

Kosch-Kurier 48

Liebe Leser!

Im Koscherland liebt man es ruhig und beschaulich - manchmal freilich ein wenig zu ruhig und beschaulich; und so verwandelt sich der eine oder andere strahlende Recke von einst im Laufe der Jahre - den Göttern sei's geklagt! - in eine staubige Karteileiche.

Umso mehr freuen wir uns aber, dass sich zum Ende des vergangenen Jahres viele Briefspieler zurückgemeldet haben. Vielleicht können wir ja auch im Zuge der geplanten neuen Lehensvergabe bald neue Mitspieler in unseren Reihen begrüßen.

Ein neues Gesicht unter den Baronen dürfen wir jetzt schon willkommen heißen: Jonas Monsees, der künftig den Sindelsaums Leben einhauchen wird und uns unter anderem die Titelgeschichte dieser Ausgabe beschert hat. Natürlich hoffen wir, dass auch die altgedienten Barone, Junker, Edlen und sonstigen Mitspieler wieder (oder weiterhin) zur Feder greifen werden, um an der Geschichte unseres Fürstentumes mitzuwirken.

Dûr koschima borod egrai!
Martin Lorber & Kai Rohlinger

Kontaktadressen

Kanzler
Martin Lorber
Grafensteinstr. 29
96052 Bamberg
kanzler@angbar.de

Redaktion
Kai Rohlinger
Storchenstr. 76
68259 Mannheim
rohlinger@t-online.de

Abonnement & Bestellungen

Stephan Schulze
Lindemannstr. 7
44137 Dortmund
stsferdok@gmx.de

Konto-Nr.: 36 599 108
BLZ: 410 500 95
Sparkasse Hamm

Eine Ausgabe des Kosch-Kuriers kostet **2,- Euro**. Wer den Kosch-Kurier abonnieren möchte, wende sich an **Stephan Schulze** (Anschrift siehe oben) und überweise ihm den Betrag für die gewünschte Anzahl von Ausgaben. Bitte vergesst nicht, Stephan auch **euren Namen und eure Postanschrift** mitzuteilen.

Impressum

Redaktion (v.i.S.d.P.)

Kai Rohlinger
Martin Lorber

Ständige Mitarbeiter

Stephan Schulze
Jörg Schwarz
Fiete Stegers

Autoren dieser Ausgabe

Martin Lorber
(Elida von Cellastein)
(Grumosch Gimmelding)

Kai Rohlinger
(Karolus Linneger)

Fiete Stegers
(Burgholdin d.J.)

Frieke Stein
(Sisimbria Q. Firkelstein)
(Fadélmir Sirr)
(Erkomir fa Shantalla)

Jonas Monsees
(Garubold Topfler)
(Erlan von Sindelsaum)

Illustrationen

Björn Berghausen
(Porträts von Fürst Blasius und Siopan)

Martin Lorber
(alle anderen Illustrationen)

- - -

DAS SCHWARZE AUGE und DSA
sind eingetragene Warenzeichen
der Firma Ulisses

Tannen, Moos und dunkle Sagen

Ideen und Vorschläge zum Spiel im Dunkelwald

Im Herzen des Ferdoker Landes erstreckt sich ein großes, kaum erschlossenes und reichlich düsteres Waldgebiet, das man zu Recht den *Dunkelwald* nennt. Es bedeckt große Teile der Baronie Dunkelforst, reicht aber auch in die Nachbarlande Nadoret und Moorbrück hinein - oder besser gesagt: Die von Menschen bewohnten und kultivierten Lande grenzen an diesen undurchdringlichen, urtümlichen Wald.

Ähnlich wie beim *Sarindel* im Koschgau ranken sich auch um den Dunkelwald zahlreiche Sagen und Märchen, und viele von ihnen haben einen wahren Kern. Die detaillierte Landkarte des Meisters Hasenfusz auf S.11 dieser Ausgabe täuscht darüber hinweg, dass das Innere des Waldes so gut wie unbekannt ist; einzig die Randgebiete werden hin und wieder von den Leuten der umliegenden Dörfer durchstreift, um Kräuter, Beeren, Pilze oder Klaubholz zu sammeln; nur wenige wagen es, ihre Schweine zur Eichelmast hierher zu treiben oder gar die Axt an die Bäume zu legen.

