

Die Verratene – Teil III

Historie:

Die Helden haben in Teil II den Frevler und Tasfaralet-Paktierer Korgrim und seine Schergen gestellt und über sie gesiegt, woraufhin Korgrims Seele von seinem Niederhöllischen Herrn in die siebte Sphäre gerissen wurde. Nun befindet sich die Gruppe im Norden Nostrias bei Korgrims Eisenmine, deren Leitung nun von den Arbeitern übernommen wurde. Die Helden müssen nun nach Joborn zurückkehren um Eulrich Bericht zu erstatten.

Magister Jacomus Toreami

Der über einhundert Jahre alte Magier hat seine Ausbildung in der Halle der Macht zu Lowangen genossen. Über die Jahre allerdings bildete er sich zu einem geschickten und mächtigen Nekromanten und Dämonenbeschwörer weiter, der nun danach strebt seine Herrschaft über die Toten auszu dehnen.

Sein Ziel ist es, dem Jenseits die Seele der Hl. Ardane zu entreißen und sie zu knechten. Dazu benötigt er eine unglaubliche Menge an Energie und einen geeigneten Ort. Beides findet er bei dem kleinen Dorf Weinbach in Andergast. Unter der Burg „Kyr“ befindet sich eine Quelle magischer Kraft, die sich der „Seelenriss“ nennt. Dort wird der Abstand zwischen Dere in der Dritten Sphäre und dem Reich der Toten in der Vierten alle einhundert Jahre besonders klein und der Übergang von Seelen ist möglich. Um genügend magische Macht aufzubringen und die Seele einer Geweihten aus dem Jenseits zurück zu rufen und sie gleichzeitig auch noch kontrollieren zu können, sammelt Toreami Energie in Form von Blut. Das Blut fängt er auf und speichert es in einem eigens dafür in den Fels gehauenen Becken. Er hat Misper, den Sohn des Büttels und angehenden Fleischer in seinen Bann gezogen. Misper hilft ihm bei seinen Plänen und dient Toreami zusätzlich als Notfallsicherung. Denn der Magister hat ihn zu einem Seelengefäß gemacht, in das er im Notfall die gefangene Seele seines früheren Leibwächters Urfrig einsetzen kann, der ihn dann bis zum Tode verteidigt.

Toreamis Stärken sind die Herrschafts-, Form- und die Beschwörungs-Magie. Er benutzt seine Fähigkeiten um das zu bekommen was er will und schreckt vor keinem Mittel zurück. Lange Jahre forschte er an verschiedenen neuen Verbindungen von Zaubern, beispielsweise ist ihm die Verbindung des Skelettarius mit dem Applicatus gelungen, mit der er die Deckel der Fässer behandelt hat. Sein Meisterstück ist allerdings eine besondere Form des Zaubers „Nekrophia“, die es ihm ermöglicht eine Seele aus der 4. Sphäre herbei zu rufen und sie künstlich an eine weltliche Hülle zu binden. Das Ritual bedarf langer Vorbereitung und funktioniert nur an Orten, die eine besonders enge Verbindung zur 4. Sphäre haben. Zu seinen Dienern gehören verschiedene Chimären, Untote und verzauberte Handlanger.

Burg „Kyr“

Kyr ist eine alte Festung auf dem Hügel, die jedoch seit Jahrhunderten unbesetzt und daher zerfallen ist. Einem Kriegskundigen Helden erschließt sich bei ihrem Anblick sofort, dass der nur noch halb stehende Burgfried durch Gewalteinwirkung eingerissen wurde und die Mauern zerstört wurden. Die Burg wurde aus dem roten Sandstein der Umgebung errichtet und dient dazu den „Seelenriss“ zu bewachen, der in einer Höhle unter dem Hügel liegt. Es gibt dorthin zwei Eingänge: Der Erste liegt unter dem eingestürzten Burgfried und ist nur mit viel Aufwand begehbar, indem Geröll und Schutt langsam abgetragen werden. Der Zweite Eingang ist ein Spalt am Fuße des Hügel, der zur Höhle führt in der der „Seelenriss“ steht.

Der „Seelenriss“

Die Verbindung zur 4. Sphäre, durch die Toreami die Seele der heiligen Ardane in geknechteter Form wieder nach Aventurien holen will ist ein Relikt aus den Anfangstagen der menschlichen Besiedlung des Landes. Der Seelenriss ist ein drei schritt hohes und halb so breites Portal aus Steineichenholz, in das Runen aus längst vergessenen Tagen geritzt sind. Es ist über die Jahrhunderte hinweg beinahe unbeschadet geblieben und in der Höhle befinden sich noch immer einige schwere Steinsärge, die Misper für Toreami größtenteils geöffnet hat.

Abschnitt I: Die Rückkehr

Die Helden Reisen nun von Korgrims Eisenmine, die mittlerweile von den Bewohnern des Dorfes übernommen wurde zurück nach Joborn. Wenn sie ihrer Gruppe diese Zeit lassen wollen und sich Pflanzenkundige Helden darin befinden erwähnen sie, dass am Wegesrand einige farbenfrohe Pflanzen stehen, die zu sammeln es sich lohnen würde.

Metatalent „Kräuter Suchen“

Probe: (MU/IN/FF)

TaW: (Sinnenschärfe + Wildnisleben + Pflanzenkunde)/3

Verfügbare Pflanzen sind:

Pflanze	Probe	Menge
Belmart	+4	4W20 je 2 TaP
Ulmenwürger	+4	W20 Blätter je 2 TaP
Vierblättrige Einbeere	+2	1W6 Beeren je 1 TaP

Das Vorrankommen der Gruppe wird durch dieses Intermezzo nicht zu sehr verzögert, sodass sie noch am Abend in Joborn ankommen.

Dort laufen bereits die Vorbereitungen für ein Fest zu Ehren der glorreichen Retter des Schwertes der Ardane, zu dem auch die Norbarden noch in der Stadt bleiben werden. Auf dem Platz vor dem Wehrtempel werden Tische und Festbänke aufgestellt und eine Bühne wird aufgebaut, auf der am Festtag das Schwert der Ardane liegen wird.

Im Wehrtempel wartet bereits Eulrich auf die Gruppe und erhofft sich gute Kunde von der Unterredung der Helden mit Korgrim.

