

# *Feenlicht-Erlebnisse*

Begebenheiten in einem Rollenspiel mit Charakter



## ZEIT DES LERNENS

Version 1.3

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2015 Lil Gleiß  
Version 1.3

Autor: Lil Gleiß  
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen:  
feenlicht.rp@gmail.com  
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Zeit des Lernens von Lil Gleiß steht unter einer  
Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.  
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

# Inhalt

EINLEITUNG.....	4	Aufgaben	28
Allgemeines.....	4	Abend	29
Spielleiter	4	Zeit des Lernens.....	29
Spieler	4	Geländelauf	29
Rollenspiel ist Gemeinschaftsar-	4	Turnübungen	29
beit	4	Bogenschießen	30
Zum Kartenmaterial	4	Lernstunden	30
Textarten	5	Übungen mit dem Holzstab	30
Zeit des Lernens.....	6	Fortschritte	30
Zusammenfassung	6	Teorgens Prüfung.....	31
Struktur	7	Der Morgen	31
VORBEREITUNGEN.....	8	Die Halle	31
Spielerfiguren.....	8	Die Prüfung und ihre Folgen	32
Theardin - Ein Lausbub	8	Rückkehr nach Weisheit	33
Bullwei - Ein Abenteurer?	9	Abreise.....	33
Lenthian - ein wenig dick	10	Minschlan und Teorgen	33
Amee - ehemalige Sklavin	10	Grinulf und Kundahan	33
Andere Möglichkeiten	10	Neugierde.....	34
Weitere Vorbereitungen.....	11	Schlüssel und Schlösser	34
ZUSAMMENKUNFT.....	12	Kletterpartie oder Steinwurf	34
Vorbemerkungen.....	12	Vorbereitungen und Ausrüstung	34
Ungeduld.....	12	Folgen.....	35
Zu den Traditionen in Weisheit	13	Minimalstrafe	35
Erschöpfung.....	13	Maximalstrafe	35
Das Haus auf der Klippe	14	Zu wenig Anweisungen?	35
Herausforderung.....	14	BILDER UND KARTEN.....	36
Freiheit.....	15	Steinhaus auf der Klippe	36
PERSONEN.....	17	Blick über das Plateau	36
Vorbemerkungen.....	17	Übersichtskarte	37
Asjalvin i'shani Dichen.....	18	Haupthaus - Erdgeschoss	38
Ganin und Gison.....	18	Haupthaus - 1. Stock	38
Grinulf.....	19	Haupthaus - Dachgeschoss	39
Kundahan.....	19	Haupthaus - Keller	39
Inarkin.....	20	Scheune	40
Minschlan.....	20	Die Halle in der Ruine	40
Ronar.....	21	Die Halle - Außenansicht	41
Teorgen.....	21	HANDLUNG.....	23
Ynith.....	22	Vorbemerkung.....	23
		Erster Tag.....	23
		Erwachen	23
		Ynith	23
		Zweiter Tag.....	24
		Das Plateau	24
		Weisheit	24
		Ankunft	24
		Haupthaus	25
		Garten	26
		Scheune	27
		Umgebung	27
		Abendritual	27
		Dritter Tag.....	28
		Beratung	28

# Einleitung

Zusammenfassung und Zielpublikum

## ALLGEMEINES

Informationen zu Feenlicht-Erlebnissen im Allgemeinen

In Feenlicht können spannende Geschichten erlebt werden, die den Einsatz von Heldenmut, List und Kampfgeschick erfordern. Es gibt aber so viele andere Begebenheiten, die für einen interessanten Spieltag sorgen können, dass die Bezeichnung „Abenteurer“ bewusst vermieden wurde. Es wird sicherlich Feenlicht-Erlebnisse geben, in denen es um Leben und Tod geht, in anderen wird vielleicht kein einziges Mal eine Waffe gezogen und trotzdem ist die Geschichte spannend.

In vielen anderen Spielsystemen sind Abenteuer von einem roten Faden durchzogen, an dem sich die Handlung weiterentwickelt, vorangetrieben vom Spielleiter. Das macht das Erlebnis dicht und sorgt für beständige Abwechslung. Auf der anderen Seite macht es ein Ausbrechen aus der vorgegebenen Bahn schwierig. Feenlicht ist eher darauf angelegt, eine Situation darzustellen, aus der sich dann eine Geschichte ergeben kann, aber nicht zwingend muss.

### Spielleiter

Spielern und Spielleiter sollte klar sein, auf was sie sich da einlassen. Dem Spielleiter verlangt es mehr Flexibilität und Übersicht ab. Er kann nicht nach einem festen Plan vorgehen, sondern muss die NSC (Nicht Spieler Charaktere) nach ihrem jeweiligen Charakter reagieren lassen. Die Informationen in einer Beschreibung wie der hier vorliegenden können nie alle Eventualitäten abdecken.

Zu vermeiden ist ein Zustand, bei dem die Spieler das Gefühl bekommen, alle anderen Figuren hätten nur auf sie gewartet. Der Wirt im Gasthaus ist untätig, bis er von einem Spieler angesprochen wird. Der Diebstahl geschieht genau unter den Augen der Freunde oder die Wache pickt sich natürlich den einen Mitspieler heraus, der etwas Illegales in seinem Rucksack dabei hat.

Natürlich sind die Spielerfiguren eher die, welche interessante und aufregende Dinge erleben, aber sie sind dennoch nicht der einzige Aktivposten dieser Welt. Ihre Umgebung lebt und ist aktiv.

Lassen Sie Ihre Spieler dieses Leben spüren durch all die vielen Kleinigkeiten, die um sie herum pas-

sieren. Dann wird es kniffliger, aber auch interessanter, das was von Bedeutung ist, herauszufiltern.

### Spieler

In einem typischen Feenlicht Erlebnis trägt der Spielleiter immer noch die Hauptlast, was die Entwicklung der Geschichte betrifft, aber sie liegt bei weitem nicht nur bei ihm. Den Spielern muss klar sein, dass sich die Welt nicht aus den Angeln heben wird, wenn sie nur lange genug auf jener Bank an der Ecke sitzen und darauf warten.

Es drängen sich die Wagen in der Gasse zum grünen Markt. Bei den Wartenden macht sich Murren und Schimpfen breit. Man kann nun abwarten, bis es doch weiter geht, oder man kann nachsehen, was da los ist. Da ist einem Bauern mitten auf der Kreuzung die Achse gebrochen und dieser streitet sich gerade heftig mit drei Stadtwächtern, die seinen Wagen zum Wohle der Allgemeinheit erst mal zur Seite kippen und damit aus dem Weg haben wollen. Allein diesen Konflikt zu lösen kann eine interessante kleine Geschichte ergeben. Im Anschluss sitzt man vielleicht noch mit dem Bauern in einem Wirtshaus oder man plaudert noch mit einem der Wächter und der Spielleiter hat die Chance, eine weitere Geschichte anzudeuten.

Vielleicht kümmern sich die Spielfiguren auch gar nicht um die Sache und gehen ihren eigenen Interessen nach. Die Welt wird sich weiter bewegen, so oder so. Jeder Spieler kann und soll seinen Charakter so reagieren lassen, dass er sich „richtig“ und lebendig anfühlt.

### Rollenspiel ist Gemeinschaftsarbeit

Zusammenfassend: Rollenspiel in Feenlicht ist das gemeinsame Erleben einer Geschichte. Der Spielleiter mag die meisten Fäden in der Hand haben, aber es sind nie alle Details, die er lenkt. Der Spieler auf der anderen Seite sollte nicht erwarten, berieselt zu werden, sondern sich in seine Rolle stürzen, sie überzeugt verkörpern, dann „sehen“ auch seine Mitspieler inklusive Spielleiter ein konsistentes Bild. Allein aus den Aktionen und Reaktionen kann sich so eine Geschichte entwickeln, eine Rege ist dann gar nicht notwendig.

### Zum Kartenmaterial

Karten sind Orientierungshilfen. Sie können und sollen eine detaillierte Darstellung nicht ersetzen.

klar machen, aber die Möbel, Pflanzen oder Felsen sind als Symbole zu betrachten, ähnlich wie in einer normalen Karte.

Ein guter Freund, der immer wieder dieses Spielsystem mit seinen Gedanken weiter gebracht hat, formulierte es ungefähr so:

Eine Karte soll die Phantasie beflügeln, indem sie nicht zu viel vorgibt. Gerade das leistet eine als Skizze angelegte Karte perfekt. Eine zu realistische Darstellung kann zwei Wirkungen haben:

a) Wenn nur wenige Details enthalten sind, wirkt die Darstellung künstlich und steril und vermittelt eine "Spiel"-Welt ohne Leben.

b) Wenn viele liebevoll arrangierte Details enthalten sind, wirkt die Darstellung zwar authentisch und lebendig, aber der Spieler, der keine Beziehung zu all diesen Details hat, fühlt sich als Aussenstehender, der den Lebensraum eines anderen betrachtet.

Ein anderer Aspekt: Als Teil einer - in der Regel auf Papier vorliegenden - Beschreibung wirkt eine Zeichnung eher wie ein Entwurf, der geradezu einlädt, darin herum zu kritzeln, etwas hinzuzufügen, eigenes Leben hinein zu bringen. Ein perfektes realistisches Bild ist dagegen endgültig und behindert die Entwicklung eigener Ideen.

In diesem Sinne verwendet sind Karten sicherlich hilfreich. Alle Karten, die innerhalb der Beschreibungen auftauchen sind am Ende dieses Werkes noch einmal in groß zu finden. Vor allem die Karten der Innenräume können so auch als Anschauungsmaterial für Spieler genutzt werden.

Bei Gebietskarten, noch mehr aber bei Landkarten ist dagegen Vorsicht angesagt. Die Spielfiguren werden nie Überblick erhalten können, wie ihn eine Landkarte bietet, weder was die Genauigkeit, noch was die Vollständigkeit betrifft. Lassen Sie sie die Welt aus der Ich-Perspektive entdecken, wobei solche Karten eher störend sein können.

Vor allem bei den Gebietskarten wurde auf zu viel Farbe gezielt verzichtet. So sind eigene Ergänzungen in einem Ausdruck nach Belieben einfach unterzubringen.

## Textarten

Die folgenden Textformatierungen werden in diesem Werk immer wieder zum Einsatz kommen:

In Kästen wie diesem stehen Informationen direkt für Spieler, häufiger aber Texte, die man als Einstieg in eine Situation oder bei einer Schlüsselszene vorlesen kann (aber nicht muss).

Bereiche wie dieser dienen dazu, dem Spielleiter Hinweise zuzuflüstern. Auch wenn diese manchmal wie

verpflichtende Anweisungen klingen - sie sind es nicht.

Musik: Whistle while you work

Wird die Schrift in einer Regieanweisung blau, dann handelt es sich um einen Hinweis für passende Musik oder auch andere Medien zur Untermalung.

Mancher Spielleiter kombiniert Text, Bild und Musik, während andere zuerst den Text vorlesen und dann die Musik bei geschlossenen Augen wirken lassen. Wieder andere empfinden Bilder und Musik eher als störend. Probieren Sie aus, was Ihnen und Ihren Spielern am meisten liegt.

---

## ZEIT DES LERNENS

Wie aus jungen Menschen angehende Subtai werden

Charakter des Erlebnisses: Einstieg / Einzelerzählung

Die Geschichte könnte als Einstieg für eine Spielfigur dienen, ist aber ursprünglich als Einzelerlebnis gedacht.

Spieleranzahl: 2-4

Die Spielfiguren sind in ihrer groben Charakteristik vorgegeben und müssen nicht (können aber) regeltechnisch ausgearbeitet werden. Die Erzählung eignet sich gut für zeitlich versetzt eintreffende Mitspieler.

Erfahrung der Figuren: keine

Jugendliche ohne große Fähigkeiten (noch vor dem Anfangszustand für Spielfiguren nach Regelwerk)

Spielsituation: offen

Die Figuren können sich in einer relativ klar abgegrenzten Umgebung frei bewegen. Einige kleine Ereignisse liefern eine Rahmenhandlung, es ist aber keine konkrete Aufgabe zu lösen.

Anforderung an den Spielleiter: überschaubar

Die wenigen Beteiligten (ca. zehn NSC) der Geschichte müssen überzeugend und konsistent dargestellt werden. Da der Spielbereich abgegrenzt ist, ist nicht mit all zu viel notwendiger Improvisation zu rechnen.

Zeitaufwand: 1-3 Spieltage

Der offene Charakter der Geschichte läuft auch auf ein offenes Ende hinaus. Dieses kann relativ flexibel an verschiedenen Punkten gesetzt werden.

## Zusammenfassung

Sie sind nicht zahlreich und auch keine weltbewegende Macht, aber der Name ihres Ordens steht für den Schutz der Schwachen vor Ungerechtigkeit und Unterdrückung. Subtai umgibt der Mythos von überragendem Geschick im Kampf, den sie meist mit ihrer eigenwilligen Kombination aus Metallstange und Schwert führen. Wo sie auftauchen und sich zu erkennen geben, begegnen ihnen rechtschaffene Menschen im Allgemeinen mit Respekt.

Zahlreiche Gerüchte existieren über die geheimen Ausbildungsriten und die versteckten Versammlungsorte der Subtai. Nur Bruchstücke davon entsprechen der Wahrheit. Die Ritter selbst arbeiten konsequent darauf hin, diesen Zustand so zu belassen oder sogar noch zu fördern, denn ihr Ruf von enormer Kampfkraft, viel mehr aber noch ihre Arbeit im Verborgenen, bevor sie plötzlich ihr Gesicht zeigen, ist ihre größte Stärke. Für einen weltumgreifenden Kampf gegen das Böse ist ihre Anzahl viel zu klein.

Zeit des Lernens lässt die Spieler in die Rollen von Jugendlichen schlüpfen, die aus verschiedenen Umgebungen heraus den Kontakt zu einem oder einer Subtai fanden und sich nun am zentralen Ausbildungsort des Ordens treffen.

Das Erlebnis folgt den ersten Tagen der Ausbildung mitsamt der „Prüfung der eigenen Schwäche“, bei der die anwesenden Subtai eine Entscheidung fällen werden, ob es gut für die jungen Menschen ist, diesen harten und entbehrungsreichen Weg weiter zu gehen, oder besser nach Hause zurück zu kehren. In dieser Zeit lernen sich die Schüler gegenseitig kennen, Freundschaften und vielleicht auch kleine Aversionen entstehen, Pflichten sind zu erledigen und Neues ist zu erlernen.

Den jungen Menschen wird eventuell der Widerspruch zwischen dem so edlen Ruf der Subtai und der so banal ländlich einfachen Ausbildungsstätte nicht so recht einsichtig werden. Die Spieler dürfen mit ihnen erfahren, dass das Ansehen des Ordens ein fragiles Konstrukt ist. Wie geht man damit um, wenn die Lichtgestalten sich als ganz normale Menschen entpuppen?

Im Laufe der Ausbildung wird vielleicht doch klar, dass diese Menschen eine ganz eigene Größe besitzen. Diese besteht aber nicht aus Unbesiegbarekeit und Macht, sondern eher aus Disziplin, Treue, aber auch der Kraft, sich abzuwenden, wenn man weiß, nichts ändern zu können. Den Ruf der Subtai zu erhalten ist nicht eine Frage der Ehre, sondern eine Notwendigkeit für ihr Fortbestehen.

Deshalb gehört es zur Ausbildung der Ritter dazu, sich der eigenen Schwäche und Unvollkommenheit zu stellen. Nicht um sie auszumerzen, sondern um mit ihr leben zu lernen, ständig bemüht sich zu verbessern, obwohl man weiß, dass Perfektion ein nie erreichbarer Zustand ist.

Zu diesem Zweck wird ein Schüler, bevor er in den Rang eines Knappen erhoben wird und mit einem erfahrenen Subtai auf Wanderschaft gehen darf, vor die „Prüfung der Unvollkommenheit“ gestellt, bei der er vom dunkelsten Geheimnis des Ordens erfährt. Für gewöhnlich kommt es erst nach drei bis fünf Jahren zu diesem entscheidenden Moment.

Vielleicht treibt der jugendliche Leichtsinn die Spielerfiguren ja dazu, sich in dem Ort einzuschleichen, der dieser Prüfung gewidmet ist. Dann könnte das zu einem erschreckenden Erlebnis führen, dessen Konsequenzen für alle Beteiligten tiefgreifend sind.

Das Erlebnis führt in jedem Fall zu einem offenen Ende, bei dem man vielleicht erahnen kann, in welche Richtung die jungen Menschen sich weiterentwickeln könnten.

## Struktur

Dieses Erlebnis beginnt mit bis zu vier kleinen Vorgeschichten, die die Spielfiguren bis zum eigentlichen Ort des Geschehens begleiten. Ob bei diesen Einzelgeschichten die anderen Spieler lauschen dürfen, oder ob man sie vorher mit den einzelnen Spielern in Einzelsitzung durchspielt, ist Geschmacksache.

Es schließt sich eine Beschreibung aller auftretenden Personen an, gefolgt von einem möglichen zeitlichen Ablauf.

Die Beschreibung der verschiedenen Orte wurde in den zeitlichen Ablauf an passender Stelle integriert, wo sie am ehesten zum ersten Mal notwendig wird. Das Gut, auf dem sich die Haupthandlung abspielt, ist beim zweiten Tag beschrieben; die Halle, in der die Prüfung der Unvollkommenheit stattfindet, ist unter Teorgens Prüfung zu finden.

---

# Vorbereitungen

Bevor es los geht

## Spielerfiguren

Vorgesehen sind in diesem Erlebnis bis zu vier Figuren. Die Anzahl kann bei Bedarf aber auch erhöht werden. Es handelt sich um einen Schüler, der sich bereits seit einem knappen Jahr in Weisheit, dem Ausbildungsort, befindet. Hinzu kommen bis zu drei neue Schüler, die erst nach und nach eintreffen werden.

Sollten die Begabungen und Fertigkeiten der Spielerfiguren ausgearbeitet werden (was nicht zwingend notwendig ist), so sollte man die Begabung Beidhändigkeit bei allen angehenden Subtai nicht vergessen. Dass diese mit den aktuellen Werten nicht erlaubt ist, spielt dabei keine Rolle.

Versuchen Sie dezent, Ihre Spieler über die grundlegende Einstellung der Spielfiguren zu befragen. Zu Beginn der Geschichte wird Ynith, ein besonderes Mädchen auftauchen. Sie kann solche Dinge spüren. Je besser Sie sich jetzt ein Bild vom Inneren der Spielfiguren machen, um so besser können Sie später die Reaktionen der nur scheinbar jungen Ynith auf die neuen Schüler darstellen.

## Theardin - Ein Lausbub

Es darf sich hier auch um ein Lausmädchen handeln und natürlich kann der Name geändert werden. Allerdings wird dem Spielleiter dann beständiges Umdenken abverlangt, denn in den nachfolgenden Texten bleibt es bei Theardin.

Vorgeschlagene Werte:

Körperkraft: 6  
Ausdauer: 6  
Behändigkeit: 9  
Beweglichkeit: 8  
Auffassungsgabe: 10  
Psyche: 7  
Erscheinung: 10

Alter: 13

Theardin ist ein Junge der Alimshai, des Reitervolkes im Süden. Er hat für sein Alter einen aufgeweckten Verstand und ist der beginnenden Pubertät entsprechend etwas vorlaut und besserwisserisch. Er ist schier unverbesserlich neugierig und steckt seine Nase gerne auch in Dinge die ihn nichts angehen.

Die Ausbilder von Weisheit sehen Potenzial in ihm, das aber noch reifen muss. Gerade seine Eigenschaft, nicht locker zu lassen und immer auch die Gründe hinter einer Tat, einer Eigenheit oder auch einer Lektion im Training kennen zu wollen, zeichnen ihn als zukünftigen Subtai aus.

## Spielerwahl

Der Spieler von Theardin sollte selbst eine Portion Neugier mitbringen, oder diese überzeugend verkörpern können. Der freche Junge bekommt vor Beginn des Spieltages Informationen, die er nach Belieben weiter geben kann. So weiß nur er von Beginn an von der Halle in der alten Ruine, in der „die Prüfung“ für angehende Knappen stattfindet.

