



Schwelende Glut

Ein DSA5-Detektiv-Abenteuer in Weiden 1036 BF

Ursprünglich nach Beta-Regeln für den
„5 Jahre – 5 Seiten – DSA 5“-Wettbewerb 2014 geschrieben.

A series of four parallel diagonal lines extending from the bottom left towards the top right of the page.

Annette Juretzki
ich@cailyn.de
www.cailyn.de

Stichworte zum Abenteuer: Der Brand eines Praiostempels wird aufgeklärt.

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis mittel

Ort und Zeit: Weiden 1036 BF

Vor langer Zeit

Alles begann vor 15 Jahren, als sich *Knorrhold Obertann*, Schulze des Dörfchens Auenkoppen, und *Olgfrida Grahnwald*, Zirkelführerin des regionalen Hexenzirkels, über den Preis für die Heilung einer Kuh zerstritten. Genau weiß keiner, wie sich dieser Zwist so hatte hochschaukeln können, doch als die schwangere *Gelda*, Frau des Schulzen, durch einen Fluch ihr ungeborenes Kind verlor, bat der alte Praiospriester *Greifwyn Goldbach* den Orden der Bannstrahler um Hilfe. Die fanatischen Ordensfrauen und -männer unterschieden nicht zwischen *guter* und *böser* Hexe, gnadenlos jagten sie die Hexen im Umland und gaben erst Ruhe, als Olgfrida den Tod fand. Sie wurde von der Krötenhexe *Erlwidda Ginsterbach* verraten, die darin den einzigen Weg sah, die Bannstrahler wieder loszuwerden. Außerdem konnte Erlwidda ihr nicht verzeihen, dass ihrer Freundin Gelda das Kind genommen wurde. Doch es war *Jora Hollerwede* gewesen, die Gelda verflucht und somit ihren eigenen Zirkel verdammt hatte. Aber die Verschwiegene Schwester entkam den Bannstrahlern, fand Zuflucht im Süden und sann auf Rache.

Vor nicht allzu langer Zeit

Im südaventurischen Exil hat Jora in der Schwarzen Witwe *Tzivesta Calvarez* eine Freundin gefunden, die ihr bereitwillig in den Norden folgte, um bei ihrer Rache zu helfen. Doch in Auenkoppen hatte sich in den letzten 15 Götterläufen einiges verändert: Der örtliche Zirkel folgt nun der Schlangenhexe *Fardune Heidam*, einer weltgewandten Völkerkundlerin, die zu allem Überfluss offen als Tochter Satuaris lebt. Greifwyn hingegen ist während eines harten Winters verstorben und der junge Priester *Praiothar Sonnenfeuer* betreut nun den Tempel. Nur Erlwidda lebt noch immer in ihrer Hütte am Waldrand und hat Olgfridas Tochter *Linna* großgezogen.

Auch wenn Jora wieder in ihrem alten Zirkel aufgenommen wurde, Fardune pocht auf ein friedliches Zusammenleben zwischen Hexen und Dörflern. Doch Jora will Rache.

Joras Plan

Jora will zwar den alten Krieg zurück, doch die Bannstrahler soll niemand einladen. Deshalb wird sie den Praiostempel in Brand setzen und so Praiothar einen Scheiterhaufen schenken. Der Brand soll Fardune angehängt werden, damit die Schlangenschwester aus Weiden fliehen muss und Jora ihre Position als Zirkelführerin einnehmen kann. Hat sie den Zirkel erst unter sich geeint, soll Auenkoppen dafür büßen, dass man einst die Bannstrahler rief. Die Dörfler sollen die Töchter Satuaris wieder respektieren – und wahrer Respekt gedeiht aus Furcht.

Tzivestas Improvisation

Sobald Tzivesta von Erlwiddas Verrat erfährt, wird sie die alte Hexe töten und den Mord Fardune zuschieben. Außerdem wird sie aus Langeweile Linna weißmachen, einer der Helden hätte eine Liebelei mit Praiothar begonnen, wodurch die Junghexe blind vor Eifersucht die Konfrontation suchen wird.