Zum Vorlesen: Das Gespräch mit Eulrich

Als ihr den Tempel betretet eilt euch auch schon ein aufgeregter Eulrich entgegen.

„Willkommen! Willkommen! Ich hoffe ihr wart erfolgreich. Wir haben uns alle Mühe gegeben um das Wiedererscheinen der Reliquie und natürlich auch ihre glorreichen Retter gebührend zu feiern. Morgen wird es ein Fest zu euren Ehren gebe, bei dem das Schwert offiziell zurück in die Hände der Göttin Rondra und ihrer wahren Diener übergeben wird. Bis dahin ruht euch aus. Wenn ihr wollt könnt ihr euch selbst vor dem Volk zu eurem Abenteuer äußern, oder eine Rede halten. Aber was rede ich. Ruht euch zuerst einmal aus und sagt mir später ob ihr bereit dazu seid. Nun. Berichtet mir von euren Nachforschungen. Was habt ihr herausgefunden.“

Auch wenn die Helden kein Geständnis aus Korgrim herauslocken konnten, jedoch herausgefunden haben, dass er ein Paktierer war ist Eulrich zufriedengestellt. Sollten sie nichts Neues berichten können ist er ihnen nicht böse, sondern beschließt, dass vergangenes vergangen bleiben sollte und bereitet das Fest vor.

Die Helden können sich nun entscheiden, ob sie in den Betten des Tempels schlafen wollen, wo sie die Nacht nichts kostet, oder in der Stadt übernachten. Gleich wo sie sich zur Ruhe legen, am Morgen werden sie durch die Arbeit auf dem Platz vorm Wehrtempel geweckt.

Die Feierlichkeiten beginnen in den Nachmittagsstunden und sollen bis zum nächsten Morgen andauern. Wenn die Helden mittlerweile zu etwas Reichtum gekommen sind, oder Ausrüstung ver- und ankaufen wollen haben sie bis dahin Zeit das in Joborn, oder bei den Norbarden zu tun.

Die „Einkaufsliste“ aus Teil II ist auch jetzt noch gültig.

Abschnitt II: Das Fest und der Diebstahl

Zum Vorlesen: Das Fest

Als die Praiosscheibe ihren Platz im Zentrum des Himmels verlässt und sich langsam auf ihren Weg gen Horizont begibt beginnt das Fest. Vom Tor der Stadt aus marschieren die Gardisten in ihren besten Uniformen durch die Straßen und Wege Joborns. Auf ihren Dudelsäcken spielen sie Volkslieder, die euch bekannt vorkommen und zu denen nun immer mehr Joborner durch den Schlamm der Straßen neben der Parade her tanzen. Die Frauen tragen ihre besten Kleider und haben Blumen ins Haar gesteckt. Neben ihnen her gehen die alten Männer und so mancher traut sich auf seine alten Tage noch einen Luftsprung zu. Ganz vorweg laufen die Kinder und marschieren mit Holzschwertern und Piken der Stadtgarde gleich in Richtung Tempel.

Dort hat sich schon allerlei Volk versammelt und preist eifrig Joborner Brezeln, Schnaps, Wein, Bier und vieles andere an was zu einem Fest dazugehört. Neben der Bühne wurde ein Feuer entzündet, über dem sich am Spieß zwei Säue drehen und einen herrlichen Duft verströmen.

Nachdem sich die Helden unters Volk gemischt haben, erscheint Eulrich mit einem Fanfarenbläser, der für etwas Ruhe sorgt auf der Bühne und spricht zum Volk:

Zum Vorlesen: Eulrichs Ansprache

„Rondra zum Gruße an diesem denkwürdigen Tag! Liebe Menschen von Joborn: Ihr alle Kennt mich als strengen Mann.“

Er blickt mit ausgebreiteten Armen und einem Schmunzeln in die Runde.

„Doch am heutigen Tage habe ich nur frohe Kunde zu bringen. Das lange verschollene Schwert der heiligen Ardane wurde zurück in die Hände der Herrin Rondra gegeben und ist nun hier in Joborn.“

Aus einem langen Lederbeutel an seinem Gürtel zieht er die blitzende Klinge und hält sie vor sich gegen die Sonne.

„Durch den selbstlosen Einsatz von [Zahl der Helden] Helden, die heute unter uns sind. Bitte kommt zu mir herauf, damit die Stadt ein paar echte Helden sehen kann!“

Er sucht die Menge mit den Blicken nach euch ab.

Es ist fast ganz Joborn anwesend, also feiern etwa 800 Personen die Rückkehr des Schwertes auf einem nicht allzu großen Festplatz. Stellen sie die Atmosphäre also als fröhlich und vor allem feuchtfröhlich dar, lassen sie aber vor allem Helden, die größere Menschenmassen lieber meiden auch den Freiraum sich mit einem kühlen Getränk an den Rand der Szenerie zurück zu ziehen.

Wenn die Helden auf die Bühne vorgekämpft haben, empfängt sie ein lachender Eulrich und überreicht jedem von ihnen feierlich einen langen Dolch mit einem Löwenkopf aus Stahl am Ansatz des Blatts, der sie als Verbündete der Kirche ausweist. Er spricht noch ein paar Worte über ihren Mut und Ehrenhaftigkeit und, danach entlässt er die Helden und platziert das Schwert auf einem Sockel, der eigens dafür auf der Bühne aufgestellt wurde. Daneben steht an jeder Seite ein Gardist und bewacht die Reliquie, die nun für jedermann zu sehen ist.

Danach geht das Fest weiter, jedoch mit einer kleinen Annehmlichkeit für die Helden:

Die Joborner freuen sich unglaublich über die Anwesenheit der Rondrarecken und spendieren den Helden reihenweise Getränke und Speisen. Man fordert sie zum Tanz auf und will Geschichten von ihren Heldentaten hören, Kinder laufen ihnen hinterher und spielen (wenn sie davon hören) ihren Kampf mit den Orks nach. Schnell entstehen Heldengeschichten, die schon vor dem Entzünden der ersten Fackeln und dem Einbruch der Nacht lächerliche Ausmaße annehmen. Lassen sie ruhig den ein, oder anderen Holzfäller die Helden danach fragen wie viele Oger sie nun wirklich erschlagen mussten um an das Schwert zu kommen.