Als Spielleiter sollte man ein dortiges Nachforschen nicht forcieren, in Theardin aber ein größeres Potenzial für Unfug in diese Richtung anlegen. Es mag auch sein, dass der Junge nur Informationsquelle ist, die die Neugierde anderer anfacht.

Nochmal: Es muss nicht zu einem Einbruch in der Halle kommen, vielleicht ergibt sich ein wunderbarer Spieltag, ohne dass dieser Ort je Erwähnung findet. Die Figur Theardins sollte jedoch auf keinen Fall mit einem Spieler besetzt werden, der alle Informationen hütet wie einen Schatz.

## Vorwissen

Man kann es gerne in eigenen Worten formulieren und vor allem ausschmücken, aber dies ist das, was Theardin mehr weiß als die anderen:

Weisheit ist nur einer von mehreren Ausbildungsorten der Subtai, aber nach allem was du weißt, ist es der wichtigste. Dass er irgendwo im Südosten der so genannten Drei Spitzen liegt, ist an jedem Tag mit einigermaßen klarer Sicht erkennbar. Wo genau sich das Plateau befindet, auf dem sich Weisheit mit seinen kleinen Feldern, der Farm und den Ruinen ausbreitet, das ist dir nicht vollkommen klar.

Weisheit selbst besteht aus einem wieder hergerichteten uralten Gutshaus und einer großen Scheune mit Stall. Hinter dem Haus befindet sich eine einfache Schmiede. Im Garten wachsen diverse Gemüsesorten und Kräuter und in einem Pferch im Nordteil ist eine kleine Schafherde untergebracht, die jeden Tag auf die Weide zu führen ist.

Es gibt auch ein gutes Dutzend Hühner samt Hahn. Desweiteren finden sich zahlreiche Obstbäume auf dem Plateau, was den großen Anteil an Obst bei der Ernährung hier erklärt (frisch oder getrocknet).

Im Moment leben mit dir sieben Personen in Weisheit:

**Inarkin**, der Meister des Hauses und damit der momentane Ausbilder der Schüler, wobei weitere anwesende Subtai immer auch ihren Teil zur Ausbildung beisteuern. Er ist knapp 60 Jahre alt, aber nach wie vor kräftig und vor allem flott mit den beiden Waffen. Für deine Streiche besitzt er nur begrenzte Geduld.

**Minschlan** ist ein junger Subtairitter, der genau wie du aus Alimshai stammt, was seine etwas dunklere Hautfarbe und den Rotstich in den Haaren erklärt. Er ist seit gut zwei Monaten hier und soll bald Teorgen mit sich nehmen.

**Teorgen** hat seine Ausbildung demnächst abgeschlossen und soll dann Minschlans erste Knappe werden. Der 18 Jahre alte Schüler hat dir so manches beigebracht, was Inarkins harte Lektionen nicht in deinen Kopf bekommen wollten. Wo der Meister des Hauses bei deinen Scherzen finster blickt, da zeigt Teorgen oft ein Schmunzeln.

**Ganin** und **Gison** sind Zwillingsbrüder und Vollwaisen. Sie sind ein Stück älter als du und verpassen dir schon auch mal eine Kopfnuss, wenn du dein vorlautes Mundwerk mal wieder nicht ganz unter Kontrolle hast. Wie Zwillinge nunmal sind, stecken sie meist zu zweit zusammen, was Inarkin aber missbilligt.

**Ronar** ist jetzt wie du demnächst im zweiten Jahr in Weisheit. Er ist ein wenig älter und dummerweise auch begabter als du, was den Umgang mit Schwert und Stange betrifft (es wird Zeit, dass hier jemand auftaucht, der noch weniger Ahnung hat als du).

Dann wäre da noch **Ynith**, das Mädchen von kaum mehr als sieben Jahren. Kastanienfarbenes Haar, helle Haut und ein Gesicht, das von winzig kleinen, dafür um so zahlreicheren Sommersprossen übersät ist. Ynith kommt und geht wie sie will, man trifft sie aber meist draußen in den Wiesen. Zuerst gesehen hast du sie in dem kleinen Steinhaus auf den Klippen, als du in Weisheit ankamst.

Alle Subtai behandeln das kleine lebhaftes Mädchen mit Respekt, niemand schreibt ihr im Gegensatz zu dir vor, was sie zu tun oder zu lassen hat. So recht schlau wirst du aus ihr bisher nicht. Dann wäre da auch noch die Behauptung Teorgens, dass Ynith schon hier herumgesprungen sei, als er in Weisheit ankam. Völliger Blödsinn, da war sie ja kaum zwei Jahre alt.

## Bullwei - Ein Abenteurer?

Im Gegensatz zu Theardin herrscht hier auch im Bezug auf den Charakter weitestgehend Gestaltungsfreiheit. Die weiter unten folgenden Anmerkungen sind ein Vorschlag.

Vorgeschlagene Werte:

Körperkraft: 5  
Ausdauer: 7  
Behändigkeit: 7  
Beweglichkeit: 6  
Auffassungsgabe: 8  
Psyche: 11  
Erscheinung: 8  
Alter: 11

Bullwei stammt aus dem Matriarchat von Elonel und wollte unbedingt dem durchreisenden Subtai folgen. Er ist vermutlich ehrgeizig und besitzt einen starken Willen, aber auch Pflichtgefühl. Vielleicht hat er es allein durch seine Hartnäckigkeit geschafft, dass ihn Grinulf, diese beeindruckende kräftige Version eines Subtai, schließlich mitgenommen hat.

## Spielerwahl

Ein Spieler, der eine gewisse Hartnäckigkeit besitzt oder darstellen kann, wäre gut geeignet, aber Bullwei kann problemlos an andere Vorstellungen angepasst werden.

Klammern Sie sich als Spielleiter nicht zu sehr an die obigen Ideen einer Vorgeschichte. Dieses Erlebnis wird gerade durch einen bunten Mix von Charakteren interessant. Gut, wenn der Spieler ganz eigene Vorstellungen einbringt. Diese sollten natürlich mit einer möglichen Zukunft als Subtai in Einklang zu bringen sein.

Später folgt noch die Prüfung der eigenen Schwäche, die bei einem anderen Bullwei angepasst werden muss.

## Lenthian - ein wenig dick

Auch hier war es vermutlich ein tiefer Wunsch und nicht eine Fügung des Schicksals, die den jungen Menschen auf den Weg der Subtai brachte. Lenthian ist vor allem körperlich nicht die Idealvorstellung eines angehenden Subtai.

### Vorgeschlagene Werte:

Körperkraft: 5  
Ausdauer: 3  
Behändigkeit: 11  
Beweglichkeit: 5  
Auffassungsgabe: 14  
Psyche: 6  
Erscheinung: 6  
  
Alter: 14

In seinem Dorf ist Lenthian der meistverspottete Junge, denn er liest und liest, was auch immer ihm in die Finger kommt. Auch viele Erwachsene halten den Jungen für einen Träumer. Nur seine Eltern sind wahrlich stolz auf ihn. Er hat die Aufnahmeprüfung für die Universität erfolgreich absolviert und soll nun der erste Gebildete aus dieser Familie werden.

Lenthian ist darüber todunglücklich, er will die Welt sehen. Er wusste, dass man es ihm nie erlauben würde, dem gealterten aber rüstigen Subtai zu folgen, der aus den Grauen Bergen herab kam. Also versteckte er sich auf dem Wagen, mit dem dieser gen Süden fuhr und folgte ihm dann in Maiber Tog durch die Stadt und schließlich in die Wildnis.

Auch hier kann der Spieler die Details in Absprache mit dem Spielleiter selbst zusammensetzen. Der Punkt, dass Lenthian weggelaufen ist, sollte aber bleiben. Der erfahrene Kundahan hatte Weisheit als Ziel und konnte nicht bis nach Tolowan zurückreisen, um den Jungen zurück zu bringen. Außerdem war die Tatsache, dass ihm dieser unbemerkt folgen konnte, recht beeindruckend. Er wird den dicklichen Jungen auf die Probe stellen, wie sich weiter unten zeigen wird.

### Spielerwahl

Der klassische Traum vom untergebutterten und unterschätzten Jungen kann hier wahr werden. Der Spieler sollte aber in der Lage sein, ein hartes Urteil über Schwächen seiner Spielfigur nicht auf sich selbst zu beziehen.

---

## Ämee - ehemalige Sklavin

Die älteste der neuen Schüler kann natürlich auch männlich sein.

### Vorgeschlagene Werte:

Körperkraft: 9  
Ausdauer: 9  
Behändigkeit: 8  
Beweglichkeit: 8  
Auffassungsgabe: 6  
Psyche: 7  
Erscheinung: 9  
  
Alter: 16

Ämee wurde von einer Subtai mit diversen weiteren Sklaven befreit. Details dieser Geschichte werden im Einstieg für den zugehörigen Spieler zu erleben sein. Ihre Herkunft sorgt für diverse Widersprüche. So ist sie für ihr Alter und ihr Geschlecht ausgesprochen zäh und hart im Nehmen, was körperliche Qualen angeht. Tief drinnen ist sie aber verletzlich und leidet aus tiefster Seele mit, wenn anderen Unrecht angetan wird. Andererseits hat sie lernen müssen eben diesen Schmerz tief in sich zu verbergen. Der Reflex zu gehorchen ist ihr buchstäblich ins Fleisch gepeitscht worden.

### Spielerwahl

Ämee sollte von jemandem gespielt werden, der sich in die Widersprüche, die die angehende Frau ausmachen, hineindenken kann. Wie genau man das umsetzt ist nicht festgelegt, sollte aber spürbar werden. Ämee wird sicher nicht hochnäsig, herrisch oder aggressiv reagieren, sondern sich in sich zurückziehen. Scharf geäußerten Befehlen gehorcht sie im ersten Moment fast instinktiv.

Mit sechzehn Jahren würde man die ehemalige Sklavin in unserer Welt noch als Mädchen bezeichnen, bei ihrer Geschichte in einer Welt wie der von Feenlicht war sie gezwungen, frühzeitig erwachsen zu werden.

---

### Andere Möglichkeiten

Wie schon mehrfach angemerkt können die obigen Vorschläge in großen Bereichen angepasst oder neu gestrickt werden. Es ist nur für den Einstieg in die Erlebnisse zu prüfen, ob die kleinen Einzelgeschichten zu Beginn noch zu den Personen passen oder neu geschrieben werden müssen.

---

## Weitere Vorbereitungen

Für Zeit des Lernens gilt in besonderem Maße: Ein Spielleiter muss sich das gesamte Erlebnis vor Beginn durchgelesen haben. Je nach Vorliebe dürfte es sinnvoll sein, zu den vorkommenden Personen kleine Notizen zu machen oder sich deren Beziehungen in einem simplen Diagramm noch einmal zu vergegenwärtigen (einen entsprechenden Versuch dazu finden Sie am Beginn des Kapitels zu den Personen).

Wenn die Kürze solcher Notizen dafür sorgt, dass man die verschiedenen Personen als glaubhafte Charaktere verkörpern kann, dann sind Abweichungen von der Originalbeschreibung in diesen Texten problemlos zu verschmerzen. Wenn Inarkin sich im Spiel deutlich strikter entwickelt als weiter unten beschrieben, dann ist das kein Problem. Hauptsache, die Spieler nehmen ihn als Persönlichkeit mit klarem Charakter wahr.

---

# Zusammenkunft

Kleine Einführungen für die vier Spielerfiguren

## Vorbemerkungen

Jeder Spieler bekommt eine einleitende Geschichte, die hilft, sich in die Figur einzufühlen. Dies sind Erzählungen und nur wenig auf Eigeninitiative ausgelegt. Es kann natürlich trotzdem bereits ins Rollenspiel übergegangen werden.

Ob alle mitbekommen sollen, was ihre Partner erleben, oder ob das später zum Thema für Erzählungen wird, kann man flexibel handhaben. Es eröffnet sich hier auch die Chance, schon mal anzufangen, wenn es eine jener Spielrunden ist, bei denen die Teilnehmer zeitlich versetzt eintrudeln.

Die Reihenfolge der kleinen Vorgeschichten ist prinzipiell frei wählbar. Verwendet man sie so, wie sie diesem Abschnitt aufeinander folgen, dann geht man vom Ziel der Reisen aus und geht von dort schrittweise in die Vergangenheit, wobei sich die Geschichten zeitlich ein wenig überschneiden.

---

## UNGEDULD

Theardins Hoffnung auf jüngere Schüler

Wie auch sonst kann der folgende Text einfach vorgelesen werden. Lebendiger wird es, wenn man den vorhandenen Personen eigene Worte in den Mund legt. Dazu sollte man sich natürlich über diese im nächsten Kapitel belesen haben.

Die Vorgeschichte von Theardin dürfte am meisten Möglichkeiten für offenere Gestaltung bieten, denn der Schauplatz seines Prologs ist ausgearbeitet.

Draußen ist die Sonne noch nicht aufgegangen, aber durch die Fenster auf der Südseite kann man bereits erkennen, dass der Himmel sich langsam blau verfärbt. Der Schein des Feuers im Kamin taucht die Küche im Kontrast dazu in ein warmes Licht. Nur zwei Talgkerzen spenden ein wenig zusätzliche Helligkeit beim Morgenmahl.

„Heute kommen die Neuen, ja?“, irgendwie schaffst du es, beim Reden gleichzeitig die eingeweichten Haferflocken in dich hinein zu schaufeln. So ein Mundwerk, das nie still steht, braucht schließlich Nachschub an Energie.

Dass dabei ein wenig von deiner Mahlzeit hübsche kleine Sprenkel auf der Tischplatte hinterlässt, stört dich wenig.

Teorgen verpasst dir einen freundschaftlichen Remppler mit dem Ellbogen: „Endlich jemand, der noch weniger Ahnung davon hat, dass das spitze Schwertende von einem weg zeigen sollte, hm?“ Der angehende Knappe wuschelt dir durch die Haare und lacht.

Vielleicht hat der Spieler Lust auf ein paar Widerworte, vielleicht lässt er es aber auch und nimmt dem Älteren den Scherz nicht krumm.

Inarkin brummt nur einmal kurz, während er kaut und schenkt dir dabei jenen Blick, der klar macht, dass bald die Zeit fürs Essen abgelaufen ist - speziell für Leute, die zu viel plappern. Schnell schaufelst du dir noch mal aus dem Topf in der Tischmitte nach und beförderst diese zweite Portion im Rekordtempo in deinen Bauch.

Als alle Schüsseln leer sind, teilt Inarkin die Aufgaben für den kommenden Tag zu. Du sollst die Küche in Schuss bringen und dann oben aus der kleinen Luke aufs Dach klettern (gesichert von Ronar) und nachsehen, was mit der Regenrinne auf der Südostseite los ist. Gestern bei dem starken Regen kam da ein kleiner Wasserfall herunter.

Du möchtest schon vor Freude einen kleinen Hupfer machen, denn vom Dach aus kann man über das halbe Plateau sehen. Dadurch entgeht einem bestimmt nicht die Ankunft Reisender. Aber wie so oft scheint es, als könne Inarkin Gedanken lesen: „Das dürfte nicht lange dauern, dann kannst du dich mit den Zwillingen auf die Suche nach dem trächtigen Schaf machen, das beim Sturm auf und davon ist. Das ist eine gute Gelegenheit, um das Fährtenlesen zu üben.“

## Weiterer Tagesverlauf

Die Dachrinne ist lediglich mit Blättern und Dreck verstopft und schnell gereinigt. Das Klettern auf dem Dach kann man ausspielen oder überspringen. Ebenso ist die Suche nach „Granitschädel“, diesem Sturkopf eines Schafs, keine große Sache.

In beiden Fällen gibt es Möglichkeiten, die Aufgabe etwas in die Länge zu ziehen, oder die Suche nach dem Schaf in Richtung des Steinhauses an den Klippen zu lenken, wodurch man „rein zufällig“ doch als erster die Neuankömmlinge zu Gesicht bekommen könnte. So es machbar ist, wird Inarkin aber verhindern, dass Theardin die Befriedigung seiner Neugierde beschleunigt.

## Zu den Traditionen in Weisheit

Es ist immer um die gleiche Zeit im Jahr, zu der sich Subtai, die mögliche Schüler ausfindig gemacht haben, hier oder in einem der anderen Ausbildungsorte treffen. Es gibt Ausnahmen, aber diese sind selten. Meist sind es mehrere der Ritter, die bei dieser Gelegenheit auch Neuigkeiten austauschen, gemeinsam die Ausbildung der Schüler beginnen und manchmal beschließen, den „Herrn des Hauses“ abzulösen, damit dieser wieder auf Wanderschaft gehen kann.

Im letzten Jahr kamen nur Theardin und Ronar hier an. Damals waren auch noch zwei Mädchen hier, die aber kurz darauf Weisheit verließen.

Das kleine Steingebäude am Rande der Klippen besitzt keine Fenster und dient für eine erste Vorentscheidung, wer hier bleiben wird und wer das Plateau nicht betreten darf. Zwei Dinge spielen dabei eine Rolle:

Zum einen die Absprache der angekommenen Subtai, während ihre Schützlinge schlafen. Viel wichtiger aber ist die Reaktion von Ynith, dem kleinen Mädchen, das weit mehr ist, als sie zu sein scheint. Sie besitzt ein bemerkenswertes Feingefühl für die Seele anderer und wenn sie einem potenziellen neuen Schüler traut, dann ist seine Aufnahme in Weisheit für gewöhnlich entschieden.

Mehr zu Ynith ist im nachfolgenden Kapitel mit den Personen der Handlung zu finden.

---

## ERSCHÖPFUNG

Bullwei erreicht das Steinhaus am Rande des Plateaus

Viel Gestaltungsspielraum bleibt nicht bei dieser Geschichte. Wenn man möchte, dann kann der eine oder andere Prüfwurf fürs Klettern (W20 + Behändigkeit, mind. 20) eingeflochten werden um zu sehen, wann der Junge ausrutscht.

Der Wind drischt den dichten Regen unerbittlich gegen die steile Felswand. Kaum mehr als zwei Schritt weit reicht der Blick, wenn es dir endlich einmal gelingt, das Wasser aus den Augen zu wischen, das dir kalt vom Scheitel über das Gesicht fließt. Dass simpler Regen solche Wucht entfalten kann, hättest du dir nie träumen lassen.

Aber immerhin sind da nun Stufen, die du vorsichtig Schritt um Schritt vor dir ertasten kannst und nicht mehr nur raue Felswand und ein feuchtes altes Seil, an dem du dich nach oben ziehen musst.

Vermutlich hat der Regen auch sein Gutes, denn so bleibt dir der direkte Blick nach unten verwehrt. Ein Blick, der schon eine geraume Weile auch die höchsten Bäume dort unten nur von oben streifen würde. Wieder kommt eine Böe und holt dich beinahe von den Füßen (Prüfwurf?). Als dein einer Fuß abrutscht, wird er abrupt von einem quer gestellten Knöchel abgebremst und eine kräftige Hand ergreift deine linke Schulter, die sich einen Moment in Richtung des unsichtbaren Abgrundes neigte.

Es ist nicht das erste Mal, dass Grinulf dich auf dem schlüpfrigen Weg hält oder durch festes Zupacken an deinen Hosenträgern (der Schnürung deines Kleides) dafür sorgt, dass du nicht hart auf den Steinen unter dir aufschlägst. Du bist so müde, dir ist kalt und eigentlich sagt dir dein junger Körper schon seit einer geraumen Weile, dass er keinen Schritt mehr tun will.

Bullwei sollte willensstark sein, aber das ist nur eine grobe Vorgabe. Wie geht dieser junge Mensch damit um, dass er hier an seine Grenzen stößt? Lassen Sie dem Spieler Freiraum, es muss nicht exakt so weiter gehen wie beschrieben.

Du beißt dir auf die Lippen und kämpfst dich weiter, bist froh, dass niemand die Tränen sehen kann, die dir über die Wangen kullern. Wenn das dazugehört, um ein Subtai zu werden, dann musst du es aushalten – irgendwie.