Der Einstieg

Das Szenario bietet sich ideal als Zwischenstopp während einer Reise durch Weiden an. Auenkoppen kann aber auch in Andergast, Nostria, dem Bornland oder einer nördlichen Provinz des Mittelreichs liegen. Ebenfalls kann dieses Szenario der Gruppenzusammenführung dienen, denn die Helden müssen einander zu Beginn nicht kennen.

Verbrennt den Praioten!

Die Helden verbringen einen gemütlichen Tavernenabend in Auenkoppen, der mit einem brennenden Praiostempel endet.

Auenkoppen

Das Dorf Auenkoppen hat etwa 150 Einwohner, die größtenteils von Landwirtschaft und Viehzucht leben. Es liegt nahe einer Waldes und fern jeder großen Handelsstraße, weshalb die örtliche Taverne *Zum wilden Ox'* auch nur einen Schlafsaal und keine Einzelzimmer bietet. Der kleine Praiostempel dient gleichzeitig als Dorfhalle, ist hölzern wie die anderen Gebäude und hat seine besten Jahre auch schon lange hinter sich. Einzig auffällig ist das zweistöckige Herrenhaus in der Dorfmitte, welches frisch ausgebessert und somit in einem sehr guten Zustand ist.

Zum wilden Ox'

Die Helden sind nicht die einzigen Gäste, die von der herzlichen Wirtin *Danje Riedsbach* gepflegt werden. Die letzte Hexennacht ist noch keinen Tag her und nicht alle Satuarienstöchter haben Auenkoppen verlassen.

- Jora tarnt sich als Kopfgeldjägerin und wirkt mit ihren Narben in der abgetragenen Lederrüstung auch überzeugend. Sie ist scheinbar betrunken, jedoch nippt sie nur am Krug und wartet auf die späte Nacht, um zuzuschlagen. Während des Abends wird sie kurzzeitig fort sein, um die falschen Beweise in Fardunes Haus zu verstecken (**Die Verdächtigen**).
- Tzivesta tarnt sich nicht nur als reisende Alchemistin, sie beherrscht das Brauen von Tränken auch tatsächlich und wird von sich aus versuchen, den Helden einige Tinkturen (gegen Haarausfall, Impotenz, Blähungen ...) zu verkaufen. Wenn die Abenteurer sie in ein Fachgespräch verwickeln (*Alchemie* oder *Pflanzenkunde* –1), bietet sie ihnen auch potentere Substanzen an (z. B. Heiltränke). Sie wird auch im späteren Abenteuerverlauf noch an die Helden verkaufen, doch wird sie ihre Tränke dann mit Giften mischen.
- *Die rote Adda* ist eine Gauklerin (und Hexe), die mitsamt ihrer kleinen Familie durchs nördliche Mittelreich zieht. Sie animiert die Gäste zum Feiern, um noch einmal etwas einzunehmen, bevor sie wieder für ein halbes Jahr verschwindet. Gern lässt sie sich von einem Helden betören, doch greift dann schnell ihr eifersüchtiger Mann *Falk* ein (*Überreden*-Probe –1 zum Abwiegeln, sonst wird per Faustkampf entschieden).
- Die junge Linna hingegen wird selbst versuchen, einen Helden zu verführen, und zwar auf eine sehr plumpe Art – schließlich ist sie komplett betrunken. Sollte sie dabei keinen Erfolg haben, schnappt sie sich eben einen anderen Abenteurer, um mit ihm so hemmungslos und

ausgelassen zu tanzen, dass es so manchem Dörfler die Schamesröte ins Gesicht treibt. Dabei schaut sie immer wieder sehnsüchtig in Richtung der Brettspielenden.

- Im Laufe des Abends wird Erlwidda auftauchen und unter wütendem Gekeife ihr Mündel nach Hause zerren.
- Fardune sitzt in für diese Gegend zu guter Kleidung mit Praiothar an einem hinteren Tisch, um bei einer Partie Garadan über bosperanische Dichtkunst zu diskutieren. Ihre Nesselvipere *Matrix* liegt dabei ruhig auf ihrem Schoß, was keinen in der Taverne zu stören scheint.
- Knorrhold letztlich wird sich zu den Helden setzen und sie neugierig über ihr Leben ausfragen. Gern erzählt er auch etwas über sein Dörfchen, wobei er kein gutes Haar an Fardune und ihren Hexen lässt. Er selbst kenne nur ein Zauberweib, das sich sein Vertrauen verdient hätte – doch auf sie angesprochen wechselt er das Thema.