So war es freilich nicht immer; schon der Name der Baronie Dunkelforst (statt eben -wald) zeigt an, dass es Versuche gab, den Wald für die Forstwirtschaft nutzbar zu machen; im Laufe der Jahrhunderte wurden immer wieder Schneisen und Wege in das Dickicht geschlagen und größere Flächen gerodet, um neues Ackerland zu gewinnen. Aber immer widersetzte sich die Natur dem Werk von Menschenhand, und es war nicht nur das geduldige Wirken des Elements Humus, das Jahr für Jahr den mühsam gewonnenen Boden zurückeroberte und in eine dunkelgrüne Wildnis aus Tannen, Eichen, Sträuchern, Farn und Moos verwandelte.

Gerade aber seine Unberührtheit und die zahlreichen Sagen machen den Dunkelwald zu einem interessanten Ziel für Abenteurer und

Glücksritter. Und so soll dieser Artikel dem Spielleiter einige Anregungen geben, wie eine Queste im Dunkelwald - auch unabhängig von den Ereignissen um die Salminger Festspiele - ausgestaltet werden könnte.

Viele der hier beschriebenen Ideen lassen sich ohne großen Aufwand auch auf andere „unheimliche“ Wälder, etwa den *Sarindel* im Koschgau, übertragen.

Szenariovorschläge

Natürlich könnten die Helden aus purer Abenteuerlust, Neugier oder Forschungsdrang den Wald betreten, doch wahrscheinlicher ist es, dass ein bestimmter Anlass sie dorthin führt.

Im Auftrag Hesindes

Vor allem der Hesindetempel zu Salmingen eignet sich gut als Auftraggeber für eine Expedition in den Dunkelwald - sei es, dass man den unerschlossenen Wald erforschen und kartographieren möchte, sei es, dass man im Tempel Kunde von merkwürdigen Wesen erhalten hat; so könnte z.B. ein Einhorn gesichtet worden sein.

Vermisst

Die Helden machen Rast im Dörfchen Nerbusch (oder einem anderen Ort am Rande des Waldes); dort werden sie von Trave Schüttelbirn, einer armen Bäuerin, um Hilfe gebeten: Ihre kleine Tochter Losiane sei verschwunden; wahrscheinlich habe sie sich im Dunkelwald verirrt - und die Nacht breche bald herein...

Vielleicht hat sich das Mädchen beim Beerensuchen entgegen den Ermahnungen der Mutter zu weit in den Wald vorgewagt und verirrt; vielleicht ist es einem entlaufenen Ferkel nachgegangen; vielleicht ist es auch nach einem handfesten

Streit auf sein geheimes Baumhaus geflüchtet; oder Losiane ist schon ein bisschen älter und trifft sich im Wald heimlich mit einem Köhlerjungen, wovon die Mutter nichts ahnen soll.

Echte Helden sollten jedenfalls der unglücklichen Mutter helfen, auch wenn dabei kein größerer Lohn herauspringt als der warmherzige Dank Traves und die Einladung zu einem sehr delikaten Apfelkuchen mit Kräutertee.

Auf Kräutersuche

In Tarnelfurt sind einige Fälle der gefährlichen *Blauen Keuche* aufgetreten, die zuweilen sogar tödlich endet. Ein Heilmittel dagegen gibt es nicht, doch ein Tee aus *Belmartblättern* vermag die Abwehrkräfte der Erkrankten so weit zu stärken, dass sie das Fieber überstehen. Die geringen Vorräte der örtlichen Heiler sind bereits aufgebraucht; deshalb sucht man einige wagemutige Helden, die in den Dunkelwald vordringen, um das heilende Kraut zu sammeln.

Wenn die Helden es für unbedingt nötig halten, wir die Heilerin Tsafriede Ygelborst die Gruppe begleiten; ansonsten erhalten die Helden eine genaue Beschreibung der Pflanze samt einer Abbildung aus einem Heilkundebuch: *Belmartblätter* sind dunkelgrün und vielfach gerippt, sie wachsen an niedrigen, kugelförmigen Sträuchern an schattigen Orten. Eine gewöhnliche Probe auf *Pflanzenkunde* reicht aus, um sie im Wald zu identifizieren.

