

Sauerei in Schemmila

FANTASY
PERLEN

FP 247
DM 2,80



Überblick

Das Abenteuer spielt in der Stadt Schenila und kann während der Ereignisse von „Weißer Wolf und Seelenfresser“ gespielt werden, sobald die Abenteurer einige Tage im Ort verbringen. Es ist als kurze, weitgehend abgeschlossene Episode gedacht, die den eigentlichen Handlungsfaden nicht vorantreibt. Stattdessen zeigt sie Schenila als lebendiges Dorf, in dem Menschen, Hausgeister und Tiere längst gelernt haben, mit den Eigenheiten der jeweils anderen zu leben – meistens jedenfalls.

Im Mittelpunkt steht Pranolt Bulgarok, der halblingische Zureiter des Ortes, und seine prächtige schwarzweiße Sau Eberhardine. Im offiziellen Abenteuer ist Pranolt dafür bekannt, praktisch jedes Tier zuzureiten, auf dessen Rücken er sitzen kann; Eberhardine dient ihm nicht nur als Reittier, sondern auch als erstaunlich schnelle Gefährtin auf den Feldern. An diesem Morgen jedoch ist sie verschwunden. Was wie ein kleiner Diebstahl beginnt, entwickelt sich innerhalb weniger Minuten zu einer Spur aus Schlamm, Mehl, fliegenden Hühnern und aufgeregten Dorfbewohnern. Erst außerhalb Schenilas kippt die Geschichte vom derben Dorfspaß in eine kleine Heldengeschichte.

Die Episode funktioniert am besten, wenn die Spielleitung das Tempo bewusst wechselt. Innerhalb Schenilas sollten die Szenen kurz, laut und überstürzt wirken: Kaum ist ein Schaden verhindert, kracht es schon in der nächsten Gasse. Im Wald wird das Spiel ruhiger. Die Spur ist leicht zu verfolgen, der Rausch Eberhardines klingt ab, und für einige Minuten scheint die Sache bereits gelöst. Erst ihr plötzliches Aufhorchen führt zum eigentlichen Höhepunkt.

Ton und Einsatz

Die ersten drei Kapitel sind bewusst komisch. Die Bedrohung im letzten Drittel sollte dagegen real wirken, ohne die Episode in einen tödlichen Kampf umzuschlagen. Der Waldbär hat keinen Grund, bis zum Tod zu kämpfen; Eberhardines Mut und die Rettung des Hirtenjungen sollen im Gedächtnis bleiben, nicht die Zahl der verursachten Schadenspunkte.

I Die Sau ist weg!

Der zweite Morgen in Schenila beginnt zunächst unspektakulär. Zwischen den Holzhäusern liegt noch kühler Schatten, aus einigen Kaminen steigt dünner Rauch, und auf den Wegen herrscht das übliche Gemisch aus Menschen, Kleinvieh und den ersten neugierigen Hausgeistern. Die Abenteurer begegnen Pranolt Bulgarok, als dieser bereits von Haus zu Haus zieht. Der sonst so unbekümmerte Halbling wirkt ungewöhnlich angespannt. Seit dem frühen Morgen sucht er Eberhardine und hat inzwischen jeden Nachbarn befragt, der vor Sonnenaufgang schon auf den Beinen war.

Als Pranolt in seinen Garten kam, stand das Gartentor offen. Der Riegel war sauber hochgeschoben worden; weder das Holz noch der Boden zeigen Spuren davon, dass Eberhardine das Tor aufgebrochen oder unter ihm hindurchgewühlt hätte. Für Pranolt ist das ein klarer Unterschied. Seine Sau läuft gern davon, wenn sich eine Gelegenheit bietet, doch gewöhnlich hinterlässt sie dabei deutliche Beweise ihrer Mitarbeit. Diesmal sieht es vielmehr danach aus, als habe jemand sie hinausgelassen.