Insgesamt ist die Stimmung ausgelassen und das Bier fließt in Strömen, weshalb *Zechen*-Proben angebracht wären. Schließlich wird es nachts noch entscheidend, wie nüchtern die Helden sind. Auch können die Abenteurer bereits jetzt einige Gerüchte in Erfahrung bringen, die unter **Volkes Stimme** aufgelistet sind.

Flammen in der Nacht

Sei es nun der Geruch verbrannten Holzes, ein schriller Schrei oder die unnatürliche Helligkeit, die sich in den Schlafräum drängt: Die Helden werden wach, denn der Praiostempel brennt! Jora und Tzivesta haben mit ihrer Rache begonnen und ihnen ist einerlei, dass Praiothar vollkommen unschuldig ist.

Aus dem Inneren des Tempels können die Helden schwache Hilferufe hören, doch ist die Vordertür verrammelt. Wenn ein Held zur Hintertür rennt, findet er auch diese blockiert vor und kann gerade noch beobachten, wie eine Gestalt auf einem Besen in die Nacht fliegt. Erlwidda wollte dem Praioten helfen, doch dabei um jeden Preis unbeobachtet bleiben.

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie Praiothar retten. Eine Möglichkeit wäre, die Vordertür mit Äxten aufzubrechen und sich selbst mit nassen Decken zu schützen, während man den inzwischen bewusstlosen Geweihten hinausträgt (Regeltechnisches zum Zustand *Brennend* siehe **Regelwerk HC 35**).

Der nächste Morgen

Praiothar wird erst einmal ins Haus des Dorfschulzen gebracht. Falls kein Held heilkundig ist, wird Knorrhold Erlwidda rufen und Praiothar widerspricht ihm nicht einmal, auch wenn er darauf besteht, dass keine Magie gewirkt wird – eine Forderung, die die Kräuterfrau mit einem lapidaren „Als ob ich’s könnte!“ abtut.

Nach der Wundversorgung bittet der Geweihte die Helden zum Gespräch. Er dankt für seine Rettung und beauftragt die Abenteurer gleichzeitig damit, an seiner Stelle die Brandstiftung – denn davon ist er überzeugt – aufzuklären. Er selbst wird aufgrund seiner Verbrennungen die nächsten Tage ans Bett gefesselt bleiben. Der Kirche kann er auch erst einmal keine Meldung erstatten, denn seine Hände zieren starke Brandwunden.

Verbrennt eine Hexe!

Die Helden versuchen unter vielen Verdächtigen den wahren Brandstifter zu finden.

