

MIDGARD

# DIE BRUT DER KRÖTTE



Abenteuer



# Das Grüne Sigill

## Übersicht für den Spielleiter

*Das Grüne Sigill* ist eine kleine Kampagne in der albischen Stadt Thame und deren weiterer Umgebung für eine ausgewogene Gruppe von 5-7 Spielerfiguren der Grade 3-4. Sie besteht aus den drei Abenteuern *Die Frau ohne Schatten*, *Der Pfeil des Jägers* sowie *Die Brut der Kröte*. Alle drei Abenteuer können aber auch voneinander unabhängig gespielt werden. Zwischen den Ereignissen vergeht jeweils genügend Zeit, damit die Spielerfiguren sich auf andere kleinere Abenteuer einlassen und auch neue Fähigkeiten lernen und alte verbessern können.

Das Spielen der Abenteuer muss nicht zwingend in der vorgesehenen Abfolge geschehen. Der Spielleiter kann auch *Die Brut der Kröte* als Anfang wählen. Allerdings erfordert die Änderung der Reihenfolge einige Anpassungen. Zum Beispiel können die Anhänger Samiels in *Die Brut der Kröte* keine Flüchtlinge aus Thame sein, wenn dieses Abenteuer zuerst gespielt wird, da ihr Zirkel erst im Laufe der anderen beiden Abenteuer zerschlagen wird.

*Die Frau ohne Schatten* sollte allerdings vor *Der Pfeil des Jägers* spielen, denn im zweiten Abenteuer leiden die Spielerfiguren noch unter dem schlechten Ruf, den sie sich im ersten Abenteuer eingehandelt haben, und sie beobachten ihre „vertrauenswürdige“ Auftraggeberin aus *Die Frau ohne Schatten* bei der Herstellung der finsternen Zauberpfeile.

## Abenteuerinhalte

*Die Frau ohne Schatten*: In Thame sucht die Hexe Udele NiRathgar die Bekanntschaft der Spielerfiguren und bittet sie um Schutz vor ihrem eigenen Schatten, den sie leichtsinnigerweise mit Leben erfüllt hat. Der dunkle Zwilling ist nun auf ihre Vernichtung aus. In Wahrheit ist die Schattenlosigkeit ein magischer Trick, mit dem Udele die Abenteuerer täuschen und gegen ihre Zwillingsschwester Rubyn, die sie als ihren böse gewordenen Schatten ausgibt, aufstacheln will. Rubyn ist dem Geheimnis Udeles, Genossin des Grünen Sigills zu sein, auf die Schliche gekommen. Die Hexe hetzt die Abenteuerer auf Rubyn, um sie nach vollbrachter Tat

als Schwestermörder bloßstellen zu können. Die Betrogenen warten auf ihre Hinrichtung, werden aber am Gerichtstag überraschend entlastet. Um ihren guten Ruf in der Stadt ist es allerdings geschehen.

*Der Pfeil des Jägers*: Laird Donuilh MacConuilh veranstaltet ein fürstliches Jagen im Wald von Tureliand und die Abenteuerer nutzen die Gelegenheit, um sich dabei als geschickte Jäger hervorzutun oder im herrschaftlichen Lager gut bezahlte Arbeiten zu verrichten. Eines Nachts beobachten sie im tiefen Forst Udele und deren Genossin Eurwen NiRathgar bei der Herstellung magischer Treffpfeile, die nie das Ziel verfehlen. Der siebte Pfeil ist Samiel, dem Meister des Grünen Sigills, geweiht und Colbran de Soël, dem Meister des Sonnenordens in Thame, bestimmt. Die Abenteuerer forschen nach den Personen, an die die Pfeile verteilt worden sind, damit sie das verhängnisvolle Geschoss rechtzeitig unschädlich machen können. Am Ende erhalten die Hexen die verdiente Strafe.

