



Norit, Grundlage. Licht/Schönheit/Hülle

Bewohner vorwiegend Vinar

Welt. Ni, komplett bewaldet, zwischen Silber und Gold.

Wildbeuter-Kultur, verschiedene intelligente Lebensformen

Technisch gering entwickelt, medizinisch fortschrittlich.

Zeit: 17.391.511

Krieg und Frieden

1. Im tiefen Wald

Die ZUR landet in einem dichten Wald, irgendwo hoch in den Bäumen. Die Tarnung zeigt sie als einen der Bäume, nur die Terrasse ist offen sichtbar, gelegen auf Ästen. Der Baum ist riesig, so groß dass die gesamte Skihütte in seinem Stamm Platz hat.

Verlassen die Charaktere die ZUR, so stehen sie auf den Ästen eines weiteren riesigen Baumes.

Unter sich sehen sie Meter tief – soweit sie sehen können – Äste, Zweige und Laub. Boden ist nicht zu erkennen. Über sich das gleiche Bild: Blätter und Holz, dazwischen ein Vogelnest aus hellen und dunklen Zweigen geflochten und gepolstert mit Moos und roten Beeren. Um sie herum glitzernd golden leuchtende Blätter und Fäden.

Sie hören das Singen von Vögeln und das Rascheln bewegter Blätter. In sicherer Entfernung hockt ein Backenhörnchen in einem Baum, die Fremden neugierig im Blick behaltend, in der Ferne schimmert es Silber. Die Welt in der sie sind zeigt sich freundlich, sanft und voller Schönheit. Es scheint eine ruhige, sehr friedliche Welt zu sein – bis ein lautes Kreischen die Stille zerreißt.

Irgendwo vor ihnen startet mit dem Schrei weiteres Kreischen, dumpfes Krachen und Brüllen. Deutlich klingt es nach einem Kampf mit Waffen aus Holz, Zähnen und Klauen.

Dem **Lärm** nach zu urteilen ist der Kampf sehr heftig – und kurz. Noch ehe sie die Kämpfenden erreichen können (so sie das überhaupt versuchen) verklingt der Lärm.

Dann taucht eine Gruppe **humpelnder und blutender, sich gegenseitig stützender Eichhörnchen auf**.

Diese Eichhörnchen sind allerdings keine normalen Tiere. Sie sind deutlich größer als normale Eichhörnchen, etwa einen Meter hoch, bekleidet mit Leder und Holz, haben Goldfäden in ihren buschigen Schwanz geflochten und führen Waffen mit sich. Recht unsanft zerren sie einen kleinen, vermutlich bewusstlosen Affen mit sich, der ähnlich wie sie in Leder und Holz gekleidet ist, allerdings keine Waffen bei sich trägt und dessen Fell silbrig-schwarz glänzt.

Vor der Gruppe bleiben sie stehen, die Fremden misstrauisch musternd.

„Silber oder Gold?“ fragt schließlich das vorne stehende Eichhörnchen.

Die Goldfäden sind ein Hinweis darauf, dass die bevorzugte Antwort „Gold“ ist.

2. Gold

Antwortet die Gruppe mit **Gold**, oder bleibt **neutral** und verweigert eine Entscheidung, setzt das Eichhörnchen ein grimmiges Lächeln auf, deutet hinter sich und erklärt:

*„Wir haben es den Silberaffen gezeigt. Das dürfte gegessen haben. Das werden sie sich merken.“ Dann legt es den Kopf schief. „Was ist mit euch? Ihr seid hier fremd. Gehört ihr zu den Ilsaar? Ihr seht aus wie Ilsaar? Ich bin **Benny**, das sind **Gimbi**, **Dibs** und **Nammi**.“*

Sollte die Gruppe nachfragen, wer denn ihr Gefangener sei, so antworten sie, dass sei einer der elenden Silberaffen, ein **Ermuldin**, Räuber und Kidnapper seien das, und sie würden wer weiß was mit ihren Gefangenen anstellen. Fiese, verschlagen Mistviecher, die nur Böses im Schilde führen, und auch noch kalt wie Silber seien, seien das.