Die Zeugen

- **Praiothar:** Er wurde durch den Qualm wach und hörte jemanden an der Hintertür, der auf seine Rufe nicht reagierte. Mit Erlwidda liegt er seit seiner Ankunft im Streit, vermutlich aufgrund ihrer hexischen Natur, die sie jedoch nicht zugibt. Auch weiß er von weiteren Hexen im Umland, hat aber prinzipiell keine Bedenken, solange sie sich ans Gesetz halten. Ohne Beweise will er niemanden verdächtigen. (die absolute, ungeschönte Wahrheit)
- **Knorrhold:** Er wurde durch Rufe anderer wach, glaubt jedoch sofort an eine hexische Verschwörung. Zu gut kann er sich daran erinnern, wie die Satuarienstöchter das Korn faulen ließen, wodurch sich Auenkoppen durch den Winter hatte hungern müssen. Über die genauen Ereignisse früherer Zeit will er jedoch nicht reden, die Schuldigen wurden gerichtet und damit hat es sich erledigt. Auf Fardune ist er nicht gut zu sprechen, hält es sogar für möglich, dass sie hinter dem Brand steckt – auch wenn sie das Feuer nicht selbst gelegt hat, dafür würde sich die Dame zu fein sein. Er wünscht sich erneut die Bannstrahler herbei, schließlich haben sie das Hexenproblem damals schnell, wenn auch blutig, gelöst. (ehrlich, wenn auch fast schon übertrieben paranoid)
- **Gelda:** Auch wenn sie nichts mitbekommen hat, ist sie sich sicher, dass Erlwidda unschuldig ist – was sie auch sagt, ohne dass die Helden die Hexe erwähnen. Aber es sei doch typisch, dass man immer zuerst die Hexe verdächtige. Wobei sie damit nicht sagen will, dass Erlwidda eine Hexe sei.
Wenn man ihr mehr zusetzt (*Überreden* –2 oder *Einschüchtern*), gibt sie zu, dass ihre beste Freundin Praiothar nicht ausstehen kann, hält sie ihn und Fardune doch für verlogen. „Wenn es hier erstmal heiß wird, werden beide schon ihr wahres Gesicht zeigen“, hätte sie gerade erst letzte Woche gesagt. Schnell wird Gelda jedoch wieder Erlwiddas Heilkunst loben und ihre Loyalität gegenüber Auenkoppen betonen. Dabei denkt sie natürlich an Erlwiddas Verrat, wird es aber unter keinen Umständen erzählen (Magie einmal ausgeschlossen). (ehrlich, solange es nicht um Erlwidda geht, ansonsten *Menschenkenntnis*-Probe –1)
- **Danje:** Sie wurde durch ein lautes Rumpeln wach, denn Adda ist noch in der Nacht samt Familie losgefahren. Dies passe eigentlich nicht zu ihr, da sie ansonsten eine ziemliche Langschläferin sei. (wahr)
- **Tzivesta:** Die Alchemistin bietet sich als Zeugin an, hat sie doch jemanden hinters Herrenhaus schleichen sehen, als der Tempel bereits brannte. Sie bittet die Helden ihre Aussage für sich zu behalten, schließlich erhofft sie sich in Auenkoppen Kundschaft und möchte niemanden verschrecken. (komplett erlogen; *Menschenkenntnis*-Probe –5)

Volkes Stimme

Noch sind sich die Dörfler nicht einig, wer der Schuldige des Tempelbrandes ist. Doch schnell ist wieder die Furcht da, die hexische Tyrannei von einst könnte sich wiederholen. Einige Gerüchte und Aussagen der übrigen Dorfbewohner:

- Zweimal im Jahr treffen sich die Hexen im Wald, um dort *Dinge* zu tun, über die ein anständiger Mensch nicht redet. Vor 2 Tagen war es wieder soweit, denn die rote Adda war hier. (wahr)
- Gelda war auch mal eine Hexe und als sie von denen weg wollte, haben sie ihr das Kind genommen. (falsch)

- Praiothar ist ein gelehrter Mann, sein Kopf ist so voller klugem Wissen, dass er manchmal die kleinen Dinge des Lebens übersieht (teilweise wahr). Vermutlich vergaß er eine Kerze zu löschen, und kleine Fehler bestrafen die Götter sofort (falsch).
- Knorrhold hat das Feuer gelegt, um Fardune loszuwerden. Denn nun muss Praiothar wieder die Bannstrahler rufen und man weiß ja, wie das ausgehen wird. (falsch, aber möglich)
- Diese Kopfgeldjägerin hat es auf Fardune abgesehen (wahr, wenn auch anders als gedacht), denn niemand wird auf rechtschaffendem Wege reich (falsch – und so reich ist sie nicht).
- Erlwidda ist eine Hexe – und das ist gut so, schließlich konnte sie die kleine *Undra* vorm Verbluten bewahren. (wahr)
- Hexen fliegen nachts auf allem Möglichen durch die Gegend: Zäunen, Schubkarren oder gar riesigen Vögeln (teilweise richtig). Aber es gibt nur eine, die man auf einem Besen sieht, und das ist Erlwidda (richtig).
- Die rote Adda hat in jedem Dorf einen anderen Liebhaber (in ihrer wilden Jugend stimmte das sogar, inzwischen ist sie ihrem Mann aber treu) und hier in Auenkoppen hat sie sich Praiothar angelacht (ganz falsch). Deshalb hat ihr Falk auch den Tempel angezündet (falsch, aber es wäre ihm zuzutrauen).
- Tzivesta ist keine bloße Quacksalberin, mit ihrer Tinktur schläft man wirklich die ganze Nacht durch. (wahr)
- Linna streunt nachts gern mal um den Tempel herum (wahr), wahrscheinlich hat sie das Feuer gelegt, um ihre Mutter zu rächen (ganz falsch).

