkelheit serviert.

Sind die Helden als Gäste des Burgherrn auf Grötz, werden sie von diesem freundlich begrüßt und erhalten saubere, aber einfach eingerichtete Gästezimmer - und zwar jeder Held ein eigenes. An leeren Räumen ist auf Grötz kein Mangel. Arngrimm und seine Familie sind hochofren über die Abwechslung und lauschen nur zu gerne den Berichten aus fremden Städten. Vor allem an Informationen aus dem Lieblichen Feld sind sie interessiert, doch auch über das Befinden der Reichsbehüterin und nach Neuigkeiten aus Gareth befragen sie ihre Gäste. Am Abend wird zur Feier des Besuches eine Festmahl aufgeföhren.

Meisterinformationen:

Den Helden steht nun - je nach Zuteilung - entweder eine beschauliche Rast oder ein Tag mit Forke und Mistkarre (auf der Burg gibt es zwar nur fünf Pferde - darunter Arngrimms und Leodegrams kostbare Streittrösser, zwei herrliche Elenviner - aber auch ein gutes Dutzend Rindviecher, mindestens...), Geflügelrupfen und Gemüseputzen (es sind erschreckend große Mengen, die eine hart arbeitende Burgbevölkerung vertilgen kann) oder in dickem Lederharnisch (RS3 / BE3 / Gew.190) mit einer langen Hellebarde (TP 1W+4) in der Hand ins

Haus. In der Küche trifft sich Tag für Tag fast die gesamte Dienerschaft - es gibt kein Gerücht, das nicht zuerst DORT erzählt würde. Klatsch über die Familie wird hier ebenso weitergereicht wie hämische Kommentare über die rasante Art, wie der Ritter die Liebfelder Inspektoren wieder loswurde. Der Ritter ist bei seinem Dienstvolk sehr beliebt - doch seiner Frau Frederun sind die Dienstleute (fast alle sind sie Leibeigene des Burgherrn, wie üblich im Mittelreich) mit Haut und Haar ergeben. Leodegram ist der (fast unerreichbare) Schwarm vieler der jüngeren Mägde, zeigt sich aber gegenüber den Bediensteten als unnahbar, während die gefallene Isegrimm noch immer insgeheim betrauert wird.

Weniger gut ist der Informationsfluß bei den Leuten um Malzan, den Jäger - doch ihnen entgeht weder Reiter noch Bote. Von ihm ist zu erfahren, daß der Gaugraf von Fuchsgau, Arngrimm's Lehnsherr, häufig Gast auf Burg Grötz ist - und zusammen mit seinem Lehnsmanne gerne und häufig Firuns Waidwerk frönt.

Von den Bütteln teilen sich zwei die Nachtwache, der Rest ist am Tage eingesetzt. Auch der Bergfried ist nur tagsüber besetzt - meist trifft dieses Schicksal Amiel oder Gunelde. Ein langweiliges Geschäft, das einfacher wäre, wenn Wahnfried nicht manchmal selbst nachsehen käme, ob der Turmwächter auch noch wach ist (eine Kletterei, die Wahnfried aber selbst auch nur zu gerne an die Neulinge abgibt). Am Tor steht immer eine Wache (mit Armbrust), die andere ist irgendwo in der Nähe auf dem Wehrgang, mit einer schweren Eisenwalder Armbrust bewaffnet (in einem der Tortürme finden sich - neben dem Armbrustspanner - auch noch einige Bögen samt Pfeilen und Bolzen). Recht schnell werden die Helden eines feststellen: Wachdienst ist langweilig. Gähnend langweilig. Wohl dem, der zusammen mit Odumir eingeteilt ist - oder ein Schwätzchen mit einer drallen, jungen Magd oder einem knackigen, jungen Knecht halten kann. Dienst mit Lucasta dagegen ist einfach Pech... .

Egal, ob die Helden nun als Gäste oder als Bediente auf Burg Grötz untergekommen sind - unbeaufsichtigte Gelegenheit für ein Zusammentreffen und Beratung ebenso wie eine genauere Erforschung der Burg wird sich erst spätabends ergeben.

III. Die Jagd

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden einige Tage auf der Burg verbracht haben, beschließt Arngrimm, in seinen Wäldern auf Hirschhatz zu gehen. Sind einige der Helden als persönliche Gäste des Ritters auf Grötz, wird er diese Jagd ihnen zu Ehren veranstalten.

Allgemeine Informationen:

Schon vor Morgengrauen herrscht emsige Betriebsamkeit auf der Burg. Malzan der Jäger und seine Gesellen haben die Hunde bereitgemacht und dafür gesorgt, daß die Rosse des Burgherrn und seiner Familie sowie seiner Gäste gesattelt sind. In der Küche herrscht Durcheinander - die Verpflegung der hohen Herrschaften muß schließlich bereitgestellt werden - und für heute Abend ist Wildbret zu erwarten. Die Wachen haben die drei Begleiter des Ritters ausgeknobelt - ob es eher Abenteuer oder eher anstrengender Dienst ist, in Begleitung Ritter Arngrimm's auf Jagd zu ziehen, darüber gehen die Meinungen auseinander.

Meisterinformationen:

Neben Arngrimm, Leodegram und Frederun sind noch Rukus, der Knappe, Maksan, der Jäger, einige von dessen Gehilfen, zwei bis drei Mägde und Knechte und drei Wachen von der Partie. Und unter ihnen natürlich alle Helden.

Allgemeine Informationen:

Bis zu dem Waldstück, in dem der Jäger in den letzten Tagen mehrmals einen gewaltigen Sechzehnder gesehen hat, ist es ein Marsch von ungefähr zwei Stunden. Beritten sind ausschließlich die Adligen. Es ist ein herrlicher Frühlingstag, Praios' Schild steht strahlend und klar am leuchtendblauen Himmel, wenn die Luft auch noch sehr frisch ist. Am Ziel werden die Pferde zusammen mit einigen Bedienten zurückgelassen, die restliche Gesellschaft begibt sich mit den Jägern auf die Pirsch... . Notfalls wird man sich mit einigen kleineren Tieren zufriedengeben, doch Jäger wie Ritter hoffen, das ausgesucht schöne Tier mit Firuns Segen doch zu finden. Die einzige, die sich nicht von der allgemeinen Spannung anstecken läßt, ist Frederun. Arngrimm und Leodegram überprüfen nochmals ihre Jagdspeere und fachsimpeln zunehmend angeregt mit ihren Gästen über die hervorragenden Jagdmöglichkeiten, bis schließlich der Jagdmeister eine Spur entdeckt hat und die Gespräche verstummen.

Meisterinformationen:

Trennen Sie mit einer zweiten Fährte Malzan und Leodegram mit den meisten Hunden und Dienstleuten von der Gruppe ab - als der Ritter den nach längerer Suche den Hirsch (wirklich ein gewaltiges Tier) sichtet, sollte er außer den Helden keine nennenswerten Begleiter mehr haben. Würzen Sie die Pirsch mit einigen "Schleichen" und "Wildnisleben" -Proben - wie leicht könnte ein einziger knackender Ast die Arbeit der letzten Stunden zunichte machen. Endlich sind die Helden nahe genug heran... der erste der Jäger (Arngrimm überläßt diese Ehre dem ranghöchsten seiner Gäste) wirft! Just in diesem Moment kreischt in der Tanne genau über den Helden ein Häher - der Hirsch fährt herum und der Wurf trifft ihn harmlos, doch extrem schmerzhaft in die Flanke. Mit gesenktem Geweih stürzt das Tier sich auf seine Peiniger - und zwar auf Arngrimm, der ihm am nächsten steht! (Werte des Rothirsches: MU: 14, AT: 13, PA: 8 LE:30 TP: 3W (Niederrennen unter Einsatz des Geweihs) GS: 10, AU: 30, MR: 0, GW: 8). Mit vereinten Kräften sollte es der Gruppe gelingen, den kämpfenden Hirsch zu erlegen und den ordentlich lädierten Ritter notdürftig zu versorgen; wenn die Charaktere nur zusehen, wie vor ihren Augen der Ritter zu Albenhuser Allerlei verarbeitet wird, haben sie die Bezeichnung "Helden" jedenfalls nicht verdient.