Wenn die Charaktere **freundlich** zu den großen Eichhörnchen sind, werden sie ihnen gerne alles erklären, was sie wissen wollen, und auch mit in ihr Dorf nehmen, oder zu den Ilsaar bringen.

Das **Dubain** haben sie allerdings nicht. Sie wissen nicht einmal was das ist. Aber die **Ilsaar** werden es wissen. Auf die Frage wer die Ilsaar seien, antworten sie:

Auf die Frage, was das für eine **Auseinandersetzung** war, haben sie auch eine Antwort: **Die Silberaffen haben Stubsj entführt**. Die Mistviecher, die Bescheuerten, haben Stubsj einfach geraubt und seit dem ist sie verschwunden, und die geben sie nicht mehr her.

„Sie sind groß, und sehr dünn. Ein wenig wie die Ermuldin, nur ohne Fell. Sie haben nur Kopffell, und das ist dafür sehr lang. Darum tragen sie auch künstliches Fell, weil sie kein eigenes Fell haben. Dieses künstliche Fell ist sehr glatt, kein richtiges Fell, eher wie eine sehr weiche Haut, die an ihnen herunter hängt, oder eine ganz dünne Rüstung. Sie sind wunderschön und sehr klug. Die Ilsaar leben weiter oben in Palästen. Dort bewahren sie ihr Wissen auf, tief in den Bäumen verborgen. Fragt sie nur freundlich, dann antworten sie auch.“

Sich selbst bezeichnen die Vier als **Nussbi** und nehmen die Gruppe auch bereitwillig mit in ihr Dorf.

Der **Affe in ihrer Gefangenschaft** (er ist bewusstlos aufgrund einer schweren Kopfverletzung, lebt aber noch und ist auch nicht lebensbedrohlich verletzt) ist einer ihrer Gegner, was sie auch freimütig erzählen. Aus ihren Worten wird schnell klar, wie abgrundtief sie die Ermuldin verabscheuen, aber offensichtlich wissen sie über ihre Gegner nur, dass sie weiter im Silber leben, aussehen wie Affen (wobei das Wort „Affe“ einfach ein abschätziges Wort für Ermuldin ist) und kleine Nussbi entführen und dann quälen.

Gesehen haben sie es nicht, nur Stubsi schreien gehört. Als sie sie erreicht hatten, war Stubsi weg, dafür haben die Nussbi Kampfspuren gefunden, Stubsis Blut und Fell, Fell von einem Silberermuldin und ein Messer wie die Affen es benutzen.

Sie haben **Stubsi gesucht**. Dafür sind sie den Spuren gefolgt, was recht einfach waren. Sie führen Richtung Silberwald, dorthin wo die Silberaffen leben.

Und dann hat der **Kubut** gesagt, dass er die Silberaffen gesehen hat, wie sie einen Sack mit sich geschleppt haben, der gezappelt hat, bis einer von den Affen drauf gehauen hat.

Dem Kubut glauben sie, den haben sie immerhin bezahlt, mit 30 Nüssen.

Stubsi ist eine noch sehr junges Nussbi, mit großen braunen Augen, weichem, seidigem Fell und einem besonders schönen, geschwungenen und goldbraun glänzendem Schwanz. Außerdem ist sie die kleine Schwester von Benny und Gimbi und die Freundin der anderen beiden. Es ist total fies sie zu entführen, finden die Vier. Aber sie haben jetzt ja ihren Gefangenen und der wird ihnen schon verraten wo Stubsi ist. Vielleicht können sie ihn auch gegen Stubsi eintauschen.

3. Silber

Sollte die Gruppe sich für die Antwort:

„**Silber**“ entscheiden, so werden die Nussbi sofort zum Angriff übergehen. Mit Knüppeln, geschärften Steinen, Klauen und Zähnen gehen sie auf die Charaktere los.

