

# Eine Prophezeiung in Melderyn

Michael Jung, Karl Wienke

4. Oktober 2001

## Zusammenfassung

Melderyn: Das mystische Königreich der Zauberer gilt auf Härn als Insel des Friedens und Wohlstands. Doch wer dort lebt, kann auch anderes berichten. Eine Dürre, eine Prophezeiung; und die Nerven liegen blank.

Als Hintergrund dieses Doppelabenteuers dient ein feudales Königreich; ein Königreich, daß nicht dem klassischen Fantasy-klichee entspricht, sondern recht realistisch dem Mittelalter um die Jahrtausendwende nachempfunden ist. Es sind aber weder System- noch Geschichtskennntnisse zum Spielen erforderlich.

## 1 Information für die Spielleiter

### 1.1 Hintergrund

Es ist spät im Jahr und heuer gab es eine sehr schlechte Ernte. Hungerzeiten stehen bevor. Während Vasallen an ihren Abgaben für ihre Fürsten sparen, suchen Freistädte nach Auswegen aus der bevorstehenden Katastrophe. Die Freistadt Thay hat den folgenden Weg beschritten. Ein Kontingent an Getreide eines Vasallen an seinen Herrn wird abgefangen und insgeheim in die Stadt gebracht. Dabei stecken die Lia-Kavair und einige Stadtoberen unter einer Decke. Das Geschehen muß jedoch geheim bleiben und falsche Fährten werden ausgelegt, damit das Ganze den Fürsten nicht bekannt wird.

Das Vorgehen war folgendes: am 1. Azura soll eine Lieferung Roggen von Lord Enhargen an Baron Wederine gesendet werden. Dies haben Händler erfahren, die nach Thay kamen. Daraufhin haben ein paar Ratsmitglieder die Lia-Kavair beauftragt, diese Lieferung zu stehlen und unbemerkt in die Stadt zu schaffen. Am 1. Azura geschieht nun folgendes: Um 16 Uhr macht sich ein leerer Wagen (aber scheinbar gefüllt) von Moque auf, während gleichzeitig der Karren des Lord Enhargen sich bereit macht. Um einen geeigneten Ort des Treffens zu gewährleisten, geschieht dem Karren ein kleines Malheur seitens eines bestochenen Jungen: ein Lederriemen reißt. Nach dem Flicker und Weiterfahrt treffen sich die beiden Wagen gegen 20 Uhr am Tatort zwischen Lyb und Moque. Die versteckten Lia-Kavair überwältigen den Fahrer und die Wache, demontieren den Karren, und lagern alles im eigenen Wagen ab. Die Spuren werden verwischt und ein Aschekreis wird gelegt. Nach einer Stunde ist man wieder auf dem Weg. Während dieser Zeit sind zwei Mann in jeweils gutem Abstand positioniert, um eventuelle Reisende so zu verlangsamen, daß sie der Tat nicht beiwohnen können. Einer davon bekommt zu tun. Später kommt der Wagen in Thay an und eingeweihte Wachen lassen den Wagen passieren. Am darauffolgenden Tag wird der Wagen vermißt und Baron Wederine schickt einen Boten.

### 1.2 Namen

Eine Zusammenfassung der wichtigsten Namen von NSCs oder Orten, damit nicht stets der ganze Text durchsucht werden muß.

<b>Lord Enhargen</b>	: der bestohlene Lord
<b>Baron Wederine</b>	: Lehnsherr des Lord Enhargen
<b>Ärnam, Munio</b>	: Lia-Kavair
<b>Farnas, Boligrad</b>	: schuldige Stadtbere
<b>Turamen, Wahnor</b>	: eingeweihte/nicht-ingeweihte Wachen
<b>Fridyn, Gerono</b>	: Fahrer, Wache
<b>Rabint</b>	: Ort des Wagenstarts
<b>Lyb/Moque</b>	: Tatort
<b>Moque</b>	: Sitz des Baron Wederine

### 1.3 Zeitplan

Der Zeitplan ist nur eine Richtschnur. Je nach Kenntnisstand der Gruppe kann die erste Phase beispielsweise verkürzt werden. Manchmal kann sie aber durch Nachfragen verlängert werden. Es ist jedoch darauf zu achten, daß die Echtzeiten ungefähr eingehalten werden. Ansonsten reicht die halbstündige Synchronisationsphase nicht aus. Die Informationshäppchen 1–4 sind nicht zeitlich aufeinander abgestimmt, sie können in beliebiger Reihenfolge eingeholt werden. Nur ihre Zeitdauer sollte eingehalten werden.