Pranolt bittet nicht lange um Hilfe. Noch während er erklärt, dass er die Gassen rund um sein Haus bereits abgesucht hat, hallt aus der Nähe ein metallisches Scheppern zwischen den Häusern wider. Fast gleichzeitig ertönt der erboste Ruf einer Frau. Pranolt bricht mitten im Satz ab und sprintet los. Wer ihm folgt, braucht keine besonderen Kenntnisse, um zu ahnen, dass die Suche soeben eine neue Richtung bekommen hat.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Spurensuche: Am Gartentor lässt sich erkennen, dass der Riegel von außen oder zumindest mit gezieltem Griff geöffnet wurde. Frische Schweinespuren führen zunächst in Richtung der benachbarten Häuser.
- Tierkunde: Eberhardine hätte ein geschlossenes Tor eher bearbeitet als geduldig auf Hilfe zu warten. Dass sie ohne Wühl- oder Kratzspuren verschwunden ist, spricht für fremde Einwirkung.
- Menschenkenntnis: Pranolt ist nicht nur wegen eines wertvollen Tieres nervös. Eberhardine ist für ihn Gefährtin und Reittier; seine Sorge ist persönlich.

2 Sauerei im Hinterhof

Der Lärm führt in einen engen Hinterhof zwischen drei Häusern. Dort bietet sich ein Bild, das selbst für Schenila bemerkenswert ist. Ein Wäscheständer liegt umgerissen im Schlamm, mehrere frisch gewaschene Stücke kleben bereits im Dreck, und neben einer Hauswand ist ein Sack mit Äpfeln aufgerissen. Etwa die Hälfte der Früchte liegt verstreut auf dem Boden. Mitten in diesem Durcheinander steht Eberhardine. Über ihrem Kopf und einem Teil des Rückens hängt ein langer Damenrock, den sie offenbar beim Umwerfen der Wäscheleine mitgenommen hat. Das Schwein versucht immer wieder, sich durch Schütteln davon zu befreien, wickelt sich dabei aber nur gründlicher in den Stoff.

Die Bäuerin Milena hat den Schaden ebenfalls entdeckt. Sie ist weniger um die Würde Eberhardines als um ihren guten Rock besorgt und stapft breitbeinig durch den Schlamm auf das Tier zu. Pranolt versucht sie noch daran zu erinnern, sich seiner Sau niemals direkt von vorn zu nähern. Milena ignoriert die Warnung. In demselben Augenblick verändert sich Eberhardines Verhalten. Das Schwein beginnt unvermittelt aufgeregter mit den Vorderläufen zu tänzeln, hüpfte beinahe verspielt zur Seite und rempelt Milena im Vorbeispringen so unglücklich an, dass diese rücklings im Schlamm landet. Noch ehe jemand richtig zugreifen kann, ist Eberhardine durch eine schmale Seitengasse verschwunden. Milena bleibt sitzen und flucht so konzentriert vor sich hin, dass selbst Pranolt für einen Augenblick nichts zu sagen weiß.

Wer nicht sofort hinter der Sau herstürzt, kann in diesem Hof mehrere Hinweise entdecken. Die Äpfel sind weich, angeschlagen und bereits leicht vergoren. Unter dem süß-säuerlichen Mostgeruch liegt außerdem ein bitterer Kräutergeruch, der nicht zu den Früchten gehört. Aus der Ecke hinter einigen alten Kisten lässt sich bei genauer Aufmerksamkeit ein kaum unterdrücktes, boshaft vergnügtes Kichern hören. Wer den Hausgeist wahrnehmen kann, sieht zwischen den Brettern flüchtige Bewegungen oder den Umriss eines kleinen, weiß verhüllten Wesens. Der Domovoj des angrenzenden Hauses genießt seinen gelungenen Streich – zumindest noch.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Wahrnehmung: Der ungewöhnliche Kräutergeruch an den Äpfeln fällt auf; mit besonders gutem Erfolg lässt sich erkennen, dass das Kraut nachträglich auf die Früchte gekommen ist.
- Hören: Zwischen den alten Kisten ist leises Kichern und gelegentlich ein Rascheln zu hören, obwohl dort niemand zu stehen scheint.
- Pflanzenkunde: Das Kraut lässt sich als Durmanka, ein örtliches Taumelkraut, erkennen. Die vorhandene Menge ist für ein Schwein nicht lebensgefährlich, kann aber Rausch, Enthemmung und später starke Müdigkeit hervorrufen.
- Heilkunde / Tierkunde: Eberhardines übersteigertes Spielverhalten, die unsichere Bewegung und die geweiteten Pupillen passen zu einem Rauschzustand und nicht zu Tollwut oder einer akuten Vergiftung.
- Spurensuche: Zwischen Apfelsack, geöffnetem Gartentor und Hinterhof ergibt sich eine klare Route. Die Früchte wurden als Köder ausgelegt.