Da rutscht dir wieder der eigene Fuß unter dem Bein weg (Prüfwurf?), auch diesmal fängt dich Grinulf auf und hält dich einen Moment in seinem kräftigen Arm. Fast als hätte er deine Gedanken gelesen, ruft er dir über das Rauschen des Sturms ins Ohr: „Noch wenige Schritte, dann wird es leichter, dort oben beginnt der Gang.“

Du kannst zwar nicht das Geringste sehen, als dein Blick seinem deutendem Finger folgt, aber die ersten Worte aus dem Mund des schweigsamen Mannes seit Beginn der Kletterpartie geben dir wieder ein wenig Kraft. Und tatsächlich, nach wenigen weiteren Schritten hört der Regen plötzlich auf, dir gegen die linke Wange zu peitschen und das scharfe Zischen der Tropfen auf den Steinen wandelt sich in ein dumpfes Rauschen.

Ihr befindet euch in einem dunklen Gang, in dem die Stufen weiter nach oben führen. Mit jedem Schritt lasst ihr den Sturm weiter hinter euch, bis euer Weg schließlich etwa drei Meter weiter oben unter einer massiven Falltür endet.

Grinulf lehnt sich an dir vorbei nach vorne und pocht in einem schnellen Rhythmus gegen das Holz. Keinen Atemzug später antwortet ein anderer Rhythmus und ein Riegel wird zurückgeschoben. Die Falltür öffnet sich und der Lichtschein eines Feuers, begleitet von warmer trockener Luft, kommt dir entgegen.

Ein deutlich älterer Mann steht über euch, der aber wie Grinulf den schmalen silbernen Stirnreif eines Subtai trägt. Raue Hände fassen die deinen und hieven dich hinauf in den kleinen runden Raum.

Nur wenig später sitzt du in eine dicke Decke gehüllt auf einem kleinen Hocker und hast nur Augen für die warme Suppe und das aufgebackene Brot vor dir. Von der leisen Unterhaltung der beiden Subtai bekommst du kaum etwas mit, ebenso wenig von der Gestalt, die in einem der Stockwerkbetten schläft.

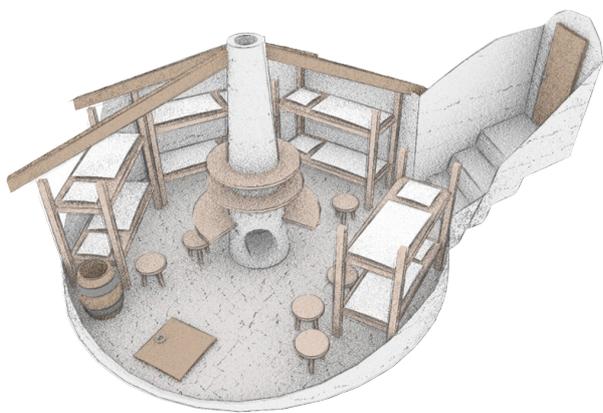
Der Spieler kann, wenn er will, noch ein wenig der Unterhaltung der beiden Subtai lauschen, wird aber nicht alles verstehen, denn teils benutzen die beiden Handzeichen oder raunen sich Dinge, die ihn nichts angehen, nur ins Ohr.

Grinulf wird ihm nach dem Essen ein Bett zurecht machen, in das er sich dann fast nackt legt, während seine Sachen zum Trocknen aufgehängt werden. Vielleicht wirft er aber auch noch einen Blick auf den schlafenden Jungen (oder das Mädchen, es handelt sich um Lenthian), der anscheinend mit dem anderen Subtai hierher kam, oder er sieht sich die kleine Behausung noch etwas genauer an:

### Das Haus auf der Klippe

Das Plateau, auf dem sich Weisheit befindet, liegt auf einer weit größeren Hochebene, die manche als Felder der Sonne bezeichnen. Sie liegt abseits der dichter besiedelten Gebiete am Rand des südlichen Großmagierreiches. Der Weg auf die Felder der Sonne ist umständlich, aber für einen ausdauernden Wanderer kein großes Problem.

Der Weg auf das Plateau von Weisheit haben die Subtai gut getarnt. Er beginnt in einem kleinen Wald mit einer Klettertour. Ein Stück weiter oben ist eine unauffällige schmale Treppe in den Fels geschlagen, die schließlich kurz unter dem Rand der Klippe in einen engen Gang mündet. An dieser Stelle ist in eine Senke des Klippenrandes ein kleines Rundhaus eingesetzt, das von unten kaum als solches zu erkennen ist. In dieses gelangt man von unten über eine Falltür.



Das Gebäude ist fensterlos, aber oben um den Kamin herum kann Licht einfallen, da dort ein kleineres Dach über einer ringförmigen Lücke liegt.

Am Tag der Ankunft liegt Proviant in dem kleinen Regal am Kamin und das Wasserfass ist gut gefüllt. Genügend alte Wolldecken liegen auf einem der Stockwerkbetten gestapelt. An einigen der Dachsparren hängt Werkzeug, mit dem man Leder flicken oder Waffen reparieren kann, ansonsten befindet sich kaum Einrichtung im Raum.

Feuerholz ist unterhalb der Tischplatte gestapelt, die in einem Zweidrittelring den Kamin umzieht, einfache aber robuste Hocker dienen als Sitzgelegenheit. Die Tür, die aus dem Gebäude (oder wer weiß wohin) führt, ist verriegelt, von außen und von innen.

## HERAUSFORDERUNG

Eine Tag voller Prüfungen für den dicklichen Lenthian

Auch hier hält sich der Gestaltungsspielraum in Grenzen. Lenthian kann allerdings sehr unterschiedlich auf die Art und Weise reagieren, in der ihn der alte Subtai Kundahan prüft. All zu viel Murren und Meckern sollte sich der Junge nicht erlauben, denn für den Weg des Subtai ist Zielstrebigkeit unerlässlich.

Im Gegensatz zu den anderen Spielfiguren kann Lenthian schon einen klaren Eindruck hinterlassen, der sich vielleicht auf die weiteren Entscheidungen der Subtai auswirkt (kleine Notizen des Spielleiters sind anzuraten).

Es müssen schon mindestens hundert Meilen sein, die du heute zurückgelegt hast. Auf jeden Fall fühlen sich deine Füße an, als wären es hundert Meilen gewesen. Du willst lieber nicht nachsehen, aber du bist dir ohnehin sicher, dass da seit gestern mindestens zwei weitere Blasen dazugekommen sind. Du kennst dank Kundahan inzwischen zwei Kräuter mehr, die gegen solche Leiden helfen, aber brennen tun deine Füße doch.

Endlich macht ihr an einem kleinen Bach halt und ihr streckt beide die nackten Füße in das kalte Wasser, was auch dem vermutlich mehr als sechzig Sommer zählenden Kundahan neben dir ein wohliges Seufzen entlockt. Er streckt die Beine einen Moment über das Wasser und wackelt mit den acht Zehen - am rechten Fuß fehlen die beiden Kleinsten. Als dein Blick an der alten Wunde kleben bleibt, meint er nur mit einem Schulterzucken: „Wolf - hatte mehr Hunger als mir lieb war und wollt nicht auf's Essen warten, bis ich angemessen gekleidet war.“

Das könnte ein Anlass sein, schnell wieder in die eigenen Schuhe zu kommen. Vielleicht lässt sich Lenthian aber nicht narren und genießt lieber die Kühle des Wassers. Wenn er Kundahan fragt, dann erzählt ihm der von einer Nacht auf einem Baum, bei der ihm dummerweise das eine Bein vom Ast gerutscht ist, dass dann ein einsamer Wolf zu fassen bekam. Zum Ausgleich habe er sich aber dessen Fell geborgt.

Kundahan wird bei dieser Geschichte den Jungen genau beobachten, was dem scharfen Verstand Lenthians trotz Müdigkeit nur schwer entgehen dürfte.

Vom Bach aus geht es durch einen lichten Wald bergauf, immer nur bergauf. Über den einen oder andern Felsen hinweg, und durch ein Gestrüpp zwischen zwei Findlingen. Du gehst voran, Kundahan folgt einige Schritte hinter dir und gibt mit kurzen Anweisungen die Richtung vor. Er weist dich auch immer wieder auf Wegmarken hin.

Eine steil aufragende Felswand zu eurer Rechten kommt zwischen den Bäumen in Sichtweite. Ihr folgt ihr, bis ihr endlich die Kuppe der Anhöhe erreicht. Froh über die Aussicht auf leichtere Schritte willst du schon über das raschelnde Laub Schwung nehmen, da kommt von hinten Kundahans Stimme: „Halt!“ Als du dich umdrehst, deutet er die Felswand neben sich nach oben: „Da lang.“ Dann bückt er sich und löst das Seil vom Rucksack, den er vor sich abgestellt hat. Als du ihn zutiefst erschrocken ansiehst, lächelt er halb amüsiert, halb mitfühlend, wie dir scheint: „Ja hast du gemeint der Weg zum Subtai wäre so eben?“ Dabei deutet er mit dem Daumen über seine Schulter auf den eben bewältigten Hang.

Wie bei Bullwei schon beschrieben ist nicht die gesamte Felswand mit alpinistischen Techniken zu bezwingen. Das Seil dient nur zum Überbrücken der ersten sechs Meter, wobei Kundahan den armen Lenthian gut sichert und ihn größtenteils nach oben zieht. Prüfwürfe beim Klettern (W20 + Behändigkeit, um mindestens 15 zu erreichen) können eingebaut werden.

Nach der Kletterpartie geht es auf einer schmalen unregelmäßigen Treppe weiter nach oben, wobei dich Kundahan auch hier sichert. Die Treppe endet an einer natürlichen Vertiefung im Fels, etwa fünfzehn Meter unterhalb der Oberkante der Wand. Hier lässt sich Kundahan nieder, deutet im weiten Bogen über den Wald und das dahinter liegende sattgrüne Land hinweg, das nun deutlich unter euch liegt, seufzt zufrieden und sagt: „Ahhh, diese Aussicht war doch die Plackerei wert, oder?“ Dabei sieht er dich mit einem leichten Schmunzeln von der Seite an und blickt dann wieder hinaus aufs Land.

Und wieder prüft Kundahan den Jungen. Wird er wütend oder verzweifelt sein, wenn es so aussieht,

als sei die Klettertour nur ein Abstecher zwecks der Aussicht gewesen? Je nach Reaktion Lenthians kann die Art, wie Kundahan reagiert, auch deutlich vom Folgenden abweichen. Wir hoffen aber doch, dass ein ähnlich positiver Verlauf angemessen ist.

Als er sieht, wie sehr du kämpfen musst, damit dir keine Träne über die Wange kullert, werden die wettergegerbten Züge des alten Kämpen plötzlich ungewöhnlich weich: „Aber wir sollten jetzt schauen, dass wir ganz nach oben unter ein Dach kommen.“ Er deutet auf den Himmel, der seit heute Mittag deutlich dunkler geworden ist. „Das wird nicht mehr lange dauern, bis es hier tüchtig nass wird. Will bloß hoffen, dass jeder, der heute hierher kommen wollte, schon da oben ist. Bei dem Wetter möcht ich hier nicht rumhängeln.“

Es stellt sich heraus, dass man nur um einen Felsvorsprung herum klettern muss, um auf dessen anderer Seite den weiteren Verlauf der schmalen Treppe zu erreichen. Schon wenig später mündet diese in einen engen Gang, aus dem eine Falltür nach oben in ein kleines rundes Gebäude führt.

Erst nachdem Kundahan ein kleines Feuer im Kamin in Gang gebracht hat, kann man in dem fensterlosen Raum mehr erkennen. Vorräte liegen auf einem Regal um den Kamin in der Raummitte herum, die Hocker stehen fein säuberlich vor dem Brett darunter, das wohl als Tisch dient. Unter diesem ist Feuerholz aufgeschichtet. „Kannst du daraus was kochen?“, Kundahan deutet zu den Vorräten.

Nun kann noch etwas weitergespielt werden. Draußen bricht schon bald der Regensturm los und irgendwann klopft es an die Falltür, die Kundahan inzwischen verriegelt hat. Die Subtai sind vorsichtig, es könnte ein übel wollender Geist den Aufstieg beobachtet haben, so unwahrscheinlich das auch sei.

---

## FREIHEIT

Ämees Rettung aus der Sklaverei

Ein Großteil der Geschichte Ämees ist eine Erinnerung in Fieberträumen. In diese kann nicht mehr eingegriffen werden, solche Erinnerungen sind aber verschwommen. Wenn der Spieler meint, dass die Dargestellte anders reagiert hätte, vielleicht hat das Fieber nur die Erinnerungen verwirrt.

Immer und immer wieder ist es derselbe Traum: Chishak liegt am Boden und hat schon eine ganze Weile aufgehört zu wimmern, aber immer noch zischt die Peitsche durch die Luft und klatscht auf den blutfeuchten Rücken. Nur das kurze Zucken verrät, dass der Sklave noch lebt.

Als sich die Hand mit der Peitsche ein weiteres Mal hebt, geht ein Ruck durch deinen dürren Körper und du trittst drei schnelle Schritte nach vorne, um dich zwischen den Blutenden und seinen Henker zu stellen. Mit einem Mal ist das Zittern vor Kälte und Ohnmacht aus all deinen Gliedern verschwunden und eine tiefe innere Ruhe macht sich in dir breit.

Es ist fast, als würdest du dich selbst von höherer Warte aus betrachten, als wäre das Sklavenmädchen in Lumpen, dass da vor dem kräftigen Antreiber steht, eine andere. Du siehst, wie sich der Kreis der anderen Sklaven weitet, unfähig sich abzuwenden, obwohl doch jeder weiß, was kommen muss.

Auch du weißt es: Du wirst neben Chishak im kalten Schlamm liegen, blutend wie er. Aber da ist der Funke Hoffnung tief in dir. Du bist nicht nutzlos wie der alte Mann am Boden, du bist viele Münzen wert und du bist ein Vergnügen für die Männer, auch wenn dir jedes Mal die Galle hoch kommt allein bei dem Gedanken. Serpat kann nicht zuschlagen. Zumindest für einige röchelnde Atemzüge kannst du Chisak helfen.

Die Hand mit der Peitsche hebt sich trotzdem und Zorn funkelt in den Augen des Antreibers. Aber immer noch kannst du in dir keine Furcht finden, obwohl du weißt, dass er dir vermutlich noch schlimmeres antun wird, irgendwann, heute Nacht. Vielleicht stirbst du auch heute neben Chishak im Schlamm ...

„Halt!“ Der kräftige Klang der Stimme lässt den Sklaventreiber inne halten. Eine gebeugte Sklavin ist aus der Menge herausgetreten und blickt den Antreiber und seinen Gehilfen zornig an. Du kennst ihr Gesicht nicht, ist sie eine von den Neuen? Serpat lacht höhnisch: „Wer bist du, dass du dich auch einmischst?“

Die Frau richtet sich auf und schiebt sich die wirren Locken aus dem Gesicht, wodurch dort ein silberner Stirnreif sichtbar wird. Mit gefährlich ruhiger Stimme stellt sie sich vor: „Ich bin Asjalvin 'shani Dichen ... und ich werde das hier jetzt beenden.“

Serpat holt aus und die Peitsche zischt durch die Luft, aber Asjalvin lehnt sich zur Seite und zieht die linke Hand unter ihren Lumpen hervor, in der sie eine Eisenstange hält, um die sich die Peitsche wickelt. Ein schneller Ruck nach hinten und Serpat strauchelt auf sie zu. Ein Schwert fährt blitzschnell aus der Schneide und trennt in einem schnellen Bogen von unten nach oben die Hand des Antreibers vom Arm.

Mit einem animalischen Schrei stürzt Serpat auf die Knie. Sein Gehilfe dreht sich um und nimmt Reißaus. Die Eisenstange fällt zu Boden, ein Messer zischt durch die Luft und gräbt sich in den Oberschenkel des Fliehenden. Er stürzt ebenfalls, windet sich im Schlamm und wimmert um Gnade, aber Asjalvin beendet sein Leben mit einem gezielten Stoß des Schwertes in sein Herz.

Du sinkst wieder tiefer in dein Fieber zurück, da sind verschwommene Bilder von einem Schlüssel, der die Halsringe der Sklaven öffnet, von einer Wanderung durch den nahen Wald und dann auf Pfaden weit abseits aller Straßen. Du siehst kurz Asjalvins Gesicht in all den verschwommenen Erinnerungen auftauchen,

wie sie den anderen Sklaven den Weg weist. Nur du bleibst bei ihr, hörst dumpf ihre Stimme: „Wenn du Leid beenden willst wie vor einer Woche, dann komm mit mir, Mädchen.“

Dann kommt die Entzündung, das Fieber. Trotzdem gehst du immer weiter, oft gestützt durch die größere und kräftigere Frau. Du weißt nicht, ob es Stunden, Tage oder Wochen sind, du setzt nur immer einen Fuß vor den anderen. Plötzlich wird es kalt um dich, die Hitze des Fiebers fließt aus dir heraus wie das Wasser, das von allen Seiten auf dich einpeitscht. Du hörst Asjalvins Rufe, aber sie klingt nicht wie die so selbstbewusste Frau. Sie klingt ängstlich und voll Sorge. Dann sind da Hände, die dich umfassen. Du wirst auf einen Rücken gebunden, dann fliegst du, hoch hinauf bis unter dir die Bäume im Mondlicht liegen. Ist das das Ende? Hat sich deine Seele in eine Eule verwandelt und schwebt an einen Ort, an dem es keine Schmerzen, kein Fieber und keine Peitschen gibt?

Asjalvin hat das fieberkranke Mädchen tatsächlich das letzte Stück Weg getragen und dann den Regenguss abgewartet, der Kundahan und Lenthian erwischt hat. Danach hat sie alles mögliche versucht, um Hilfe von oben zu bekommen, sogar das Steinhaus mit Pfeil und Bogen unter Beschuss genommen.

Diesen Teil der Geschichte kann man aus Sicht der bereits angekommen Subtai und der Jungen spielen oder auch einfach erzählen. Die Männer hören seltsame Geräusche und sehen nach draußen. Vorsichtig und eventuell in Begleitung der Jungen steigen sie hinunter bis zum Ende der Treppe und sind dann tief bestürzt, als sie dort unten Asjalvin weinend im Mondlicht sitzen sehen. Die Subtai ist eigentlich sehr hart im Nehmen, aber die Rettung des Mädchens hat auch sie an ihre Grenzen gebracht.

Die Jungen können vielleicht mithelfen, wenn es darum geht, die Männer abzuseilen und dann Grinulf mit Ameer auf dem Rücken wieder hinauf zu ziehen.

Im Steinhaus angekommen packen die Subtai das Mädchen in mehrere Decken und Kundahan bereitet aus diversen Kräutern, die hier vorrätig sind, einen Sud zu, den er dem Mädchen einflößt. Immer wieder geht Asjalvins besorgter Blick zur Tür.

„Morgen, Asjalvin, morgen wird sie kommen. Das Mädchen ist schwach vom Fieber, aber sie wird es schaffen.“

Nur mit Mühe bringen die Männer die Subtai dazu, selbst zu schlafen. Die Jungen werden mit eingespannt, wenn es darum geht, das Feuer immer am Brennen zu halten und neben dem Mädchen zu wachen.

# Personen

Aussehen und Charakter der Bewohner von Weisheit

## VORBEMERKUNGEN

Wie streng dies zu nehmen ist

Die Figuren, die der Spielleiter darstellt, sind bewusst nicht bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Ähnlich wie bei den Karten schränkt eine zu präzise Beschreibung eher ein, als dass sie Leben in die Geschichte bringt. Vor allem beim Aussehen einer Person ist weniger oft mehr, denn kann die Phantasie der Spieler die Lücken füllen. Eine Diskrepanz zur Vorstellung im Kopf des Spielleiters dürfte praktisch nie zu einem Problem werden.

Bezüglich des Charakters einer Figur der Geschichte sollte man dagegen sorgfältig darum bemüht sein, diese konsistent erscheinen zu lassen. Aber auch das bedeutet kein schauspielerisches Korsett für den Spielleiter, sondern eher die Verpflichtung, sich vor einem Spieltag ein wenig in die einzelnen Figuren hineinzudenken.

Die Personen im Überblick

Nach Erfahrung des Autors ist es dabei am besten, man geht von einer knappen Beschreibung aus, die nur aus wenigen Adjektiven besteht. Diese sind dann Ankerpunkt für das Verhalten der Person. Der Rest ergibt sich ganz natürlich aus dem Spielgeschehen heraus. Sollte dabei eine Figur des Spielleiters am Ende ganz anders wirken als hier vorgesehen, aber dabei lebendig wirken: na wunderbar!