Wieder zurück auf der Burg (und nach kundiger Behandlung durch den Burgheiler (und besonders in Heilkunde versierte Helden)) befiehlt der Ritter für den Abend ein Fest - als Dank für seine Retter, gleich, ob jene von Adel oder Knechte sind.

IV Das Fest

Allgemeine Informationen:

Im Goldenen Saal der Burg Grötz, dem Wappensaal der Veste, brennen die Feuer in den beiden gewaltigen Kaminen. Zusammen mit dem Licht aus über sechs Dutzend Kerzen, die in mannshohen, mehrarmigen Leuchtern den Raum erhellen, tauchen sie die Szenerie in feierliches Licht. Die kunstvollen Schnitzwerke auf Sims, Deckenfries und den raumhohen Kaminfassungen scheinen fast lebendig durch das Spiel von Licht und Schatten. Golden glänzen die Fresken in den Fensternischen und hell spiegeln die Flammen sich auf den polierten Marmorfliesen des Bodens. Angenehm warm ist es hier nach der kühlen Jagd. In einer Nische spielen vier Musikanten (zwei der Küchenknechte und zwei Mädchen aus dem Dorf) auf einem schnarrenden Nordmärker Krummhorn, einer brummenden Zwergendrehleier, einer Sackpfeife, wie man sie auch im benachbarten Kosch kennt und schätzt und einer Handtrommel lebendige Liedchen. Die eiligst aufgebaute Tafel scheint Euch gewaltig, erreicht an Länge aber gerade die Stirnseite des Saales. Große Mühe haben die Bediensteten sich gegeben - auf dem sauberen Leinentischtuch liegen frischgeschnittene Ifirnsrosen und Firunsglößchen, die ersten Boten der Frouwe Peraine in diesem Frühling. Rukus, der Knappe, und einer der Küchenburschen schenken hellen Altenweiner

Firunsodem, einen fruchtigen, süßen Gratenfelser Weißwein, in die polierten Silberpokale und Arngrimm erhebt sich, um mit knappen Worten den Helden für ihren Einsatz zu danken. "Edlen Mut und kluges Handeln habt Ihr heute bewiesen, und mein Dank soll nicht nur dieses Fest sein. Diesen Tag will ich nicht vergessen und immer werdet Ihr uns liebe und teure Gäste auf Burg Grötz sein."

Dann wird das Festmahl aufgetragen - und Alissas Leute haben wirklich gearbeitet, was das Zeug hielt. Eröffnet wird das Mahl mit frischgebackenem, noch warmen Schwarzbrot, wozu Griebenschmalz und Salz gereicht wird. Darauf folgt eine Wildpastete, am Spieß gebratener Hirschrücken mit einer dunklen Weinsoße (und einem dazu passenden, tiefroten Hlûtharsblut im Kelche), eine Cremesuppe mit Pilzen und wenig später die Hirschkeulen mit Morcheln und Moltebeeren. Einige Zeit zieht das Festmahl sich hin, und als endlich mit einem Mandelpudding (und einem süßen Geronswein) der letzte Gang gereicht wird, ist die Nacht schon deutlich fortgeschritten. Zwischen den Gängen spielen die eifrigen (aber nicht sonderlich geübten) Musikanten immer wieder zum Tanze auf, man tanzt Albernanden, Elenviner Pavanen und weitere anfänglich noch recht einfache Kreistänze... eine ruhige, sehr höfische Sache. Je später der Abend aber fortschreitet, um so beschwingter werden auch die Tänze - und eine lebendige Almadiana, oder die albernischen Branles bringen nicht nur ungeübte Tänzer außer Atem (wenn die Tänze bei diesen Musikanten auch alle irgendwie ähnlich klingen). Insbesondere Frederun genießt diese Abwechslung - wenn einer der Helden auch nur einigermaßen eine Ahnung von den Schrittfolgen hat, wird er von ihr wiederholt und begeistert aufgefordert. Auch Leodegram erweist sich als guter Tänzer - und eine stattliche Gestalt bietet der junge Ritter allemal. Nur Arngrimm zieht es vor, dem munteren Treiben von seinem Platz aus zuzusehen und nutzt seinerseits die Gelegenheit zwischen den Tänzen, sich mit seinen Gästen zu unterhalten. Zu recht fortgeschrittener Zeit erzählt er gar die Geschichte, wie er "das freche liebfeldsche Lumpengesindel" aus seiner Burg jagte: als die Inspektoren dreist Zugang zu seiner Stammburg forderten, ließ er sie zwar durch das vordere Tor, schloß aber die Tore im Zwinger und sperrte die "dreisten, aufgeblasenen Popanze" dort ein. Als diese ihm entgegenfluchten, ihr Herr werde die Burg in zwei Monden sowieso übernehmen, hieß er seine Wachen, auf die "Lackaffen, die elendigen" anzulegen und befahl diesen, Waffen, Schuhe und Kleidung abzulegen. Dann - ein belustigtes Funkeln tanzt in den blitzenden Äuglein des alten Herrn und auch Leodegram und sogar Frederun können sich eines Lachens nicht enthalten - befahl er, die Liebfelder mit frischem Schweinemist übergießen und jagte sie von dannen. Sie schworen zwar Rache, aber er wird diesen unverschämten Eindringlingen mit ihren spitzenbesetzten Schnupftüchlein schon zeigen, wie ein echter Nordmärker seine Famillienburg halten wird!

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie den Abend als Festlichkeit und einen passenden Ausklang der unerwartet blutigen Jagd. Gleichzeitig sollten Sie auch die Gelegenheit nutzen, die Familie von Starkenrast den Charakteren sympathisch zu machen. Die Helden sollten verstehen, daß auch die Ritterfamilie ihren Anspruch auf Burg Grötz als völlig rechtmäßig erachtet - schließlich ging die Veste immer in unangefochtenem Erbrecht unter dem Oberlehen des Gaugrafen von Eltern auf Kind über und die Starkenrasts betrachten Burg Grötz schon seit über dreihundert Götterläufen als Heim. Eine Vertreibung durch die Liebfeldischen Erben (die Frage, ob der Herzog von Grangor denn tatsächlich der Grötzer Erbe ist, ist ein heiß und kontrovers diskutiertes Thema in den Nordmarken - denn eine unanfechtbare Erbberechtigung konnte Seine Hoheit noch nicht erbringen) käme für das alteingesessene Rittergeschlecht dem Sturz in Ruin und Heimatlosigkeit gleich. Somit sollte es zu einem echten Gewissenskonflikt innerhalb der Gruppe kommen und dem Einsehen, daß es am besten sein wird, nach einer alternativen und für beide Seiten verträgliche Lösung zu suchen. Ach ja, und noch etwas: Verlangen Sie von den Helden im Verlauf des Abends eine Sinnesschärfe-Probe und notieren Sie sich, wer am meisten Talentpunkte übrigbehalten hat.