Sie hassen die Silberermuldin und alles was aus dem Silber kommt. Dass auch Nussbi im Silber leben wissen sie nicht, es interessiert sie auch nicht. Gerade sind sie sehr wütend auf alles was aus dem Silber kommt oder zu kommen scheint.

Ihre Angriffswerte liegen bei

Körper 3 + Waffenkampf 4 mit einem Schaden von Natur 2 + 2, Schwierigkeit 7 für die Knüppel, und Natur 2 + 3 Schwierigkeit 8 für die Steinwaffen.

Ihr Wert für waffenlosen Kampf liegt bei 3 und der Schaden ihrer Klauen und Zähne beträgt Natur 2 + 1. Zeit: 3, Ausweichen: 1

Sie haben 6 Instinktpunkte.

Versöhnung ist nur möglich, wenn die Gruppe ihre **Aussage zurück nimmt** und beteuert nur einen dummen Witz gemacht zu haben.

„*Das war aber ein sehr dummer Witz, wie kann man so etwas bescheuertes sagen*“ grummelt Benny, die Fremden misstrauisch musternd.

„*Erzählt nicht son Unsinn. Über Gold und Silber macht man keine Witze. Silber ist kalt und hart, das ist nicht gut.*“

Ansonsten bleibt der Gruppe der **Rückzug** oder der **Kampf**. Vermutlich werden sie sogar mit den wütenden Eichhörnchen fertig, können sie besiegen und den **verletzten Affen** befreien. Dieser wird sie dann zu seinen Leuten, den Silber-Ermuldin führen. Unterwegs stellt er sich als **Bemit** vor und beschwert er sich über diese blöden, tumpen und gewalttätigen Goldschwänze, die ihn und seine Freunde einfach überfallen und ihn geschnappt haben.

„Die sind gemeingefährlich, machen alles und jeden nieder. Die spinnen total.“

Ist sein Resümee.

Die **Silber-Ermuldin** lagern nicht weit entfernt um ihre Wunden zu lecken und zu planen wie sie ihren Freund befreien können, den sie in höchster Gefahr wähen. Egal ob die Gruppe vor den Goldnussbi flieht, oder den Ermuldin befreit haben, sie werden auf das Lager der Affen treffen.

Damit stellt sich der Gruppe die Situation dar, dass hier im Wald mehrere Gruppen von Wesen leben, von denen sich zumindest die **Gold-Nusbi und die Silber-Ermuldin** bis aufs Blut bekriegen. Die **Kubut** scheinen sich da rauszuhalten, beobachten das Geschehen und treiben mit allen Handel, und die Silmaar stehen gewissermaßen über allem.

Der Wald von Ni macht wirklich das gesamte Reich Ni aus. Es ist der legendäre Märchenwald der Märchen von Avalon und Duat. Es gibt nur den Wald der aus sich heraus wächst. Irgendwo weit unten soll der Boden liegen, aber niemand hat ihn je erreicht, zumindest ist niemand zurück gekehrt um davon zu erzählen. Der Wald zieht sich **von Gold nach Silber**. Das bedeutet, dass auch Blätter und Zweige und teils Blumen goldene oder silberne Farben annehmen. Es mischen sich im Wald goldene und silberne Gebiete. Die meisten Blätter und Blumen sind aber grün, rötlich und bunt, wie es in Wäldern auf Midgard üblich ist.

Hier leben nun **verschiedene intelligente Lebensformen**, wie die Nussbi und die Ermuldin. Je nachdem wie die Gruppe agiert, wird sie mit den verschiedenen Gruppen auf verschiedene Weise zusammentreffen und das was weiter geschieht eventuell beeinflussen.

Wie die Nussbi sind die **Ermuldin** etwa einen Meter hoch. Sie sehen aus wie kleine Affen, mit langem weichem Fell die sich in Leder und Holz kleiden. Auch sie stellen als erstes **die Frage nach Gold oder Silber** und werden niemanden akzeptieren, der sich für Gold entscheidet.