Für dieses Kapitel gilt aber in ganz besonderer Weise, was auf jedes Feenlichtprodukt zutrifft: Rückmeldung an den Autor ist willkommen.

## ANKÖMMLINGE

## WEISHEIT

**Asjalvin**  
35, Subtai, Frau, streng,  
teils ungeduldig

**Grinulf**  
38, Subtai, schweigsam,  
manchmal aufbrausend

**Kundahan**  
47, Subtai, gütig, hilfs-  
bereit, konsequent,  
manchmal stur

**Minschlan**  
28, Subtai, jung und  
voller Tatendrang

**Teorgen**  
18, Schüler, bald Knappe,  
intelligent, einfühlsam

**Ganin**  
16, Schüler, fleißig, pflicht-  
bewusst, nicht sehr schlau

**Gison**  
16, Schüler, Ganins  
Zwillingsbruder

**Ronar**  
14, Schüler, überfolgsam, etwas  
altklug und belehrend

**Theardin**  
Schüler, Spieler

**Ämee**  
Schülerin, Spieler

**Bullwei**  
Schüler, Spieler

**Lenthian**  
Schüler, Spieler

**Ynith**

scheinbar etwa 7, Mäd-  
chen, immer fröhlich

**Inarkin**

61, Subtai, Herr des Hauses,  
ruhig, in sich gekehrt

## ASJALVIN I'SHANI DICHEN

streng (außer gegen ihre Schülerin) und schnell ungeduldig

Körperkraft: 14  
Ausdauer: 10  
Behändigkeit: 16  
Beweglichkeit: 14  
Auffassungsgabe: 11  
Psyche: 8  
Erscheinung: 11

Alter: 35

### Aussehen

Asjalvins herausstechendes Merkmal sind ihre wirren braunen Locken. Wäre da nicht der harte Blick in ihren blauen Augen, dann könnte man sie mit ihrer Stupsnase und dem rundlichen Gesicht als schnuckelig bezeichnen. So es der Sache dient, nutzt sie dies auch, aber sie ist allgemein keine gute Schauspielerin.

Asjalvin ist ihrer Lebensweise entsprechend eher drahtig und athletisch als weich und rund gebaut. Sie wird vieles tun, um solche, die Unrecht tun, zu narren, aber Röcke und Kleider wird man an ihr praktisch nie sehen. Sie trägt meist Leder.

### Charakter

Für Asjalvin war der Weg der Subtai schon früh vorgezeichnet. Sie verabscheut jede Art von Ungeerechtigkeit zutiefst und wird zur Furie, wenn sich jemand an einer Frau vergreift. Bei anzüglichen Sprüchen wird sie selbst einen anderen Subtai scharf zurechtweisen.

Die Frau mit dem stechenden Blick ist keineswegs sadistisch veranlagt und wird Gewalt vermeiden, so es möglich ist. Wenn sie aber die Sicherheit anderer bedroht sieht, agiert sie mit beängstigender Gefühlskälte. Asjalvin lächelt selten und zeigt ungern ihre Empfindungen offen. All dies lässt besser verstehen, warum die Subtai Ämee so sehr ins Herz geschlossen hat. Für Asjalvin selbst ist dieser Umstand allerdings ein wenig verwirrend.

---

## GANIN UND GISON

geistig nicht die schnellsten, aber pflichtbewusst und fleißig

Körperkraft: 12  
Ausdauer: 12  
Behändigkeit: 10  
Beweglichkeit: 10  
Auffassungsgabe: 6  
Psyche: 9  
Erscheinung: 14

Alter: 16

### Aussehen

Die beiden sind Zwillinge und darum nur mit Übung sicher auseinander zu halten. Sie tragen zwar ganz bewusst verschiedene Kleidung, konnten sich aber bisher nicht dazu durchringen, die dunkelblonden Haare unterschiedlich zu frisieren. Beim Kampf sind sie aber leicht auseinander zu halten. Ganin führt das Schwert mit der rechten, Gison mit der linken Hand.

Schon jetzt zeichnet sich eine männliche Statur mit breiten Schultern und schmalen Hüften ab. Das Gesicht ist kantig, aber nicht unattraktiv geschnitten.

### Charakter

Spricht man sie direkt auf ihre Ähnlichkeit an, dann werden sich beide ein wenig zieren und unterstreichen, dass sie doch ganz unterschiedlich sind. Da wird dann manche kleine Narbe aufgezählt, oder die Tatsache, dass Ganin seine Milch lieber warm trinkt. Fakt ist aber: die beiden sind sich auch im Benehmen extrem ähnlich und handeln instinktiv als Einheit.

So sehr diese Eigenschaft von den ausbildenden Subtai geschätzt wird, so deutlich versucht vor allem Inarkin immer wieder, die beiden zu trennen, und lässt sie gezielt unterschiedliche Aufgaben bewältigen.

Die Zwillinge werden, so die Spielerfiguren Unsinn planen, nicht direkt dazwischen gehen. Einen kleinen Scherz machen sie auch mit, aber einen Verstoß gegen die Regeln werden sie vermeiden. Andere aktiv von solch einem Vorhaben abzubringen ist aber nicht ihre Art.

---

## GRINULF

kräftig, schweigsam, aber manchmal aufbrausend

Körperkraft: 18  
Ausdauer: 12  
Behändigkeit: 15  
Beweglichkeit: 8  
Auffassungsgabe: 7  
Psyche: 6  
Erscheinung: 10  
  
Alter: 38

### Aussehen

Grinulf ist nicht all zu groß und besitzt einen kompakten Körperbau. Er wirkt dadurch zwar kräftig, dennoch unterschätzt man ihn gerne, bis man ihn mit freiem Oberkörper gesehen hat. Er besitzt einen eisernen Griff und ist ein exzellenter Kletterer.

Selten sieht er einen aus den dunklen Augen direkt an. Das breite Kinn ziert ein stoppeliger Bart und auch die zweckmäßige Lederkleidung lässt erkennen, dass bei ihm das Erscheinungsbild nicht oberste Priorität hat.

### Charakter

Grinulf ist teils schon penetrant schweigsam und verständigt sich oft lieber durch einen kurzen Wink oder eine andere Geste, als seinen Mund aufzumachen. Nur bei Personen, die er zutiefst respektiert, wird er gesprächiger. Zu solchen Personen zählen alle anderen Subtai dieser Geschichte, ganz besonders aber Ynith.

Die andere Möglichkeit, Grinulf gesprächig zu machen ist, ihn in Wut zu versetzen. Personen, die sich als etwas Besseres betrachten, verabscheut er zutiefst. In einer solchen Situation sieht der sonst recht gefasste Mann schnell rot. Im Großmagierreich gibt es den einen oder anderen Beamten, der sich nur ungern an den Bluterguss erinnert, den eine „freundliche Zurechtweisung“ des Subtai ihm eingebracht hat.

Wenn Grinulf in einer solchen Situation überzogen oder falsch reagiert, dann wird er sich in aller Form entschuldigen und versuchen, das Unrecht durch buchstäblich kräftige Hilfe wieder gut zu machen.

---

## KUNDAHAN

gütig und hilfsbereit, aber auch konsequent und vielleicht ein wenig stur

Körperkraft: 15  
Ausdauer: 13  
Behändigkeit: 15  
Beweglichkeit: 11  
Auffassungsgabe: 12  
Psyche: 11  
Erscheinung: 14  
  
Alter: 47

### Aussehen

Kundahans Haut ist wettergegerbt und schon von sehr vielen Falten durchzogen, die größtenteil auf häufiges Lächeln hindeuten. Die einstmals dunklen Haare sind zu großen Teilen ergraut und in seinem Vollbart findet man nur noch vereinzelt dunkle Haare. Zusammen mit den breiten Schultern, der hoch aufragenden Gestalt und den blauen Augen ist Kundahan ein Mann, dem so manche Frau gerne ein klein wenig länger hinterher schaut.

### Charakter

Kundahans wacher Geist zeigt sich vor allem in seinem trockenen Humor. Mit diesem beherrscht er es, einen Gegenüber zu entwaffnen, bevor dieser von einem verbalen Angriff weiß. Manchmal umschifft er dank dieser Gabe auch geschickt Themen, bei denen er sich nicht in seine Meinung hineinreden lassen möchte.

Er ist ein Mann, der Hilfe praktisch nie verweigert. Auch für niedere Arbeiten ist er sich nie zu schade, stammt er doch selbst von einem kleinen Bauernhof in der Nähe von Gartasa.

---

## INARKIN

der ruhige, in sich gekehrte Meister des Hauses in Weisheit

Körperkraft: 14  
Ausdauer: 11  
Behändigkeit: 14  
Beweglichkeit: 9  
Auffassungsgabe: 10  
Psyche: 14  
Erscheinung: 12  
  
Alter: 61

### Aussehen

Inarkin sieht man sein fortgeschrittenes Alter an. Er ist immer noch kräftig, aber leichtes Rheuma und ein kleiner Bauch machen ihn etwas behäbig. Seine grauen Haare sind kurz geschnitten und haben sich aus der Stirn gehörig nach hinten zurückgezogen. Ein ebenso grauer und gut gepflegter Vollbart sorgt für Ausgleich.

Seit er vor sieben Jahren in Weisheit Meister des Hauses wurde hat Inarkin selten seine alte Lederrüstung angelegt. Er trägt meist ein einfaches Hemd und eine Hose mit Hosenträgern. Spätestens wenn man die erste Fechtstunde mit ihm erlebt, vergisst man diese bäuerliche Erscheinung jedoch vollständig.

### Charakter

Meist ist Inarkin sehr ruhig, hört geduldig zu, überlegt dann teilweise so lange, bis sein Gesprächspartner zappelig wird, um schließlich durchdacht zu antworten. Will man ihn drängen, so wird man eine flach erhobene Hand als Antwort bekommen.

Der alte Subtai lobt selten überschwänglich, sondern meist nur mit einem kurzen Nicken, seltener mit einem Lächeln. Er hat ein weiches Herz, was er aber nur ungern direkt zeigt. Wenn ein junger Schüler aber Sorgen hat, ist er für ihn da.

Inarkin hat seine Frau vor acht Jahren begraben und ist kinderlos, da er sie nie mit der Bürde zurücklassen wollte, allein für seine Nachkommen sorgen zu müssen.

---

## MINSCHLAN

jung mit immensem Tatendrang

Körperkraft: 13  
Ausdauer: 10  
Behändigkeit: 13  
Beweglichkeit: 17  
Auffassungsgabe: 9  
Psyche: 7  
Erscheinung: 14  
  
Alter: 28

### Aussehen

Minschlan sieht man seine Abstammung aus Alimshai, dem Reiterstaat, deutlich an. Er hat dunklere Haut und auch die langen gewellten Haare sind dunkel, schimmern aber in der Sonne rötlich. Er trägt sie als langen, kompliziert geflochtenen Zopf. Die ungewöhnlich hellblauen Augen können in Kombination mit seinem strahlenden Lächeln einem Mädchen den Kopf verdrehen.

Ebenfalls typisch für sein Volk ist Minschlan nicht all zu groß. Er besitzt aber sehr schnelle Reflexe.

### Charakter

Sein gutes Aussehen und die fröhliche Ausstrahlung lassen Minschlan schnell Kontakt zu anderen finden. Allerdings besitzt er eine gewisse Rastlosigkeit, die auf Dauer die Geduld seiner Mitmenschen beträchtlich fordern kann. Für Schüler bringt er noch nicht die rechte Ruhe auf, wenn diese nicht ebenso unermüdlich sind wie er selbst.

---

## RONAR

überfolgsam, etwas altklug und belehrend

Körperkraft: 8  
Ausdauer: 6  
Behändigkeit: 11  
Beweglichkeit: 9  
Auffassungsgabe: 9  
Psyche: 6  
Erscheinung: 9

Alter: 14

### Aussehen

Ronar ist im Moment vor allem lang. Seine dunklen Haare hat er immer säuberlich nach hinten gekämmt, seine einfache Kleidung hält er tadellos in Schuss. Sein meist etwas gleichgültiger Gesichtsausdruck, die etwas zerkaute Lippe und vor allem die Eigenheit, seinem Gesprächspartner fast nie direkt in die Augen zu sehen, lässt ihn schon auf den ersten Blick ein wenig unnahbar erscheinen.

### Charakter

Ronar zitiert oft und gerne, was er gelernt hat und kann damit weniger pflichtbewussten Wesen (also allen außer ihm selbst) gehörig auf die Nerven gehen. Weist man ihn freundlich darauf hin, dann wird er versuchen, sich zurück zu halten.

Tief in ihm steckt der Wunsch zu helfen, wo er nur kann. Scharfe Kritik, wie sie vielleicht von Theardin, dem Lausbub kommt, trifft ihn hart, was er aber zu verbergen sucht. Schabernack anderer Schüler wird er entschieden entgegen treten, wenn er davon Wind bekommt. Auch hier nicht, um sich aufzuspielen, sondern um Ärger für die anderen zu vermeiden.

---

## TEORGEN

gute Menschenkenntnis, intelligent und einfühlsam

Körperkraft: 12  
Ausdauer: 10  
Behändigkeit: 12  
Beweglichkeit: 7  
Auffassungsgabe: 16  
Psyche: 8  
Erscheinung: 11

Alter: 18

### Aussehen

Teorgen ist eine recht gewöhnliche Erscheinung. Braunes, leicht krauses Haar, braune Augen, leicht schlacksige Gestalt von durchschnittlicher Größe. Man hält ihn schnell für den gutmütigen, aber ungefährlichen Knecht oder Handwerksgesellen. In diesem Allerweltsaussehen liegt aber für den angehenden Subtai eine entscheidende Stärke, die er gezielt trainiert hat.

### Charakter

Wenn der junge Mann es zulässt, dann wird man schnell feststellen, dass hinter dem so gewöhnlichen Erscheinungsbild ein schneller und scharfer Verstand lauert. Teorgen beobachtet genau und kann zügig andere imitieren. Dieses Talent soll er für die Subtai nutzen, um Informationen zu erlangen oder um an Orte zu kommen, die andere mit nächtlicher Heimlichkeit oder purer Gewalt nicht erreichen können.

Zumindest in Weisheit ist Teorgens gute Laune schier unverwüstlich. Er versteht es, den Kummer anderer für eine Weile vergessen zu machen, ist aber auch ein ausgezeichneter Zuhörer. Von allen hier in Weisheit hatte er die größte Geduld mit dem Tunichtgut Theardin. An seinen eigenen Kummer lässt er andere meist nur wenig heran und zieht sich in sich zurück.

---

## YNITH

junges Mädchen, stets fröhlich und voller Leben

Körperkraft: 3  
Ausdauer: 8  
Behändigkeit: 11  
Beweglichkeit: 8  
Auffassungsgabe: 14  
Psyche: 23  
Erscheinung: 15

Alter: 343, dem Aussehen nach aber 7-8

### Aussehen

Ynith besitzt eine wilde Mähne aus rotbraunem Haar, von dem ihr grundsätzlich einige Locken ins Gesicht hängen. Sie pustet diese immer wieder mit vorgeschobenem Unterkiefer nach oben. Die helle Haut in ihrem Gesicht wird geziert von tausenden von Sommersprossen, die ihrem strahlend fröhlichem Lächeln etwas Verschmitztes verleihen.

Das Mädchen trägt meist eine einfache beige Bluse und dazu einen kurzen Rock oder einfache Hosen mit Hosenträgern. Während dieser Geschichte ist es warm genug und man wird sie immer nur barfuß antreffen.

### Charakter

Ynith ist ein Wirbelwind aus Fröhlichkeit. Ihre kindliche gute Laune ist unverwüstlich und ergreift jeden in ihrer Nähe, der ein gutes Herz besitzt. Die Kleine ist unbekümmert und dennoch voller Anteilnahme für alle um sie herum.

Warum das Mädchen völlig unverändert seit über drei Jahrhunderten lebt, ist ungeklärt. Unter den Subtai ist es ein ungeschriebenes Gesetz, ihr ihren Willen zu lassen, nicht nachzuforschen und ihr das wenige, was sie zum Leben benötigt, zu geben. Denn letztendlich ist ihr Name auch der Name des Ortes, an dem sie lebt. In der alten Sprache von Gwastelor bedeutet Ynith Weisheit.

Das Mädchen lebt typisch für ein Kind vollkommen im Jetzt. Sie kennt die Vergangenheit, erinnert sich an jede Person, der sie begegnet ist, mit Namen. Aber wenn die betreffende Person nicht anwesend ist, misst sie ihr keine tiefere Bedeutung bei.

Ynith nimmt sämtliche Gefühle der Personen um sie herum sehr intensiv wahr und verändert sie unbewusst ein wenig zum Positiven hin. In ihrer Nähe schlechte Laune zu behalten erfordert einiges an Willenskraft. Sie wird nie offen über jemanden urteilen, sucht aber instinktiv die Nähe von Personen, die sich nicht verstellen oder ihrerseits ein gutes Herz haben. Wenn Ynith bei ihrem Be-

such im Steinhaus auf den Klippen einen der potenziellen Novizen meidet, dann werden die Subtai diesen sofort nach Hause geleiten. Kommt sie dagegen öfter zu Besuch zum Gehöft und fragt vielleicht sogar namentlich nach einem Schüler, dann ist dies unter den Subtai ein klares Zeichen für einen Menschen mit ganz besonderen Qualitäten.

Die emphatische Begabung des Mädchens lässt sie die Nähe suchen, sorgt aber auch dafür, dass sie diese nicht lange erträgt. Deshalb lebt sie meist draußen in den Wiesen, mal in einer kleinen Höhle, mal im Gebälk der Scheune und wieder ein andermal in einer simplen Holzhütte, gut verborgen zwischen einigen der Felsen.

Im weiteren Verlauf der Handlung werden Sie als Spieler Ynith etwas genauer kennen lernen, wenn sie die Neuen besucht. Darüber hinaus sollten Begegnungen mit ihr selten und kurz sein. Ynith benimmt sich von ihrem Gemüt her tatsächlich eher kindlich, aber es darf und soll spürbar werden, dass sie eben doch nicht wirklich ein Kind ist.

---

# Handlung

Mögliche Begebenheiten im Lauf der Geschichte

## Vorbemerkung

In diesem Abschnitt werden die Erzähltexte zunehmend kürzer ausfallen. Sie können benutzt werden, um eine Situation zu eröffnen. Spätestens wenn das Spiel Eigendynamik entwickelt, sollte man sich nicht mehr an diese Texte klammern.

## ERSTER TAG

Ein lebhafter Besuch

### Erwachen

Ein kühler Luftzug weckt euch alle, auch die Kranke im Bett nahe der Tür. Kundahan hat offensichtlich gerade die Falltür aufgeklappt, so dass die feuchte Luft von draußen den kleinen Raum erfüllen kann. Mit der Brise kommt kaum Licht, wohl aber der morgendliche Gesang der Vögel herein.

Grinulf facht das Feuer an und pickt sich Vorräte vom Regal, um ein einfaches Mal zuzubereiten, bei dem ihm der ältere Subtai sogleich zur Hand geht.

Zu Ämee:

Eine Hand fühlt sanft deine Stirn, Finger drücken sich einen Moment an deinen Hals, um den Puls zu prüfen. Als du die Augen aufschlägst, kannst du Asjalvin verschwommen erkennen. Du fühlst dich müde, verschwitzt und fröstelst etwas, aber immerhin bist du wieder bei Bewusstsein.

Die Morgenvorbereitungen gehen ihren Gang. Die angehenden Schüler sollen sich anziehen, dann gibt es Essen, wobei Ämee gepolstert und verpackt mit diversen Decken im Bett essen darf. Wie weit man das ausspielen möchte, ist Geschmacksache.

### Ynith

Das Mahl ist noch nicht ganz verzehrt, da klopft es zaghaft mit schnellem Rhythmus an der Tür. Grinulf hebt ruckartig den Kopf. Ein kurzes Lächeln umspielt die Lippen des kräftigen Subtai, ehe er mit schnellen Schritten den Raum durchquert hat. Trotzdem klopft es erneut, noch bevor er die verriegelte Tür erreicht.

Kaum hat er sie weit genug geöffnet, quetscht sich eine kleine Gestalt durch den entstandenen Spalt, macht einen Hopsen und umklammert den breit gebauten Mann so gerade eben um die Taille. Ein wilder Haufen Locken, dekoriert mit dem einen oder anderen Blatt oder Zweig ist zunächst alles, was man vom Kopf des Mädchens zu sehen bekommt.