Die Ruine

Es dauert einen halben Tag, bis die Ruine soweit abgekühlt ist, dass sie untersucht werden kann. Spuren können zwar keine mehr gefunden werden, doch mit einer *Sinnenschärfe*-Probe –2 lässt sich erkennen, dass das Feuer im Inneren ausbrach. Eine QS von 2 offenbart sogar, dass nicht alle Tonscherben in der Küche vom Geschirr stammen können.

Tzivesta hatte Tonkugeln mit Brandöl und Sand gefüllt, mit einem Stofffetzen versehen und sie brennend in der Küche zerschellen lassen. Das Fenster musste sie dafür nicht aufbrechen, denn Praiothar hatte vergessen, es zu schließen.

Die Verdächtigen

- **Erlwidda:** Sie wird komplett abstreiten, am brennenden Tempel gewesen zu sein (*Menschenkenntnis*-Probe –1). Eigentlich hatte sie nur Wasser aus dem Brunnen geholt, als sie Jora und Tzivesta bei frischer Tat erblickte. Nachdem die beiden Hexen verschwunden waren, war Erlwidda schnell zum Hintereingang geeilt, um Praiothar zu retten, aber sie bekam die Tür nicht rechtzeitig frei. Als immer mehr Dörfler herbeieilten, flog sie schnell davon, um nicht selbst verdächtigt zu werden.
Die Hexe hasst alles Praiotische und lässt sich lieber als Schuldige des Brandes hinstellen, als zuzugeben, dass sie versuchte, den Priester zu retten.
- **Linna:** Sie wird versuchen, sich ihre Sorgen um Praiothar nicht anmerken zu lassen und (recht übertrieben) vorgeben, ihn nicht zu mögen. Auch wird sie nicht zugeben, ihn beobachtet oder gar um den Tempel herum geschlichen zu sein (*Menschenkenntnis* +2). Schließlich darf niemand wissen, dass sie sich in einen Praiosgeweihten verliebt hat. An den Brand selbst hat sie keinerlei Erinnerung, lag sie doch währenddessen im Vollrausch im eigenen Bett.

- **Fardune:** Sie schlief bereits, als der Tempel in Brand geriet. Einen Verdacht gegen sich nimmt sie nicht ernst, schließlich hat sie ein gutes Verhältnis zu Praiothar. Sie leugnet nicht eine Hexe zu sein, verbittet sich aber Einmischungen in ihren Zirkel und ist auch nicht bereit, über ihre Schwestern zu reden.
Falls die Helden ihr Haus durchsuchen (z. B. durch einen Einbruch) werden sie ein Kästchen mit kleinen Tongefäßen finden, die zu den Scherben im Tempel passen. Jora versteckte es hier letzte Nacht (**Zum wilden Ox'**).
- **Tzivesta:** Darauf angesprochen, was sie des Nachts draußen gemacht habe, druckst die Alchemistin erst ein wenig herum. Schließlich *gesteht* sie, etwas zu viel getrunken zu haben und mit der Kopfgeldjägerin im Heu gelandet zu sein (und hat dort niemand andern bemerkt ...). Von Hexen in der Gegend hat sie gehört, sie selbst sei aber keine von ihnen, schließlich käme sie aus dem Süden. (*Menschenkenntnis*-Probe –5)
- **Jora:** Sie ist wortkarg und schlecht gelaunt (Praiothar lebt noch), und versucht die Helden schnell loszuwerden. Schließlich weiß Jora, dass sie nicht die beste Lügnerin ist. Ihr Verhältnis zu Tzivesta gehe die Helden nichts an, ebenso wie ihr Ziel in Auenkoppen.
- **Adda:** Die Gauklerin ist mit ihrem Wagen noch nicht weit gekommen. Kaum dass der Tempel brannte, packte sie ihre Sachen zusammen und stahl sich mit ihrer Familie davon. Schließlich wisse sie doch, was das letzte Mal geschah, als ihr Zirkel Ärger mit der Praioskirche hatte und sie könne gut darauf verzichten, auf einem Scheiterhaufen zu enden.
Sie bemerkte das Feuer schnell, weil sie sich nachts mit ihrem Mann in der Scheune vergnügte (und hat dort niemand anderen bemerkt ...).
- **Knorrhold:** Wenn die Helden ihn beschuldigen, wird er wutentbrannt das Gespräch abbrechen und zu keinem weiteren bereit sein. Schließlich sei er ein götterfürchtiger Mann und müsse sich in seinem Dorf nicht der Ketzerei beschuldigen lassen.