Für erfolgreiche Kräutersammler gibt es bis zu 3 Dukaten Belohnung von den dankbaren Patienten.

Räuberjagd

Die Helden verfolgen eine Bande von Wegelagerern, die in der Nähe des Dunkelwaldes ihr Unwesen treiben. Da die Schurken sich in der Gegend

auskennen und sich die Unwegsbarkeit des Waldes zunutze machen, ist dies ein recht gefährliches Unternehmen. Die Bande hat ihr Versteck nämlich auf einigen Eichen errichtet, in vier Baumhäusern, die durch Hängebrücken miteinander verbunden sind - freilich nicht so kunstvoll gewirkt und so gut verborgen wie ein Waldelfendorf, aber auch für erfahrene Helden nur schwer zu erobern. In dem Versteck dürften die Helden noch einige Beutestücke, Vorräte und diverse Ausrüstungsgegenstände finden, die für das Leben im Wald notwendig sind.

Orte und Personen

Im Dunkelwald gibt es einige sonderbare Orte und Personen, auf die die Helden während ihrer Queste stoßen könnten.

Das verlassene Kloster

Im Westen des Waldes, ein paar Meilen von seinem heutigen Rand entfernt, befindet sich die völlig überwucherte Ruine eines kleinen Peraineklosters. Der Bau wurde vor langer Zeit unter der Leitung von *Algride* und *Mechte Hagedorn*, zwei Geweihten der Peraine, errichtet, „um dieses wilde Gestrüpp in perainegefälliges Land zu verwandeln“.

In einem der Räume liegt noch immer das alte, mittlerweile halb zerfallene Tagwerkbuch, in dem die beiden Priesterinnen Zeugnis von ihrem Wirken abgelegt haben. Die Einträge werden immer spärlicher und berichten zunehmend über Rückschläge und das allmähliche Scheitern der Mission. Der letzte Eintrag lautet: „Wir geben es auf. Der Wald ist stärker als die Göttin...“ Der Tempel weist gewisse Zeichen der Verwüstung auf, die nicht durch das Wuchern des Waldes entstanden sein können, sondern von Menschenhand stammen müssen.

Nach der Lektüre des Tagwerkbuches liegt der erschütternde Schluss nahe, dass die Geweihten, dem Wahnsinn anheimgefallen sind, das

Kloster entweiht haben und wahrscheinlich irgendwo im Wald verendet sind. Vielleicht stoßen die Helden sogar auf die Gebeine der Unseligen, die sich anhand einer Ährenspange oder dergleichen als Geweihte der Mutter Peraine identifizieren lassen. Götterfürchtige Charaktere werden sicher für ein borongefälliges Begräbnis sorgen und dem nächsten Tempel Bericht erstatten.

Der Baum der Jahreszeiten

Mitten im Dunkelwald bietet sich den Helden ein sonderbares Bild: Am Rande einer Lichtung stehen vier Bäume, von denen der eine winterlich kahl ist, der zweite zarte Knospen treibt, der dritte im üppigen Grün steht, während die Blätter des vierten in Rot- und Gelbtönen gefärbt sind - und zwar unabhängig von der Jahreszeit, in der das Szenario stattfindet. Die Bäume werden von vier *Borkenschrullen* bewohnt, feenartigen Wesen, die eine entfernte Verwandtschaft mit den zyklöpäischen Dryaden aufweisen, aber klein, verhutelt und - nun ja, schrullig sind.

Nach einem sehr milden Winter und einem verregneten Sommer sind die vier Schwestern in Streit geraten, welche Jahreszeit nun eigentlich sei, und deshalb folgt jeder der vier Bäume einem anderen Rhythmus. Die vier *Borkenschrullen* bitten die Helden, ihren Streit zu schlichten, was schwieriger sein könnte, als es auf den ersten Blick aussieht, denn auch die im Irrtum befangenen *Schrullen* führen zahlreiche „Argumente“ für ihre Sicht der Dinge an: Das freche Eichhorn, das in der Buche dort wohne, habe einen wuscheligeren Pelz als sonst - es müsse also Winter sein; oder: Es habe drei Tage nacheinander geregnet, so etwas komme doch nur im Frühling vor; oder: Dass kein Schnee falle, habe nichts zu sagen, dann seien eben die Südwinde besonders warm.