Als Begründung den Spielern gegenüber können sie quer durch die ganze Bandbreite des Abends variieren: sei's der Knappe Rukus, der heimlich einige Schlucke zuviel aus dem Weinkrug genascht hat und zusehends ungeschickter wird, sei's ein den Helden aus anderen Geschichten bekanntes Wappen in altertümlicher Form unter dem Wandschmuck oder sei's eine Maus, die, von dem Lärm aus ihrem ruhigen Refugium aufgestöbert, versehentlich in den Saal geraten ist und nun panikerfüllt zwischen den Beinen der Musikanten umherhetzt.

V Alter Adel oder: ein Schrecken zu nächtlicher Stunde

Allgemeine Informationen:

Es ist schon spät (oder wieder früh, je nach Ansicht), als die Feier endet. Eine Dienerin mit einer Kerze begleitet Euch in Eure Zimmer. Es ist still in der Burg, um so stiller kommt es Euch vor nach dem fröhlichen Lärm des Festes. Eine gute Seele hat Euch einen im Feuer gewärmten Stein zwischen die Bettlaken geschoben, so daß diese nun angenehm angewärmt sind. Draußen ist es eisigkalt, und selbst durch die geschlossenen Fensterläden kriecht ein bitterkalter Luftzug. Das alte Holz im Gebälk knackt und Ihr hört das Pochen der Holzwürmer in den Balken, die geschlagen wurden, als der weise Magier noch Kaiser in Gareth war. Hin und wieder raschelt es in den Wänden - eine Maus auf Futtersuche?

Meisterinformationen:

Selbst wenn die Helden noch zusammen die Geschehnisse durchsprechen wollen (nach der Feier wird sie niemand daran hindern), werden sie sich irgendwann zu Bett begeben. Suchen Sie sich einen passenden Helden aus (eben jenen, der die Sinnesschärfe-Probe - Sie erinnern sich an das Fest? - am besten gemeistert hat). Durch die Unterbringung in Einzelzimmern (oder in von den anderen Helden getrennten Schlafquartieren beim Küchen- oder Stallpersonal) haben sie unbeschränkten Zugriff auf Ihre Damen und Herrn... . Und dieser (oder diese) "Glückliche" erlebt folgendes:

Allgemeine Informationen:

Was? Feuer? Feinde? Was ist los?!

Gerade eben wollte der Herzog Dir noch die Tannenkrone des Jagdkönigs überreichen... und nun hat sich die lange Jagdstrecke auf schneebedecktem Grund in deine boronsschwarze Schlafkammer verwandelt! Dein Herz rast in Deiner Brust, als wolle es falkengleich davonschwirren und Du bist naßgeschwitz. Irgend etwas hat Dich geweckt und doch ist nichts zu hören. Stille liegt über Deinem Zimmer...

Meisterinformationen:

Sinnesschärfe-Probe! Und Gefahreninstinkt - um vier Punkte erleichtert! :-)

Allgemeine Informationen:

... nein! Da ist etwas! Ein leises Kratzen... ein Schaben... ein Quietschen. Und er erklingt direkt über Deinem Kopf!

Meisterinformationen:

Gerade, als der Held die erfolglose Durchsuchung seines Zimmers beendet hat (oder wenn er im Begriff ist, den Raum zu verlassen, geschieht dies:

Ein neuerliches Rasseln wie von Ketten. Lauter. Ein heller Schimmer - und ein gleißender Lichtblitz!

Seine Hochwohlgeboren Angroban Barnabas von Grötz, Oberst-Hofmeister zu Eilenwid, Rat des Eichenen Gemachs, Baron von Windehag, Landthauptmann der Nordmarken und See-Graf von Putras gibt sich die Ehre!

Dem erschreckten Helden wird sich die Sache wohl anders darstellen: Mit einem blendenden Blitz manifestiert sich eine weißliche, durchscheinende, mannshohe Gestalt mitten in seinem Schlafzimmer. Wo die Augen sein sollten, sind zwei strahlende Flammen, die Umriss des Wesens sind nicht genau zu bestimmen und zerfließen, sobald der Held sie genau ins Auge faßt (Angroban ist eitel. Nicht, daß er nicht geübt hätte, seine Erscheinungsform seinem früheren Äußeren anzupassen. Allein, das Ergebnis entsprach so gar nicht seinen Erwartungen. Also greift er doch lieber auf diese unstete Gestalt zurück... .) Das dieses Etwas nach einigen Augenblicken höflich den Kopf neigt (ein Wabern, Fließen, Erlöschen der Augen, Wachsen, Aufleuchten), beruhigt den Ex-Schläfer sicherlich nicht. Noch ehe der solcherart Geweckte zu einer wirksamen Gegenwehr ansetzen kann, beginnt der Geist zu reden.

Allgemeine Informationen:

"Gruß Ihm in meiner Veste, Fremdling." Des Gespenstes Stimme klingt wie das hohle Heulen des Winterwindes in einem verlassenem Gemach. Ein eisiger Hauch streicht über Deine Arme und die feinen Härchen im Nacken stehen Dir zu Berge,
"Was suchet Er wohl in solcherlei Zeiten an altem Orte?"

Meisterinformationen:

Angroban ist beunruhigt. Daß er schon seit einiger Zeit technisch gesehen nicht mehr unter den Lebenden weilt, hindert ihn nicht daran, mit größtem Interesse zu registrieren, was auf seiner Burg vor sich geht. Mit der Verwaltung der letzten paar Generationen Starkenrasts war er soweit ganz zufrieden - daß aber nun die Besitzverhältnisse wechseln sollen, noch dazu in Hände von Nichtmärkern (und das sind die Liebfelder für ihn - er wird sie schlicht und einfach nicht als Familie akzeptieren. Er konnte die anmaßenden Grangorer schon zu Lebzeiten nicht leiden...), das paßt ihm ganz und gar nicht. Und wer weiß, was diese fremden Gäste hier, die wohl auch keine Märker sind, im Schilde führen.... .

Verschlagen und geschickt (seiner Meinung nach) versucht er, den Gast auszufragen, woher er komme und was er wolle (die Menschenkenntnis des Geistes ist hoch genug, um fast alle Lügen zu bemerken - er war schon zu Lebzeiten nicht schlecht darin und die dreihundertjährige Verbannung auf einen Beobachterposten hat ein Übriges dazu getan, diese Kunst zu schärfen. Er verläßt sich zusätzlich noch auf seine einschüchternde Wirkung, die die solcherart Befragten doch gewiß zur (praiosgefälligen!) Wahrheit treibt... .) Sie, lieber Meister, sollten die Gelegenheit nutzen, die Spieler mit hochgestochen-altertümlichen Satzfragmenten zu traktieren. Gestochen scharfe Ausdrucksweise war noch nie Angrobans Sache. Tatsächlich aber ist der Geist die größte Hilfe, die den Helden auf ihrer Mission zuteil wird - Angroban kennt die Burg und ihre Geschichte wie kein Zweiter und wird, nachdem er überzeugt ist, daß den Helden nicht daran gelegen ist, "seine" Starkenrasts von Grötz zu vertreiben, diese nach bestem Vermögen unterstützen. Auch von versteckten Räumen und Gängen (der Helden ursprüngliche Aufgabe), der Starkenraster Berufung als Burgsassen (durch ein Dokument, das sein Vater selig seinerzeit unterzeichnete und er selbst einige Götterläufe später ("vun eygner Handt!") beglaubigte) oder einem verborgenen Schatz könnte er erzählen, in geschraubten, verdrehten und - zu diesem Zeitpunkt noch - unvollständigen Andeutungen... . Könnte, wohlgemerkt, wenn die Helden ihn danach fragen - von sich aus läßt er höchstens einige Worte fallen, Wichtiges und Belangloses bunt gemischt. Die Helden sollten den Eindruck erhalten, daß Angroban noch über wichtiges Wissen verfügt - auf das sie aber nicht nach Gutdünken zugreifen können. Der Geist kommt oder geht, spricht, spukt oder schweigt, wie ihm beliebt.