Verbrennt die richtige Hexe!

Jora und Tzivesta werden als Drahtzieherinnen enttarnt und müssen bezwungen werden.

Tote Hexe

Danje weckt die Helden am nächsten Morgen, die Dörfler haben sich vor Fardunes Haus versammelt und wollen die Hexe für den Mord an Erlwidda zu Rechenschaft ziehen, denn die Heilerin sei in der Nacht durch einen Schlangenbiss gestorben. Mit einer *Bekehren & Überzeugen*-Probe –2 kann der Mob, angeführt von Knorrhold, zwar beruhigt werden, doch fordern die Dörfler Rache für *ihre* Hexe. Fardune kann den Helden erst einmal nicht viel erzählen: Natürlich habe sie Erlwidda nicht umgebracht, das Gift einer Nesselvipere (**ZBA 165**) sei für Menschen eher ungefährlich (erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Gift*: das stimmt).

Tzivesta war mittels TRAUMGESTALT¹ in Knorrholds Traum gedungen, um ihn in Gestalt eines Rachegeistes zu bedrohen, er solle die Helden aus Auenkoppen vertreiben. Doch in Furcht erzählte der Schulze, dass Erlwidda damals die Hexen verriet. Tzivesta vergiftete daraufhin die schlafende Erlwidda und ließ es wie einen Schlangenbiss aussehen.

¹ Ja, der Zauber taucht nicht im DSA 5-Regelwerk auf, wird aber (hoffentlich) im Magieband nachgereicht.

Waldhütte

Gelda kümmert sich um den Leichnam ihrer Freundin, Linna ist nicht auffindbar. Eine Schlangenbisswunde am Bein der Hexe ist nicht zu übersehen, doch verrät eine *Heilkunde Wunden*-Probe –2, dass diese in Wahrheit mit einer dicken Nadel gestochen wurde. Außerdem lassen sich noch geringe Reste schwarzen Lotosstaubs (**ZBA 246**; *Heilkunde Gift* –2 zum Identifizieren) an den Nasenlöchern finden, einem Mitbringsel aus Tzivestas Heimat und die wahre Todesursache. Wird Fardune mit diesen Beweisen konfrontiert, hört sie auf, die Hexen zu decken und erzählt von der alten Wassermühle, die Jora schon früher als Versteck gedient haben soll. Auch Knorrhold ist nun bereit, über seinen Altraum und Erlwiddas Verrat zu reden.

Verliebte Hexe

Beim Verlassen der Hütte kommt den Helden eine wütende Linna entgegen, die sogleich den charismatischsten Abenteurer mit einem WARZEN SPRIESSEN verflucht (14/12/11 FW 4; **Regelwerk HC 282**) – „Mal sehen, ob er dich jetzt noch will!“ Ob der Fluch gelingt oder nicht, die Junghexe ist erst einmal zu aufgebracht, um zu fliehen.

Linna verbrachte die Nacht auf dem Ritualplatz im Wald, um für Praiothars Liebe zu beten. Am Morgen wurde sie, noch bevor sie die Hütte betreten konnte, von Tzivesta abgefangen und ließ sich von ihren Lügen vergiften. Von Erlwiddas Tod weiß sie bisher noch nichts.

Linnas weiteres Verhalten ist von den Helden abhängig: Zwischen der Einsicht, dass Tzivesta sie belog und sogar ihre Ziehmutter tötete, und Eifersucht gepaart mit jugendlichem Trotz ist alles möglich. Im besten Fall führt Linna die Helden zur Wassermühle, im schlimmsten versucht sie zu fliehen und verlässt Weiden für immer.