Letztlich hat es keine große Auswirkung, ob die Helden erfolgreich sind oder nicht - die Begegnung mit den *Borkenschrullen* bietet jedoch

eine amüsante Auflockerung und einen Kontrast zu der eher bedrohlichen Szenerie.

Der letzte Dienst

Am Waldrand kommen die Helden an einem Baum vorüber, an dem vermeintlich mehrere Leichen hängen; bei näherem Hinsehen (nach gelungener Mut-Probe) stellt sich heraus, dass es sich lediglich um Puppen handelt, die nach allen Regeln der Kunst gehenkt wurden.

In der Nähe haust ein verrückt gewordener Mann, der früher der Henker von Ferdok war. Da er in seiner Begeisterung für sein „Handwerk“ dem Grafen zu unheimlich wurde, hat man ihn entlassen. Seither fristet er hier sein Dasein und vergnügt sich damit, menschenähnliche Puppen aufzuhängen und Hinrichtungen nachzuspielen. Er lädt die Helden ein, an einer solchen Zeremonie teilzuhaben, und bietet ihnen seine Dienste an...

Der altweise Köhler Bork

Irgendwo im Wald, und beileibe nicht nur an seinem Rand, mag den Helden eine sonderbare Gestalt begegnen: Es handelt sich um einen Mann von kräftigem Körperbau, aber gebücktem Gang, mit wucherndem schwarzen Haar und Bart, in derbe, kohlen- und rußverschmierte Kleider gehüllt. Er taucht plötzlich und völlig unerwartet auf, brabbelt mit seiner brummigen Stimme allerlei wirres Zeug und warnt die Helden vor verborgenen Gefahren: „Esst nicht von den roten Beeren an dem Strauch dort, sonst... ha ha ha...“ - „Die Wurzelbolde sind gefährlich. Man sieht es ihnen nicht an, aber... oho!“ - „Wenn nicht bald Regen fällt... wenn nicht bald Regen fällt... Es wird ein böses Ende nehmen!“ - „Wer ein Messer an der Klinge anfasst, kann sich schneiden, jaja! Dann wird Blut fließen, Blut...“ - „Ihr müsst gründlich kauen, wenn ihr esst, sonst gibt es Winde im Darm, Sturmwinde!“ - „Nicht jeder Weg, der in den Wald hineinführt, führt zurück. Es ist umgekehrt wie bei einem Echo: Das Echo kommt nur

zurück, aber die Wege gehen nur hin!“

In dieses Gebrabbel, das durch den penetranten Mundgeruch des Alten nicht angenehmer wird, mischen sich immer wieder höchst vernünftige oder nützliche Aussagen - vielleicht gerade über das, was die Helden suchen; insofern eignet sich der Köhler als Informant - auch wenn es sehr mühsam ist, durch gezielte Nachfragen etwas Sinnvolles von ihm zu erfahren.

Vorsicht, Bissig!

Ein tollwütiger Hirten- oder Jagdhund greift die Helden an. Das Tier ist zwar leicht zu besiegen oder zu vertreiben, aber die Gefahr, sich an Tollwut anzustecken, ist groß.

Auf der Flucht

Ein entlaufener Sträfling verbirgt sich im Wald vor den Bütteln. Er beteuert, dass er zu Unrecht bestraft worden sei und bittet die Helden, ihn nicht zu verraten oder auszuliefern; vielleicht erhofft er sich sogar Hilfe, um seinen Fall erneut vor den Richter bringen zu können.

Ein großer Haufen

Auf dem Waldpfad liegt ein gewaltiger Haufen Tierlosung. Jeder Wanderer wird sich fragen: Was für ein Ungeheuer muss das sein, das diesen Haufen fallen ließ? Wildniskundige Helden werden jedoch erkennen, dass der Haufen offenbar zusammengetragen wurde. Tatsächlich haben Wurzelbolde Tierkot gesammelt und zu diesem Haufen aufgetürmt, in der Hoffnung, Fremde so ins Bockshorn zu jagen und von ihrem Bau fernzuhalten. Möglicherweise erregen sie dadurch aber erst die Neugier der Helden.