Verlangen sie in regelmäßigen Abständen insgesamt fünf Proben auf Zechen (+0/+2/+3/+5/+7) von Helden die Alkohol zu sich nehmen. Notieren sie sich die Anzahl der misslungenen Proben für später.

Kurz nach Einbruch der Dunkelheit sind die meisten Joborner bereits heillos betrunken und mancher schläft schon auf dem Platz in der warmen Luft der Sommernacht.

Werte Langdolch mit Löwenkopf:

TP	1W+3	TP/KK	12/5	INI	0	WM	0/0	BF	1
Preis: etwa 130 Silbertaler									
Besonderheiten: Zeugnis für den Mut des Trägers und seine Verbindung zur Rondrakirche									

Zum Vorlesen: Der Angriff

Eine Stunde nach Sonnenuntergang etwa – Ihr wollt euch gerade ein neues Bier einschenken lassen – hört ihr einen lauten Schrei. Als ihr seinen Ursprung sucht seht einen Mann, der wie es scheint gerade ein frisches Fass Met geöffnet hat, und sich prustend übergibt.

„Da ist ein Finger im Met! Ein Finger ist im Met!“

Wieder muss er sich übergeben.

In diesem Moment hört ihr von dem Fass hinter ihm ein Krachen, als ob mit einem schweren Hammer dagegen geschlagen würde. Dann noch einmal und nochmal. Langsam wölbt sich der Holzdeckel nach außen und ein Brett birst. Auf dem ganzen Platz herrscht Stille. Dann – bevor sich ein Gardist heranwagen kann – stellt sich ein Junge vor das Fass und lugt durch den Spalt. Plötzlich greift eine graue Hand heraus und packt ihn beim Schopf. Der Junge schreit und versucht sich vom Fass weg zu stoßen, doch er zieht es von dem Stapel von Fässern herunter und es zerplatzt. Ein Aufschrei fährt durch die Festgesellschaft und aus den Trümmern zieht sich, noch immer die Haare des Jungen haltend, eine menschenähnliche Gestalt mit faulig grauer Haut heraus, zu deren Füßen eine weitere liegt. Mit einem martialischen Brüllen stürzen sie sich auf den blonden Jüngling, der schreiend unter ihnen begraben wird. Noch bevor sich jemand auf dem Platz regen kann erstickt in einem Sekundenbruchteil das Schreien des Kindes in einem schmerzzerfüllten Gurgeln. Doch nicht genug. Auch die Fässer die noch auf einer Kutsche lagern beginnen sich zu regen und der Haufen fällt in sich zusammen. Vor euch stehen nun zwei Zombies, mit fauligem Fleisch und bloßliegenden Knochen.

Die Helden stehen nun einer echten Herausforderung gegenüber. Sie sind wahrscheinlich betrunken und müssen einem Zombieangriff Herr werden. Ihnen stehen insgesamt vier Gardisten und Eulrich bei (Eulrichs Kampfwerte: siehe Teil II der Abenteuerreihe), die sich nicht entweder betrunken haben, oder die Evakuierung des Platzes organisieren. Auch die Gardisten von der Bühne helfen im Kampf, das sollten sie ihren Helden jedoch zunächst vorenthalten, es sei denn sie fragen explizit danach.

Zunächst kämpfen sie nur gegen einen Zombie, doch nach jeweils 3 KR kommen je 1W6 dazu, bis es insgesamt 10 sind. Wenn nach der 12. Kampfrunde noch nicht alle Zombies ausgebrochen sind, trifft der Rest gemeinsam ein.

Beispielhafte Werte für Zombies und Stadtwächter finden sich im Anhang.

Nun kommen die gewürfelten Zechen-Proben ins Spiel. Für jede misslungene Probe erhalten die Helden 1 Punkt Abzug auf ihre Initiative und halb viele Punkte Abzug auf Kampfwerte.

Bei 3 misslungenen Proben also: INI -3 und AT/PA Werte je -2 (gerundet von 1,5).

Die Zombies beachten am Boden liegende Helden nicht, sodass der Tod eines Helden in diesem Kampf unwahrscheinlich ist. Helden mit <5 LeP fallen in Ohnmacht und können nach dem Kampf gerettet werden. Sollten wieder erwarten alle Helden besiegt werden, rettet sie der Rest der Stadtwache, der später eintrifft.

Zum Vorlesen: Nach dem Kampf

Ihr schlagt auf den letzten Zombie ein und hackt die unheilige Kreatur in Stücke. Mit dem Fall des letzten Feindes geht ein Aufatmen durch die Reihen eurer Mitstreiter. Vor euch liegen die verfaulenden Leiber von fast einem Duzend Männern und Frauen, die nach einer widerlichen Mischung aus Met und Fäulnis stinken. Als euer Blick über die Szene wandert fällt euch eine Gestalt auf, die auf die Bühne geht. Sie ist in einen dunklen Umhang gehüllt und selbst im Schein der Fackeln durch die Dunkelheit kaum auszumachen. Sie läuft zum Sockel auf dem das Schwert der Ardane liegt und ergreift es. Eulrich wendet sich in diesem Moment um:

„Weg da! Unhold! Komm sofort da herunter!“

Ruft er. Doch noch währen der spricht verschränkt die Gestalt die Arme vor ihrer Brust, löst sich in schwarzen Rauch auf und verschwindet.

Das Entsetzen über den Raub ist verständlicherweise groß. Eulrich befiehlt sofort die Stadtwache alle Ausgänge im Wall der Stadt zu versperren und die Straßen zu durchsuchen. Magiekundige Helden können ihm zwar sagen, dass das nichts nützen wird, denn der unbekannte Dieb hat einen Teleportationszauber (Transversalis) genutzt um zu entkommen, doch der erboste Geweihte wird trotzdem zunächst die ganze Stadt abriegeln lassen. In diesem Moment werden die Helden zunächst zur Nebensache und Eulrich konzentriert sich ganz auf die Suche nach dem Schuldigen innerhalb der Stadt. In diesem Moment ist er nicht bereit beraten zu werden.