In dem Zeitplan einbezogen sind die bei der Odyssee<sup>1</sup> üblichen Verzögerungen, die daher rühren, daß Spieler verspätet kommen, durch Geräuschbeeinträchtigungen vom Nachbartisch, durch Essenspausen, usw.. Je nach Raum- und Umgebungssituation kann auch hier der Ablauf gestrafft werden.

Echtzeit	Ereignis A	Ereignis B
0:00–0:30	Hörn	Hörn
0:30–1:00	Char	Char
1:00–1:30	Info1	Info1
1:30–2:00	Info2	Info2
2:00–2:30	Sync	Sync
2:30–3:00	Info3	Info3
3:00–3:30	Info4	Info4
3:30–4:00	Lösung	Lösung

## 2 Ereignisse

Die folgenden Abschnitte enthalten Informationen für den Spielleiter, die gegebenenfalls an die Spieler (ihre Charaktere) aufgrund ihrer Aktionen weitergegeben werden können. Sie sind *nicht* selbstverständlich bekannt. Augenmaß ist – wie immer – angebracht, es stehen aber auch jeweils Hinweise, wie die Informationen an den Mann gebracht werden können.

Es ist der 2. Azura und gelegentliche Schauer wechseln sich mit Sonne ab. Der Herbst ist schon lange da.

### 2.1 Gruppe A

#### 2.1.1 Info1

Die Gruppe wird relativ schnell als homogener Trupp seitens des Lord Enhargen angesehen. Dem Lord geht es darum, daß das Getreide seinem rechtmäßigen Besitzer zugesandt wird. Die anderen Gesellen mögen sich den beiden vom ihm beauftragten Mannen anschließen. Auf den Gehöften des Herrn ist dem Trupp freie Kost und Logis zu gewähren, falls nötig. Auslagen außerhalb dieses Rahmens werden, soweit sie notwendig sind, erstattet.

Der Herr kann sich nicht persönlich um die Angelegenheit kümmern, weil er hochgestellte Verwandte am Hofe hat. Seine Vermutung geht in Richtung von Kultisten. Es ist auch an der Zeit, von der Prophezeiung zu erzählen, die zur Zeit vor allem an der Küste für Unruhe sorgt.

Im Rahmen der allgemeinen Gerüchte wird folgendes zum Besten gegeben. Schuld sind: Kultisten (Favorit des Herrn), Räuber, Waldmonster (etwa Garguns oder Drachen), wilde Magier, Wilderer. Alles ist im Moment gleich wahrscheinlich. Die drei Möglichkeiten sind: Ort des Geschehens aufsuchen oder Dörfler zu befragen. Im Moment nur theoretisch ist die Möglichkeit, Thay aufzusuchen.

#### 2.1.2 Info2

Den Ort des Geschehens selbst zu finden ist nicht einfach. Mit etwas Geschick findet man jedoch die Stelle, wo die Spuren enden, das Wetter der letzten Tage läßt dies zu. Die Spuren gehen etwas ins Abseits (wohin die Diebe denn Karren gelenkt hatten) und enden dort. Ein schwarzer Aschekreis umsäumt das Ende der Spuren. Dieser Kreis ist jedoch nicht offensichtlich einzusehen, nur wer den Spuren folgt oder die richtige Seite des Wegrandes entlang geht, kann dies entdecken.

Die Spuren des Ochsen, der den Karren zog, sind sehr gut verschmiert worden und nur findige und gute Fährtenleser können entdecken, daß derselbe Ochse einige Meter zurück wieder auf dem Weg geht (in die andere Richtung). Die Spuren sind allgemein „professionell“ entfernt worden.

Extrem gute Fährtenleser können entdecken, daß ein Paar Wagenspuren, die bisher parallel in die Gegenrichtung liefen, plötzlich tiefer sinken. Diese Spuren können aber nicht mehr lange verfolgt werden, es sei denn, es ist schon spät und die Charakter können diese Hinweise gut gebrauchen, um das Abenteuer zu beenden.