Was wirklich geschehen ist

Der Domovoj des Nachbarhauses ist seit Wochen wütend auf Eberhardine. Die Sau plündert regelmäßig die abendlichen Opfergaben, die ihm hinter dem Haus hingestellt werden – Milch, Brotsuppe und gelegentlich Obst. Der nachtragende Hausgeist öffnete daher in der Nacht Pranolts Gartentor und legte vergorene Äpfel aus, die er mit einer kleinen Menge Durmanka versetzt hatte. Er erwartete, dass Eberhardine davon schläfrig werden, einige Stunden jämmerlich im Schlamm verbringen und am nächsten Morgen mit einem ordentlichen Brummschädel erwachen würde. Dass das Kraut bei ihr zunächst genau den gegenteiligen Effekt hat, war nicht beabsichtigt.

Der Streich erklärt zugleich, warum Eberhardine nun scheinbar grundlos zwischen Überschwang und Benommenheit wechselt. Die Gärung der Äpfel verstärkt den Effekt. Solange das Tier in Bewegung bleibt, wirkt es beinahe überdreht; sobald der Rausch nachlässt, wird die Müdigkeit umso heftiger einsetzen. Damit ist Eberhardine im Dorf vor allem ein Ärgernis. Im Wald könnte der gleiche Zustand gefährlich werden.

3 Schweinerei in Schenila

Die folgende Jagd kann als echte Verfolgung ausgespielt werden, muss aber nicht. Für den Ton der Episode funktioniert sie meist besser als hektisches „Folge dem Lärm“: Die Abenteurer verlieren Eberhardine in den verwinkelten Gassen immer wieder aus den Augen, hören dafür irgendwo vor sich Geschrei, klapperndes Holz oder das empörte Quieken anderer Tiere. Wer besonders schnell reagiert, verhindert Sachschaden und Verletzungen. Die Sau selbst bleibt bis zum letzten Zwischenfall stets einen Augenblick voraus.

Am Gemeinschaftsofen

Beim Gemeinschaftsofen hängt eine weiße Mehlwolke zwischen den Häusern. Als die Abenteurer um die Ecke kommen, schießt gerade eine gepuderte schwarzweiße Sau aus dem Nebel. Zwischen ihren Zähnen hängt ein großer Klumpen roher Teig, der bei jedem Schritt schwankt und kleine Stücke auf den Boden schleudert. Hinter ihr kämpfen mehrere Frauen darum, die Folgen ihres Durchbruchs einzudämmen. Eine Bäuerin stemmt sich mit beiden Händen gegen ein hölzernes Regal, das langsam zur Seite kippt; Schüsseln, Töpfe und Backformen rutschen bereits nacheinander über die Kante. Auf der anderen Seite fällt ein langer hölzerner Backschieber genau dorthin, wo eine junge Magd auf dem Boden sitzt und nach einem verstreuten Korb greift.