Hier sind einige Hinweise die die Helden schon zu diesem Zeitpunkt sammeln können:

1. Die Kutsche auf der die meisten der Fässer lagen scheint niemandem zu gehören.
2. Die Fässer sollten eigentlich Met von Talbjorns Imkerei enthalten.
3. Weder der Imker, noch seine Sohn, der üblicherweise die Lieferungen macht, sind da.
4. Beim genaueren Untersuchen der Kutsche findet sich eine schmale, eingetrocknete Blutspur neben dem Kutschbock und am vorderen linken Rad.
5. Auf dem Podest finden sich keine Fußspuren, dafür stinkt das Kissen auf dem das Schwert lag nach Schwefel.
6. Eine magische Untersuchung der Fässer ergibt, dass sie Deckel der Fässer verzaubert waren. Wenn ein „Analyse“ mit mehr als 10 ZfP gelingt, erkennt der Magier, dass es sich um eine Form des Applicatus handelt, der eine unbekannte Variante des Skelettarius fixiert hat.
7. An den Zombies sind trotz tiefer Wunden noch nicht allzu große Anzeichen der Verwesung zu entdecken. Sie sind also noch nicht lange tot. Eine Anatomie, oder Heilkunde Wunden-Probe bei der mindestens 5 TaP übrigbehalten werden ergibt, dass der Todeszeitpunkt maximal eine Woche in der Vergangenheit liegt.
8. Die Zombies tragen allesamt Kleidung wie man sie bei einer Jagdgesellschaft erwarten würde.

Abschnitt III: Die Suche nach dem Dieb

Am nächsten Morgen ruft Eulrich die Heldengruppe zu sich. Er wirkt übermüdet und bittet die Helden sich zu setzen.

Seine Bemühungen das Schwert am selben Abend noch wieder zu finden sind fehlgeschlagen und er hofft auf die Mithilfe der Helden. Die Stadtgarde hat beim Sichern von Beweisen versagt, sodass diese Aufgabe der Gruppe zufällt. Auch bittet er sie - noch immer in dem Glauben die Helden seien von Rondra auserwählt - den Ursprung der Untoten zu finden. Er bietet ihnen Verpflegung und Ausrüstung an, alles was die Helden (vernünftig begründet) benötigen und er aufbringen kann können sie für die Dauer ihrer Mission haben.

Objekt	Menge
Seil	5x 10 Schritt
Wasserschläuche mit Trageriemen	5 Stück
Brotbeutel für 4 Rationen Brot	3 Stück
Holzschild	1 Stück
Langschwert	1 Stück
Kleine Schaufel (2 Stein)	2 Stück
Armschienen aus Leder	3 Paar
Weißer Wappenrock (Brust RS: 1) mit rotem Hirschkäfer und Ledergürtel	8 Stück

Wenn die Helden nicht bereits selbst darauf gekommen sind, wird Eulrich ihnen empfehlen zunächst nach dem Ursprung der Metfässer zu suchen. Hierzu müssen sie sich auf den Weg zu Talbjorns Imkerei im Dorf „Weinbach“ machen, das nördlich von Joborn in einer bewaldeten Hügelkette liegt. Der Weg dorthin ist nicht sehr weit, allerdings ist der Wald in der Umgebung des Dorfes noch nicht besonders gut erforscht. Die Siedlung gibt es seit etwa achtzig Jahren und bisher hat sich die Hügelkette als Gebiet mit vielen Höhlen und Unterschlüpfen herausgestellt, die noch nicht einmal zur Hälfte erforscht sind.

Zum Vorlesen: Auf der Reise nach Weinbach

Ihr macht euch auf den Weg nach Norden, wo die Imkerei von Talbjorn in dem kleinen Dorf namens Weinbach liegen soll. Das Wetter ist diesig und es beginnt kurze Zeit nach eurem Weg über die Ebene vor Joborn zu regnen. Eure Kleidung ist bald nass und die Waldstraße wird schlammiger und schlammiger, sodass ihr bald aufpassen müsst nicht zu rutschen. Nach drei Stunden Marsch befindet ihr euch mitten im Wald und hört nur noch das laute Prasseln auf dem Blätterdach, während sich der Himmel über euch immer mehr verfinstert. Durch Unterholz und Wald seid ihr geschützt, doch ihr hört wie sich die Bäume biegen und der Wind rauschend durch die Wipfel fährt. Kurz darauf führt euer Weg an eine kleine Lichtung, die sich etwa vierzig Schritt rechts vom Wegesrand erstreckt und ihr erblickt durch den dichter werdenden Regenstrom etwas Seltsames.

Auf der Lichtung liegt ein Haufen zertrümmerter Fässer, der selbst durch den Regen hindurch nach Met riecht. Die Helden haben die echte Fuhre Met gefunden. Und den Kutscher gleich mit, denn oben auf dem Haufen liegt eine Gestalt. Durch den Regen ist zunächst nicht viel zu erkennen, doch wenn die Helden sich genauer umsehen erkennen sie einige Details.

Details die den Helden bei genauerer Untersuchung auffallen:

1. Der Fahrer ist ein kräftiger Junge (Schätzen-Probe +0: er ist etwa 16), seine Kehle wurde durchtrennt. (Anatomie +2: Wahrscheinlich mit einer Hiebwafe, Anatomie +6: Fleischerbeil)
2. Beim durchsuchen seiner Kleidung fällt auf, dass er zwar eine Lederscheide für ein Messer hat, dieses aber fehlt. Auch finden sich mehrere durchschnittene Lederschnüre an seinem Gürtel und seine Stiefel fehlen.
3. Die Fässer wurden zwar achtlos weggeworfen, sind allerdings teilweise noch heil. Mit einer Sinnenscharfe-Probe (+4) fällt auf: mindestens ein Fass wurde vom Haufen weg gerollt und dann aufgenommen. Die Spur lässt sich allerdings nicht weiter verfolgen.
4. Beim haargenauen untersuchen der Fässer (Sinnenschärfe-Probe +8) findet einer der Helden an einem Gesprungenen Metallband einen kleinen Fetzen Haut, an dem rotbraunes Haar hängt. Wenn ein Held einen Tierkunde TaW von über 4 hat weiß er, dass das Haar Goblifell ist.

Zwölfgöttergläubigen Helden sollten sie als Meister noch nahelegen, dass sie die Pflicht haben den Jungen entweder mit zu seinem Vater zu nehmen, oder an Ort und Stelle zu begraben, wenn sie einen Geweihten mit in der Gruppe haben (Der dann auch auf eins von Beiden bestehen sollte).