Grinulf fasst die Kleine im Gegenzug mit seinen breiten Händen unter den Armen, hebt sie hoch und dreht sich herzlich lachend einmal um die Achse, bevor er das juchzende Kind vor sich absetzt.

„Oh, es ist schön, dass du hier bist, Grinulf!“ Die Stimme der wohl kaum achtjährigen kleinen Dame plätschert wie das klare Wasser eines Gebirgsbaches aus ihr hervor und ein strahlendes Lächeln zielt das mit winzigen Sommersprossen übersäte Gesicht.

Ynith begrüßt alle Subtai mit sichtlich überschwänglicher Freude, die ansteckend wirkt. Angst vor dem, was der Tag bringen mag, Müdigkeit und ein wenig auch die Mattigkeit einer Kranken werden weggeblasen, als hätte es sie nicht gegeben.

Das Mädchen ist die ganze Zeit fröhlich. Bei der Vorstellung der Neuen geht ihr Blick in deren Augen, aber tiefer. Spielen Sie das eher, als es zu sagen, lassen Sie bewusst einen gewissen Kontrast zwischen Ihrem Blick und ihrer Sprechweise entstehen.

Die drei Subtai bemühen sich, Respekt oder Ehrfurcht, die sie für Ynith empfinden, zu verbergen. Ob ihnen das gelingt ist eine andere Sache.

Schicken Sie einen bedeutungsvollen Blick zu einem der gedachten anderen Subtai, wenn Sie Kundahan oder Grinulf verkörpern und Ynith gerade etwas scheinbar Belangloses zu einem der Neuen gesagt hat. Asjalvin nickt dem Mädchen vielleicht erleichtert und dankbar zu, wenn diese sich der Kranken widmet.

Ynith verlässt das Haus wenig später, danach müssen die Bewohner noch diesen Tag ausharren, hauptsächlich, damit die Kranke sich erholen kann, was nun vielleicht einen Tick schneller geht.

Die Subtai haben damit keine Probleme. Kundahan ist der mit der meisten Erfahrung in der Behandlung von Kranken und wird sich mitsamt Asjalvin um das Mädchen kümmern. Das füllt aber nicht die gesamte Zeit. Da werden einfache Reparaturarbeiten verrichtet, wobei auch die Jungen eingespannt werden, um zu lernen. Ynith war zu allen herzlich und offen - sie sind aufgenommen.

## ZWEITER TAG

Ankunft in Weisheit

### Das Plateau

Dieser Morgen verläuft ähnlich wie der letzte, ist aber von höherer Betriebsamkeit gekennzeichnet. Die kleine Kammer wird gefegt, die Decken säuberlich zusammengelegt und die Rucksäcke gepackt.

Ein aufmerksamer Beobachter wird merken, dass es beim Packen locker zugeht. Kundahan klemmt sich einen Teil seines Gepäcks einfach unter den Arm, statt wie sonst fein säuberlich dafür im Rucksack Raum zu schaffen.

Grinulf schnappt sich zu seinem Rucksack auch noch den Asjalvins, so dass diese Ämee stützen kann. Dann tritt Kundahan an die Tür, schiebt den Riegel zurück und stößt sie auf.

Musik: Disneys Tarzan, Moves like an ape, looks ...

Bild: Blick über das Plateau im letzten Abschnitt

Zu Beginn verkörpert die Musik die geschäftige Betriebsamkeit, dann später die Weite der Landschaft.

Vor euch öffnet sich ein Plateau, das vom Rand her sanft zur Mitte hin abfällt. Das weite Grasland ist gesprenkelt mit farbigen Tupfern in Gelb und Lila, wo sich Blumen tummeln. Diverse langgezogene Hecken und Birkenwäldchen unterbrechen das Land. Zum gegenüberliegenden Rand des Plateaus hin erheben sich diverse wuchtige Felsgruppen und am Horizont sieht man die drei Spitzen aus dem Dunst aufsteigen.

Vom Steinhaus weg führt ein nur undeutlich erkennbarer Weg den sanften Hang hinunter und in Richtung eines einfachen Gehöftes, erbaut aus Granit. Die Dächer sind mit flechtenbewachsenen dunklen Ziegeln gedeckt.

Der Morgen ist noch kühl, in der Luft hängt aber bereits die Verheißung eines warmen Tages. Der Duft von feuchter Erde wird vom frischen Wind herangebracht.

Die Gruppe macht sich auf in Richtung des Gehöftes. Dabei wird man die eine oder andere Pause einlegen, weil Änee schnell außer Puste ist. Fragen zu Weisheit werden nicht zurückgewiesen, aber eher knapp beantwortet. Alle drei Subtai hängen in eigenen Erinnerungen an diesen Ort.

### Weisheit

Eine Übersichtskarte ist im nachfolgenden Kapitel zu finden.

Weisheit war vor langer Zeit mal eines von mehreren Gehöften, die zu der längst verfallenen Burg am Rande des Plateaus gehörten. Nur dieser Hof

wurde wieder aufgebaut, die anderen sind längst nur noch Mauerreste irgendwo im Grasland.

### Ankunft

Obwohl die Neuankömmlinge erwartet werden, steht Weisheit keineswegs still. Wenn die Gruppe sich dem kleinen Gehöft nähert, dann könnten Minschlan und Ganin anzutreffen sein, die gerade trainieren. Vielleicht passiert aber auch etwas ganz anderes.

Ein dunkelblonder Junge, der auf dem Weg ist, die Statur eines Erwachsenen zu erlangen, steht einem Mann mit kompliziert geflochtenem Zopf gegenüber. Beide haben Schwert und Eisenstange in Händen. Als ihr ankommt, sieht der Junge unwillkürlich zu euch, schrickt aber zusammen, als daraufhin das Schwert des Älteren klingend auf seine Eisenstange prallt.

„Sieh mich an, Ganin, dein Leben hängt von deiner Aufmerksamkeit ab!“ Beide gehen wieder in Stellung, dann kommen schnelle Anweisungen des Ausbilders: „Zwei, hoch, seit, seit, Außenschwung und Kreuzen!“ Krachend wird das Schwert des Mannes von den gekreuzten Waffen des Jungen blockiert. „So ist es besser, aber du musst sie weiter vorne kreuzen, damit du mir den Schwung nehmen kannst. So erreiche ich dich fast.“ Der Junge lauscht konzentriert den Worten und nickt kurz.

Erst jetzt wendet sich der Subtai euch zu, zeigt ein breites Lächeln, dass auf Grund der dunkleren Haut um so mehr hervorblitzt und ruft über die Schulter zum Haus: „Sie sind da!“, ehe er sich euch zur Begrüßung zuwendet.

Minschlan begrüßt immer abwechselnd Subtai und dann dessen Schützling. Sollte jemand zu schüchtern sein:

Minschlan legt den Kopf zur Seite, lächelt wieder breit und meint dann: „Wir begrüßen uns so.“ Noch ehe du dich versiehst hat er dein Handgelenk fest mit der Hand umfasst und drückt deine Finger um sein eigenes herum.

Inzwischen ist Inarkin aus dem Haus gekommen und auch die restlichen Bewohner werden nicht lange auf sich warten lassen. Inarkin stellt alle Einwohner förmlich vor. Wenn Theardin angemessen neugierig und drängelnd ist, dann könnte das passieren:

„Vielleicht will unser kleiner Tunichtgut den Neuen einmal alles zeigen? Die Subtai werden sich jetzt erst einmal beraten müssen.“

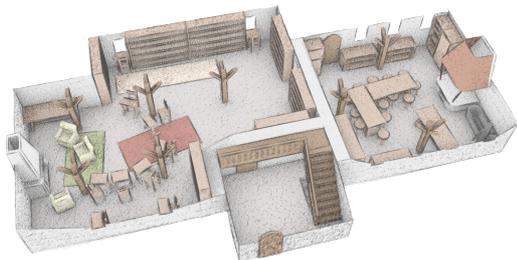
Es ist kein Gesetz, aber meist darf der Jüngste die Neuen herumführen, die anderen müssen sich ihren Pflichten widmen. Auf diese Weise sind zum ersten Mal alle Spielerfiguren beieinander. Folgen

wir der kleinen Gruppe bei ihrer Führung. Die Reihenfolge kann der Spieler von Theardin frei bestimmen. Eventuell lässt er auch etwas weg.

Entspannen Sie sich, Ihre Spieler sind am Zug und werden sich miteinander beschäftigen. Einzig die Beschreibung der verschiedenen Orte bleibt Ihnen überlassen. Die Karten finden Sie in groß noch einmal im nachfolgenden Kapitel.

## Haupthaus

### Erdgeschoss und Keller



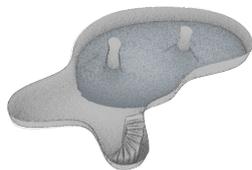
#### · Eingangsbereich

Im Eingangsbereich hängen die Mäntel der Einwohner auf Haken, darunter stehen die Schuhe. Hier können erst mal die wenigen Habseligkeiten der Neuen abgelegt werden.

#### · Keller

Eine aus dem Fels geschlagene Treppe führt nach unten. In der Seitennische liegt etwas Gerümpel herum und es riecht modrig. Die Luft ist kühl und feucht. Der Boden sinkt unter das Haus hin ab und verschwindet unter Wasser, denn hier befindet sich eine respektable Zisterne.

Sie sammelt das Sickerwasser, das sich durch den porösen Fels einen Weg bahnt. Es kann von hier direkt hoch in die Küche gepumpt werden. Schwimmen darf man hier natürlich nicht ... offiziell zumindest.



#### · Wohn- und Lehrraum

Durch eine dicke Tür kommt man in den Wohnraum. Er ist auch an hellen Tagen vergleichsweise düster und kühl, die Holzdecke ist dunkel, der steinerne Boden mit einfachen dicken Teppichen bedeckt. Auch sonst zeigt die Einrichtung deutlich, dass sie viele Jahre auf dem Kreuz hat. Die Sesselbezüge sind mehrfach geflickt, die Stühle abgegriffen und durchgesehen.

In den Regalen ringsum lagern wahre Schätze. Hier finden sich Bücher in verschiedensten Sprachen zu

Ländern, Tieren, Pflanzen, vor allem aber unzählige Reiseberichte der Subtai mit Einschätzung der politischen Lage, Anmerkungen zu dem Gebahren verschiedener mächtiger Personen. Brisante Informationen sind jedoch in den Zimmern der Lehrmeister verwahrt.

Von Subtai wird erwartet, dass sie lesen lernen. Jeder Einwohner kann hier studieren und nachschlagen, so viel es seine Zeit zulässt. Die Lehrer ermuntern ausdrücklich dazu. Aber kein Buch verlässt das Haus!

Hier wird auch der theoretische Unterricht im Lesen, Rechnen und vor allem im Umgang mit den verschiedenen Kulturen dieser Welt abgehalten.

#### · Küche

Die Regale und Schränke mit zahlreichen Vorräten verengen den Raum. Beim Essen an den schweren Tischen gehört ein häufiges Hockerrücken zum Alltag, speziell in Tagen wie den Anstehenden, wenn Weisheit gut ausgelastet ist.

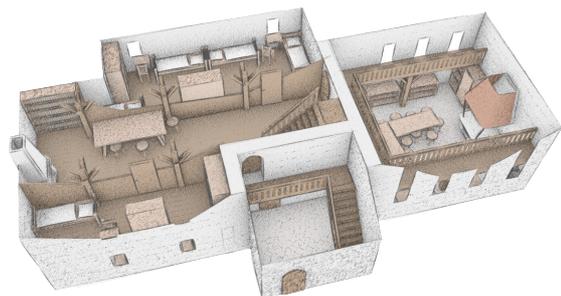
### 1. Stock

#### · Treppenhaus

Neben der Treppe aus dunklem Holz kann man auch noch über zwei Kletterseile und eine frei hängende Strickleiter hinauf gelangen. Für vorlaute Schüler kann es schon mal heißen: „Fünfmal Seil, damit du weniger Luft zum Plappern hast.“

#### · Flur

Hier ist es sehr dunkel. Im hinteren Bereich befindet sich ein Kartentisch und ein abgesperrter Schrank mit Landkarten sowie einigen der etwas pikanteren Reiseberichte.



#### · Schlafraum der Subtai

Bis zu vier lehrende Subtai finden hier eine Bleibe. Im Gegensatz zu den Schülern legen die Erwachsenen gewöhnlich keinen Wert auf Geschlechtertrennung. Asjalvin sieht darin keinerlei Problem.

#### · Meister des Hauses

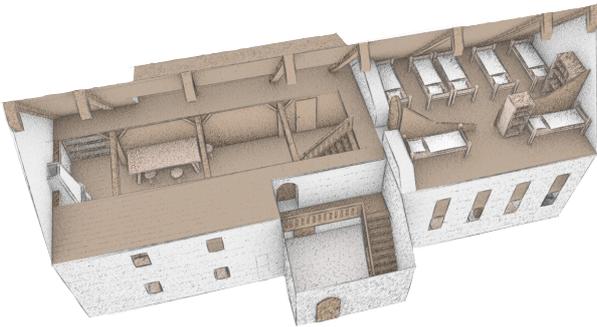
Nur der leitende Subtai hat einen eigenen Raum für sich. Hier werden die aktuellsten Informationen aus aller Welt gelagert. Zutritt haben alle fertig ausgebildeten Subtai, jedoch immer nur in seiner Begleitung.

Hier haben Schüler natürlich nichts zu suchen, der Raum ist abgesperrt.

## · Galerie

Die Küche ist zwei Stockwerke hoch. Im ersten Stock befindet sich nur eine Galerie. Sie ist ein warmer Platz, an dem man sich zurückziehen kann, um an einem der hohen Fenster ein Buch zu studieren. In eisigen Nächten wird die Galerie zum Schlafbereich für die Schüler, denn unter dem Dach kann es empfindlich kalt werden.

## Dach



## · Schlafraum

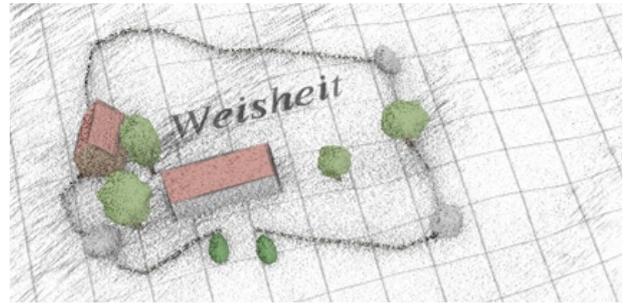
Hier ist Platz für bis zu sieben Schüler und damit zu wenig für die momentan acht Personen (so nicht weniger Spieler mitmachen). Der abgetrennte Bereich ist normalerweise den Mädchen vorbehalten. Subtai kommen aus verschiedensten Kulturen und den Schülern versucht man so ein klein wenig Intimität zu lassen, zumal bei Heranwachsenden.

In der aktuellen Situation wird Teorgen auf den Dachboden nebenan ausweichen und der sehr korrekte Ronar wird, abgeschirmt durch den quer gestellten Schrank, im Nebenbereich schlafen.

## · Dachboden

Hier liegen Seilrollen, Holz zum Schnitzen und noch allerlei andere Rohmaterialien. Dazwischen ist genug Platz für manche Schlafrolle eines Kurzzeitbewohners. Beliebter ist die Schräge über dem Raum der Subtai. Eine simple Klappe unter der Dachkante kann geöffnet werden, so dass die kühle Nachtluft herein zieht.

## Garten



## · Schmiede

Hinter dem Haupthaus befindet sich eine kleine überdachte Esse, an der einfachere Reparaturen an Waffen oder Werkzeug durchgeführt werden können. Grinulf wird hier in den nächsten Tagen so manche Stunde zubringen.

## · Hühnerhaus

Nahe der Scheue ist das Hühnerhaus. Das Dutzend Hühner und der Hahn dürfen frei umher rennen, nur die Beete sind eingezäunt. Das Plateau ist weitgehend frei von Räufern, einzig Greifvögel kosten Weisheit sehr selten ein Huhn.

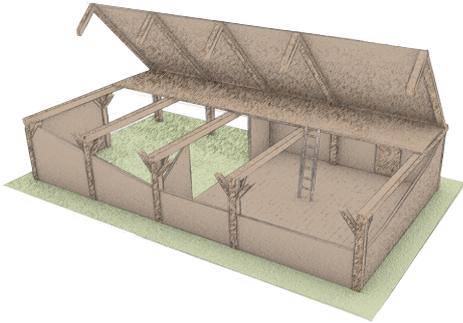
## · Gemüse- und Kräuterbeete

Um das Haupthaus herum erstrecken sich zahlreiche Beete mit Gemüse. Vor allem aber diverse Heil- und Küchenkräuter wachsen hier, nicht nur um den Bedarf des Hauses zu decken, sondern auch als Lehrmaterial.

## · Schafspferch

Im nördlichen Teil befindet sich der Pferch für die kleine Schafherde. Täglich ist es die Pflicht eines Schülers, die Schafe am Morgen hinauszulassen und sie am Abend wieder heim zu treiben. Auch hier macht sich positiv bemerkbar, dass es an Raubtieren auf dem Plateau mangelt. Die rundum steil abfallenden Wände sind ein effektiver Schutz gegen entfliehende Schafe, aber manchmal ist die Suche nach einem eigensinnigen Tier zeitraubend.

## Scheune



Im Gegensatz zum Haupthaus, bei dem noch viel vom ursprünglichen Gehöft übrig ist, wurde die Scheune abgesehen von den steinernen Fundamenten komplett neu aufgebaut. Im teils geschlossenen Bereich (im Bild rechts) lagern Getreide, Mehl und andere Lebensmittel oben und diverse Fässer mit Sauerkraut, Pökelfleisch oder getrocknetem Obst unten. Außerdem ist jede Menge Brennholz gelagert, ebenso wie Pfosten, diverse Bretter und Balken sowie Werkzeug für die Feldarbeit und zum Baumfällen.

Im hinteren Bereich, der teils zum Garten hin offen ist, wurde der Boden dick mit Heu und Stroh ausgelegt, denn hier befinden sich Kletterseile, lose Planken und allerlei andere Vorrichtungen unter dem Dach, an denen Klettern und Turnen geübt werden kann.

## Umgebung

Das Land um das Gehöft herum ist nicht gerade gut geeignet für Ackerbau, aber die Subtai unterhalten hier draußen dennoch einige kleine Felder für Getreide, Kohl und Kartoffeln. Der wahre Schatz von Weisheit sind eine Vielzahl von Obstbäumen, die über das gesamte Plateau verteilt sind. Hauptsächlich handelt es sich dabei um Äpfel, es gibt aber auch Birnen, Pflaumen und Kirschen.

Große Mengen davon werden zu Most gepresst, eingelagert oder getrocknet. Das Obst ist geschmacklich sehr gut, kann einem aber in den Mengen, in denen es hier auf dem Speiseplan steht, auf die Nerven gehen.

## Abendritual

Eine geschwächte Ämee und ein eifriger Theardin werden vermutlich dafür sorgen, dass sich die intensive Tour über das Gelände bis in den späten Nachmittag hineinzieht. Vor dem gemeinsamen Abendbrot in der Küche läuft das folgende Ritual

ab: Inarkin blickt nacheinander jedem der Subtai in die Augen und fragt: „Was hast du heute gelernt?“

Die Antworten der Subtai sind offen und beschreiben vom Inhalt her oft nur Kleinigkeiten. Mögliche Antworten könnten sein:

Asjalvin:

„Ich habe einmal mehr gelernt, dass Wunden und Krankheiten auch dann heilen, wenn ich nicht über sie wache.“ Dabei geht ein kurzer Blick in Richtung Ämee.

Kundahan:

„Rebelminze und Pflaumenschnaps ergeben eine wirklich belebende Mischung!“ Dann lacht er herzlich.

Grinulf (hörbar ungehalten):

„Ich habe gelernt, dass ein Hammer, nur weil er vertraut in der Hand liegt, seinen Kopf nicht immer sicher am Schaft hält.“

Minschlan:

„Ich habe erfahren dürfen, dass nicht jeder so nervös einem wichtigen Tag entgegensieht, wie ich es getan habe.“ Dabei nickt er Teorgen anerkennend zu.