Für die Abenteurer bleibt nur ein Augenblick. Sie können das Regal abfangen, die Magd aus der Gefahrenzone ziehen oder den Backschieber auffangen. Danach ist Eberhardine bereits verschwunden. Aus einer anderen Gasse ertönt fast sofort das nächste Krachen. Wer den Schaden hier begrenzt, gewinnt die dankbare Erinnerung der Bäckerinnen; wer weiterhetzt, bevor etwas Schlimmes passiert, darf wenigstens hoffen, dass das Schwein bald nichts Zerbrechlicheres findet.

Mögliche Fertigkeitwürfe

- Akrobatik / Geländelauf: Schnell durch die mehlglatte, zugestellte Backstelle gelangen und noch rechtzeitig eingreifen.
- PW:Gewandtheit: Als einfache Alternative einen fallenden Gegenstand auffangen oder die Magd aus der Bahn ziehen.
- Stärke: Das kippende Regal halten, bis andere es wieder sichern können.
- Wahrnehmung: Im Chaos sofort erkennen, wo tatsächlich Verletzungsgefahr besteht und was nur laut und teuer ist.

In der Stallgasse

Die nächste Spur führt durch die Stallgasse. Noch bevor die Abenteurer Eberhardine sehen, hören sie das harte Schlagen von Hufen auf Holz und das aufgeregte Schnauben eines Ponys. Die Sau ist zwischen zwei angebundenen Tieren hindurchgeschossen und hat dabei einen Futtereimer umgeworfen. Ein Pony steigt halb in die Leine, das zweite zerrt rückwärts und droht den Pfosten aus dem Boden zu reißen. Zwischen den Tieren huschen zwei aufgebrauchte Stallgeister. Ein Valisaz versucht, das scheuende Pony am Kopf zu beruhigen, während ein Baganyi mit empörter Entschlossenheit Eberhardines Spur verfolgt und dabei fast ebenso viel Unruhe erzeugt wie das Schwein selbst.

Auch hier lässt sich Eberhardine kaum einholen, ohne die Lage für die Pferde noch schlimmer zu machen. Sinnvoller ist es, die Tiere zu sichern und eine Gasse freizuhalten. Wer ruhig handelt, verhindert, dass aus einer entlaufenen Sau mehrere entlaufene Ponys werden. Die Stallgeister erkennen inzwischen ebenfalls, dass Eberhardines Verhalten nicht normal ist. Was am Hinterhof noch wie bloßer Übermut wirkte, hat nun den unstillen Rhythmus eines Tieres, das seine eigenen Reaktionen kaum kontrolliert.

Mögliche Fertigkeitwürfe

- Tierkunde: Das scheuende Pony richtig ansprechen, Annäherungswinkel wählen und die gefährlichste Reaktion vermeiden.
- Reiten: Auch vom Boden aus helfen Erfahrung mit Zügeln, Stricken und scheuenden Reittieren, ein Pony wieder kontrollierbar zu machen.
- Seilkunst: Einen gerissenen oder ungünstig verlaufenden Strick schnell sichern, ohne das Tier weiter einzuengen.
- Zähmen oder passende Tiermagie: Die Unruhe eines Tieres rasch brechen. Der Zauber sollte den Zwischenfall erleichtern, nicht Eberhardines Flucht automatisch beenden.

Hühner, Fuchs und offenes Tor

Die Spur endet vorerst bei einem kleinen Gehöft nahe dem Dorfrand. Die Besitzerin Draga ist mit einem Besen bewaffnet und sucht selbst nach der Sau, die offenbar irgendwo hinter ihrem blickdichten Bretterzaun verschwunden ist. Für einige Herzschräge ist es vollkommen ruhig. Dann bricht hinter dem Zaun die Hölle los. Hühner flattern kreischend hoch, Federn treiben über die Bretter, etwas stößt gegen einen Eimer, und schließlich fliegt das Gartentor mit einem Knall auf. Als Erster schießt ein panischer Rotfuchs auf den Weg. Dicht hinter ihm folgt Eberhardine, schnaufend, schlammverschmiert und immer noch teilweise in Milenas Rock gewickelt. Sie verfolgt den Fuchs nicht aus Jagdtrieb; beide haben lediglich dieselbe Fluchtrichtung gewählt.