Sollte die Gruppe nun tatsächlich „Gold“ sagen, so werden sie diesmal von den Silberermuldin angegriffen werden, der Werte sich nur wenig von denen der Goldnussbi unterscheiden.

Ihre Werte sind.

Körper 4 + Waffenkampf 4 mit einem Schaden von Natur 2 + 2, Schwierigkeit 7 für die Knüppel, und Natur 2 + 3 Schwierigkeit 8 für die Steinwaffen. Ihr Wert auf Waffenlosen Kampf liegt bei 3 und der Schaden ihrer Klauen und Zähne beträgt Natur 2. Sie haben 5 Instinktpunkte.

Nun werden zunächst die Gruppen vorgestellt, dann beschrieben was geschieht und was geschehen kann, wenn die Gruppe eingreift. Im Anhang befindet sich ein Plan des Gebietes.

4. Die Bewohner von Ni

Die Nussbi

Sie ähneln den Eichhörnchen auf Midgard, sind nur deutlich größer und intelligenter. Sie haben Sprachen und leben in Dörfern zusammen, die sie in die Bäume des Waldes bauen. Die Nussbi sind freundlich, nicht sehr schlau (für eine intelligente Spezie) und etwas chaotisch.

Dabei sind sie als Freunde loyal und ehrlich und sehr hilfsbereit. Nur wenn sie sich angegriffen und hintregangen fühlen werden sie sauer und können auch sehr aggressiv werden.

Silber-Nussbi.

Im Silber leben Nussbi die gerne mal in den Krieg ziehen. Meistens bekriegen sie sich untereinander, aber auch mit den benachbarten Ermuldin kämpfen sie gerne.

Ihre Behausungen sind fester als die der Gold-Nussbi, mit deutlich mehr Holz in den Wänden. Sie beten zu den Göttern Odur und Thorin und Raben sind ihnen heilig. Sie sind etwas rauh aber auch mutig und großzügig.

Gold-Nussbi.

Die Gruppe trifft auf Goldnussbi. Diese bauen ihre Hütten im wesentlichen aus Blättern und Wänden aus Ranken.

Ihre Feindschaft mit den benachbarten Silber-Ermuldin ist sehr tiefgehend und alt. Sie beruht auf dem Gegensatz von Gold und Silber auf Ni. Die Nussbi haben golden Haare in ihrem Fell und leben in den goldenen Gebieten des Waldes. Sie betrachten sich als gefühlvoll und werfen den Ermuldin vor gefühllos und berechnend zu sein.

Die Ermuldin

Silber-Ermuldin

Sie sehen aus wie Affen mit silbernem Fell. Die Ermuldin leben in den silbernen Gebieten des Waldes. Sie bauen in zwei bis vier Bäume ihre Waldstätten in denen sie leben. Dafür höhlen sie die Baumstämme aus und bauen sich Hütten auf und zwischen die breiten Äste. Sie sind freundlich, wirken aber meist erstmal etwas distanziert. Mit den Nussbi sind

sie verfeindet. Sie halten die Goldnussbi für aggressiv und gierig und trauen ihnen nicht. Die Ermuldin sind deutlich ruhiger und sachlicher als die Nussbi, allerdings nicht wirklich intelligenter.

Ihre Hütten haben einen silbernen Glanz, da sie die silbernen Blätter für den Bau verwenden.

Gold-Ermuldin

Sie haben sich weit ins Gold zurückgezogen. Die Gold-Ermuldin halten sich von anderen Ermuldin wie von den Nussbi gewöhnlich fern. Sie mögen es warm, bepflanzen die Bäume ihrer Umgebung und treiben Handel

untereinander. Sie haben goldene Strähnen in ihrem Fell und ihre Häuser glänzen golden, da sie die goldenen Pflanzen ihrer Umgebung als Baumaterial nutzen.