*Die Brut der Kröte*: Auf der Suche nach vermissten Mönchen aus dem Kloster zu Thame gelangen die Abenteuerer ins abgelegene Dorf Ringholt, wo sich seit kurzer Zeit ehemalige Bürger der Stadt als Bauern angesiedelt haben, um in religiöser Gemeinschaft zu leben. Sie entpuppen sich als frühere Anhänger der Hexen, die Samiel verehren und einen Basilisken erschaffen haben, mit dessen Hilfe sie die Macht über Ringholt an sich reißen konnten. Die Abenteuerer kommen dieser Hinterlist auf die Schliche und bringen das Ungeheuer zur Strecke.

## Im Zeichen des Sigills

*Das Grüne Sigill* ist der Name eines verborgenen Hexenzirkels, der seinen Ausgang vom verschlafenen Akademie-Städtchen Cambryg nahm. An seiner Spitze steht Gilmorin NiRathgar, die mit dem Dämonenfürsten Samiel einen Pakt einging und von ihrem Meister dazu ausersehen wurde, die Gründerin eines neuen, in den albischen Städten wirkenden Zirkels zu werden. Nach und nach suchte sie in ihrem eigenen Clan begabte und unbeirrbar Genossinnen aus - in Bedrängnis geratene oder mit ihrem Standeslos unzufriedene



Frauen, die sich dem Grünen Sigill vorbehaltlos weihen und zu Gilmorins engsten Vertrauten wurden. Der Kreis vergrößerte sich aber auch um einfache Mitläufer und Helfershelfer beiderlei Geschlechts. Über ihre rein persönlichen Machtwünsche hinaus wollen die Hexen, die mittelbar unter dem Einfluss ihres charismatischen Lairds Ian MacRathgar stehen, zugleich die verhassten MacBeorns mit ihren Flüchen treffen. Die Machenschaften des Zirkels haben noch keine weiten Kreise gezogen, was sich in den hier zusammengestellten Abenteuern ändern wird.

Samiel kennzeichnete die Hexen auf der linken Brust mit einer kleinen **Tätowierung**, dem Grünen Sigill: dem Bild eines grünen geflügelten Dolches. Es gewährt den Hexen untereinander ein rein intuitives Verständnis ihrer Absichten (wie eine nur ihnen verständliche **Zeichensprache+12**). Mit dem Hexenmal besitzt der Dämon Macht über seine Dienerinnen und spürt sofort, wenn eine Hexe sich in Lebensgefahr befindet, z.B. wenn diese schwer erkrankt ist, nur noch 3 LP oder weniger besitzt oder unter die Anklage Schwarzer Magie gerät. In solchen Fällen taucht Samiel nicht zur Ret-

tung der Gefährdeten auf, sondern beendet ihr Leben, um damit die Geheimnisse des Zirkels auf alle Fälle zu wahren. Zu diesem Zweck wirkt durch die Tätowierung bis zu drei Mal nacheinander der Zauber *Verursachen schwerer Wunden*, gegen den das Opfer keinen WW:Resistenz machen darf. Findet die Hexe durch diesen Angriff den Tod, löst sich das Grüne Sigill auf und hinterlässt auf der Haut keinerlei Spur.

Die Hexen vom Grünen Sigill reden sich untereinander nur mit ihren **Geheimnamen** an (die jeweils in Anführungszeichen angegeben werden). Dies dient der Geheimhaltung vor den Priestern sowie den Spürhunden der Magiergilden oder verbirgt die Absenderin, falls zwischen den Hexen einmal ein Brief gewechselt wird. Samiel trägt als Oberherr des Zirkels den Spitznamen „**Grünwedel**“.

Jede Hexe des Sigills trägt einen **Talisman+3** gegen eine von ihr gewünschte Magieform. Die Glücksbringer werden in Cambryg hergestellt und dort von Zeit zu Zeit auch wieder aufgeladen. Trotz jeweils verschiedener Art und Form ist ihnen gemeinsam, dass darin Teile einer grünen Viper mitverarbeitet sind.