Auf spätere Versuche, ihn auszutreiben oder zu exorzieren, reagiert seine Hochwohlgeboren äußerst verstimmt. (Schon seit über 350 Götterläufen bewohnt er seine Burg, und nun dies... Frechheit!) Heulend und Rasselnd wird er die Helden verfolgen, so daß diese alsbald kein Auge mehr zutun können (Angrobans Einflußbereich erstreckt sich bis zu einem Radius von

120 Schritt außerhalb der Ringmauer), sich ihren Nachstellungen aber entziehen. Einem Borongeweihten wird er entgegengen, daß er (zur Zeit noch) den Einzug in Borons Hallen nicht wünsche, einem Magus wird die starke Bindung zwischen Geist und Gemäuer auffallen, die eine Austreibung stark erschwert (vor allem, da Angroban selbst ebenfalls alles daransetzt, den Magier zu behindern und außer seiner Reichweite zu bleiben), einem Praiosgeweihten begegnet der zu Lebzeiten sehr praiosgläubige Adlige fast mich Hochachtung - solange jener keine Anstalten macht, diese unselige Handlung mit "A" zu beginnen... .

VI Die Suche

Meisterinformationen:

Langsam aber sicher werden sich die Helden wohl daran machen, die Pläne der Burg zu suchen, auch wenn es ihnen nicht ganz geheuer sein wird. Natürlich hat dies völlig geheim zuzugehen, denn wem sollten sie freundschaftlich erklären, sie seien nur an einer friedlichen Lösung des Konfliktes interessiert, wenn man sie auf frischer Tat beim Entwenden der Pläne antrifft? Jene befinden sich im übrigen im Schlafgemach des Ritters in dessen Schreibtisch. Allerdings sind sie recht lückenhaft, wurde die Burg doch von mehreren Bauherren errichtet und über Jahrhunderte hinweg stets erneuert und umgebaut. So die Helden je in den Besitz dieser Dokumente kommen, was sicherlich ein sehr schwieriges Unterfangen darstellen wird, müssen sie enttäuscht feststellen, daß die Kellergewölbe nur unzulänglich verzeichnet sind und keinen Aufschluß über den für die Horasier so wichtigen Fluchttunnel geben. Somit sollte ein Abstieg in das Reich der Vorräte, Weinfässer und Spinnweben unumgänglich sein.

Allgemeine Informationen:

Kälte umfängt Euch, als Ihr Eure Schritte vorsichtig die alte und ausgetretene Wendeltreppe in die weitläufigen Kellergewölbe hinabsetzt. Eure Pechfackeln erleuchten die Szenerie nur undeutlich und werfen verzerrte, fratzenartige Schatten an die Wand. Wüßtet Ihr nicht genau, daß es die eurigen sind, so könnten sie euch Schauer den Rücken hinunter jagen. Ermüdet seid Ihr vom langen Suchen und dabei doch noch keinen Schritt weitergekommen. Außer einigen Ratten und zwei in einer Ecke liegenden Kupfermünzen habt Ihr noch nichts aufgespürt, als Euer Blick zum ersten Mal in den Weinkeller der Burg Grötz fällt. Zwölf mannshohe Fässer aus Steineichen seht Ihr da, je sechs links und rechts eines schmalen Ganges, an dessen Ende eine Rahjaplastik steht. Die Göttin der Liebe und des Festes läßt sich hierbei recht neckisch eine einzelne Traube mittels ihres rechten Daumens und Zeigefingers in den leicht geöffneten Mund gleiten. Wie liebreizend sie doch ist! Die Aura dieses meisterhaften Kunstwerkes schickte sich gerade an, Euer Herz zu erweichen, als Ihr ein dumpfes Rumpeln in Eurem Rücken hört. Blitzschnell fahrt Ihr herum und lasst vor Schreck (fast?) die Fackel fallen (FF-Probe +5), steht doch Hochwohlgeboren Barnabas von Grötz leibhaftig vor Euch. Langsam hebt dieser seine ledern wirkende Rechte und richtet sie mit eindrucksvoller Geste auf Euch, als er bedeutungsschwer Worte durch die Gewölbe der Burg Grötz hallen läßt:

"Hört Ihr Narren, gebt fein Acht,
denn sonst kommet bald dunkle Nacht,
übers Land und über d'Leute,
so ihr nicht noch anfangt heute,
zu suchen nach der richtigen Spur,
die Dragowin schloß als alter Schwur.

Reißt hinfort den falschen Schädel,
der birgt doch noch völlig edel,

güldnen Bart mit langem Stiele,
der Euch führt zu hehrem Ziele."

Anschließend beginnt kalter Nebel den Geist zu umfließen, stetig nach oben steigend und ihn schließlich völlig verhüllend. Mit einem markerschütternden Gelächter und einem hellen Blitz macht er sich dann hinfert und läßt Euch buchstäblich im Dunkeln tappen...

Meisterinformation:

Die Worte des Geistes Worte spielen auf einen alten Kontrakt an, den Dragowin Heridan, vor ca. 350 Götterläufen als vorletzter Sproß des mittelreich'schen Adelsgeschlechtes Grötz mit seinem damaligen Burgvogt Ritter Osbert von Starkenrast schloß. Hiernach sollen die Rechte eines Burgsassen auf Burg Grötz so lange im Besitz der Starkenrasts liegen, solange kein Grötzer mit untadeliger Abstammung und dem rechtmäßigen Ritterschlag auf Burg Grötz residieren und bis sein Sohn Barnabas den Ritterschlag erhalten habe, um damit die geforderten Bedingungen zu erfüllen. Jener verstarb jedoch kinderlos. Da ein weiterer Grötzer Ritter bis zum heutigen Tage jedoch nicht existiert blieb Burg Grötz im Besitz derer von Starkenrast. Zur Zeit des Kaisers Alrik verschwand das Wissen ob des Vertrages zwischen Dragowin und Osbert. Nach dem Tod des letzten Grötz ließen die neuen Burgeherren den Vertrag jenen in den Gewölben eines Bauwerkes in den waldengrötzerschen Weinbergen verschwinden, auf daß niemand seiner mehr habhaft werden sollte. Jenes schmucke Haus war im Auftrag von Osbert zu Starkenrast erbaut worden, auf daß seine Familie am "Tropfentage" (siehe die Beschreibung des Dörfchens Waldengrötz) eine angemessene Lokalität zum Feiern finde. Den Schlüssel versteckte man an einem Ort, wo wohl keiner in vermuten sollte: Als der Kopf der Statue des Barnabas Grötz auf dem Dorfplatz Waldengrötz' entfernt und durch den des Osbert zu Starkenrast ersetzt wurde, arbeitete man den Schlüssel in der Unterseite des neuen Kopfes in einer Aussparung ein, wo er seitdem versteckt liegt.