Die Kubut

Sie sind so groß wie die Nussbi und Ermuldin, sehen aber aus wie Menschen, mit scharfen Nasen und dichtem meist rotem Haar. Die Kubut erinnern an Kobolde aus der irischen Sage. Sie treiben Handel und sind sehr daran interessiert ihren eigenen Gewinn zu maximieren. Unter anderem handeln sie mit Waffen, die sie sowohl den Nussbi als auch ihren Feinden den Ermuldin verkaufen. Für

ihre Kunden empfinden die Kubut nur Verachtung, zeigen dies aber natürlich nicht. Zu Fremden sind sie freundlich, und im Wesentlichen daran interessiert mit ihnen Geschäfte zu machen. Sie sind recht intelligent, deutlich intelligenter als ihre Kunden. Sie leben in den Bäumen, und graben sich durch sie durch, bis weit nach unten.

Die Ilsaar

Die Ilsaar sind hochgewachsen und schlank, mit langem braunem Haar. Sie leben hoch oben zwischen den höchsten Zweigen des Waldes, knapp unter dem Himmel von Ni. Zu grünen und braunen Hosen und Tunikas aus Leder, tragen sie lange Hemden aus durchscheinendem aus silbernen und goldenen Fäden gewebtem Stoff. Sie sind ruhig, sehr intelligent und gewöhnlich sehr gebildet. Vermutlich wird die Gruppe keine Ilsaar treffen, da diese weit oben leben. Sollte sie aber welche aufsuchen, werden diese den Charakteren freundlich aber auch ein wenig arrogant begegnen. Auf Ni sind die Ilsaar definitiv die klügsten und gebildeten Wesen, daher halten sie automatisch alle anderen für

minderintelligent. Die Belange der Nussbi und Ermuldin interessieren sie nicht weiter, aber im Einzelfall helfen sie, und ihr medizinisches Wissen ist weit fortgeschritten. Auffallend sind ihre sanft, fast singenden Stimmen.

Im Gold leben sie in Palastartigen Gebäuden aus Gold die zwischen den Bäumen hängen, bedient von Ermuldin und Nussbi, die in ihre Dienste getreten sind.

Im Silber haben sie Plattformen um die Bäume herum geschaffen, auf denen silberne glänzende Türme erbaut wurden in denen sie leben. Die Ilsaar im Silber leben in strengen Hierarchien und mehren ihr Wissen. Von den anderen Wesen in Ni halten sie sich bewusst fern. Sie gelten als besonders weise.

Die Mirmi

Überall im Wald von Ni, **im Silber wie im Gold**, leben die Mirmi. Sie sind kleine fliegende Wesen die ein hellen silbernes oder goldenes Licht verbreiten. Wie alle anderen Bewohner von Ni auch. Sie haben zwei Beine und zwei Arme. Ihr Körper ist sehr schlank, mit einer enorm dünnen Taille und langem goldenem oder silbernem Haar, das den hellen Glanz verbreitet. Sie sind meist sehr hübsch. An ihren Schultern wachsen Flügel, ähnlich denen von Libellen, mit denen sie gut und ausdauernd fliegen können. Viele von ihnen sind magisch begabt. Es scheint, dass auf Ni Seelen mit magischer Begabung sich

besonders gerne Mirmi aussuchen um wiedergeboren zu werden.

Sie leben in kleinen Nestern und Höhlen in den Bäumen und ernähren sich von Ahorn und einer Art Honig, den sie aus Blumennektar herstellen. Meistens leben sie in kleineren Gruppen, von zwei oder drei Familien. Mirmi sind sehr unterschiedliche Wesen, manche sind freundlich und hilfsbereit, andere können schon richtig boshaft sein. Die meisten von ihnen haben Speere, die sie vergiften und mit denen sie auch gut umzugehen wissen – wenn sie angegriffen werden.