Verirrt

Ein Moosböldchen sitzt erschöpft auf einer Lichtung. Es handelt sich dabei um einen winzigen Gnom, höchstens einen Spann groß; das Haar sieht aus wie ein Mooskissen, so dass man leicht auf das Wesen treten könnte. Der Horizont des Moosböldchen ist recht beschränkt, aber vielleicht

weiß das Waldwesen doch etwas, das den Helden nützen könnte - vorausgesetzt natürlich, sie behandeln das kleine Geschöpf freundlich.

Vergessen, aber nicht begraben

Auf einer Lichtung entdecken die Helden einen alten Kampfplatz mit Skeletten in alten, längst verrosteten und verrotteten Rüstungen. Vielleicht findet sich bei den Toten noch ein Wappenschild, ein schönes Schwert oder dergleichen, was auf einen adligen Streiter schließen lässt. Es könnte interessant sein, dem Adelshaus diese Dinge wieder zu bringen. Vielleicht offenbart sich auch ein düsteres Familiengeheim-

nis, oder der Fund eines Artefaktes (etwa eines Siegelrings) löst einen Erbstreit unter den heutigen Nachkommen des Gefallenen aus.

Plötzlicher Nebel

Im Dunkelwald kommt, zumal im Herbst und im Frühling, rasch dichter Nebel auf, der die ohnehin unheimliche Landschaft besonders gespenstisch wirken lässt. Wer weiß, was sich in diesem Nebel alles verbirgt...

Kai Rohlinger

(nach Ideen des Planer-Teams des Nordmarken-Kosch-Konvents)

Meisterinformationen zum Artikel *Am Rande* notiert auf S.10

Mysteriöser Diebstahl

Die Laterne ist wirklich kein besonderes Stück -- oder doch?

Gestohlen hat sie ein kleines Kind, das das Mysterienspiel sehr ernst genommen hat und meint, mit der Laterne dem blinden Großvater helfen zu können. Die Mutter wird entsetzt sein, das Kind enttäuscht, wenn es endlich glaubhaft erklärt bekommt, dass das alles wirklich nur ein Spiel war, der Hesindetempel wird von einer Strafe absehen, und der Großvater, tja ...

Aber vielleicht wurde dem Kind die Laterne auch schon längst wieder gestohlen?! Diesmal von erwachsenen Finsterlingen, die meinten, ein echtes "Artefakt" und "Wunderding" in die Hand zu bekommen. Die Laterne ist die Räuberhatz wohl nicht wert, aber lässt man Unholde, die ein Kind überfallen und eine vermeintliche Kostbarkeit eines Hesindetempels stehlen, laufen? Vielleicht hat das Kind auch noch etwas aufgeschnappt von wegen "... letzte Paraphernalie, die wir noch brauchen". Dann ist wirklich Aktion angesagt, denn dann scheint da jemand mal wieder Dämonen freisetzen zu wollen!

Wer unbedingt ein echtes „Wunderding“ braucht (Artefakt, Reliquie o. ä.), kann der Laterne natürlich auch solch einen Hintergrund zuschreiben. Dann sollte sie am Ende aber wieder im Salminger Tempel landen, was eine normale Laterne nicht unbedingt muß.

Von gefährlichen Büchern

Gefährlich ist nicht das Buch, sondern was, mangels eines anderen Behältnisses, in das Buch hineingelegt worden ist: ein dämonischer, petrifizierender Spiegel der Hela Horas! Weder die Magier noch die Hesindekirche werden das freilich ohne weiteres verraten. Dafür kann es durchaus sein, dass noch bewaffnete und/oder zauberkundige Begleiter für den Transport „einer wichtigen Sache“ nach Kuslik gesucht werden. Bewerber sollten allerdings einem 'Integritätstest' der Hesindekirche genügen und sich mit Draconitern oder hohen Hesindegeweihten vertragen, in deren Obhut „die Sache“ reist. Unvorsichtige könnten außerdem mit Nishkakatz zu tun bekommen oder sogar versteinert werden.

Frieke Stein