Das Dorf ist noch etwa drei Stunden entfernt und so empfiehlt es sich, wenn die Helden den Jungen mitnehmen wollen, eine Trage zu bauen. (Notwendig: Holzbearbeitung +5 und 1 Stunde Zeit, wenn die Helden keine Seile haben, ansonsten Holzbearbeitung +0 und ½ Stunde Zeit) Wenn die Helden weder Schaufeln, noch Seile, noch einen fähigen Tischler in ihren Reihen haben, kann der Junge auch geschleift werden, was der Gruppe allerdings eine zusätzliche Reisezeit von 2 Stunden und eine 20%ige Chance an „Blutiger Rotz“ zu erkranken (1 bis 4 auf W20). KO-Probe zur Verhinderung der Ansteckung ist um die Stufe erschwert.

Blutiger Rotz (Stufe 3):

Husten & leichtes Fieber

Blutiger Auswurf

Geschwollene Schleimhäute

GE, KO, KK, AT & PA je -2

1W3+1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag

Dauer: 3 Tage bis zum Ausbruch, danach 1W6+6 Tage

Zum Vorlesen: Ankunft in Weinbach

Stunden nachdem ihr weiter Richtung Weinbach gewandert seid, nimmt der Weg eine scharfe Biegung gen Praios und ihr seht das Dörfchen vor euch liegen. Es ist umgeben von dichtem Nadelwald und liegt am Fuße eines flach ansteigenden Hügels. Bevor die Straße aus dem Wald heraus führt seht ihr neben dem Weg Bienenstöcke, die mit Brettern an umliegende Bäume genagelt sind und trotz des Regens hört ihr das Brummen von abertausenden Insekten aus den Verschlagen. Weinbach selbst besteht aus gerade

einmal neun Häusern, die im Kreis um eine riesige Kiefer angeordnet sind. Ihr nähert euch dem Dorf aus nördlicher Richtung. Mittlerweile hat es aufgehört zu regnen und die schwach durch die dichten Wolken dringende Sonne taucht die kleine Senke in ein tristes Licht. Aus Südlicher Richtung kommt vom Hügel herunter eine Herde Schweine, die von einem Jungen mit einer Rute angetrieben wird. Er ist im gleichen Alter wie der ermordete Kutschfahrer und hat braunes Haar. Es ist windstill und die Rauchschwaden aus den Schornsteinen ragen in den Himmel auf wie graue Säulen. Euch ist kalt und ihr seid hungrig. Eure Füße verlangen nach einem Ort zum Rasten.

Der Junge ist ein Freund von Havel, dem ermordeten Kutscher. Wenn die Helden ihn dabei haben wird er sofort auf sie zu laufen und sobald er das Gesicht seines Freundes sieht erschrocken das Weite suchen um zum Haus von Talbjorn (Havels Vater, der Imker) zu laufen. Die Helden können ihm folgen. Ist Havel bereits begraben, oder haben die Helden ihn einfach liegen lassen, dann wird Ulmrich seine Schweine ins Dorf treiben und sie in einen Pferch beim Brunnen sperren. Danach bewacht er sie und beobachtet die Helden. Er kann ihnen verraten, wo Talbjorn wohnt (Haus 3).

Der Imker betrunken, jedoch zurechnungsfähig. Von der Nachricht des Todes seines Sohns ist er zutiefst erschüttert und da in diesem Jahr bereits seine Frau an der blauen Keuche gestorben ist bricht er schluchzend zusammen. Er kann den Helden danach für eine Stunde keine Antworten mehr liefern und schreit seinen Schmerz heraus. Eine Probe auf Heilkunde Seele verkürzt diese Dauer um 1 SR Stunde pro TaP. Wenn die Helden ihn in dieser Zeit länger als 2 SR alleine lassen versucht er sich das Leben zu nehmen und erhängt sich an einem Deckenbalken.

Informationen die Talbjorn geben kann:

1. Er hat vom Jäger gehört, dass sich unheimliche Kreaturen im Wald herumtreiben, weiß aber nicht mehr darüber.
2. Der Auftrag für die Lieferung kam von Krusold, dem Büttel des Dorfes.
3. Die Jungen haben von einem alten Mann in Kutte erzählt, der vor Wochen aufgetaucht ist und sie beim Schweine hüten angesprochen hat. Havel hat sich sofort mit den Tieren auf den Weg zurück gemacht, aber Ulmrich ist geblieben und hat mit ihm gesprochen.
4. Eine Jagdgesellschaft ist vor einigen Tagen ins Dorf gekommen, hat eine Nacht gerastet, ist dann weiter in den Wald geritten und wurden seitdem nicht mehr gesehen.

Nun haben die Helden mehrere Anlaufstellen: Der Jäger Holmar befindet sich momentan nicht in seinem Haus, sondern im Wirtshaus und betrinkt sich, dort ist auch der Wirt Alrik. Sein Gehilfe Jonhold ist im Geräteschuppen und verarbeitet ein erlegtes Reh. Krusold ist vor seinem Haus und hackt Holz. Die anderen sind entweder arbeiten, oder in ihren Häusern.

Talbjorn wird nach dem Gespräch (wenn er nicht tot ist) zum Boronschrein im Wald gehen und den Geweihten aufsuchen, dort Beten und wenn möglich seinen Sohn bestatten.

Der Jäger:

Holmar ist ein etwa sechzig Winter alter Knochen, der sich mit seiner schweren Armbrust Stundenlang auf die Lauer legt um zu Jagen. Er hat seine Frau überlebt und sein Sohn Jonhold lebt bereits seit es das Dorf gibt mit ihm in Weinbach. Der Jäger trägt einen schlecht gestutzten weißen Bart und liebt es sich zu betrinken. Wenn die Helden in aufsuchen und er die neuen Gesichter sieht, wird er sie unweigerlich zu einem Wettrinken auffordern, wenn sie ihm nicht von der Ermordung Havel, oder dem (eventuellen) Selbstmord Talbjorns erzählen. In diesem Fall ist er beinahe schlagartig nüchtern und hilf den Helden mit allen Fragen die sie haben.