### Wycca - die Hexen Albas

Albische Hexen scheuen die Öffentlichkeit, da sie fast ausnahmslos von der Kirgh (der albischen Kirche) und ihren Mitgliedern verfolgt werden. Abgelegene Wald-, Sumpf- oder Hochlandgebiete sind ihr Wohnsitz, oder sie führen ein unauffälliges Leben am Rande einer Siedlung. Fast jede Dorf- oder Talgemeinde kennt ihre **Wycca**, d.h. ursprünglich nur „Weise Frau“ und bedeutet heute auch „Hexe“, die man in Notlagen und Problemen um Rat und Hilfe angehen kann. Hier mögen sich letzte Reste niederer Magie aus voralbischer Zeit erhalten haben, aber es gibt auch Verbindungen zu den Gebräuchen im benachbarten Erainn, z.B. dass diese zauberkundigen Frauen ihre Künste ausschließlich an Frauen weitergeben.

Die Wycca sind nicht unbedingt „Hexen“ im Sinne des Regelwerks. Unter ihnen gibt es einfache Kräuterfrauen ohne jede Zauberkraft, Heilerinnen in der Art der Weisen Frauen Erainns, aber auch richtige (normale und schwarze) Hexen. Der Dämonenfürst Mestoffelyzh, der in Alba besser unter dem Namen „**der Grüne Jäger**“ oder auch **Samiel** bekannt ist, ist der bevorzugte Lehrmeister der Schwarzen Hexen, die in den Tiefen der albischen Wälder und in den zwielichtigen Vierteln der dort gelegenen

Städte hausen. In den letzten Jahren versucht der Dämon, neue Anhänger und Einfluss auch unter den besser gestellten Ständen in den Städten zu gewinnen (siehe auch das Abenteuer *Hexerjagd* in dem Band *Mord und Hexerei*). Unterstützt wird dieses Unterfangen durch die Gründung des *Zirkels des Grünen Sigills*, der alle städtischen Samielsdiener in Alba vereinen soll.

Den Jägern, Waldläufern und Vogelfreien Albas ist Samiel kein unbekannter Name, auch wenn sie ihn normalerweise nur aus den Geschichten ihres Gewerbes kennen. Doch kommt es manchmal vor, dass der Grüne Jäger sich ihnen zeigt, um sich einen Spaß mit ihnen zu erlauben oder sie zu versuchen. Zwar gibt er kein Zauberkwissen an sie weiter, wohl aber ein Geschenk oder eine kleine Gunst. Dabei verfolgt der Dämon stets einen Hintergedanken: Entweder hat das Geschenk einen Haken, mit dem der Beschenkte gefoppt werden soll, oder es ist eine hinterlistige Bedingung damit verbunden. So mancher Jäger oder Waldläufer, der sein Gewerbe unehrlich betreibt, ist auch einer dauerhaften Abmachung mit Samiel, der darin eine Möglichkeit wittert, eine menschliche Seele zu bösen Taten zu verlocken, nicht abgeneigt.



# Die Brut der Kröte

Darum nehme man einem alten Gockel sein Ei weg,  
und lasse einen Zentnerstein darauf fallen!

- albische Bauernregel -

## Worum es geht

Dieses Abenteuer beginnt damit, dass Abt Almerik vom Kloster des Heiligen Yorric die Abenteurer um Hilfe bittet. Sie sollen eine Schar seiner Mönche wiederfinden, die mit der Beförderung eines kostbaren Buches betraut waren, dabei aber spurlos verschwunden sind. Die Suche führt die Abenteurer in das Bergmannsdorf **Ringholt**, in dem sich unlängst einige Bewohner Thames angesiedelt haben. Unter dem Deckmantel eines ordensähnlichen Bekenntnisses handelt es sich in Wahrheit um Samielsanhänger, die durch das frühere Wirken des Grünen Sigills von der Kirgh abgefallen sind. Sie sind nicht nur für das Verschwinden der Mönche verantwortlich, sondern haben mit Hilfe eines herangezüchteten **Basilisken** heimlich die Macht in Ringholt an sich gerissen.