Für einen kurzen Augenblick bleibt den Abenteurern Gelegenheit, aufgeschreckte Hühner einzufangen oder wenigstens zu verhindern, dass weitere Tiere durch das offene Tor entkommen. Danach ist die Richtung eindeutig. Fuchs und Schwein laufen durch das äußere Tor und auf den Wald zu. Pranolt holt die Gruppe hier wieder ein. Inzwischen hat er die im Hinterhof verbliebenen Äpfel untersucht und weiß, dass sie vergoren waren. Die Aussicht, seine berauschte und bald vermutlich völlig erschöpfte Sau allein im Wald zu wissen, macht ihm sichtbar Angst.

Wer jetzt noch einmal zurückblickt und aufmerksam lauscht, kann hinter einem Fass am Rand des Hofes eine kleinlauter Stimme wahrnehmen. Der Domovoj ist der Verfolgung gefolgt und hat seinen Spaß endgültig verloren. Sein kaum hörbares Eingeständnis, dass dies nicht seine Absicht gewesen sei, ist der letzte Hinweis darauf, dass hinter der Schweinejagd kein größerer finsterner Plan steckt – nur ein Hausgeist, dessen Rache deutlich weiter ging, als er erwartet hatte.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Akrobatik / PW:Gewandtheit: Ein panisches Huhn fangen, ohne selbst im Zaun oder Misthaufen zu landen.
- Tierkunde: Die Tiere nicht noch weiter aufscheuchen und einen Teil der Hühner zurück in den Hof treiben.
- Hören / Wahrnehmung: Das kleinlauten Murmeln des Domovoj hinter dem Fass bemerken.
- Geländelauf: Noch so schnell zum Tor kommen, dass man Eberhardines Fluchtrichtung eindeutig sieht.

4 Schweinsgalopp

Außerhalb der Palisade verliert die Geschichte ihr bisheriges Tempo. Eberhardines Spur führt über einen Feldweg und dann zwischen die ersten Bäume. Sie ist ausgesprochen leicht zu lesen. Im weichen Boden stehen tiefe Schalenabdrücke, an Farn und niedrigem Gebüsch hängen helle Borsten, und mehr als einmal hat das Schwein eine gerade Linie durch Pflanzen gewählt, die jeder vernünftige Wanderer umgangen hätte. An einer jungen Birke steckt ein weiterer Fetzen von Milenas Rock. Eine Stelle am Stamm ist mit Schlamm verschmiert, als habe Eberhardine dort minutenlang versucht, den lästigen Stoff abzureiben.

Nach und nach verändert sich das Spurenbild. Die Abstände zwischen den Abdrücken werden kürzer, das Kreuz-und-Quer weicht einer schwerfälligeren Linie. Der Rausch klingt ab und die Müdigkeit gewinnt. Für Pranolt ist das einerseits beruhigend; andererseits könnte eine tief schlafende Sau im Karmodin-nahen Wald leicht übersehen werden. Die Abenteurer müssen jedoch keine komplizierte Fährtenuche bestehen. Die Spur ist dafür gedacht, ihnen das Gefühl zu geben, Eberhardine wirklich zu verfolgen, nicht sie durch einen misslungenen Wurf zu verlieren.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Spurensuche +4: Die Fährte ist deutlich; ein Erfolg erlaubt, ohne Zeitverlust dem sinnvollsten Weg zu folgen.
- Pflanzenkunde +2: Abgeknickte Farne, abgeschürfte Rinde und frisch beschädigte Triebe zeigen ebenfalls die Route.
- Wahrnehmung +2: Schlammspuren, Borsten, Stofffetzen und zertrretenes Laub reichen aus, um die Richtung zu halten.
- Geländelauf: Die Gruppe verliert trotz Unterholz und Böschungen wenig Zeit.
- Zauberei: Tiersprache kann aufgescheuchte Tiere nach dem vorbeigelaufenen Schwein befragen; Zähmen oder ähnliche Tierzauber können später helfen, Eberhardine ruhig anzusprechen. Andere sinnvolle Such- oder Verständigungszauber sollten großzügig zugelassen werden.