Informationen die Holmar geben kann:

1. Er hat seltsame Gestalten an der Alten Burg-„Kyr“ im Wald gesehen. Als er dort auf der Lauer lag sind vom Burghof zunächst zwei kleine Gestalten durch den Wald in Richtung Westen gehuscht. Dadurch eingeschüchtert versteckte er sich im Unterholz und konnte eine Stunde später die Gestalten etwas zur Burg hinauf tragen sehen. Danach hat er die Beine in die Hand genommen und ist heim gerannt.
2. Die Jagdgesellschaft hat er im Wald einmal gesehen, danach aber waren sie wie vom Erdboden verschluckt. Er kann die Helden aber zum letzten Ort ihres Auftauchens führen.
3. Außerdem hat er einen Trupp beobachten können, der sich von der Straße aus auf die Burg zu bewegt hat, konnte aber auf dem Waldweg nicht mit ihnen Schritt halten und nichts Genaues erkennen. Als er ihren Spuren zur Burg folgte hörte er von der alten Ruine lautes Geschrei und traute sich nicht weiter zu gehen.
4. Es jagt sich in letzter Zeit nicht mehr besonders gut. Im Wald gibt es beinahe keine Tiere mehr. Außerdem hat Holmar einige seltsam blutleere Kadaver gefunden. Sie wirkten wie ausgesaugt. Deshalb bereitet er sich vor weg zu gehen und Arbeit in der Stadt zu suchen.

Der Büttel:

Krusold ist der Ordnungshüter des Dorfes. Er fungiert gleichzeitig als Richter und Gardist. Allerdings urteilt er meist zugunsten dessen, der ihm den größten Vorteil verspricht, ob das nun Geld, Waren, oder Dienste sind ist egal, er nutzt seine Stellung gnadenlos aus, außerdem ist er der einzige im Dorf der schreiben kann. Mit seinen fünfzig Jahren ist der Büttel nicht gerade der Jüngste und lässt die meisten körperlichen Arbeiten seinen Sohn erledigen. Er wurde bestochen um den Zeitpunkt der Metlieferung an Hptm. Alrikshuber weiter zu geben, der die Bestellung ursprünglich getätigt hat. Alle Informationen die Krusold geben kann, wird er nur durch Druck, Bestechung, oder geschicktes Verhören preisgeben, ansonsten wird er die Helden nur anschwätzen und versuchen sie abzuwimmeln. Sein Sohn Misper arbeitet als Fleischer und Gerbergehilfe für Jonhold. Zusätzlich kontrolliert Krusold, dass Holmar nicht mehr als ein Reh und ein Schwein im Monat schießt und dass die Felle/das Leder an den Herrn des Landes gehen.

Informationen die Krusold geben kann:

1. Überreden +0, oder Anwesenheit eines Adligen: Krusold hat die Metlieferung aufgegeben.
2. Überreden +3, oder 8 Silber: Er hat die Ursprüngliche Bestellung von einem Grenzer erhalten

3. Überreden +4, oder 1 Dukate: Er sollte herausfinden, wann Havel aufbricht und einen Zettel mit dem Tag darauf nachts auf den Brunnen legen. Dafür bekam er Geld. (Nachfrage: 1 Dukate)
4. Überreden +9, oder 4 Dukaten: Der Grenzer von dem die Information stammt ist Hptm. Alrikshuber.

Den Mann in der Kutte, der die Jungen auf der Weide angesprochen hat kennt Krusold nicht.

Alrikshuber wurde von Magister Jacomus Toreami verzaubert. Er hat einige Verbrecher aus dem Gefängnis des Wehrtempels entführt lassen und sie Toreami übergeben. Die Bande führt nun die Befehle des Magisters aus und hat bereits die Metlieferung überfallen und weitere Schandtaten ausgeführt.

Ulmrich:

Schweinehirte ist Sohn von Jonhold dem Fleischer und Gerber und Dorota. Er, Alrikshuber und Misper sind die einzigen, die von Magister Jacomus Toreami wissen.

Informationen die Ulmrich geben kann:

1. Der Mann, der ihn und Havel angesprochen hat roch nach rohem Fleisch.
2. Er wollte ihnen zuerst die Schweine für eine horrenden Summe abkaufen (2 Dukaten pro Schwein) und als Havel zurück ins Dorf gegangen war, bot er Ulmrich an, mit ihm zu kommen und sein Lehrling zu werden. Als Ulmrich ablehnte, rief er ihm einige Worte entgegen. Daraufhin wurde Ulmrich ohnmächtig. Als er wiedererwachte war der alte Mann weg.

Misper:

Misper ist der körperlich starke, aber geistig wenig präsente Sohn von Krusold. Er hat sich dem Fleischer und Gerberhandwerk gewidmet und hilft außerdem seinem Vater Raufbolde aus dem Wirtshaus zu werfen, oder schwere körperliche Arbeiten zu verrichten. Er ist jähzornig und besonders ehrgeizig, weshalb er auch den Einflüsterungen Toreamis erlag und ihm als Gehilfe zur Seite steht.

Informationen die Misper geben kann:

1. Überreden +2: Ihm kann entlockt werden, dass er Toreami kennt.
2. Anatomie +2 oder Heilkunde Wunden +6: Unter extremer Folter wird Misper preisgeben, dass er für Toreami arbeitet. Bevor er den Ort aussprechen kann, an dem der Magister zu finden ist, werden seine Augen trüb und er fällt krampfend in eine Art Trance aus der er für den Großteil des Abenteuers nicht mehr erwacht. Allerdings müssen die Helden ihm schon stark zusetzen um ihm das zu entlocken. Der Magister hat ihn bereits für das Ritual vorbereitet um ihm im Notfall die Seele entreißen zu können und Urfrig seinen Körper zu geben, dadurch ist Misper Toreami bereits vollkommen verfallen. Nur durch starke Verstümmelungen und ausgeklügelte Foltermethoden kann Misper zum Reden gebracht werden. Zudem kann der Magister jeder Zeit einen Zauber auf seinen Handlanger legen.

Wenn die Helden zu lange mit ihm sprechen, oder beschatten wird er nach Hause gehen und dann verschwinden. (Toreami holt ihn mittels Transversalis zu sich)

Alle anderen Dorfbewohner zeigen sich zunächst desinteressiert, wenn nicht sogar abweisend. Ganz nach der Devise: Es betrifft mich nicht, also interessiert es mich nicht.

