

MIDGARD

DIE FRAU OHNE SCHATTEN



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 Zwillingschwester 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 Frau ohne Schatten

Sie stellte sich gar freundlich, o Hensric, welche Not!
Ihn wollt' sie braten im Ofen braun wie Brot!

- aus einem albischen Kinderlied -

Worum es geht

Vor einiger Zeit kam **Rubyn NiRathgar** zufällig hinter das Geheimnis ihrer Schwester **Udele „Blümchengrün“**: der Zugehörigkeit zum Hexenzirkel vom Grünen Sigill. Bei der letztjährigen Versammlung der Samielsdienerinnen nahe Cambryg wohnte Udele leichtsinnigerweise in Rubyns Gasthof und unterschätzte die Neugier ihrer Schwester. So erhaschte diese einen Blick auf Udeles im Kamin verschwindende Rockzipfel, als die junge Hexe fliegend in den Nachthimmel hinausfuhr. Die bodenständige Gastwirtin ließ das Tablett mit einem Becher heißer Milch nicht vor Schreck fallen, sondern verbarg sich in einem Priesterloch (einer Geheimkammer für Vraidospriester aus der Jagdzeit), um die Heimkehr ihrer Schwester heimlich zu beobachten. Auf diese Weise verschaffte sie sich Einblick in Udeles Hexenkünste und erspähte auch die Tätowierung auf deren Brust. Aber sie behielt ihr Wissen für sich, um es vielleicht später zu nutzen, und trat ihrer Schwester weiterhin lächelnd entgegen.

Dies geschah **vor einem Jahr**. Mittlerweile sind die Schulden Rubyn über den Kopf gewachsen. Sie hält den Zeitpunkt für gekommen, um Udele mit der Aussicht auf Folter und dem Feuer des Scheiterhaufens zu einer großzügigen „Spende“ zu überreden. So hat sie sich mitten im Winter, ungeachtet der eisigen Kälte, nach Thame begeben und ihrer Schwester einen Besuch abgestattet. Die offenen Worte, die dabei fielen, veranlassten Udele, Rubyn aus ihrem Haus zu weisen. So leicht ließ die hartnäckige Gastwirtin sich jedoch nicht abfertigen und gab ihrer Schwester eine Galgenfrist, die Udele indessen mit Hilfe einiger kleinerer Geldzuwendungen immer wieder verlängern konnte.

Die gewonnene Zeit nutzend, entwarf die Hexe einen Plan, wie sie Rubyn zum Schweigen bringen könnte, ohne dass auch nur der Hauch eines Verdachts auf sie fiel. Dabei ist ihre Wahl auf die abenteuerlustigen Spielerfiguren, die in Thame zu Hause sind oder dort bereits in Erscheinung traten,

gefallen. Sie lädt die Abenteurer zu sich ein und tischt ihnen eine Geschichte von Herzeleid und Not auf, wie ihr Schatten durch einen magischen Spruch lebendig geworden sei und jetzt nach ihrem Leben trachte. Mit magischer Trickserei macht Udele ihren Schatten, der in Wahrheit immer noch bei ihr ausharrt, sozusagen unsichtbar. Sie unternimmt alles, damit die Abenteurer die Lügenmär glauben und Rubyn für ihr Schatten-Selbst halten. Da Rubyn ihr äußerlich vollkommen gleicht (sie sind echte Zwillingsschwestern) und keine Bekannten in Thame hat, ist für Glaubwürdigkeit gesorgt. Wenn die Abenteurer so weit sind, dass sie Udele beinahe aus der Hand fressen, stellt sie Rubyn eine Falle, in der sie den Tod von der Hand der Spielerfiguren erleiden soll. Danach liefert sie die Abenteurer als die Mörder ihrer Schwester an die Obrigkeit aus und braucht sich nicht mit der Vertuschung des Verbrechens, hätte sie es selbst begangen, belasten.

Anforderungen

Das Abenteuer ist etwas ungewöhnlich, denn es beginnt mit einer Lügengeschichte, die die Fantasie der Spieler sehr wahrscheinlich stark beschäftigen wird. Die Kernhandlung selbst bietet nur wenig handfeste Aufregungen, aber vermutlich werden die Spieler vom Aberglauben und eigener Einbildung zu Mutmaßungen verführt, die den eigentlich einfachen Tatsachen dämonische Züge verleihen. Die Persönlichkeit Udele NiRathgars, die die Spielerfiguren in ihren

Dramatis Personae

UDELE „BLÜMCHENGRÜN“ NIRATHGAR - Hexe des Grünen Sigills

RUBYN NIRATHGAR - Zwillingsschwester Udeles

DONUILH MACCONUILH - Laird und Fürst von Conuilhnor

BRANDENE MACCONUILH - Waldläufer des Lairds

BARDULF - Spielmann

EDWINADOC „EDDO“ RINGBLÄSER - Gaukler

GWILLIAM - Udeles Diener

UNA UND DARLINA - Udeles Mägde