Böse Hexen

An der Wassermühle werden die Abenteurer bereits erwartet, denn die Schleiereule *Vulcomar* warnt die Hexen vor und ein Kampf scheint unvermeidbar. Wenn Jora jedoch überzeugt werden kann, dass Tzivesta Erlwidda ermordet hat (*Überzeugen*-Probe –5; falls Linna mitkam: –2), wendet sie sich gegen ihre Freundin. Denn trotz Erlwiddas Verrat: Sie war eine von ihnen. In diesem Fall greift Tzivesta allein die Helden an, doch statt ihr im Notfall dennoch beizustehen, nutzt Jora ihre Chance zur Flucht.

Egal ob allein oder zweit: Die Hexen hatten Zeit sich vorzubereiten. Schutzzauber sind gesprochen, Alchemica (Heil- & Zaubersäfte) vorbereitet und Joras Armbrust ist gespannt. Sie werden nach Möglichkeit den Nahkampf meiden, den Helden mit Zaubern zusetzen und das Gelände nutzen. Sobald eine Hexe ausgeschaltet wird, versucht die andere zu fliehen.

Jora				Tzivesta			
MU	16	FF	11	MU	13	FF	15
KL	12	GE	14	KL	14	GE	12
IN	14	KO	13	IN	15	KO	12
CH	15	KK	12	CH	16	KK	11
LeP	34	SK	2	LeP	29	SK	2
AsP	36	INI	15	AsP	40	INI	13
RS/BE2/1		ZK	1	RS/BE0		ZK	1
Schicksalspunkte: 3				Schicksalspunkte: 2			
Sonderfertigkeiten (Auswahl): Anführer, Aufmerksamkeit, Aura verbergen, Finte I, Parade verbessern, Schmerzen unterdrücken				Sonderfertigkeiten Auswahl): Charisma verbessern, Eiserner Wille II, Intuition verbessern, Verbotene Pforten			

Kampftechniken: Armbrüste 13 (Leichte Armbrust, W6+6), Schwerter 15/9 (Säbel, W6+3/Holzschild)

Zauber (Auswahl): Armatruz 9, Blitz 9, Hexenkrallen 6, Hexenschuss (Fluch) 8, Katzenaugen 5

Kampftechniken: Dolche 11/6 (Schwerer Dolch, W6+2), Stangenwaffen 12/7 (Kampfstab, W6+2)

Zauber (Auswahl): Bannbaladin 10, Blitz 6, Große Gier 8, Harmlose Gestalt 8, Katzenaugen 6, Pestilenz (Fluch) 7, Radau 7, Zunge lähmen (Fluch) 6

Der Mühen Lohn

Praiothar wird den Helden für die Aufklärung von Brand und Mord danken und ihnen überlebende Täterinnen abnehmen, damit sie einen gerechten Prozess bekommen. Auch Knorrhold und Fardune danken, die Hexe fühlt sich durch die Ereignisse in ihrer Lebensweise bestärkt. Linna wird entweder den Platz ihrer Ziehmutter als Heilerin einnehmen oder Abenteurerin werden. Falls Jora entkommen ist, wird sie aufgrund der Ereignisse mit ihrem Weltbild hadern und eine sehr lange Zeit in einem neuen Exil verbringen. Die Helden haben sich auf jeden Fall **20 AP** verdient.

Dramatis Personae

Jora Hollerwede

Jora (*996 BF) teilte die Menschen schon immer in *Schwestern* und *Feinde* ein und das Eingreifen der Bannstrahler hatte sie darin bestärkt. Nach ihrer Flucht wurde Rache ihr einziges Lebensziel und ihre Freundschaft mit Tzivesta ist für sie ein Zeichen Satuaris, dass ihr eingeschlagener Pfad der richtige ist – im Gegensatz zu Fardunes Traum vom friedlichen Zusammenleben. Schließlich haben die letzten Jahrhunderte bewiesen, dass Hexen niemandem trauen können.