Erster Anhaltspunkt der Helden zum Lösen des Rätsels sollte der Name Dragowin sein. Wie ihnen als Meister schon bekannt ist, handelt es sich hierbei um Hochwohlgeborenen Dragowin Heridan von Grötz, Oberst-Hofmeister zu Eilenwid, Rat des Eichenen Gemachs, Baron von Windehag, Landt-Hauptmann der Nordmarken See-Graf von Putras, Junker auf Grötz. Falls sich ein historienbewandter Charakter in ihrer Gruppe befindet, so sollten sie jenem mittels einer Staatskunde Probe +9 die Möglichkeit bieten, ob seines schon vorhandenen Wissens darauf zu kommen. Wahrscheinlicher wird es aber sein, wenn Erkundigungen diesbezüglich eingeholt werden müssen. Wurde im Verlauf des Abenteuers schon einmal das Gemach des Ritters Arngrimm untersucht, so weiß man, daß sich dort eine Chronik der Burg befindet. Wahrscheinlich ist auch, daß ein Gespräch mit den Burgbewohner gesucht wird. Dann wird es Arngrimm selbst sein, dem dieser Name etwas sagt: "Bei Praios, Dragowin von Grötz! Freilich ist mir der schon einmal untergekommen. Soll wohl der vorletzte dieses Volkes gewesen sein, ehe mein ehrenwerter Ahne Osbert Herr über dieses uns beherbergende Gemäuer wurde." Warum dies so ist, daß weiß er auch nicht so genau - doch für was hat man denn eine Chronik? Und so schickt er Rukus, jene zu holen. In jenem alten Foliant ist der volle Namenszug auf altem Pergament niedergeschrieben. Erwähnung findet er in einem Abschnitt aus dem Jahre 7 des Kaisers Alrik, als Herr der Burg und Gerichtsherr über das Umland. In den betreffenden Zeilen findet sich auch ein beflissentlich arbeitender Vogt Osbert zu Starkenrast wieder, der in dem darauffolgenden Abschnitt schon als Herr über Burg Grötz im Zusammenhang mit Landadeligen Ludmilla von Schnakensee. Mehr ist allerdings nicht vermerkt, die Erklärung über das Wie und Warum des eine Generation später stattfindenden Burgsassenwechsels wird nicht gegeben. Allerdings findet sich noch in den Ausgaben des Jahres 8 Alrik, die kurz darauf folgend im Text enthalten sind, die Spende von 25D an den Tempel des Götterfürsten Praios zu Waldengrötz, vertreten durch

Hochwürden Yoralla Yenda zu Arraned, als Dank für die Zeugenschaft der rechtens vollzogen Siegelung eines Kontraktes zwischen Osbert zu Starkenrast und Dragowin Heridan von Grötz. Mehr ist nicht zu lesen und so bleibt die endgültige Klärung des Rätsels noch weiter im Dunkeln. Den Helden sollte aber schnell klar sein, daß die Spur nur im Tempel des Praios weiter zu verfolgen ist, dem Ort an dem der Augenzeuge des Kontraktes sein Leben verbrachte.

Allgemeine Information:

Ihr sitzt nun schon seit etwa einer halben Stunde auf der harten hinteren Bankreihe des Praiostempels. Außer Euch befinden sich keine weiteren Gläubigen an diesem heiligen Ort und so habt Ihr ausgiebig Zeit, die von 12 die Szenerie erhellenden Kerzen umgebene Statue des Praios zu betrachten. Mahnend wirkt sie und Ihr beginnt, über das Geschehene nachzudenken, den Streit zwischen den alten Familien, als Hochwürden Fürchtepraio Niederlinger Euch mit einem kurzen "Bitte folgt" aus Euren geistigen Abschweifungen holt.

Der Praiot wird auf Wunsch der Helden in den alten Aufzeichnungen des Tempels nachsehen. Hochwürden Yoralla Yenda war, was das Schreiben angeht, eine sehr fleißige Dienerin des Götterfürsten. Akribisch führte sie Buch über den Werdegang ihrer Gemeinde und in ihren Tagebüchern findet sich ein Abschnitt, der Aufschluß geben sollte:

Waldengrötz, den 9. Rondra 8 Alrik (=631 n BF)

Heute erhielt unser bescheidener Tempel hohen Besuch. Die beiden Hochwohlgeboren Dragowin Heridan von Grötz und dessen minderjähriger Sohne, Angroban Barnabas von Grötz, erschienen zusammen mit ihrem Vogt Osbert von Starkenrast. Ein aufrechter Streiter, wie ich meinen darf, der wohl voll und ganz in des Schuld des jungen wie des alten Grötz steht. Ohne ihn, so erklärt der Burg Herr mir, wäre seine Familie schon längst aus den Annalen des Greifenthrones geschieden und jetzt, wo sein Ende naht, wolle er ihn damit belohnigen, ihm das Burgsassenrecht sambt dem Burgvogtesamt auf dem Stammsitz seyner Familie für so lange zu überlassen, bis jene wieder einen echten Rittersmann hervorgebracht. Sein Sohn Barnabas wird dies sein, so wahr ihm der Götterfürst zur Seite stehen tuet. Dies schwöre er bei dem Fürst der Zwölfe und ich solle diesen Schwur niederschreiben der Malen zwei, was ich denn auch tat. Zum Zeichen der Demut vor der alleinseligmachenden Macht des Herren Praios ließ er 25 Dukaten im Opferstocke zurück, genug Gold, die neue Bestuhlung des Tempels zu finanzieren.

Somit fügt sich ein weiterer Stein im Mosaik der Vergangenheit ein. Dessen Richtigkeit sollte auch der Vergleich mit den Worten des Geistes zeigen. Angroban Barnabas wird dies mit einem herzhaften, "Das ist wohl wahr, doch was ist mit dem Kopfe?" quittieren. Der Kopf des Barnabas Grötz ist Hochwürden Fürchtepraio Niederlinger durchaus bekannt. Er zierte die Statue des vormaligen Burgherrn Angroban von Grötz, ehe er durch Osbert von Starkenrasts steinernes Antlitz ersetzt wurde.

Allgemeine Informationen:

Da steht er vor Euch, steinern und steif, ins Licht des Madamals getaucht: Ritter Osbert zu Starkenrast, erster Burgherr aus dem Geschlechte der Starkenrast auf Burg Grötz. Sein Blick ist starr gerichtet nach oben, zu den trutzigen Mauern der alten Feste. Der Eure gleitet indessen an des Adeligen Hals entlang, wo sich schwer erkennbar eine Ritze zieht.

Meisterinformationen:

Mit etwas Geschick (Ge-Probe +2) und einer anschließenden Körperkraftsprobe sollte der Kopf zur Seite gedreht und anschließen zu Boden gestellt werden können. Tatsächlich findet sich dort, wie schon der Geist andeutete, ein goldener Bart mit Stiel, ein Schlüssel, wieder.

Allgemeine Informationen:

Gut, den Schlüssel habt ihr. Aber wo ist das passende Schloß?

Ein schwerer, einen halben Spann und vier Finger messender Schlüssel ist's, und wohl doch nur vergoldet, so angelaufen, wie er durch Satinavs Wirken ist. Sicher gibt's auf Burg Grötz nicht viele Schlösser, in die er passen könnte... .

Meisterinformationen:

Die Helden haben zweierlei Möglichkeiten: Sie können mit Arngrimms Hilfe sämtliche Schlösser der Burg, die groß genug sind für diesen Schlüssel, ausprobieren. Hierbei kommen ausschließlich Tor- und Türschlösser in Frage, feine Truhenschlößchen scheiden

Praiosseidank von vornherein aus. Doch auch mit Arngrimms Hilfe wäre die Suche lang -und schließlich erfolglos, denn auf Burg Grötz paßt dieser Schlüssel nirgends. Und Schlösser, diese hochmechanischen, komplizierten und vor allem teuren Gebilde, wurden hier schon seit Menschengedenken keine mehr ausgetauscht. Preisfrage: Welche weiteren, abschließbaren Gebäude befinden sich sonst noch im Besitz der Starkenrasts?

Erfolgversprechender erweist sich da vielleicht die Befragung Angrobans - niemand kennt die geheimen Gänge und Gemächer von Grötz besser als er.

"Doch warum wollt Ihr sie entraten?

Welchem gelten Eure Taten?

Nicht helles Gold, nicht Funkelstein,
führen wieder Grötzer heim.