Die Hu Sad Iin

Die Hu Sad Iin sind etwa einen Meter groß und leben unterhalb der Ilsaar in Nestern auf Ästen und in den Bäumen. Sie sind Vogelmenschen mit meist braunem und grünem Gefieder. Es liegen gewöhnlich so 10-20 Nester recht nahe beieinander, allerdings nicht so nahe wie in Dörfern und Städten. In einem Nest leben gewöhnlich ein Paar mit seinen Kindern, bis die Kinder erwachsen werden und sich ihr eigenes Nest bauen. Allerdings sind die Nester deutlich komfortabler als Vogelnester. Sie haben Dächer, sind gegen Wind geschützt und mit Kissen, Kisten und ein paar Gerätschaften ausgestattet. Die Hu Sad Iin interessieren sich nicht für die anderen Wesen auf Ni. Sie betrachten sie als niedere Lebensformen, eine Art höherer Tiere.

Sie haben keinen Kontakt zu den anderen Wesen auf Ni. Auch als Dienstboten nutzen sie die anderen nicht. Sie halten sich einfach von ihnen fern. Das gilt auch für die über ihnen lebenden Ilsaar.

Im kühlen Silber bauen sie ihre Behausungen nahe der Stämme. Sie sind Jäger und Sammler und leben in Verbänden mit Anführern und verschiedenen Ämtern die nach Fähigkeiten und Einsatz verliehen werden.

Im Gold zeichnen sich die Hu Sad In durch besonderen Erfindungsreichtum aus. Sie haben fortschrittliche Technik und handeln diese auch ausgiebig mit den Kubut. Auch ihre Wohnräume zeigen deutlich ihren technischen Stand an.

5. Die Gier der Kubut

In Ni gibt es silbernes und goldenes Licht. Das goldene Licht ist warm und weich, das silberne Licht klarer und kühl. Beides stammt von Rankpflanzen die sich durch den gesamten Wald ziehen. An einige Stellen ist stärker Gold vertreten, dort ist es entsprechend deutlich wärmer, an anderen Stellen eher Silber, und somit der Wald auch kühler. In einem Rhythmus von 24 Stunden verblasst das Licht und erstrahlt in vollen Licht. Dabei sind etwa 6 Stunden Licht, 6 Stunden Dunkelheit und jeweils 6 Stunden in denen es heller bzw dunkler wird.

Stark von Silber durchdrungene Gebiete werden Silber, und von Gold durchwachsende Gegende entsprechend Gold genannt.

Jede Art von Vinar auf Ni gibt es in Silber und in Gold. Das zeigt sich mehr oder weniger stark in Haaren, Augen, Gefieder und dem Schein der Mirmi. Dort wo Gold- und Silbergebiete aneinander grenzen kommt es häufiger zu Konflikten zwischen Angehörigen der verschiedenen Spezies.

In diesem Fall besteht der Konflikt zwischen den am Rand des Silber lebenden Ermuldin und den im Gold lebenden Nussbi. Beide Parteien misstrauen einander und halten die jeweils andere Gruppe für verschlagen und boshaft. Geschürt wird der Konflikt von den Kubut, die beiden Seiten besonders sorgfältig gefertigte Waffen und kleinere Kampfzauber verkaufen.

Sollten sie nicht aufgehalten werden, werden die **Kubut** ganz Ni in einen **sinnlosen Krieg** zwischen Gold und Silber stürzen, an dem sie selbst nur zum Schein teilnehmen. In diesem Krieg werden sich **Nussbi** und **Ermuldin** vollständig aufreiben. Am Ende werden auch die **Hu Sad In** auf beiden Seiten eingreifen und die kleinen **Mirmi** von beiden Seiten als Verräter und Feinde aufgerieben und vernichtet werden.

Alleine die überlegenen **Ilsaar** und die gierigen **Kubut** werden den Krieg von Gold und Silber überleben.

Es kann allerdings geschehen, dass die Gruppe den **Konflikt beendet**, wenn sie die Machenschaften der Kubut aufklärt, Stubis zurückbringt und es schafft Bemit zu retten.

In Wahrheit wurde Stubsi von den Kubut entführt um den Konflikt anzuzetteln. Sie wollen Krieg. Die Kubut sind Händler und kennen dabei keine Skrupel. Sie lügen auch und halten einen Krieg vor allem für Geschäftsfördernd. Für ihre falschen Informationen lassen sie sich auch nicht bezahlen.