Ihre Tarnung als Kopfgeldjägerin ist zweckmäßig, denn unter einer Rüstung vermutet man selten eine Hexe. Dank der verhüllten Aura ist sie nur schwer als magisch zu erkennen.

Fluggerät: verstärkter Holzschild

Vertrauter: Schleiereule Vulcomar

Tzivesta Calvarex

Die Brabakerin (*1001 BF) sieht sich als Puppenspielerin in einer Welt voller Mirhamionetten, doch das Stück langweilt sie. Ihre Freundschaft zu Jora ist echt, aber als Künstlerin des Intrigenspiels will sie nicht bloß nach Plan agieren.

Fluggerät: Alchemistenkoffer

Vertrauter: Rote Jungfer Tuca

Praiothar Sonnenfeuer

Der junge Priester (*1013 BF) stammt ursprünglich aus Punin, ist erst seit einem Jahr in Auenkoppen und möchte der Verantwortung eines eigenen Tempels gerecht werden. Er gehört den Prinzipisten (**WdG 38, Quanionsqueste 222**) an, ist freundlich, manchmal etwas schusselig, und glaubt an das Gute im Menschen, denn Praios' Sonne leuchtet im Herzen eines jeden Gläubigen. Deshalb sucht er auch den Dialog mit den regionalen Hexen.

Fardune Heidam

Fardune (*979 BF) stammt zwar gebürtig aus Weiden, doch reiste sie ihr Leben lang durch Aventurien, um die verschiedenen Völker und ihre Sitten zu erforschen. Heim kehrte sie, um in der ländliche Ruhe ihr großes Werk endlich zu vollenden: *Der Firnbär mit den Mohassins: Aventuriens Völker*. In Aranien lernte sie, stolz auf ihr hexisches Wesen zu sein, weshalb sich Fardune nicht länger verbirgt. Außerdem macht sie sich für einen offenen Wissensaustausch stark und wer Vertrauen wünscht, muss Vertrauen schenken. Sie übernahm die Zirkelführung von Erlwidda, die diese Position ohnehin nie haben wollte.

Fluggerät: große Truhe

Vertrauter: Nesselvipser Matrix

Erlwidda Ginsterbach

Erlwidda (*976 BF) ist die typische Hexe alter Märchen: alt, bucklig und mürrisch. Sie lebt als Kräuterfrau am Waldrand und kaum ein Kind in Auenkopen hat nicht bereits als Mutprobe ein Minzblatt aus ihrem Garten gestohlen. Auch wenn die Dörfler sie als Heilerin schätzen, nur in Gelda fand sie eine wahre Freundin.

Erlwidda schämt sich noch immer für ihren Verrat an Olgrida und hasst Praiothar deshalb umso mehr, denn schließlich starb Olgrida in Praios' Namen. Als Buße hat sie Lintraude (ihre Mutter gab ihr einen guten, weidener Namen – da gibt es keinen Grund für Abkürzungen) wie eine Tochter großgezogen.

Fluggerät: Besen (da ist sie sehr traditionell)

Vertrauter: Erdkröte Walla

Lintraude „Linna“ Grahnwald

Linna (*1019 BF) ist ein unglückliches Mädchen, hat sie ihren Platz in Auenkopen doch noch nicht gefunden. Einerseits möchte sie den Tod ihrer Mutter rächen, andererseits mag sie die Menschen des Dorfes. Sie will die gesamte Praioskirche für dieses Verbrechen hassen und hat sich doch in Praiothar verliebt. Ihre Unsicherheit macht sie leicht beeinflussbar, was Tzivesta zu nutzen weiß.

Fluggerät: Holzscheit (als Gedenken an ihre Mutter; sie bereute es schon nach dem ersten Flug, ist aber noch zu stur ihren Fehler einzugestehen)

Vertrauter: noch keiner

Knorrhoid Obertann

Der Dorfschulze (*978 BF) ist scheinbar ein fröhlicher Mann, doch leidet er sehr unter seiner Kinderlosigkeit, für die er die Hexen verantwortlich macht. Einzig Erlwidda kann er respektieren, bewies sie ihm doch, dass ihr die Menschen in Auenkopen am Herzen liegen.

Anhang

Schwelende Glut – Beziehungsdiagramm