#### 2.1.3 Info3

Abgesehen von den oben erwähnten Gerüchten gibt es von drei Dorfbewohnern interessante Information. Erstens gib es einen verurteilten Wilderer, der mit Prügel- und Geldstrafe davongekommen ist. Er ist von den Förstern aufgegriffen worden. Er kennt sich aber recht gut in den Wäldern aus – so gut wie die Förster, die aber zur Zeit nicht greifbar sind. Als Holzarbeiter weiß er, daß sich mit ziemlicher Sicherheit keine Banditen oder Kultisten oder sonstwer im Wald aufhält, seit er das letzte Mal dort war. (Technisch gesehen darf er als Waldarbeiter auch weiter dort arbeiten, wo er gefaßt wurde.) Natürlich kann er nichts beschwören.

Der zweite ist ein Junge, der von alleine nichts sagen wird. Er wird aber vom Schmied angezeigt, der diesen Jungen immer bei sich herumlungern sieht, statt daß er auf dem Feld wie alle anderen arbeitet. Wie immer legitim die Anzeige ist, der Junge hat tatsächlich den Lederhalfter des Ochsen angeschnitten. Dies gibt er auf Anfrage zu und verspricht, dergleichen nie wieder zu tun.

<sup>1</sup>oder anderen Conventions

Sein Entgelt war, daß man seiner kleinen Schwester nichts tut, also handelt es sich um eine Art Erpressung. Es waren Fremde, die niemand identifizieren kann. Die Bedrohung fand vor drei Tagen statt.

Der dritte ist ein Feldarbeiter, der aus Moque zurückkehren wollte, wo er im Austausch für eine Woche arbeitete. Er ist für eine ganze Stunde aufgehalten worden, um einem unbekanntem Ritter zu helfen. Dieser wollte sein Lager im Freien aufbauen und stellte sich umständlich an. Der Feldarbeiter bezweifelte zwar, daß dieses Lager sinnvoll wäre, aber der Insubordination gegenüber einem Adligen wollte er sich nicht strafbar machen. Dieser Ritter ist weiter nicht gesehen worden und genauere Untersuchungen ergeben nur uneindeutige Spuren an der bezeichneten Stelle. Weitere Nachfragen in der Umgebung würden einen Reiter aus und in Richtung Thay ergeben.

#### **2.1.4 Info4**

Wenn die Spieler der Stadt entgegen ziehen, werden sie feststellen, daß sie offiziell keinen Zutritt erlangen, also als Repräsentanten des Lords oder Barons. Dies sollte ihnen zu denken geben.

Wenn genug Zeit besteht, kann man die Charaktere auch inkognito in die Stadt lassen, aber außer ein bißchen Sight-seeing sollte nichts möglich sein. Irgendwann erkennt ein Passant in Gegenwart eines Garnisonsmitglieds ein Gesicht und es gilt, Reißaus zu nehmen. Am Stadttor wird man die Gruppe fliehen lassen.

#### **2.1.5 Sync**

Eine wandernde Peonipriesterin besucht das Dorf, und man kann die üblichen Dorfszenen erleben. Die Priesterin wird kleinere Verletzungen oder Krankheiten behandelt, eine kleine Predigt über das friedliche Zusammenleben halten und ansonsten auch bei den SCs nachfragen, wie es so steht und ihre eigenen Vermutungen zum besten geben.

### **2.2 Gruppe B**

#### **2.2.1 Info1**

Als eine der ersten Informationen sollte die Prophezeiung verlesen werden, um die Stimmung in der Stadt wiederzugeben. Die Geschichte der Stadt sollte bekannt gemacht werden. Vielleicht wird der eine oder andere Deuter aufgesucht. Mit Feuerkreisen kann man viel zusammenphantasieren. Vielleicht kann ein hellsehtiger Mensch den SCs den Hinweis auf einen Diebstahl geben.

#### **2.2.2 Info2**

Alle SCs haben mehr oder weniger Kontakt zu dem einen oder anderen Mitglied der Lia-Kaviar. (Offensichtlich muß die schwammig bleiben, da niemand offiziell zugibt, Mitglied zu sein.) Tatsächlich geben sich die meisten zugeknöpft, umso mehr, je direkter sie bezüglich eines Diebstahls gefragt werden. Letztlich wird aber ein indirekter Hinweis auf Gefangenen der Stadt gemacht, die weniger zugeknöpft wären.