Schließlich öffnet sich der Wald zu einer kleinen, feuchten Lichtung. In einer flachen Schlammpfütze liegt Eberhardine. Der Damenrock hängt noch immer wie ein lächerlicher Umhang über einem Teil ihres Rückens. Das Schwein hat die Augen halb geschlossen und scheint bereits zwischen Wachsein und Schlaf zu treiben. Als die Abenteurer näherkommen, hebt sie müde den Kopf, erkennt Pranolt und die anderen und wirkt für einen Moment vollkommen zufrieden. Es sieht so aus, als sei die ganze Angelegenheit endlich vorbei.

Dann geschieht der Wechsel abrupt. Eberhardines Ohren richten sich auf. Ihr Kopf fährt hoch, und die Müdigkeit verschwindet aus ihrem Blick. Sie starrt regungslos in eine bestimmte Richtung zwischen den Bäumen. Wer selbst lauscht, kann weit entfernt eine menschliche Stimme hören - keinen klaren Satz, nur einen dünnen, wiederholten Hilferuf. Eberhardine wartet nicht darauf, ob die anderen dasselbe bemerkt haben. Sie stemmt sich aus der Pfütze, stolpert auf den ersten Schritten noch über den Rock und rennt dann mit neuem Ziel in den Wald.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Hören: Der Hilferuf ist schwach und wird vom Wald verschluckt. Bei Erfolg lässt sich die Richtung bestätigen.
- Wahrnehmung: Auch ohne den Ruf klar zu verstehen, verrät Eberhardines Reaktion, dass sie auf einen konkreten Reiz und nicht auf einen neuen Rauschimpuls reagiert.
- Tierkunde: Das Verhalten ist plötzlich zielgerichtet. Die Sau folgt nun etwas Bekanntem oder für sie Wichtigem.

5 Schwein gehabt

Eberhardine führt die Abenteurer tiefer zwischen die Bäume, bis der Wald an einer kleinen Böschung aufreißt. Dort sitzt Milos, Milenas etwa elfjähriger Sohn, in den unteren Ästen einer alten Buche. Unter ihm steht ein großer schwarzer Bär. Der Junge ist am Morgen mit einigen Ziegen hinausgezogen und wurde von dem Tier überfallen. Bei der Flucht hat er sich den Knöchel verletzt und sich gerade noch auf den Baum retten können. Eine der Ziegen ist verschwunden; eine zweite drängt sich weiter oben am Hang in dichtes Gebüsch. Der Bär ist hungrig, gereizt und noch immer daran interessiert, was sich unter dem Baum bewegt.

Für Milos ist das Tier ein Monster. Für kundige Abenteurer ist es ein moravischer Waldbär: annähernd zwei Meter groß, mit schwarzem Fell und dem auffälligen grünen Dreieck auf der Stirn, das in Moravod als Zeichen des Leschyn gilt. Solche Bären meiden Menschen meist, solange Hunger oder Bedrängnis sie nicht dazu bringen, sich zu verteidigen. Dieser hier ist ein alter Einzelgänger und hat keinen Nachwuchs und keinen Bau zu schützen. Er ist gefährlich, aber nicht lebensmüde.

Eberhardine macht diese Einschätzung nicht. Sie erkennt Milos, der ihr auf seinen Wegen häufig Apfelstücke und Küchenreste zugesteckt hat. Noch ehe Pranolt sie erreichen kann, senkt sie den Kopf und stürmt auf den Bären los. Die erste Kollision sollte als szenischer Auftakt behandelt werden und keinen eigenen Würfelwurf verlangen: Ein schlammiges, halb in einen Rock gewickeltes Hauschwein rammt einen Waldbären, der damit offensichtlich nicht gerechnet hat. Der Bär wird nicht ernsthaft verletzt, aber seine Aufmerksamkeit ist schlagartig von Milos weg. Genau dieses kurze Fenster gehört den Abenteurern.