Nur an diesem ersten Tag bezieht Inarkin die anderen Subtai in die Frage mit ein, an den anderen Tagen ist sie nur an die Schüler gerichtet. Diese kommen nun dem Alter nach an die Reihe. Auch hier einige Möglichkeiten:

Teorgen:

„Ich habe gelernt, dass ich vielleicht ein wenig mehr über Bevorstehendes nachdenken sollte.“ Er erwidert dabei das Nicken Minschlans.

Gison:

„Ich habe gelernt, dass ein einzelnes Schaf sehr weit laufen und sich bestens verstecken kann, trotz seiner hellen Wolle.“

Ganin:

„Ich habe endlich begriffen, wie ich das Handgelenk drehen muss, damit die Jitah-Riposte gelingen kann.“

Ronar:

„Ich habe verstanden, warum Enziklat bei der Sklavenbefreiung die Kinder zurückließ.“

Nun sind die Spielerfiguren an der Reihe, wobei man den Neulingen naturgemäß etwas mehr Zeit einräumt, zugleich aber sichtlich gespannt deren erste Antworten erwartet. Da mag es zustimmendes Gemurmel geben, wenn ein erster Versuch gut glückt.

## DRITTER TAG

Prüfung der eigenen Schwäche

### Beratung

Am Vormittag ziehen sich die Subtai in die Ruine zurück. Dort treten Sie dem Gemälde (mehr dazu später) gegenüber, tauschen Neuigkeiten aus, die nicht für Schülerohren bestimmt sind und beraten ausführlich über die neuen Schüler und die Aufgaben, die sie heute bewältigen sollen.

Die Subtai sind untereinander und gegenüber den Schülern sehr offen. Lassen Sie bezüglich der Beratung in der Ruine spürbar mehr Schweigsamkeit einziehen. Alle fünf anwesenden Subtai wirken ernst und etwas verschlossen. Der Spieler von Theardin kann etwas angestachelt werden, indem man ihn informiert, dass die Subtai wie letztes Jahr auch schon kein Wörtchen darüber verlieren, was sie da oben tun.

Sein Spieler kann auch informiert werden, dass die Aufgaben an diesem Nachmittag etwas Besonderes darstellen. Ob er dann den Neuen etwas verrät, bleibt ihm überlassen.

Den Vormittag können die Spieler nutzen, um sich weiter zu beschnuppern, während sie einfache Aufgaben wie z.B. Hühner-Füttern erledigen. Er kann auch nur knapp abgehandelt werden.

### Aufgaben

Die „älteren“ Schüler werden mit verschiedenen Aufgaben betraut, die auf dem Gehöft anfallen. Theardin soll die Schafe hüten, was ihm genügend Bewegungsfreiheit gibt, um vielleicht doch den Aufgaben beizuwohnen.

An dieser Stelle müssen Sie als Spielleiter individuelle Prüfungen erdenken, die sich an den bisher erkennbaren Schwächen der Spielfiguren orientieren.

Die Aufgaben könnten wie folgt aussehen:

#### Theardin

Die erste Prüfung des Jungen liegt ein Jahr zurück, aber vielleicht will er davon erzählen können. Bei Lust und Laune könnte man sie auch in einer Rückblende durchspielen.

Damals war es Dinagel, der Subtai, der ihn herbrachte, der mit ihm einen Wettlauf durch das Gelände antrat. Die Subtai hatten die Neuen damals strickt angewiesen, dem Keller fern zu bleiben, denn es sei gefährlich da unten. Beim Wettlauf wurde klar, dass niemand im Haus sein konnte (Dinagel führte Theardin passend an all den anderen vorbei). Später hängte er den Jungen ab und

schien nicht zu bemerken, dass er ihn verloren hatte.

Vermutlich hat Theardin seine Neugier damals nicht im Zaum halten können und wurde dafür mit einem unfreiwilligen Bad in der geheimnisvollen Zisterne belohnt.

#### Bullwei

Wenn der Junge den beschriebenen Ehrgeiz besitzt, dann könnten die Subtai beschließen, diesen auf die Probe zu stellen, wie er es nicht erwartet. Asjalvin wird ihn mit hinaus aufs Plateau nehmen und ihm immer schwierigere Aufgaben stellen:

Ein Sprint zu einem Baum und zurück  
Sammeln von Brombeeren zwischen dichten Ranken  
Zielscheibe spielen

...  
von einem hohen Felsen in einen Baum springen

Bullwei soll ruhig glauben, dass die auf einmal so strenge Asjalvin Jungen nicht sonderlich mag und ihn zum Versagen zwingen will. Die Aufgaben werden irgendwann aberwitzig. Asjalvin wird auf jeden Fall einschreiten, bevor Bullwei sich ernsthaft einem Risiko aussetzt und sich bei ihm auch aufrichtig für die harte Behandlung entschuldigen. Aufgeschürfte Knie und Ellbogen oder eine Beule, wird sie in Kauf nehmen.

Der Junge soll lernen, dass er Grenzen hat, die er nicht überschreiten sollte und dass es keine Schande ist, diese Grenzen einzugestehen.

#### Lenthian

Kundahan hat auf der Reise erfahren, dass Lenthian verspottet wurde und die Leibesfülle des Jungen ist unübersehbar. Beides wird auf eine harte Probe gestellt werden.

Lenthian soll zeigen, dass er zu etwas Nutze ist und Holz hacken so viel er nur kann. Der Stapel reicht dabei locker für einige Tage Arbeit. Wenn der Junge bereits im Schweiß gebadet arbeitet, wird Minschlan auftauchen, sich in der Nähe mit Brotzeiteller und Wasser niederlassen und beides sichtlich genießen. So der Junge auch nur kurzzeitig pausiert, wird Minschlan schnell spöttische Bemerkungen über „den Dicken“ abgeben und ihn ermahnen, erst mal etwas Erkennbares zu leisten.

Der Subtai wird den Jungen so lange anstacheln, bis dieser sich endlich zur Wehr setzt. Tut er das schließlich, dann wird der vorher so verächtliche Mann sanft und sehr ernst, sieht ihm in die Augen und sagt ihm deutlich, dass er als Subtai viel ertragen muss, aber nicht alles.

## Ämee

Das Mädchen ist immer noch etwas schlapp und bekommt deshalb einen schattigen Platz unter den Bäumen unweit des Hackblocks, wo Lenthian ackert. Inarkin legt ihr dort zwei warme Decken um und ermahnt sie streng, sich zu schonen, ihre Aufgaben könnten warten.

Für das mitfühlende Mädchen dürfte der leidende Lenthian eine innere Qual werden. Andererseits ist sie tief im Inneren noch Sklavin. Instinktiv verbindet sie eine nicht erfüllte Aufgabe mit körperlicher Bestrafung.

Wenn sie irgendwann Lenthian helfen will, sei es durch Worte oder, was wahrscheinlicher ist, durch mühsames Tun, dann wird Minschlan sie verärgert anschnauzen und ihr befehlen, sich sofort wieder zu setzen. Das intelligente Mädchen soll ganz gezielt zusätzlich verunsichert werden.

Wenn sie nicht klein beigibt, dann wird Minschlan sich bei ihr und auch bei Lenthian entschuldigen. Inarkin wird aus dem Stall kommen und das Mädchen ermutigen, immer wieder das Wort zu erheben und nicht still zu bleiben.

## Abend

An diesem Abend kommt es wieder zur Frage: „Was hast du heute gelernt?“ Falls jemand dabei noch all zu unsicher ist, wird Inarkin beruhigen, indem er erklärt, dass es hier nicht darum geht, die richtige Antwort zu geben, denn die eine richtige Antwort existiere nicht.

Dass dieser Moment mit Geduld und Ruhe gespielt werden sollte, erklärt sich von selbst, soll aber der Form halber hiermit in Erinnerung gerufen werden.

---

## ZEIT DES LERNENS

Mögliche Ereignisse der nächsten Tage

Die Ausbildung für die neuen Schüler beginnt, wobei sie zunächst grundlegende Dinge gemeinsam trainieren. Die nachfolgenden Möglichkeiten sind Anregungen.

Subtai arbeiten nicht direkt gegeneinander, aber ein wenig wohlwollender Wettbewerb ist erwünscht. Deshalb werden manche Trainingseinheiten in dieser Form aufgebaut sein. Wenn man möchte, kann man hier ein wenig die Würfel sprechen lassen - eine Abwechslung zum reinen Charakterrollenspiel.

Hier kommen dann die Werte der einzelnen Personen ins Spiel. Dabei können auch die anderen Schüler teilnehmen. Nur Teorgen ist fast ausschließlich mit Minschlan am Üben, damit die beiden sich aufeinander einstimmen, denn der gemeinsame Aufbruch ist nicht mehr fern.

Musik: Disneys Tarzan, Strangers like me

Nachdem einige Lerntage gespielt wurden, könnte man das Geschehene bei dieser Musik noch einmal Revue passieren lassen.

## Geländelauf

Dies könnte als Verfolgungsrennen umgesetzt werden, bei dem einer der Schüler Hase spielt und ein oder mehrere Füchse folgen. Dabei spielen die Ausdauerpunkte und deren Regeneration eine Rolle, aber auch Sprünge über Hindernisse.

Geben wir dem Hasen beispielsweise 30 m Vorsprung, danach können beide Spieler (oder der Spielleiter) nach den Regeln für Rennen und Laufen mit ihren Ausdauerpunkten taktieren. Ein Hindernis könnte mit einem Körperkraftwurf überwunden werden, was AP in Höhe des Wurfes kostet und bei Erfolg Vorsprung einbringt oder verlieren lässt. Sinnvolle Schwierigkeiten dafür liegen im Bereich von 10-20.

## Turnübungen

Ein Regentag bietet sich an, um in der Scheune zu üben. Da könnte ein Wettklettern dabei sein, bei dem ein W20 plus Körperkraft und Beweglichkeit entscheidet. Es könnten aber auch akrobatische Übungen versucht werden, bei denen mit Behändigkeitswürfen verschiedene Schwierigkeiten zu überbieten sind (auch hier 10-20).

Auch Teamübungen sind möglich, wenn beispielsweise ein Schüler mit verbundenen Augen von

einem Partner flott durch einen Parkour gelotst werden soll. Dabei könnte man Auffassungsgabewürfe bei beiden fordern.

Als letzte Möglichkeit könnte trainiert werden, eine Strecke im Gebälk mit nur sehr wenigen Hilfsmitteln als Team zu bewältigen.

Da ist Einfallsreichtum gefragt. Lassen sie die Spieler ruhig ein wenig knobeln und kombinieren Sie mit dem einen oder anderen Prüfwurf, ob es wie ausgedacht klappt.

## Bogenschießen

Hier kann mit Angriffswürfen ermittelt werden, ob und wie gut eine Zielscheibe getroffen wird. Für einen Untrainierten hat ein Langbogen einen Angriffswert von 80 % der Behändigkeit und die Reichweiten 20 / 45 / 90. Theardin erhält auf seinen Wurf trainingsbedingt +1.

Um die Zielscheibe zu treffen, sind je nach Reichweite Ergebnisse von 10, 15 oder 20 notwendig. Für den zweiten Ring von Außen +2, für den dritten +5, den Vierten +10 und für die Mitte +15.

## Lernstunden

Gerade wenn noch alle Subtai anwesend sind, gibt es relativ häufig Lehrstunden zu verschiedensten Themen. Da wird über Geografie gesprochen, wie man seine Umgebung geschickt nutzen kann oder es gibt Unterricht im Schreiben, Lesen und Fremdsprachen.

So die Spieler Spaß daran haben, könnte man auch hier ein wenig Wettbewerb hineinbringen, wenn die Schüler in kleinen Gruppen gegeneinander beim Lösen von Rätseln oder kniffligen Fragestellungen antreten sollen. Würfeln ist hier zur Not auch möglich, z.B. indem beide Teams Auffassungsgabewürfe aufaddieren, um zu sehen, wer schneller ist.

Wenn es aber im Rollenspiel umzusetzen ist, sollte dieser Weg vorgezogen werden.

## Übungen mit dem Holzstab

Bevor Schüler echte Waffen in die Hände bekommen trainieren sie mit Holzstäben. Einer wird in der Mitte wie später die Stange gehalten und der andere als Schwertersatz. Es gibt dicke Polster für empfindliche Körperregionen, aber blaue Flecke sind unvermeidlich.

Beim Kampf gegeneinander kann zunächst mit 50 % der Behändigkeit gearbeitet werden und ein

Verlust von 10 AP für jeden Angriff und jede Verteidigung ist sinnvoll.

Möglich ist ein Antreten gegeneinander oder gegen einen der Subtai, der verschiedene Gegnerwaffen imitiert.

## Fortschritte

Natürlich kann in ein paar Tagen nicht echter Fortschritt eintreten, aber einfach weil es Freude beim Spiel macht, könnte man den Spielern nach mehreren solchermaßen gefüllten Tagen beispielsweise drei Bonuspunkte geben, die diese auf die absolvierten Übungen verteilen dürfen wie sie wollen, um dann in einem weiteren Durchlauf hier und da einen kleinen Vorteil zu haben.

All dies natürlich nur, wenn man all diese Tage intensiver ausspielen will.

## TEORGENS PRÜFUNG

Wenn ein guter Bekannter sich verändert

Warten Sie als Spielleiter mit diesem Tag auf keinen Fall, bis sich die Trainingstage wie oben beschrieben in die Länge ziehen oder erst wenn alles abgearbeitet ist. Wenn Sie gerne würfeln, dann lassen Sie es am ersten Tag mit einer 4 auf einem W4 passieren oder legen sie den Termin von Beginn an fest. Der Effekt, dass etwas passiert, weil mal wieder was passieren muss, sollte vermieden werden.

Schon am Tag vor Teorgens Prüfung wird man dem Schüler anmerken, dass er kurz angebunden ist, zugleich aber dieses erwartungsvolle Glitzern in den Augen hat.

### Der Morgen

Nach dem Morgenmahl verschwinden die Subtai bis auf Inarkin in ihrem Zimmern. Der Meister des Hauses weist den Schülern diverse Arbeiten für den Vormittag zu. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Reparaturarbeiten. Dann zieht auch er sich zurück. In der nächsten Stunde gehen traditionell die Subtai und der Prüfling in sich.

Dann erscheinen alle fünf Subtai und Teorgen im Wohnraum. Vielleicht sind in diesem Moment gerade alle Spielerfiguren dabei, eines der Bücherregale komplett auszuräumen, weil die Regalbretter umgedreht werden sollen (damit sie sich in die andere Richtung durchbiegen).

Auf diese Weise sehen sie alle sechs Personen herausgeputzt in ihren besten Sachen, was bei Subtai immer noch ein eher bescheidener und an der Praxis orientiertes Äußeres ist. Ohne ein weiteres Wort verlassen sie das Haus und entschwinden in Richtung der Ruine.

Natürlich könnte man heimlich folgen, aber erwischen lassen sollte man sich nicht, weder von den Subtai, noch von Ronar oder einem der Zwillinge.

### Die Halle

Das hier beschriebene werden die Spieler nicht mitbekommen, es ist aber entscheidend, um die Subtai und vor allem Teorgen glaubhaft verkörpern zu können. Auch bei einem heimlichen Eindringen sind diese Informationen notwendig.

In der Ruine wurde eine kleine Halle errichtet (siehe Karten). In dieser befindet sich ein runder Beratungstisch mit sieben Stühlen. Die unterschiedlich hohen Fenster bestehen aus vielen Einzelbausteinen. Durch sie kann man von außen den Innenraum nur sehr verschwommen erkennen.



Die drei Wände gegenüber dem Eingang wurden aus dem blanken Fels gehauen. An den äußeren beiden hängen jeweils dreimal gekreuzt Schwert und Eisenstange, darunter geschnitzte und polierte Holztafeln. Auf den Tafeln stehen nur die Namen, die zusätzlichen Informationen unten können in Weisheit nachgelesen werden bzw. sind dem Prüfling bekannt. Aus Blickrichtung der Tür sind die Geehrten von links nach rechts:

#### · Mirantu - Retter der Weisheit

Mirantu war der einzige Subtai, der damals, zur Zeit der Gründung, frühzeitig den größten Verrat in der Geschichte des Ordens ahnte. Ohne sein rechtzeitiges Eingreifen wäre der Orden untergegangen, bevor er wirklich gewachsen war.

#### · Ginain d'Trenn - Lebensretter

Er brachte damals all diejenigen in Sicherheit, die nicht in der Lage waren, sich selbst zu verteidigen. Den Verfolgern versperrte er den Weg an einem Abstieg vom Plateau, so dass die Flucht gelang. Er selbst überlebte, allerdings verkrüppelt.

#### · Inangenta - Hand der Gerechtigkeit

Der Kampf gegen den Verräter und die, welche ihm folgten, fand genau hier sein Ende, wo nun die Halle steht. Damals waren hier die Gemächer des Verräters. Inangenta war es, die ihn schließlich im Kampf tötete. Sie selbst versank danach in tiefe Trauer über das Unvermeidbare.

#### · Rendan'lan - Freund Yniths

Auf der Suche nach versprengten Opfern fand damals ein Subtaiknappe ein Mädchen in einem dichten Gestrüpp. Laut der Überlieferung soll das Kind mit den vielen Sommersprossen und der dichten Mähne auf seine verwunderte Frage, was sie hier tue, nur geantwortet haben: „Es gibt immer zwei Seiten.“

Rendan'lan wurde einer der Wegbereiter für die noch heute gültige Philosophie der Subtai, jeder Schüler hat seine Schriften über kurz oder lang zu lesen.

## · Jilan - Friedensstifter

Nach den tragischen Ereignissen um den Verrat war es Jilan, der den Orden wieder zusammen führte. Wo Misstrauen und Argwohn herrschte, konnte er ganz langsam wieder Vertrauen stiften.

## · Ti Nochemm - Erbauer der Halle

Der einzige der hier Verewigten, der aus einer späteren Zeit stammt. Er initiierte in der längst niedergebrannten Burg den Aufbau der Halle und führte sie ihrem heutigen Zweck zu.

An der Stirnseite gegenüber dem Eingang ist die Wand mit einem dicken Vorhang auf etwa zwei Meter Höhe verhängt. Auch hier hängt eine Holztafel:

## · Haoram ehemaliger Herr von Adlerzinne Gründer des Ordens

Haoram baute hier in seinem entlegenen kleinen Land die Organisation der Subtai auf. Er war ein meisterlicher Kämpfer in verschiedensten Waffen und entwickelte die Grundlagen der Kampftechnik mit Stange und Schwert.

Was niemand der Rechtschaffenen ahnte war, dass er von Beginn an plante, die Mitglieder „seines“ Ordens für die eigenen Zwecke zu missbrauchen. Diverse seiner engsten Vertrauten waren in seine Pläne eingeweiht, die Großzahl der draußen operierenden Subtai aber waren ahnungslos.

Erst Mirantu kam Haoram auf die Schliche.

Der Kampf hätte anders ausgehen können, denn die gute Seite der Subtai war vor Ort in der Unterzahl, als es zum Kampf kam.

Haorams Tod war von Wut und abgrundtiefem Hass auf seine Bezwingler gekennzeichnet. So verblieb ein Nachhall seiner Bösartigkeit an diesem Ort (siehe bei Bedarf im Buch zu den Kreaturen bei Geistern). Ebenso wie sein Vorgehen damals ist die Wirkung dieses Nachhalls subtil und hinterlistig.

Hinter dem Vorhang, der immer bei der Zusammenkunft und zur Prüfung aufgezo-gen wird, hängt ein Gemälde Haorams. Es zeigt einen kräftigen Mann mit wettergegerbter Haut und zum Teil schon grauem Haar. Er besitzt einen imposanten, sehr gepflegten Schnurrbart und sitzt in einer violetten Uniform neben einem Fenster mit Blick auf eine sonnige Landschaft. Auf den Knien liegen Schwert und Eisenstange, der Blick ist unter gutigem Lächeln auf die Betrachter gerichtet.

Während man das Gemälde betrachtet, nimmt man dieses Lächeln nach und nach anders wahr: Man wird sich bewusst, dass es ein wenig überheblich wirkt, dann fast schon arrogant und schließlich höhnisch. Zugleich verengt sich der Blick auf das

Bild, wie es oft passiert, wenn man lange einen Punkt anstarrt. Am Ende wirkt das Lächeln diabolisch und grausam, obwohl sich nichts am Gemälde verändert hat. Zu diesem Zeitpunkt hämmert einem ungewollt das Herz in der eigenen Brust.