#### **2.2.3 Info3**

Bei der Garrison stehen zwei Gefangene unter strengster Bewachung: der Fahrer und seine Wache. Keiner darf mit ihnen sprechen. Je nach Zeit, sollte es den SCs leicht oder schwer gemacht werden, mit ihnen zu sprechen. Ein einfacher Wachzeittausch unter Kumpels ist die leichte Variante. Ein Einbruch ins Gefängnis ist die schwierigste Variante. Offizielle Personen (etwa Mitglieder des Ältestenrats) lehnen sämtliches Wissen und Mittäterschaft ab, falls sie damit konfrontiert werden. Allgemein sind sie so zugeknöpft wie die Lia-Kaviar, verraten aber nichts von den Gefangenen, deren Existenz sie bestreiten. (Der Wachmann hat den Auftrag von Boligrad, Boligrad ist nicht anwesend.)

#### **2.2.4 Info4**

Nach Information drei wird das Pflaster von Thay heiß für die SCs. Ein kleiner Zwischenfall mit einer Bande Raufbolde sollte dies deutlich machen. Je nach Reaktion der Spieler und Zeitstand können die Wachen gleich zugunsten der Raufbolde eingreifen oder erst nichtsahnende, freundliche Garnisonmitglieder kommen. Die Stoßrichtung ist klar: verläßt die Stadt, solange ihr noch könnt. (Tot wären sie Farnas und Boligrad lieber, aber die SCs sollen ja eine Chance haben.)

#### **2.2.5 Sync**

Ein Segler hat seine Kiste an Bord eines Schiffes gelassen, daß ohne ihn davONSEGELT. Natürlich ist er erst einmal das Gespött der Leute. Aber vielleicht kann er den SCs Informationen über den Propheten geben. Vorerst kann er bei der Seglergilde unterkommen, aber ein kleines Zubrot wird er sich gerne verdienen. Vielleicht gibt es auch eine kleine Rauferei mit einem Wirt, dessen Alkohol nach Meinung des Seemanns zu stark war und ihn gehindert hatte, an Bord seines Schiffes zu gehen..

## 2.3 Gemeinsam

### 2.3.1 Lösung

Es besteht die Hoffnung, daß beide Gruppen beim Fürsten vorstellig werden. Sie sollten jeweils in Anwesenheit der anderen ihre Sache vortragen, so daß sich ein gemeinsames Bild ergibt. (Spielleiter sollten sich durch ein/zwei Tage Differenz in der Reisezeit nicht verwirren lassen. Diese läßt sich hoffentlich weg-erklären, andererseits besteht wenig Anlaß, daß sich solch eine Differenz ergibt.)

Um das ganze abzurunden, befindet sich der verantwortliche Boligrad hier. Sein Name sollte den SCs aus Thay ein Begriff sein – er steht hinter dem Raub. Hier kann je nach Stimmungslage der Höhepunkt ausfallen: Flucht und Stellen des Täters, Sterben auf der Flucht, etc.. Vielleicht gibt es auch ein kleines Gefecht mit den Leibwächtern des Boligrad.

## 3 Information für Spieler

### 3.1 Allgemeines

#### Hârn

Hârn ist eine Low-Fantasy-Welt, deren Äquivalent am besten im 11. Jahrhundert zu finden ist. Feudale Strukturen lösen Clanstrukturen ab, über 90% der Bevölkerung sind in der Landwirtschaft tätig.

Hârn ist der Name einer Insel auf dieser Welt (namens Kethira), mit der verwirrenderweise meistens auch gleichzeitig die Welt bezeichnet wird. Hârn ist sehr detailliert ausgearbeitet. Hârn ist etwa doppelt so groß wie England. Die Welt ist ohne jedes Regelwerk benutzbar, es gibt aber auch das Regelwerk Hârnmaster, daß dieser Welt angepaßt ist. Alle Beschreibungen der offiziellen Module enden im Jahre 720.

#### Melderyn

Im speziellen ist das Land Melderyn südöstlich auf der Insel zu finden, ein feudales Königreich. Der König regiert seit langem und seit undenklichen Zeiten lebt das Land in Frieden; wenn man von den Orbaalesischen Überfällen vor ca. 15 Jahren absieht.