Moravischer Waldbär (Grad 6)

LP/AP/Rüstung: LP 4 W6+1 | AP 5W6+10 | LR

Eigenschaften: St 90 | Gw 40 | In t60 | B 30

Abwehr/Resistenz: Abwehr +13 | Resistenz +12/+14

Angriff: 2x Tatze +9 (je 1W6); im Handgemenge Biss +13 (1W6+3); Raufen +7 (1W6-1)

Besonderheiten: Klammern, Raserei; schwarzes Fell mit grünem Stirndreieck, dem „Zeichen des Leschyn“.

Für diese Szene: Der Bär ist kein fanatischer Gegner. Nach zwei schweren Treffern oder etwa 6-8 verlorenen LP sucht er einen freien Fluchtweg. Wird er eingekesselt, verteidigt er sich weiter.

Die Abenteurer können den Bären vertreiben, ihn auf Abstand halten oder Milos aus dem Baum holen, während andere den Rückzug decken. Feuer, laute Drohgebärden und ein offener Fluchtweg können ebenso nützlich sein wie Waffen. Wer den Bären in die Enge treibt oder ihm den Rückzug abschneidet, macht aus einer überschaubaren Begegnung unnötig einen Kampf bis zum Äußerten. Sobald er ein oder zwei deutliche Verletzungen kassiert und einen freien Weg in den Wald sieht, zieht er sich zurück.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Tierkunde: Das Verhalten des Bären richtig lesen, einen Fluchtkorridor offenlassen und unnötige Eskalation vermeiden.
- Beredsamkeit / Einschüchtern: Nicht als „Gespräch“, sondern durch Stimme, Haltung und gemeinsames Vorrücken den Bären zum Rückzug drängen.
- Klettern / Seilkunst: Milos trotz verletztem Knöchel sicher aus dem Baum und die Böschung hinaufbringen.
- Erste Hilfe / Heilkunde: Den verstauchten oder gebrochenen Knöchel versorgen und prüfen, ob der Junge weitere Verletzungen erlitten hat.
- Kampf: Schwere Treffer sollen den Bären vertreiben, nicht zwangsläufig töten. Die Spielleitung sollte seine Flucht früh und deutlich anbieten.

Sobald die Gefahr vorbei ist, fällt die Spannung fast komisch in sich zusammen. Eberhardine kontrolliert noch einmal, ob Milos wirklich vom Baum herunterkommt, tritt einige Schritte zu Pranolt und legt sich dann ohne weitere Vorwarnung auf die Seite. Der Rausch ist endgültig abgeklungen. Wenige Augenblicke später schläft sie so tief, dass weder Ansprechen noch vorsichtiges Ziehen an ihrem Rock mehr als ein zufriedenes Gurren hervorbringt.

Das letzte Problem: eine schlafende Sau

Damit ist Milos gerettet und die gefährliche Begegnung beendet, doch Schenila liegt noch ein gutes Stück entfernt. Milos kann mit Hilfe gehen oder getragen werden; eine ausgewachsene, tief schlafende Sau ist wesentlich unbequemer. Gerade hier kann das Abenteuer einen starken letzten Payoff bekommen. Wer im Dorf bei den vorangegangenen Zwischenfällen geholfen hat, hat dort inzwischen Menschen, die nicht nur über die Verwüstung schimpfen, sondern bereit sind, ihrerseits zu helfen.