Restliche Bewohner: siehe Dorfkarte

Nachdem die Helden die Dorfbewohner verhört, oder zumindest befragt haben, neigt sich der Tag seinem Ende zu. Sie dürfen sich in der Leerstehenden Hütte (Haus 2) einrichten und können dort übernachten, kochen, wohnen und eventuelle Krankheiten, oder Wunden auskurieren. Nahrung können sie sich aus dem Lager des Dorfes kaufen, das in Krusolds Haus ist. Der wird ihnen je nachdem wie sie ihn behandelt haben gute, oder schlechte Preise machen. Vorhanden sind: Mehl, gepökelttes Fleisch, Honig, Met und Hafer. Außerdem können sie sich Leinenstoff kaufen, den sie zum Verbinden von Wunden nutzen können.

Am Morgen danach folgende Szene ab:

Zum Vorlesen: Kinderdieb!

Die Nacht verläuft ruhig und ihr hört kein Geräusch. Weder aus dem Dorf, noch aus dem Wald scheint sich ein Einziger Laut den Weg in eure Ohren bahnen zu wollen und so schlaft ihr ruhig.

Plötzlich hallt ein Schrei durch die Dunkelheit. Ihr schreckt auf. Noch einmal. Ihr hört eine Frauenstimme rufen:

„Nein! Larja! Wo ist mein Kind?“

Wenn die Helden aus ihrer Hütte kommen, sehen sie eine Frau weinend von Tür zu Tür rennen. Es ist Waldegund, die Frau des Schweinezüchters auf dessen Tiere Ulmrich Acht gibt. Sie ist in Panik und bricht kurze Zeit später weinend zusammen.

Wenn die Helden nachfragen was los ist, erzählt ihnen einer der Umstehenden, dass in der Nacht Waldegunds und Gosthelms Kind aus der Wiege heraus gestohlen wurde. Im Haus der Familie finden die Helden direkt neben dem Kamin ein völlig verwüstetes Kinderbett vor. Die Matratze ist am Kopfende von Klauen zerkratzt worden und es klebt etwas Blut darin.

Hinweise die die Helden finden können:

1. Tierkunde +2, oder Fährtensuche +0: Das Bett wurde von einem Vierbeinigen Wesen mit scharfen Klauen zerkratzt.
2. Fährtensuche +0: Die Spuren des Wesens führen direkt in den Kamin.
3. Aufs Hausdach (Klettern +0): Auf dem Hausdach findet sich die vollkommen blutleere Leiche des etwa einjährigen Kindes. Seine Kehle wurde mit etwas rasiermesserscharfem geöffnet und die Wunde klafft hellrot. Tierkunde +3: Eine

(Wenn die Helden nicht aufs Hausdach gehen, wird Gosthelm, der Vater, das tun)

4. Anatomie +2: Das Kind ist vollkommen Blutleer und wirkt beinahe ausgetrocknet. Was auch immer das Kind getötet hat, hatte es nur auf das Blut abgesehen.
5. Fährtensuche +4: Vom Dach führt keine Spur herunter. Das Wesen war entweder enorm leichtfüßig, oder ist weg geflogen.

6. Durch geeigneten Hellsicht-Zauber: Das Kind war magisch begabt.

Die Eltern des Kindes bitten die Helden sie zum Boronschrein im Wald zu begleiten um das Kind zu beerdigen.

Zum Vorlesen: Die Erkundung des Waldes

Als ihr euch auf den Weg macht die Umgebung zu erkunden und den Wald betretet wird es schnell still. Die Natur wirkt verschlafen und ihr scheint die einzigen Lebewesen zu sein, die über den dicht mit Nadeln und Blättern bedeckten Waldboden schreiten. Das dichte Wurzelwerk im weichen Grund unter euren Sohlen dämpft jeden Schritt, sodass nur das leise Rauschen von Wind und letzten herabfallenden Regentropfen über euch zu hören ist. Aufgeschreckt durch eure Präsenz huschen kleine Insekten davon und verstecken sich unter gefallenem Ästen. Sonst regt sich nichts zwischen den alten Bäumen, durch die hindurch ihr weit den Hügel hinauf blicken könnt.

Was im Wald zu finden ist:

1. Die Burg-„Kyr“
2. Ein Goblinlager im Hof der Burg
3. Ein verwaistes und geplündertes Jagdlager
4. Der alte Boronsacker

Der alte Boronsacker:

Am alten Waldfriedhof steht ein kleiner Schrein und ein Haus in dem eine etwa 30 Sommer alte Borongeweihte namens Birsal wohnt. Ursprünglich wurde der Schrein von einem anderen Geweihten errichtet, der die Verbundenheit des Ortes mit dem Reich der Toten entdeckte und zum Schutz vor Missbrauch der Macht des „Seelenrisses“ einen geweihten Schrein erschuf. Die jetzige Geweihte Birsal kennt diesen Grund allerdings nicht, sondern weiß nur, dass sie alle Neugierigen und Ahnungslosen von der Burg fernhalten soll. Außerdem kümmert sie sich um den kleinen Friedhof, auf dem vor allem die Toten einen seit langer Zeit verlassenen nahen Dorfes liegen.

Den Helden gegenüber tritt sie äußerst ablehnend auf und unterstützt sie in ihrem Treiben nicht. Sie hat bereits versucht den Goblinstamm, der sich auf der Burg angesiedelt hat zu vertreiben. Dabei sammelte sie einige der Schrumpfköpfe ein, die der Stamm als Abschreckung gegen Feinde um sein Lager aufgestellt hatte. Als die Goblins dies bemerkten wurden ihr die Schrumpfköpfe entrissen und Birsal mit Stockschlägen und Tritten davongejagt. Wenn die Helden Birsal helfen wollen, können sie die Goblins angreifen, oder versuchen mit ihnen zu kommunizieren.

Außerdem ist im Untergrund des Schreins ein Raum mit einer kleinen Schriftensammlung. Diese dürfen die Helden erst später im Abenteuer einsehen, da Birsal den Schlüssel für diese Schriften stets bei sich trägt und die Gruppe nicht in die Eingeweide des Schreines lässt.

Wenn die Helden am zweiten Tag mit den Eltern des ermordeten Kindes zum Schrein kommen, dann wird Birsal sie das Grab ausheben lassen und den Eltern seelischen Beistand leisten. Dann gibt sie der Heldengruppe den Auftrag den Mörder zu finden. Sie hat das Gefühl, dass die Goblins etwas damit zu tun haben.