Das neue Haus in Rahjas Au
ist der Starkenraster Bau."

Daß natürlich auch ein - längst vergessener - Gang vom tiefsten Weinkeller der Burg bis zum Weinhaus der Starkenrasts in den Weinbergen ("Rahjas Au") unter der Burg führt, zu dieser Information läßt Angroban sich - vielleicht - überreden... .

Allgemeine Informationen:

Schmuck sieht es aus, das kleine Wengerterhäußchen, dessen weißer Putz aus dem schwarzen Fachwerk leuchtet, während sich ringsum lange Reihen von Reben ziehen. Eine Inschrift auf dem hohen, kunstvoll geschmückten Giebelstück gibt Auskunft darüber, daß es Leona von Starkenrast, Osberts Tochter, anno 34 Alrik zur "Erbauung und Besynlichkeit" errichten ließ. Weinreben umklettern den Bau und haben die Pergola über einer großen, etwa 30 Personen Platz gewährenden Steinterrasse schon längst eingesponnen.

Mit Arngrimms Hilfe (und Schlüssel - der goldene Schlüssel paßt nicht ins Türschloß) ist es kein Problem, ins Innere zu gelangen - graue Lichtspeere durchdringen die geschlossenen Läden und die Einrichtung beschränkt sich auf einen großen Kamin, einen massiven Tisch und ein gutes Dutzend Stühle. Der Nebenraum birgt eine kleine, gerade einmal den geringsten Anforderungen genügende Kochstelle. Augenscheinlich gibt es keinen Keller, die Vorratstruhe im Nebenraum ist bis auf zwei offensichtlich von Mäusen angenagte Kerzen leer.

Meisterinformationen:

Im mit einer dünnen Bretterdecke abgeteilten Dachraum lagern einige armdicke, etwa anderthalb Schritt lange Holzpfähle, eine Rolle daumendickes Seil und ein klobiger Holzhammer nebst einem rostigen Wengertermesser - Gerätschaften, die man samt und sonders zur Arbeit im Weinberg benötigt. Stöbern die Helden hier, scheuchen sie nur ein Dutzend harmloser Fledermäuse auf, die sich diesen ruhigen Ort als Schlafquartier ausgesucht hatten.

Mit einer Sinnesschärfe-Probe + 4 fällt einem Helden die im grobverfugten Boden kaum zu erkennende Falltür direkt unter dem großen Speisetisch ins Auge. Mit einer FF - Probe läßt sich auch ein Stemmeisen ansetzen, das nach einer gelungenen KK+3-Probe den offensichtlich nicht zum dauernden Öffnen bestimmten Steinquader doch emporwuchtet.

Allgemeine Informationen:

Drunten ist es, wie nicht anders zu erwarten, stockfinster. Ein muffiger Geruch schlägt euch entgegen.

Meisterinformationen:

Der Boden liegt zweieinhalb Schritt tiefer, allein, eine Leiter findet sich nirgendwo. Der Keller ist fast doppelt so lang wie das kleine Häuschen, besitzt ein Tonnengewölbe und zwei abgehende Gänge. Offensichtlich handelt es sich hier um den Keller eines längst verschwundenen Hauses - was die Helden aber gerade eher weniger interessieren dürfte. Einer der Gänge führt - mit mancherlei Abzweigungen, die oft vor Deckenstürzen enden - stetig bergan und mündet tatsächlich irgendwo in den tiefsten Kellern der Burg. Eine der ersten Nischen hinter dem Einstiegsraum zeigt nach einer gelungenen Sinnesschärfe + 5 - Probe das Relief des Starkenraster Wappens auf einem (anders als das umgebende Mauerwerk) verfugten Quader. Und hinter ihm, nachdem er mit "sanfter Nachhilfe" aus der Wand gebrochen wurde (selbige rieselt zwar bedrohlich, hält aber), findet sich ein Hohlraum... und in diesem...

Allgemeine Informationen:

...findet sich eine große, versiegelte, metallbeschlagene Kasette aus Steineichenholz, in die der Schlüssel tatsächlich paßt! Sie birgt zwei spröde Lederbeutel mit zusammen etwa 120 Kaiser-Alrik-Dukaten und drei kleineren Edelsteinen - und zudem ein halbes Dutzend gerollte, ebenfalls versiegelte Schriftstücke - Besitzurkunden über den zweiten Gutshof in Neubawrenhof, zwei Heiratsverträge, die Kopie des Adelsbriefes der Starkenraster, das Testament Osbert von Starkenrasts - und den Vertrag, den dieser mit Dragowin Heridan schloß und den Angroban Barnabas später bestätigte.

So kann man dort lesen:

Dragomir Heridan vun Groetz, Oberst-Hofmeyster zu Eylenwid, der Veste, Rat des Eychenen Gemachss, Baron vun Wintehag, Landt-Hauptmann der Nordt-Marken allwie See-Grav von Putras, Junker uff Groetz, bekundet, dasz er umb dez besten Nutze und Frommen Willen, auch uff daz myn Kynde vor und nach mym Dode gutt versorgt bliiben mag und nit zu Irrung kumbt, dasz myn Burckvogd, Osbert vun Starkenrast, unt all syn Kyndt und Kyndteskyndt, allwo den Ritterschlag erhalten habent, Burckvogt bleyben soll uff Groetz und nutzen solln den Zins aus Newbawrenhof unt den Weyn vom hinteren Bergck zu zemlicher Nottorfft, wie dan gewöhnlich ist. Wenn der letzte Ritter vun Starkenrast stirbbt, soll der Burckvogd wider zurueckfalln unt keyner der vun Starkenrast hat Rechd, die Burck und die Lehn zu versetztn, zu verkaufn oder in ander Hende zu bringn.

Gesigelt vun Dragomir vun Groetz unt der Graff vun Nordt-Marken uff dem Wintstag nach dem Prayosfesst achtt des guten Keyzers Alrick.

Gesigelt unt fuer war gekannt uch vun Angroban Barnabas vun Groetz, Ritter vun des Keyzers Handt, am Trupfenfesst in des Keyzers Alrick achttuntzentes Jar.

Meisterinformationen:

Wenig erfreut werden Comtessa Carima samt Gefolgschaft sein - und Arngrimm wird darauf bestehen, daß sein Lehnherr, Gaugraf Welferich von Schradok und von Elenvina zur Fuchsgau, zuerst von diesem Schriftstück Kunde erhält und bei dessen Präsentation an die Liebfelder zugegen ist. Ungern wird die Comtessa nach eingehender Prüfung das Schriftstück anerkennen und ihrem Auftraggeber Nachricht senden von der veränderten Sachlage. Ihre

Pläne, sich "rechtens zu holen, was rechtens der Garlichgrötz ist", wird sie schließlich nur insoweit modifizieren, daß laut neuer Vertragsklausel den Starkenrasts auch weiterhin das Burgsassenrecht gelassen wird - nur: nicht mehr unter Gaugräflicher, sondern unter Garlichgrötzer Fahne.

Den Helden aber, die den für beide Seiten immer (wenn auch zähneknirschend) tragbaren Ausgang des Problems ermöglichten, gebühren neben dem versprochenen Handgeld der Esquiria in Höhe von einem Kusliker Rad (20 Dukaten) auch noch je 150 AP und ein Steigerungswurf Etikette.