Schickt jemand Nachricht zurück, kann aus der Stallgasse ein ruhiges Pony gebracht werden. Die Bäckerinnen verfügen über Tücher, Bretter und kräftige Helfer. Draga kennt einen kleinen Handkarren und schickt trotz ihrer zerzausten Hühner jemanden damit los. Aus Seilen, einer Decke und zwei Stangen lässt sich auch eine improvisierte Trage bauen. Je nachdem, welche Schäden die Abenteuer am Vormittag verhindert haben, kann die Rückkehr so zu einer kleinen Prozession werden: Milos gestützt oder auf dem Karren sitzend, daneben die schlafende Eberhardine, Pranolt mit einer Hand an ihrer Seite und mehrere Dorfbewohner, die sich darüber streiten, wer eigentlich die bessere Idee für den Transport hatte.

Mögliche Fertigkeitswürfe

- Seilkunst: Eine sichere Trage oder Befestigung bauen, die das Gewicht der Sau aushält.
- Holzarbeit: Stangen, Karren oder eine einfache Schleife so verstärken, dass nichts auf halbem Weg bricht.
- Stärke: Beim Aufladen helfen; mehrere erfolgreiche Helfer können sich die Arbeit teilen.
- Reiten / Tierkunde: Ein Zug- oder Packtier ruhig an den ungewöhnlichen, schnarchenden Passagier gewöhnen.
- Beredsamkeit: Dorfbewohner organisieren und aus mehreren gleichzeitig angebotenen Lösungen einen brauchbaren Plan machen.

Rückkehr nach Schenila

Am Dorftor verbreitet sich die Geschichte schneller, als die Gruppe laufen kann. Zuerst sieht Milena ihren Sohn und vergisst für einige Augenblicke alles andere. Erst nachdem Milos versorgt ist, fällt ihr Blick auf Eberhardine – und auf den guten Rock, der noch immer verschlammmt an der Sau hängt. Anstatt ihn sofort an sich zu reißen, zieht sie den Stoff vorsichtig frei, betrachtet den Schaden und legt ihn schließlich über das schlafende Schwein wie eine Decke. Der Rock lässt sich waschen. Milos hätte nicht ersetzt werden können.

Bis zum Abend hat Eberhardine den Status eines dörflichen Ärgernisses gegen den einer kleinen Heldin eingetauscht. Dass sie zuvor Mehl, Wäsche, Ponys und Hühner ins Chaos gestürzt hat, wird dadurch nicht vergessen; es wird vielmehr sofort Teil der Geschichte. Je öfter sie erzählt wird, desto größer werden der Bär, die Mehl-

wolke und Eberhardines angeblicher Anlauf. Pranolt wird jede Version energisch bestätigen, solange sie seine Sau gut aussehen lässt.

Auch der Domovoj bekommt seinen Abschluss. Wer spät an Pranolts Haus vorbeikommt, kann dort ein kleines Schüsselchen mit Milch und Brotsuppe finden, das niemand offen hingestellt haben will. Es steht diesmal so hoch, dass Eberhardine es unmöglich erreichen kann. Der Hausgeist hat offenbar beschlossen, dass eine Lektion genügt. Für die nächsten Tage wird er die Sau dennoch sehr genau beobachten.

Nachwirkung

Das Kurzabenteuer verändert den Hauptplot nicht. Es verändert Schenila. Pranolt, Milena, Milos, Draga, die Bäckerinnen und die Stallleute kennen die Abenteuer nun aus einer gemeinsamen Geschichte. Bei späteren Ereignissen im Dorf können sie schneller Unterstützung bekommen, und Eberhardine ist nicht länger nur Pranolts skurriles Reittier, sondern „die Sau, die Milos vor dem Bären gerettet hat“.

Quellenbasis

Pranolt Bulgarok, Eberhardine und Schenila basieren auf „Weißer Wolf und Seelenfresser“. Die Spielwerte und Beschreibung des moralischen Waldbären folgen dem Quellenbuch „Moravod“. Durman-ka, Milena, Milos sowie die konkrete Handlung dieses Kurzabenteuers sind Ergänzungen für die laufende Kampagne.