Allein sollte man dem Gemälde nicht gegenüber treten, denn selbst wenn man den Effekt kennt, ist er sehr belastend.

Die Bösartigkeit Haorams verwenden die Subtai heute zum Guten. Wichtige Besprechungen und Entscheidungen fallen hier, unter diesem Lächeln. Der Raum erinnert alle daran, dass sie fehlbar sind.

Sollten hier Neugierige einbrechen, dann wird der Effekt des Bildes für sie nur schwer zu verkraften sein. Zu den möglichen Folgen siehe weiter unten. An dieser Stelle nur eine Empfehlung für die Untermalung dieser Schlüsselstelle des Erlebnisses, sollte es dazu kommen:

Musik: Pirates o. t. Caribbean, To the pirates' cave!

In diesem Fall könnte die Musik wunderbar eine Beschreibung der obigen Art untermalen. Nehmen Sie sich Zeit und beschränken Sie sich auf wenige Worte.

Vorschlag:

0:00 - 1:50: Heranschleichen und Öffnen der Vorhänge in der düsteren Halle (ein wenig unheimlich)

1:50 - 2:10: Der Begründer - eine Legende!?

2:10-3:00: Gütig ... noch ... dann überheblich ...

ab 3:00: immer schlimmer

Wenn Sie theatralische Momente lieben: Üben Sie und lassen Sie am Ende die Stille nach der Musik wirken!

Das sind ungewöhnlich klare Regieanweisungen. Wenn diese sich nicht richtig anfühlen, dann lassen Sie unbedingt die Finger davon.

## Die Prüfung und ihre Folgen

Bei der Prüfung geht es nicht um ein Bestehen oder Versagen. Die Subtai nehmen einen Kandidaten erst nach hier oben mit, wenn sie der Meinung sind, dass er bereit ist für das Leben eines Subtai und für die Bürde, die einem der Anblick des Bildes auf die Schultern legt. Sie ist kein Garant für ehrbares Verhalten, aber stete Erinnerung an den falschen Weg.

Dem Schüler werden zuerst die Ehrentafeln an den Seiten gezeigt. Alles Namen, die er längst kennt, die für ihn Legenden sind. Der Gründer allerdings ist ein Geheimnis, das er erst heute kennenlernen darf. Ganz bewusst kommen vor dem Schreck die Ehrfurcht gebietenden Namen. Der Schüler ist nun vermutlich voller froher Erwartung, liest die Tafel unter dem Vorhang, den die Subtai dann aufziehen ...

In den ersten Stunden nach diesem Moment lässt der künftige Lehrer des Schülers diesen nie ganz allein. Er lässt ihn reden, schweigt mit ihm zusammen oder spricht zu ihm, was immer der neue Knappe will. Er darf sich alleine entfernen, wird aber aus der Ferne beobachtet.

Irgendwann taucht unweigerlich Ynith auf. Egal, ob der Knappe ängstlich, offen, abweisend oder gar aggressiv reagiert. Das Mädchen wird einen Zugang zu ihm finden. Sie lässt das Erfahrene nicht vergessen, aber allein ihre Anwesenheit lässt die Last auf der Seele leichter werden.

### Rückkehr nach Weisheit

Auf Mittag zu kommen Kundahan, Grinulf, Asjalvin und Inarkin wieder von der Ruine zurück. Minschlan und Teorgen liegen ein gutes Stück zurück und halten dann bei einigen Birken auf halber Höhe den Hang hinunter. Dort sitzen sie lange und reden nur ab und an. Die vier anderen Subtai werden die Schüler beschäftigen (Möglichkeiten siehe oben). Sie sind sehr ernst und in sich gekehrt und sagen nicht, was passiert ist.

Erst deutlich nach dem Mittagessen kommt Minschlan hinunter. Vielleicht bekommt jemand die folgende Kleinigkeit mit:

Kundahan sieht mit besorgtem Blick zu Minschlan. Dieser nickt nur kurz müde und murmelt: „Ynith ist bei ihm.“ Der ältere Subtai brummt vor sich hin, kann aber sein erleichtertes Aufatmen damit nicht ganz verbergen.

In den nächsten Tagen ist Teorgen schweigsam und nachdenklich. Warum ist für die Schüler schwer zu verstehen, denn dass er nun Knappe ist, erfahren sie natürlich. Warum ist er trotzdem so bedrückt?

Teorgen wird kein Wort darüber verlieren, was vorgefallen ist. Aus den Subtai bekommt man auch nichts heraus. Allein die Veränderung an dem jungen Mann stachelt hoffentlich die Neugierde genügend an. Sollte das nicht genügen, dann kann man Teorgen noch einen kurzen Satz an Theardin richten lassen:

„Warte lieber ab, bevor du unbedingt da hoch willst!“  
Er nickt kurz mit dem Kinn hinauf zur Ruine.

## ABREISE

Weisheit wird ruhiger

Auch die folgenden Punkte können nach Belieben zeitlich angeordnet werden. Ebenso kann frei entschieden werden, wie viel Zeit zwischen den Abreisen vergeht. Asjalvin wird als Lehrerin bleiben, um Inarkin zu unterstützen, der weiter Herr des Hauses bleibt. Aber auch das darf abgeändert werden.

### Minschlan und Teorgen

Subtai und neuer Knappe verlassen das Plateau. Teorgen ist nach wie vor nachdenklich, aber nicht mehr so niedergeschlagen und wortkarg wie in den letzten Tagen.

Viele freundliche Worte werden gewechselt und alle begleiten die beiden bis zum Steinhaus auf der Klippe. Vielleicht sagt Teorgen ja dort beim Abschied den oben genannten Satz. Ynith wird auftauchen und die beiden Abreisenden feste drücken, wobei die Umarmung von Teorgen ungewöhnlich lange wirken mag. Vielleicht hört jemand mit guten Ohren das Mädchen auch flüstern: „Es gibt immer zwei Seiten.“

Die Falltür schließt sich und Inarkin verriegelt diese genauso, wie er danach das Steinhaus von außen verriegelt. Dann werden die Aufgaben des Tages noch an Ort und Stelle verteilt.

### Grinulf und Kundahan

Die beiden verlassen miteinander oder einzeln Weisheit in ähnlicher Weise wie Minschlan und Teorgen.

Beiden fällt der Abschied von ihren Schützlingen sicher nicht leicht, sie zeigen das aber sehr unterschiedlich oder verbergen es sogar. Inzwischen kennen Sie die beiden gut genug: machen Sie das spürbar!

---

## NEUGIERDE

Wie es weitergehen könnte

Wenn vier Schüler viel zu früh der Wirkung des Gemäldes ausgesetzt sind, dann ergibt das einen bewegenden Höhepunkt. So sehr man als Spielleiter auf solche Momente hinsteuern möchte: erzwingen Sie es nicht auf Kosten ferngelenkter Spielfiguren.

Vielleicht ergibt sich auch eine viel spannendere Geschichte aus dem Zusammenspiel der so unterschiedlichen Charaktere, wenn nicht sogar jemand zum Gegenspieler der potenziellen Einbrecher wird.

Wie man in das Gebäude kommt ist völlig offen. Hier nur einige Informationen, die dabei wichtig werden könnten.

### Schlüssel und Schlösser

Der Schlüssel zur Halle hängt in einer dunklen Ecke an einem Balken unter der Decke in Inarkins Zimmer. Den Schlüssel zu diesem Zimmer hat Inarkin. Er sperrt diesen Raum immer ab.

Inarkin ist gewissenhaft, aber unter Subtai und ihren Schülern ist tiefes Misstrauen verpönt. Der Meister des Hauses bewacht seinen Zimmerschlüssel nicht wie eine Bärin ihre Jungen. Beim Baden wird er ihn mitsamt seiner Jacke an einen Ast hängen (gebadet wird im Sommer in einem der nahen Teiche).

Wenn er schläft, schließt Inarkin sein Zimmer nicht immer ab. Auch bei einem Notfall wird er sich nicht mit Schlössern aufhalten.

Man könnte versuchen, eines der Schlösser zu knacken. Ein Wurf zum Mechanismus knacken ist (für Details siehe Regelbuch)

W20 + Behändigkeit + Bonus

Mit passendem Werkzeug wie z.B. gebogenen Nägeln mag auch ein Schüler eine Chance gegen Inarkins Türschloss haben, denn er muss „nur“ 25 überbieten. Weisheit ist ein ehemaliges Bauernhaus, kein Hochsicherheitstrakt.

Ein Versuch, die Halle auf diese Art zu öffnen, ist deutlich schwieriger, hier müsste 30 überboten werden.

Vielleicht wollen Sie anstelle der Spieler würfeln, so dass diese keine Rückmeldung bekommen, ob sie nah dran waren oder es einfach nicht geht. Ein geübter Dieb dürfte selbst würfeln, da er ein Gefühl für das hat, was er tut, aber die Jungen oder das Mädchen sind blutige Amateure.

### Kletterpartie oder Steinwurf

Die Halle in der Ruine ist in gutem Zustand, aber sie ist auch keine Festung. Man könnte plump eines der Fenster einwerfen und dann zu diesem hoch klettern (Höhe der Unterkante ungefähr bei 1,5 m).

Geschickter, wenn auch anstrengender ist ein Weg übers Dach. Dort könnte man einige der Ziegel abheben und sich Zugang verschaffen. Einfacher geht es vielleicht beim Fenster oben, dessen Glas dünn und dessen Kitt (altes Baumharz) brüchig ist. Mit etwas handwerklichem Geschick lässt sich das kleine Fenster so ausbauen, dass man es später auch wieder einsetzen könnte.

In beiden obigen Fällen muss man noch auf den Boden der Halle gelangen, wozu ein Seil unumgänglich ist, immerhin geht es da 5-6 m nach unten.

Klettern erfordert nach Regeln alle drei Meter einen Prüfwurf der Art:

W20 + Behändigkeit + Bonus

Die Felswand neben der Halle ist grober Fels mit diversen Griffmöglichkeiten. Ihre Schwierigkeit liegt bei 15, wobei ein Fehlschlag nicht gleich Absturz, sondern auch Feststecken bedeuten kann. Ein oben befestigtes Seil bringt +5.

Die Kletterpartie in die Halle hinunter, nur am baumelnden Seil bedeutet auch Schwierigkeit 15, ist aber sehr anstrengend, so dass vielleicht jemand an die Grenzen seiner Ausdauerpunkte kommt, wenn er pro 1 m Klettern 30 AP verliert.

Hochklettern erfordert zusätzlich Körperkraft oder Freunde, die einen hoch ziehen.

### Vorbereitungen und Ausrüstung

Alles, was man an Ausrüstung benötigt, an einem Abend zusammen zu kriegen, dürfte knifflig sein. Die kleinen Abenteurer müssen hier planvoll vorgehen, oder die Sache geht grandios schief.

Grinulf ist oft noch sehr lange auf und Asjalvin kommt noch vor der Sonne aus den Federn. Das engt ein mögliches Zeitfenster für Nachtaktionen deutlich ein, wenn beide noch da sind. Aber Seil besorgen und an passender Stelle verstecken und mal eine Runde um die Ruine drehen - das geht auch bei Erfüllung von Pflichten am Tage.

Notieren Sie sich vielleicht aus dem Bauch heraus an jedem Tag, wann wer ins Bett geht. Legen Sie auf jeden Fall vor Aktionen der Spieler fest, was die von Ihnen verkörperten Figuren gerade machen. Wenn es dann

zur Begegnung kommt, hat Grinulf vielleicht gerade eine Brotscheibe in der Hand, weil er aus der Küche kommt, oder Kundahan und Inarkin spielen ein Brettspiel im Wohnbereich.

Erzeugen Sie keine künstlichen Schwierigkeiten, sondern lassen Sie die Welt normal weiterlaufen. Komplikationen ergeben sich schnell aus dem schusseligen Verhalten einer Spielfigur. Lassen Sie dann die anderen Personen passend reagieren.

Vergessen Sie dabei nie: Ihre Figuren wissen nicht, was Sie wissen, sie haben zunächst keine Ahnung, was die Schüler vor haben.

---

## FOLGEN

Was geschieht mit den Frevlern?

Was passiert, wenn die Schüler bei ihrem Vorhaben erwischt werden? Das hängt sicherlich davon ab, wo es dazu kommt und wie viel die Subtai ahnen. Ein schneller Verstand mit einer geschickten Ausrede ist da hilfreich, aber wenn die Lüge auffliegt, ist die Konsequenz dadurch härter.

Sollte das Unternehmen erfolgreich sein, dann werden die Kinder kaum den Schrecken verbergen können, der sie ergriffen hat. Eine Flucht durch die Tür kann schnell kopflos werden und ein Rückweg über ein hängendes Seil mit zitterigen Händen praktisch unmöglich.

Wenn Schüler zugeben, was passiert ist, dann droht ihnen mit Sicherheit nicht Ausschluss. Inarkin wird kaum böse, sondern eher tief besorgt sein, weil er nicht weiß, ob die jungen Seelen diese Last schon verkraften können.

Asjalvin wird, so Ämee dabei war, tief enttäuscht sein und sich zunächst von ihrem Schützling abwenden. Hier wieder Vertrauen aufzubauen ist schwer.

Grinulf explodiert zunächst einmal und man wird geraume Zeit brauchen um zu verstehen, dass dies ebenfalls aus Sorge um die Schüler geschieht.

All dies kann nur Anregung sein. Spielen Sie die anderen Charaktere, so wie sie sich richtig anfühlen.

Es wird eine Beratung der anwesenden Subtai geben. Dann muss jeder der Naseweise allein vor diese treten und sich erklären. Ein möglicher Abschluss für dieses Erlebnis wäre es, wenn nur einer dieser Momente erzählt wird:

Dir schlägt das Herz bis zum Hals, als du in den Wohnraum trittst. Alle Subtai stehen dort und blicken dir entgegen. Die Schritte nach vorne fallen dir schwer, du schlurfst mehr, als dass du läufst.

Eine ganze Weile sehen dich alle nur ernst an ...

... Inarkin tritt vor, legt dir seine Hände auf die Schultern und blickt dir direkt in die Augen. Da ist nicht Zorn in seinem Blick, sondern nur Sorge. Du merkst, dass ihm die Worte schwer fallen, aber nach einem tiefen Durchatmen fragt er ganz ruhig: „Was hast du heute gelernt?“

Nur, wenn die Spielfiguren weiter entwickelt werden sollen, kann man fortfahren und das weitere Geschehen ausspielen. Ansonsten ist dies ein guter Schlusspunkt.

## Minimalstrafe

So man es ausspielen möchte, dürfte die geringste Strafe darin liegen, dass man eine ganze Weile von seinen liebsten Übungen ausgeschlossen wird. Stattdessen steht überraschend oft das Einsammeln von Schafsmist als Brennmaterial, das Schrubben von dreckigem Geschirr oder das Putzen des Abflusses neben der Pumpe an.

Wenn man ein wenig geflunkert hat, dann könnten Übungen zum Auswendiglernen dazu kommen, bei denen Inarkin ungewöhnlich penibel ist und das Pensum immer weiter nach oben schraubt, bis der Schüler an seine Grenzen stößt.

## Maximalstrafe

Wenn jemand sich trotz der Fehlritte wieder und wieder versucht herauszureden, dann kann im Extremfall die Verbannung von Weisheit die Folge sein. Ein Subtai wird dann den Betroffenen vom Plateau geleiten und bis zur nächsten Ortschaft bringen. Von dort ist er auf sich gestellt.

Wenn die Spieler sich in die Rolle eines Jugendlichen und in die Situation in der Halle richtig hinein versetzt haben, dann wird es hoffentlich nicht dazu kommen müssen.

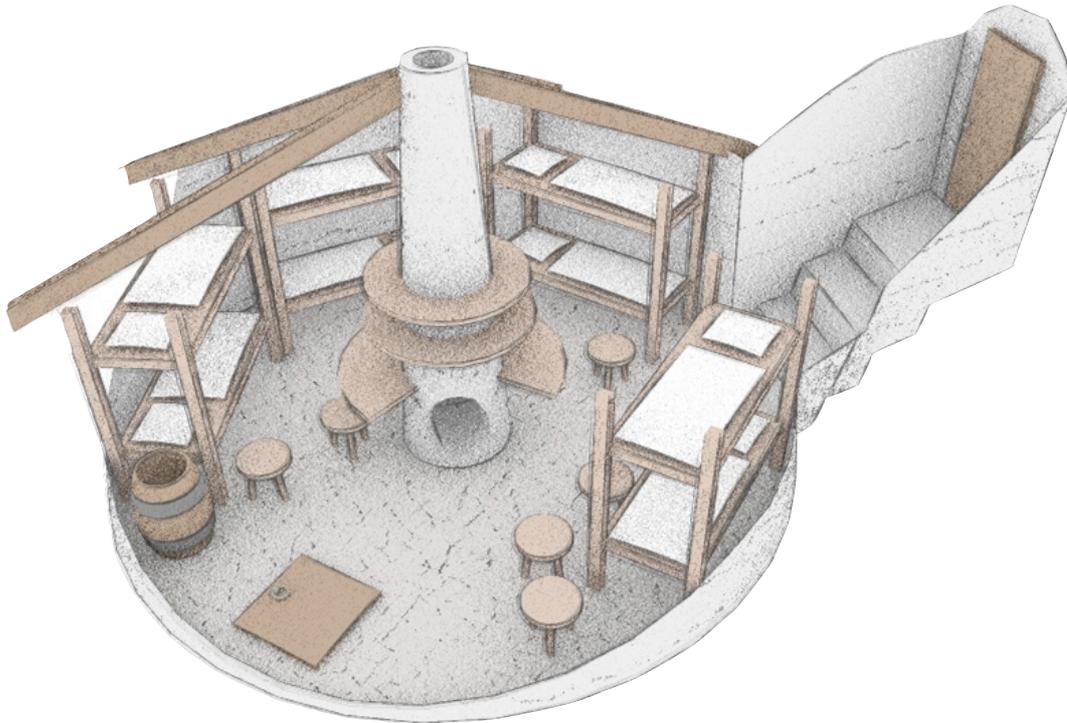
## Zu wenig Anweisungen?

Nein, es sind eigentlich in diesen letzten Abschnitten sogar zu viele. Feenlicht bedeutet in vielen Fällen, die Ereignisse passieren lassen. Wenn es optimal funktioniert, dann hat schon weiter oben das Spiel seine ganz eigene Dynamik entwickelt. In diesem Sinne: Spielen Sie, und lassen Sie spielen!