Weitere Szenariovorschläge:

- Der modifizierte Übergabevertrag der Burg Grötz wird noch immer diskutiert, was aber nichts daran änderte, daß die von Garlichgrötz ausgesandte Verweserin sich "zur Klärung und Beschleunigung" der weiteren Verhandlungen auf der Burg einquartierte, was schon als solches nicht ohne Widerstand blieb. Womit allerdings niemand gerechnet hätte, war ein neckender Spaß der launischen Rahja, die aus der Liebfelderin und Leodegram ein Paar werden ließ. Daß die Heiratsabsichten der beiden erhebliche Widerstände auf beiden Seiten und für Leodegram den väterlichen Bann bedeuteten, war die Folge - die Garlichgrötz als "Liebfeldische Besetzer" sind noch erheblich weniger als nur schlecht angesehen, Leodegram entsinnt sich indes in seiner Zwangslage der unfreiwilligen Helfer vom vorigen Götterlauf... .

- Arngrimm wird seine Burg "niemals und auf keinen Fall" den Liebfeldern ausliefern und ließe sich lieber auf eine Besatzung ein - woran wiederum weder Herzog Jast Gorsam (der indes die Übergabe ebenfalls nur zornschäumend vonstatten gehen sieht) noch Herzog Cusimo gelegen wäre.

- Der mitsamt dem Vertrag geborgene Schatzrest beinhaltet auch ein Artefakt, auf das sowohl Praios - als auch Hesindekirche Anspruch erheben - ebenso wie die Garlichgrötz, denn schließlich war es Grötzer Erbgut, welches da verborgen wurde.

Dramatis Personae

Arngrimm von Starkenrast

Feierte vergangenen Ingerimmond seinen 60. Tsatag und ein getreuer Gefolgsmann des Gaugrafen Welferich, mit welchem er schon seit langen Jahren befreundet ist. Von seinen beiden Kindern lebt nur noch sein Sohn Leodegram Grimbold, seine Tochter Adeltrud Isegrimm fiel für Herzog und Praios in der Ogerschlacht.

Arngrimm ist Burgsasse auf Burg Grötz in der Gaugrafschaft Fuchsgau. Genannt "der Eiserne", Ritter von altem Schrot und Korn und in früheren Zeiten ein treues Schwert des alten Herzoges Hartuwal Gorwin v. Großen Fluß (Vater von Jast Gorsam) und noch immer erbitterter Feind der Liebfeldischen. Er ist ein begeisterter Jäger, wenn auch die Jahre ihren Tribut einfordern.

Frederun von Starkenrast

Zwanzig Götterläufe jünger als ihr Gemahl, eine wohlerzogene Tochter des niederen Adels der Elenviner Mark. Sie ist weitläufig mit der Familie von Salmfang, der Familie des Vogtes von Elenvina, verwandt. Einst besuchte sie die Elenviner Praiosschule, heiratete dann aber auf Drängen ihrer Familie. Sie sähe gerne einen Hauskaplan des Praios auf Burg Grötz, eine Angelegenheit, von deren Notwendigkeit sie ihren ebenfalls praiosgläubigen Gemahl schon beinahe überzeugen konnte - wäre da nicht die leidige Frage nach den Kosten, denn eine

standesgemäße Unterkunft ist einem Geweihten des Herrn Praios bei leeren Kassen kaum zu bieten.

Leodegram Grimbald von Starckenrast

Noch jung an Jahren, vollendete vor einem halben Dutzend Götterläufen seine Knappschaft bei Baron Bernhelm Sigismund zu Dohlenfelde im gleichnamigen isenhager Lehen und lebt nun wieder bei seiner Familie auf der Burg. Hochgewachsen, kräftig und von sehr angenehmem Äußeren und guten Umgangsformen ist Leodegram ein Ritter, wie Klein-Alrik ihn sich vorstellt - und das heimliche Idol des Knappen Rukus - ein solcher Kämpfer würde der junge Neidensteiner nur zu gerne werden. Leodegram glaubt aus Überzeugung an die rondrianischen Tugenden (sein Baron, von dem er den Ritterschlag erhielt, ist noch immer sein glänzendes Vorbild) und würde einerseits gerne seiner Göttin mit Schwert und Lanze an einer fernen Front dienen - andererseits wird der unmittelbare Streit wohl vor seiner Erbburg Mauern selbst entbrennen, wenn die Liebfelder in praiosverhöhrender Dreistigkeit Land fordern, das schon seit Generationen seiner Familie zum Lehen gegeben wurde.

Angroban Barnabas von Grötz

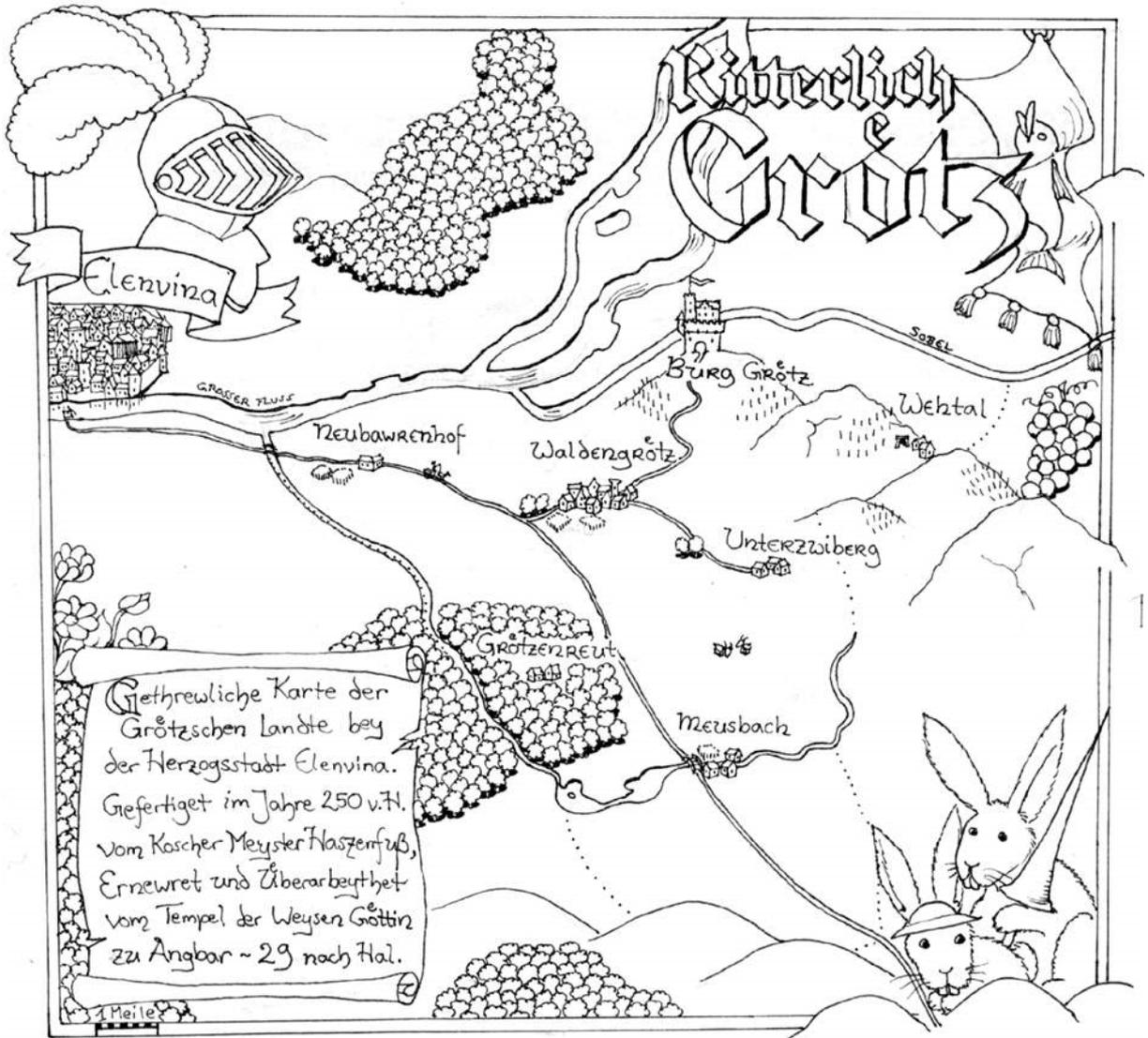
Der letzte der Familie Grötz auf Grötz, vom Kaiser zum Ritter geschlagen, Oberst-Hofmeister zu Eilenwyd, Rat des Eichenen Gemachs, Baron von Windehag, Landthauptmann der Nordmarken und See-Graf von Putras. Früher. Haust seit 370 Götterläufen auf Burg Grötz, davon 320 als Geist. Haar-, Augen- und sonstige Farben: weiß. Rasselt und heult nächtens durch die Korridore und soll einen verborgenen Schatz bewachen. Die Helden wird er mit dämonischem Heulen heimsuchen und mit kryptischen Bemerkungen nerven - und nebenbei auf den Weg der Lösung des Abenteuers führen, das Angrobans Meinung nach nur einem zu dienen hat: SEINER Familie. Oder, in Ermangelung deren, SEINER Burg (nicht viel. Immerhin etwas. Außerdem mag er die Starckenrasts - er beobachtet sie schließlich schon lange genug). Warum er ausgerechnet seine Sätze verschleiert, bleibt unklar. Vielleicht ist dies mit seinem Alter und seiner astralen Erscheinungsform zu erklären. Für Magier sicherlich eine aufregende Arbeit, doch nicht Thema dieses Abenteuers.