### 3.2 Gruppe A

**Barnem von Moque** Du bist einen knappen Tag unterwegs gewesen, um als Bote des Baron Wederine bei Lord Enhargen vorzusprechen. Du solltest ihn an die ausstehende Lieferung erinnern (ca. 100 Büschel Roggen). Zur Zeit „vergessen“ manche Vasallen des Lord Enhargen ihre Raten, weil die Ernten dieses Jahr sehr schlecht ausfielen. Meisten reichen aber dezente Hinweise, so daß dies nachgeholt wird.

Irgendetwas scheint vorgefallen zu sein, du weißt aber nicht was. Du hast keine Vollmachten in den Gebieten des Lord Enhargen, allerdings hast du einen direkten Auftrag des Baron Wederine, dich um die ihm zustehende Lieferung zu kümmern. Du bist nicht von Adel, aber ein freier Mann unter der Jurisdiktion des Königs und unter dem Schutz des Baron Wederine.

**Gradun von Gexel** Du bist ein Lehnsmann des Lord Enhargen und im Gegensatz zu den meisten anderen dienst du ihm als Kämpe. Einsätze als Polizei oder in geforderte militärische Kontingente des Baron Wederine (dem Herrn des Lord Enhargen) sind dein Einsatzgebiet. Dafür brauchst du weniger Abgaben in Naturalien zu zahlen. Zur Zeit fühlst du dich als rechte Hand des Lord Enhargen.

Lord Enhargen hat dich zu sich bestellt, um das Verschwinden einer Lieferung Getreide zu besprechen. Vorgestern ist ein Karren ausgezogen und sein Verbleib ist unklar.

**Ensil von Pelenire** Du bist ein Lehnsmann des Lord Enhargen und im Gegensatz zu den meisten anderen dienst du ihm als Kämpe. Einsätze als Polizei oder in geforderte militärische Kontingente des Baron Wederine (dem Herrn des Lord Enhargen) sind dein Einsatzgebiet. Dafür brauchst du weniger Abgaben in Naturalien zu zahlen. Redigan ist dein ältester Sohn und dein Stolz.

Lord Enhargen hat dich zu sich bestellt, um das Verschwinden einer Lieferung Getreide zu besprechen. Vorgestern ist ein Karren ausgezogen und sein Verbleib ist unklar.

**Lerima Zwergenbart** Du bist Bauer am Hofe deines Herrn: Lord Enhargen. Dein Bruder Fridyn fährt für den Herrn einen Karren mit seinen Handelswaren oder Abgaben. Eigentlich sollte dein Bruder wieder hier sein, aber von seiner letzten Fahrt ist er nicht zurückgekehrt. Deine Kinder können dich bei der Feldarbeit vertreten und so wirst du den Herrn um Erlaubnis bitten, deinen Bruder suchen zu dürfen.

**Redigan von Pelenire** Du bist der älteste Sohn des Ensil. Demnächst wirst auch du regulär militärische Aufgaben im Rahmen deiner Lehnsfolgschaft übernehmen. Bis dahin unterstützt du deinen Vater und lernst bei ihm.

### 3.3 Gruppe B

**Arlan von Moque** Du bist seit einigen Wochen in Thay und beobachtest die Stadt im Auftrage des Baron Wederine. Spione werden jedoch nicht geduldet und so bist du offiziell zwar auch für Waren zuständig, die im Namen deines Herrn hier gehandelt werden, aber das ist nicht viel. An sich ist Thay eine friedliche Stadt, aber seit die Prophezeiung herrscht eine gespannte Atmosphäre.

Seit ein paar Tagen hat die Spannung zugenommen, du kannst aber nicht sagen, wofür das liegt. Ein Anzeichen ist, daß das Ratsmitglied Farnas, mit dem du gelegentlich sprichst, plötzlich keine Zeit mehr für dich hat.

**Degon von Gybson** Du bist Mitglied der Stadtgarnison. Zu normalen Zeiten besteht dein Auftrag in der Bewachung der Stadttore oder Begleitung der Steuereintreiber. Zur Zeit der Orbaalesischen Überfälle warst du noch kein Mitglied der Wache - die Veteranen reden ständig davon. Allerdings bist du schon einige Zeit dabei und erwartest eine Beförderung.