## Anforderungen

Nachdem das Grüne Sigill in Thame ausgespielt hat (oder zumindest deutlich in die Schranken gewiesen worden ist), lernen die Abenteurer in diesem Abenteuer, dass die Hexen eine größere Zahl Thamer auf ihre Seite ziehen konnten. Das Gericht am Ende von *Der Pfeil des Jägers* führte nur zu einer unvollkommenen Säuberung und die dabei nicht entlarvten Anhänger Samiels verließen Thame und brachten sich in aller Stille nach Ringholt in Sicherheit. Wenn es den Spielern gelingt, diesen Sumpf trockenzulegen, ist das Werk des Sigills in Thame endgültig zum Scheitern verurteilt worden. Die Handlung besteht darin, den Umsiedlern die friedliche Maske einer frommen Gemeinschaft herunterzureißen und die Brut der Kröte, den gefährlichen Basilisken, zu erlegen. In diesem eher einfachen Abenteuer, einem Nachspiel zu *Der Pfeil des Jägers*, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit auch Kampfkraft gefordert. *Die Brut der Kröte* beginnt im Sommermond der Fee.

## Yorricsthing

Am Triudag in der 2. Trideade im Feenmond ist in Thame Yorricsthing. Um diesen Festtag herum, der dem Heiligen Yorric gewidmet ist, findet ein großer Viehmarkt statt, auf dem Ochsen, Kälber, Kühe, Ziegen, Schweine und Pferde verkauft werden. An Yorricsthing selbst besuchen die Thamer feierliche Zeremonien, die zu Ehren des Heiligen im Kloster und im Tempel abgehalten werden. Es ist verboten, an diesem Tag irgendein Geschöpf - nicht einmal eine Fliege - absichtlich zu töten, und es darf keinerlei Fleisch oder Fisch gegessen werden. In den Gasthäusern und Küchen gibt es nur Brot und Milchsuppe. Wenn es dämmt, brennt kein Licht - auch kein Feuer - in den Häusern und nur Mond und Sterne scheinen auf den Gassen. Dem Fremden erklären die Thamer diese Bewandnis des Yorricsthings mit zwei alten Legenden:

Der Heilige Yorric war zu Anfang seines Wirkens ein eingeschwoener Einsiedler, der die Menschen, die so wenig von den Göttern und ihren Geheimnissen verstanden, mied. Wenn er nur einmal den Ruf eines Holzfällers an sein Ohr dringen hörte, war es ihm, als stünde er mitten im Marktgeschrei der Gemüseweiber. Dennoch wanderte der Ruf seiner Weisheit bis an die fernsten Höfe und Herrscher schickten Boten aus, um Yorrics Rat einzuholen. Doch Yorric blieb stumm, denn er wusste nicht, was er ihnen sagen könnte. Er wusste nichts von der Welt, die doch so dringend der Stimme eines die Götter suchenden Mannes bedurfte. In seiner Betrübnis ging er tief in den Wald und klagte der Wildnis sein Unvermögen. Nur die Tiere hörten ihm zu und folgten ihm. In großer Menge legten sie sich zu Yorrics Füßen und lauschten seinen Worten wie einer Predigt. Als der Heilige das sah, begriff er, dass die Tiere in vielem ganz wie die Welt da draußen waren: Auch bei ihnen gab es Hohe und Niedrige, Böse und Gute, Dumme und Kluge, Schwache und Starke. Yorric schaute sich genau an, wie alles Getier lebte, gedieh und starb und dadurch begriff er, wie die Menschen sind und sich doch von den Tieren unterscheiden. Da wurde seine Zunge locker - er konnte den Boten endlich wertvolle Ratschläge geben und lernte die Menschen lieben.