Rukus von Neidenstein

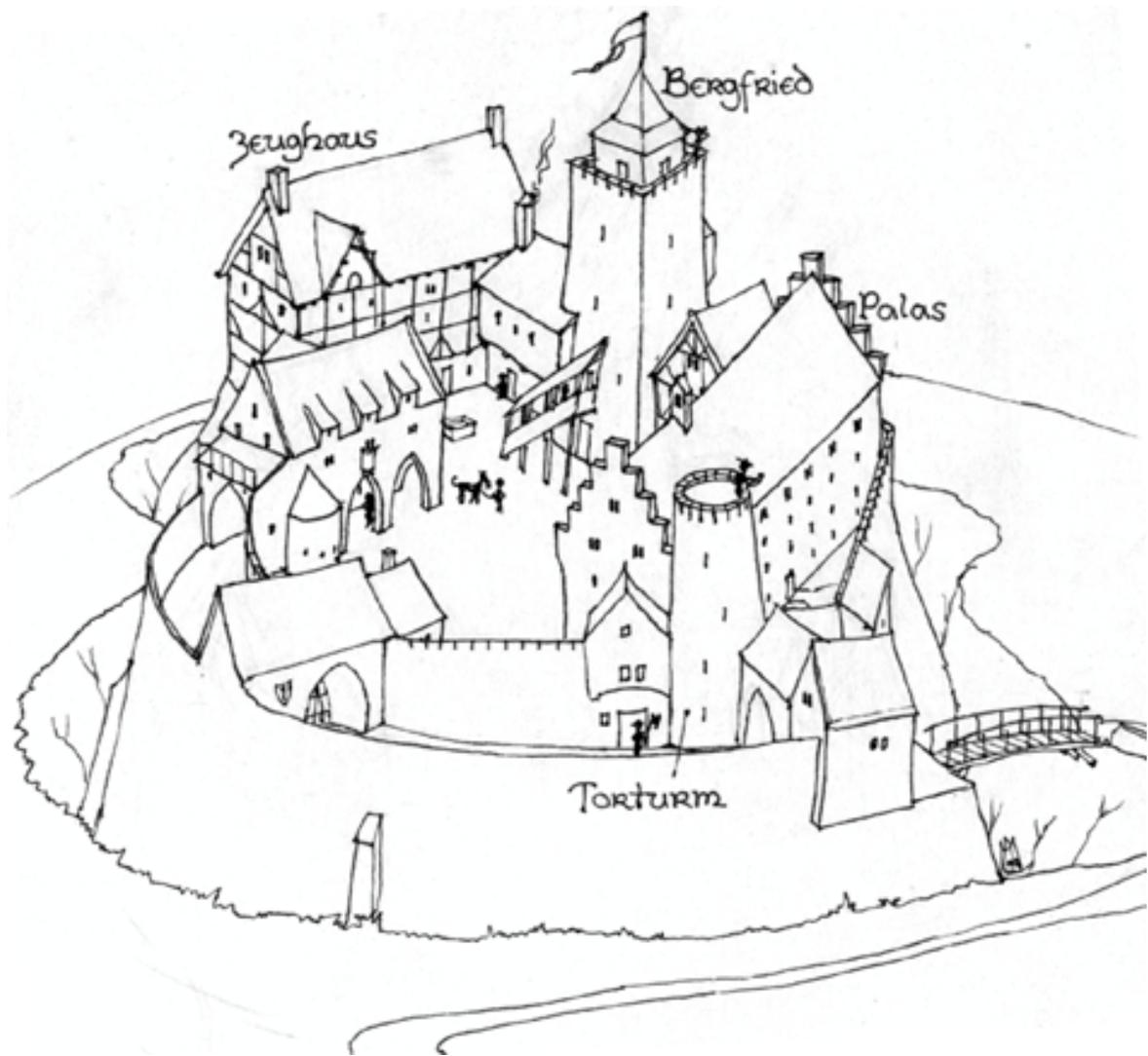
Als vierter Sohn des praiostreuen nordmärker Baronsgeschlechtes Neidenstein zu Nablafurt stand die Knappschaft und das später damit verbundene Rittertum für Rukus schon immer an erster Stelle. Daß er sie bei Arngrimm von Starckenrast ablegen darf, zeugt von den vielen althergebrachten Banden im Herzogtum. Bis dato ist der hoch aufgeschossene Jüngling aber noch recht unzufrieden mit seinen Aufgaben wie dem Polieren der Waffen und träumt davon, einen Drachen zu töten und Ruhm wie der große Hlûthar zu ernten. Den Helden gegenüber wird er aufgeschlossen, freundlich und wißbegierig sein.

Esquiria Carima Justosiana von Selzin-Algerin

Die hochgewachsene und bildhübsche achtundzwanzigjährige Horasierin entstammt dem alten Adelsgeschlecht der Selzins. Da ihr kein Erbland zustand, wählte sie schon in frühen Jahren den Dienst in der K. und K. Vinsalter Armee. Ihr ausschweifender Lebensstil mit Hang zu Mann und Gesang führte jedoch schnell zum Ende ihre Laufbahn in der Armee und nur einer großen Geldspende des mit ihr verwandten Barons zu Bethana ist es zu verdanken, daß sie eine diplomatische Karriere am Hofe des Herzogs zu Grangor einschlagen durfte, welche jedoch ebenfalls von bescheidener Natur war. Die Übernahme der Burg Grötz stellt für sie die letzte Chance der Bewährung dar, ehe Cusimo von Grötz die Geduld mit ihr verliert und sie in die Kolonien im Südmeer versetzt. Somit ist ihr eiserne Wille zum Erfolg verständlich und nichts und niemand wird sie an der Durchführung ihrer Aufgabe hindern können.



Gethrewliche Karte der
Grötzeschen Landte bey
der Herzogsstadt Elenvina.
Gefertiget im Jahre 250 v.H.
vom Koscher Meyster Naszenfuß,
Ernewret und Überarbeythet
vom Tempel der Weysen Göttin
zu Angbar ~ 29 nach Hal.



Burg Grötz



Portrait Arngrimm