Fragen die Charaktere nach den Kubut, können die Gold-Nussbi sie zu diesen führen. Sie kennen die Kubut und haben schon häufig mit ihnen gehandelt. Die Kubut haben immer sehr spannenden Dinge, die sie für einfache Dinge wie Messer, Werkzeuge und auch Schmuck hergeben. Nun verkaufen sie den Nussbi die Waffen mit denen sie Stubsi retten wollen.

6. Stubsis Rettung

Erreicht die Gruppe den **Baum der Kubut**, zu dem sie geführt werden, so werden sie freundlich von den Kubut empfangen, die gleich fragen, was denn die Fremden zu kaufen wünschen. Stellen sie fest, dass kein Geschäft zu machen ist, so verlieren sie das Interesse und schicken die Fremden weg. Fragen diese allerdings nach **Dubein**, so nicken die Kubut und erklären, welchen besorgen zu können. Man müsse nur ein wenig warten. Sie bitten die Fremden hinein **in den Baum**, welcher innen einen durchaus großen Raum bietet. Sitzmöbel stehen hier um einen kleinen Tisch herum, an dem ein paar Kubut sitzen, und neugierig die Fremden mustern.

Eine Tür führt weiter zu einer **Wendeltreppe**, die nun zwei der Kubut hinunter eilen.

Allerdings wird dort unten auch **Stubsi** gefangengehalten. Die Kubut haben sie einfach in einen **Vorratsraum** gesperrt, wo sie nun gefesselt und geknebelt sitzt. Auch wenn sie geknebelt ist, kann Stubsi durch ihren Knebel **schreien**, was sie auch tun wird, sollte sie merken, dass da jemand ist um sie zu retten. Dies wird sie, wenn sie zum Beispiel laute Rufe hört. Allerdings dringen Rufe erst zu ihr, wenn die Person die ruft zumindest **zwei Etagen über ihr** ist.

Sie selbst sitzt in der Etage die drei Treppen unter dem Eingangsraum liegt. Über ihr befinden sich zwei Räume mit Vorräten. Das Dubein befindet sich direkt über Stubsis

Gefängnis, darüber liegt der Weinkeller und ein Raum mit Waffen.

Die Kubut werden mit allen Mitteln zu verhindern suchen, dass jemand die Gefangene sieht, auch wenn sie dafür kämpfen müssen. Es sind 5 Kubut anwesend.

Allerdings sind sie keine großen Krieger. Ihre Werte sind.

Körper 2 + Waffenkampf 2 mit einem Schaden von Natur 1 + 2, Schwierigkeit 6 für die Messer.

Ihr Wert auf Waffenlosen Kampf liegt bei 3 und ihr Ausweichen-Wert ist 3, Zeit 2.