# Bilder und Karten

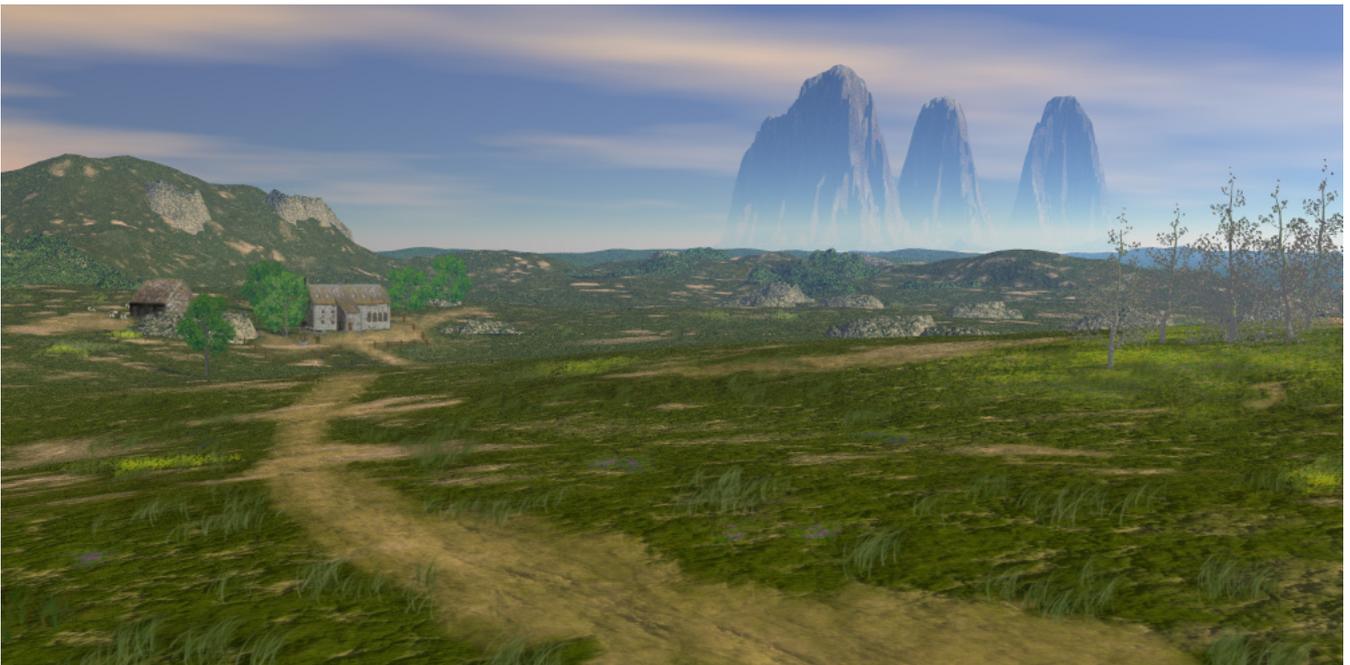
Anschauungsmaterial für Spielleiter und Spieler

## Steinhaus auf der Klippe

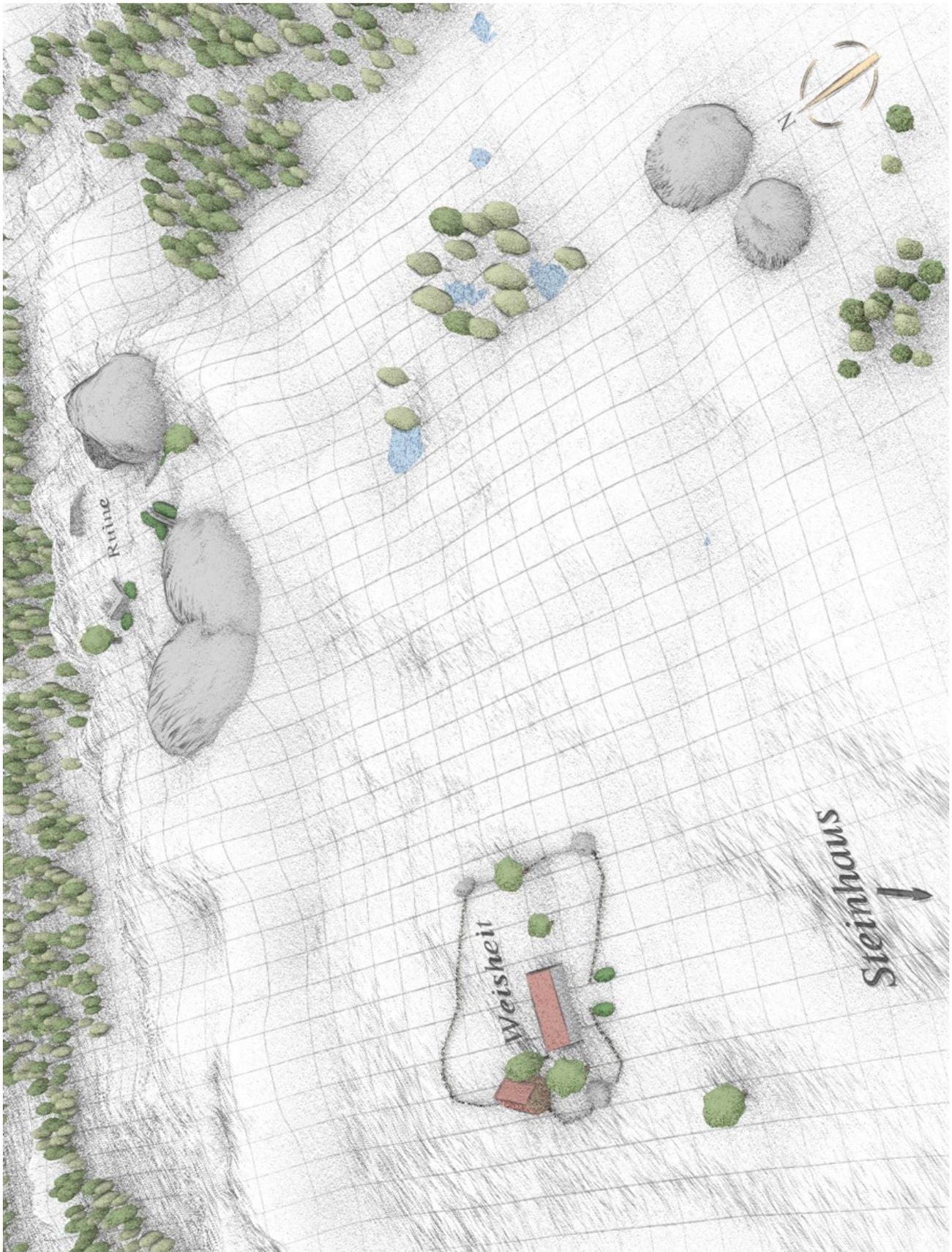


## Blick über das Plateau

ungefähr vom Steinhaus auf der Klippe aus

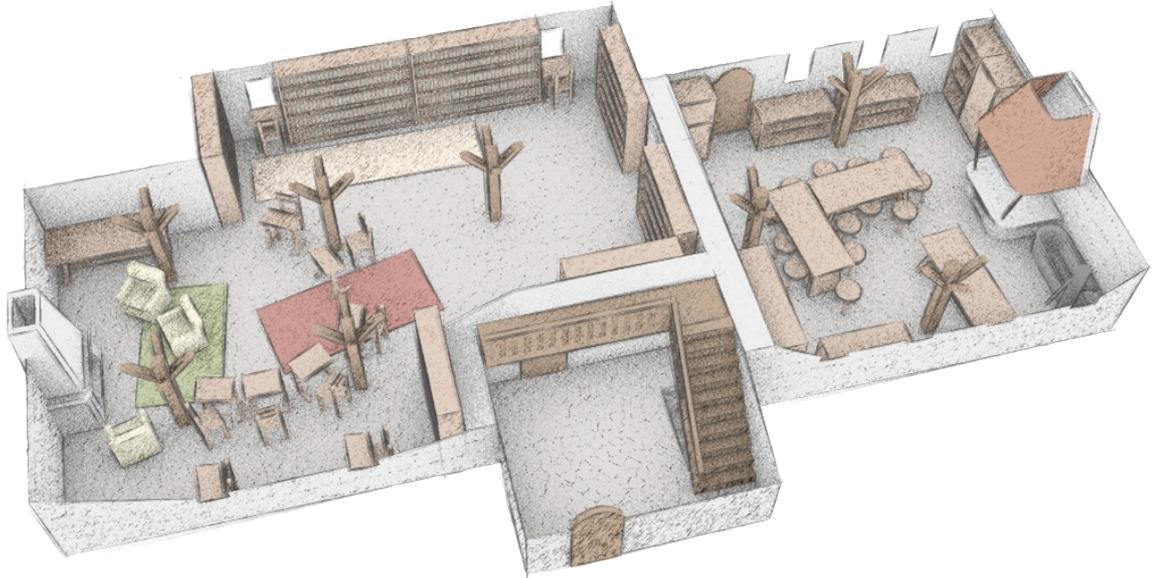


Übersichtskarte

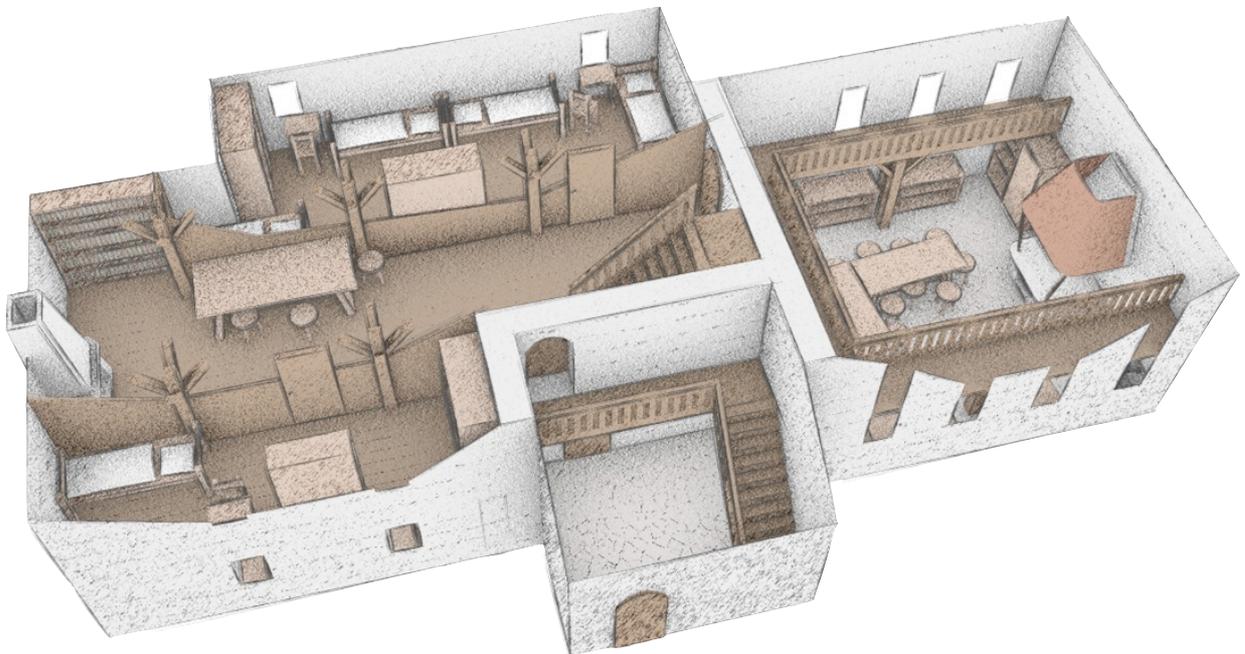


## Haupthaus - Erdgeschoss

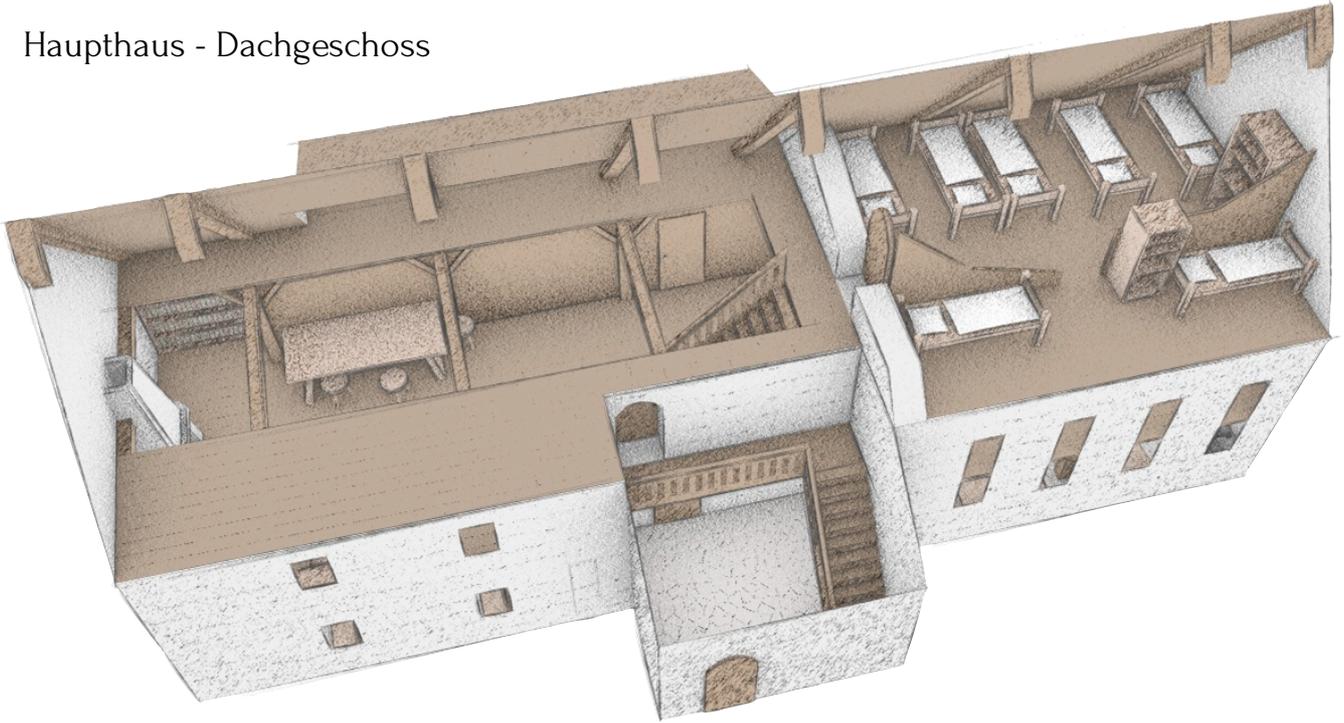
Beschreibung siehe Handlung - zweiter Tag



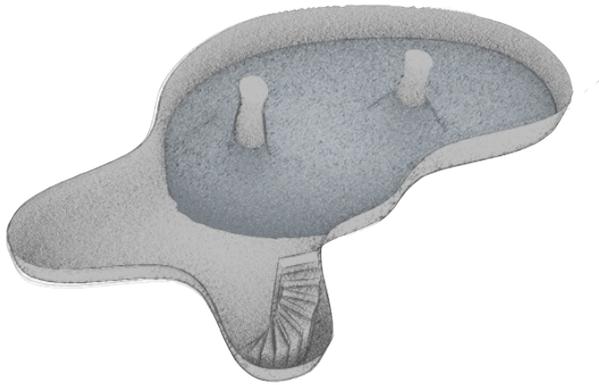
## Haupthaus - 1. Stock



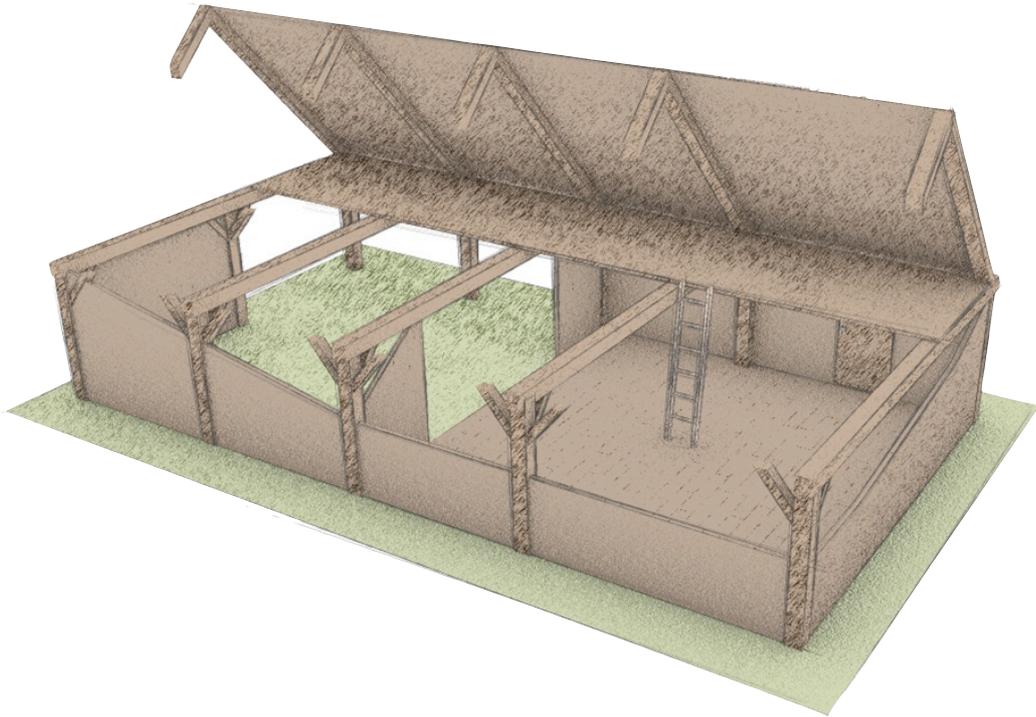
Haupthaus - Dachgeschoss



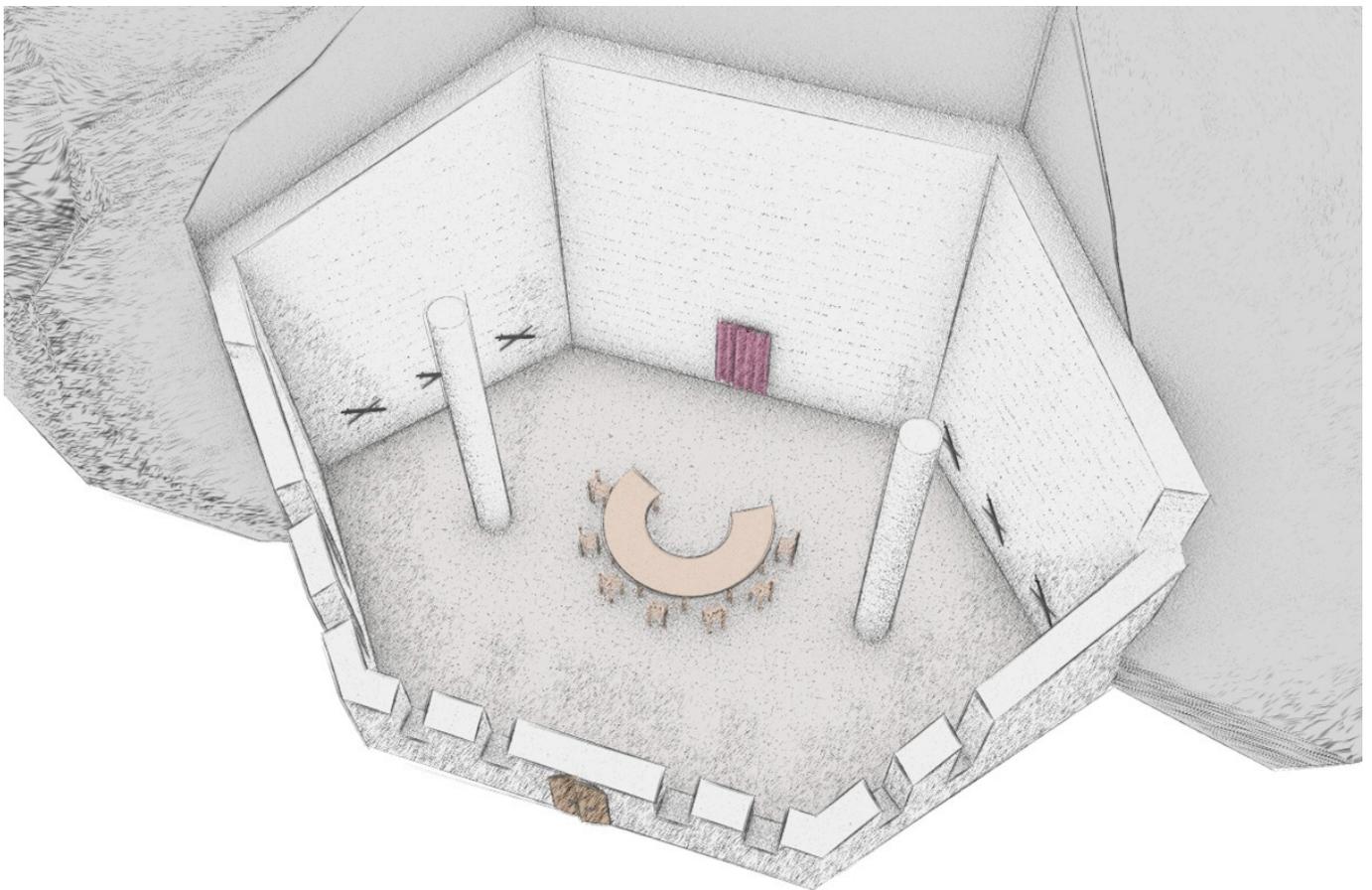
Haupthaus - Keller



Scheune



Die Halle in der Ruine



Die Halle - Außenansicht