Seit der Prophezeiung, aber erst recht seit ein paar Tagen macht sich auch innerhalb der Garnison ein gewisses Misstrauen breit. Warum nun gerade jetzt die Offiziere die Nerven verlieren sollten, ist unklar. Dein Vorgesetzter Turamen jedenfalls hat dich ohne ersichtlichen Grund von der Bewachung der Tore abgezogen und dich freigestellt - im Moment.

**Brogeus aus Tharda** Als Marinesoldat siehst du dich als Elite. Eine Kampf- und Segelausbildung können nicht viele vorweisen. Einsätze hattest du auch schon auf fernen Meeren. Leider interessiert das hier niemanden so sehr und als du dich seßhaft machen wolltest, hast du dir das auch einfacher vorgestellt.

Im Moment versuchst du dich als Privatpolizist für kleiner Aufgaben (als der erste Privatdetektiv der Geschichte) durchzuschlagen. Vielleicht machst du ja mal Eindruck bei einem Adligen, der einen Kämpen braucht, oder der Garnison, die dich dann in ihre Reihen aufnehmen würden.

**Frida Grossmann** Als Priesterin der Peoni geht dir Frieden über alles. Momentan ist aber die Lage angespannt und irgendwie hast du das Gefühl, daß zur Zeit irgendetwas schief läuft in dieser Stadt. Die Primatin der Peoni, die hier in Thay lebt, teilt deine Besorgnis.

Du triffst dich gelegentlich mit ein paar Rauhbeinen, die deine Gesellschaft schätzen. Auch sie scheinen etwas unruhig.

**Erebir von Gybson** Du bist der älteste Sohn des Degon. Demnächst wirst auch du regulär militärische Aufgaben bei der Garnison übernehmen, wenn alles klappt. Bis dahin unterstützt du deinen Vater und lernst bei ihm.

## 4 Die Prophezeiung

Vor einer Woche tauchte eine Schriftrolle auf mit folgenden Zeilen. Sie war in den Hinterlassenschaften eines verstorbenen Seemanns gefunden worden. Bisher hegt niemand an der Echtheit Zweifel. Sie soll etwa 100 Jahre alt sein, der Autor ist unbekannt.

...

UND DER NORDMÄNNER ANGRIFF AUF GENINS STADT WAR NICHT DER LETZTE;  
DOCH DER LETZTE, DER FEHLSCHLUG;

UND DAS ENDE IST NAH:

WENN GENINS STADT EINEN KOPF VERLIERT,  
DURCH EINEN WASSERREIF;

WENN GENINS STADT EINEN KOPF VERLIERT,  
DURCH EINEN FEUERREIF;

WENN GENINS STADT EINEN KOPF VERLIERT,  
DURCH EINEN ERZENREIF;

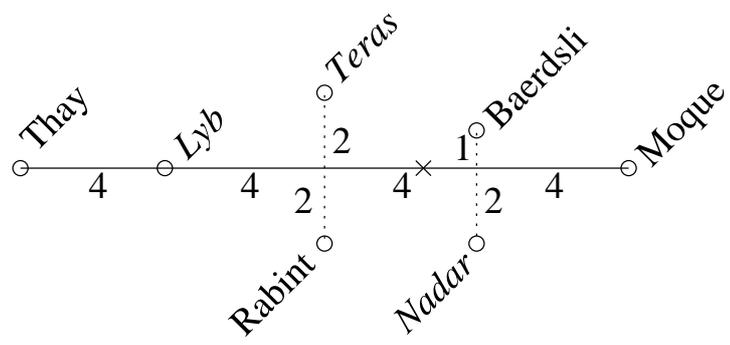
WENN GENINS STADT EINEN KOPF VERLIERT,  
DURCH EINEN ERDENREIF;

WENN GENINS STADT EINEN KOPF VERLIERT,  
DURCH EINEN LÜFTERREIF;

WENN GENINS STADT EINEN KOPF VERLIERT,  
DURCH EINEN SEELENREIF;

...

Vor drei Tagen ist ein Mitglied des Rates aus einem Fenster seines Hauses in ein mit Wasser gefülltes Faß gestürzt (Wasserreif) und darin eroffen. Ein gedankenloses Mitglied der Diebesbande hat die Asche in Kreisform ausgelegt. Vielleicht begeht ein Ratsmitglied Selbstmord nach der Aktion und bewahrheitet der Prophezeiung zweite Strophe?



*Schräges gehört nicht zum Fürstentum Moque*