Sie haben 5 Instinktpunkte,

8 Willenspunkte, 5 Traumpunkte und

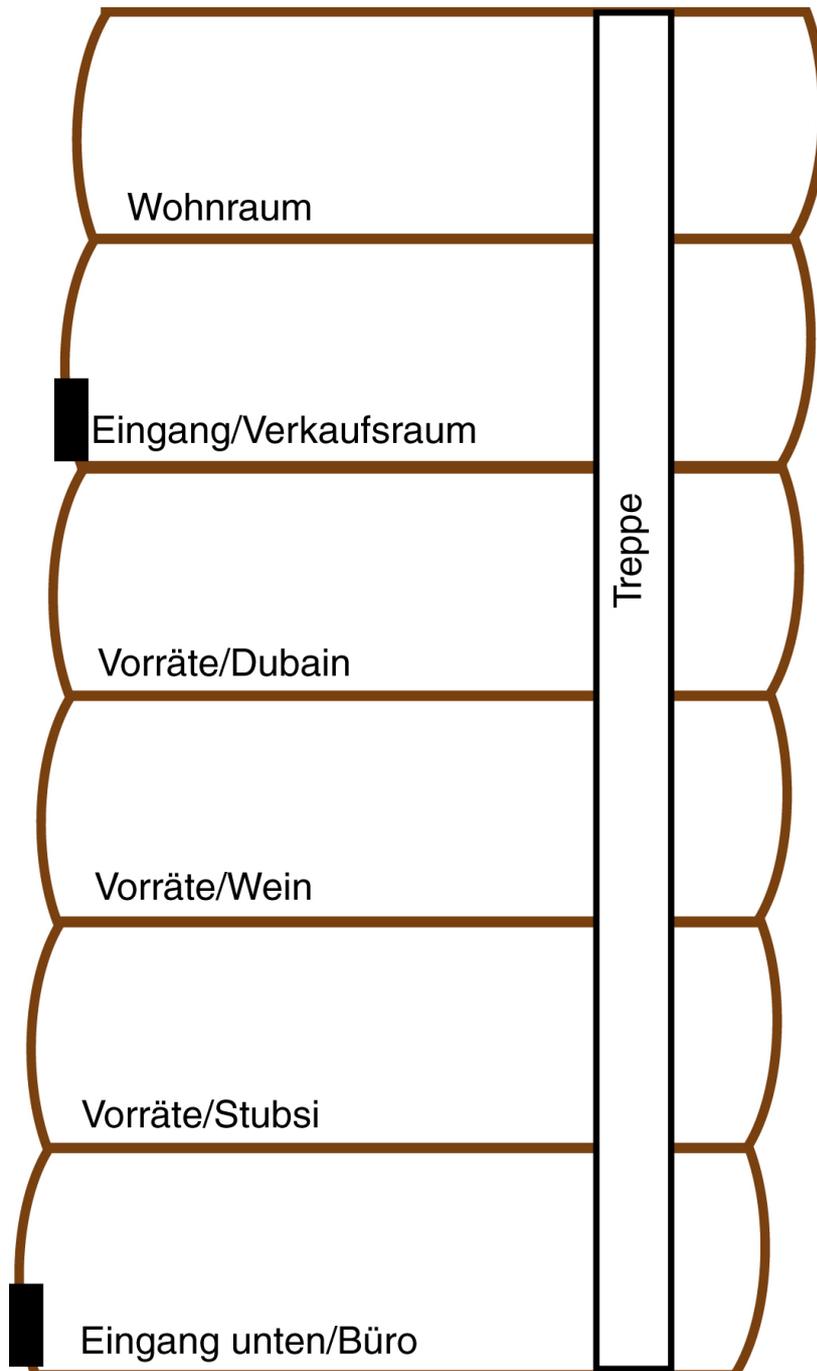
10 Vernunftspunkte.

Ist Stubsi befreit, so fällt sie ihren Rettern in die Arme, dankt ihnen und umarmt dann ihre Freunde. Sie alle sind überglücklich und sehr dankbar, und sehr wütend auf die Kubut. Sind sie dabei, während die Gruppe Stubis befreit, werden die **anderen Nussbi** über die kreischenden Kubut herfallen, und diese übelst verprügeln, ihre Waffen zerstören und den Baum verwüsten.

Danach lassen sie **Bemit** laufen.

Bringt die Gruppe den angeschlagenen Ermuldin **zurück**, werden sie auch die Dankbarkeit der **Ermuldin** erfahren und zu einem Freudenfest eingeladen.

Der Baum der Kubut



Die **Feindschaft** zwischen Gold-Nussbi und Silber-Ermuldin ist damit nicht beendet, aber der **Krieg** wurde abgewendet.

Nun können sie von den Kubut so viel **Dubain** mitnehmen, wie sie brauchen, die erbosten Nussbi werden nicht dulden, dass die Kubut es sich bezahlen lassen – vielleicht ist die Gruppe aber doch bereit den Kubut etwas im Tausch zu geben.

Sie können nun starten und mit der ZuR weiterziehen..