Hinweise die sich am Boronschrein/auf dem Boronacker finden:

1. Im (erst später zugänglichen) Untergrund finden sich Manuskripte, die in Kusliker Zeichen geschrieben sind. Darin wird die Existenz eines Relikts unter dem Hügel beschrieben, durch das eine direkte Verbindung zur Totenwelt besteht. Er glaubt, dass durch das Relikt Seelen die Seite wechseln könnten.
2. In den gleichen Manuskripten wird von einem Eingang durch einen verschütteten Turm, der durch das Innere des Hügels führt, geschrieben.
3. Der Autor warnt davor, die Existenz des Relikts zu verbreiten, da es ansonsten missbraucht werden könnte, um Zugang zum Reich der Toten zu erhalten.

Das Jagdlager:

Im Wald etwa eine halbe Meile unterhalb der zerstörten Burg liegt ein kleines Lager im Wald. Dort hat die Jagdgesellschaft, die durch das Dorf gekommen ist, rast gemacht und wurde nachts von Toreamis Schergen überfallen und getötet. Danach nutzte Toreami die Körper der Toten, um seinen Angriffsplan auf Joborn durchzusetzen. Zum Lager gelangen die Helden entweder dadurch, dass sie von Holmar in die Nähe geführt werden und es dann mittels Fährtensuche +4 aufspüren, oder indem sie zur Burg wandern und es auf dem Weg herunter durch die Bäume hindurch erspähen können.

Hinweise von den Helden im Jagdlager gefunden werden können:

1. Das Lager wurde mit Waffengewalt angegriffen. Zelte sind aufgeschlitzt, die Schlafsäcke und Decken sind mit getrocknetem Blut getränkt.
2. Es wurde geplündert. Alle Taschen sind durchwühlt und es liegt nichts mehr von Wert herum.
3. Fährtensuche +2, oder Sinnenschärfe +4: Die Helden finden in den durchwühlten Taschen und Zelten etwas rotbraunes Goblinhaar. Die Plünderer waren also Goblins.
4. Sinnenschärfe +10 UND Kriegskunst +0: An einem Baum neben dem Lager ist die tiefe Spur eines Schwertes zu sehen, das zu hoch für einen Goblinarm in die Rinde einschlug. Die Angreifer waren also zumindest zum Teil keine Goblins.

Das Goblinlager:

Die Goblins haben sich einige Monate vor dem Eintreffen der Helden zunächst unbemerkt auf dem Burghof niedergelassen. Sie sind ein Stamm von Jägern und führen Trophäen und auch so manchen Schumpfkopf aus einer langen Stammesgeschichte mit sich. Sie haben sowohl das überfallene Jagdlager als auch die überfallene Kutschladung gefunden und geplündert, sodass dort überall ihre Spuren gefunden werden können. Der Stamm wird geführt von einer Schamanin, die als einzige eine menschliche Sprache (Norbardisch) spricht und nur darüber mit den Helden kommunizieren könnte. Wenn das nicht der Fall ist, müssen sich Goblins und Helden mit Zeichensprache und pantomimischen Darstellungen behelfen, um sich zu verständigen.

Mit den Untoten hat der Stamm allerdings nichts zu tun. Die Schamanin versucht sogar, sie aus dem Wald zu vertreiben, und hat die Burg bereits mehrfach rituell gereinigt, was allerdings

gegen die unheilige Horde keine Wirkung entfaltet. Da Magister Toreami weit unter der Burg seine Nekromantischen Experimente und Vorbereitungen abhält und sich durch die Goblins nicht gestört fühlt, hat er ihnen auch noch keine seiner erhobenen Skelettkrieger geschickt. Doch wenn die Helden sich der Burg nähern, wird er ihnen einen seiner Krieger hinterher schicken, der die Gruppe auf dem Rückweg zum Dorf stellen und bekämpft, während der Rest der Skelettkrieger Weinbach angreift.

Werte der Skelettkrieger finden sich im Anhang.

Hinweise von den Helden bei den Goblins gefunden werden können:

1. Die Goblins schmücken sich mit den geschrumpften Schädeln erschlagener Feinde. Zwar ist dieses Verhalten nicht üblich für Goblinstämme, allerdings dient es eher der Abschreckung und dem Beweis der Gefährlichkeit des Stammes denn religiösen Zwecken.
2. Wenn die Helden freundlich auftreten und Geschenke mitbringen: Die Festung ist eine einzige Ruine. Es steht nur noch ein Teil der Westmauer und das untere Drittel des Burgfrieds. Auf dem früheren Burghof haben die Goblins ihre Zelte (insgesamt 15) aufgestellt und neben einer mit Stein gepflasterten Senke, in der sich Regenwasser sammelt ein Feuer entzündet. Um den Burgfried herum liegen große Steinblöcke, die jedoch auch ohne Kran beseitigt werden könnten.
3. Ein geeigneter Hellsicht-Zauber eröffnet: Die Schamanin ist magisch begabt. Allerdings nicht genug um vermuten zu können, dass sie an den Totenerhebungen beteiligt ist.
4. Die Goblins besitzen wenige Metallwaffen. Darunter befinden sich: Der Dolch von Havel, Die Speere der Jagdgesellschaft und einige alte Holzfälleräxte. Außerdem haben sie Stein- und Hornspeere, sowie die Jagdbögen aus dem Lager neben dem Hügel.
5. Wenn die Helden sich freundlich verhalten und die Goblins wertschätzen, bietet ihnen die Schamanin einen „Zaubertrunk“ an, von dem der Rest des Stammes ganz besessen ist. Wenn jemand ihn trinkt erkennt er, dass es guter Met ist, den die Goblins vom Tatort des Überfalls gestohlen haben.

Lassen sie die Helden nach dem Besuch bei der Burg, oder nach dem besuch des Goblinlagers eine Sinnenschärfte-Probe +5 ablegen:

Zum Vorlesen bei Bestehen der Probe: Der schwarze Greif

Plötzlich hört ihr in den Ästen über euch ein Rascheln. Als ihr hinauf blickt seht ihr über euch eine schwarze Katze umherhuschen, die gegen das dunkle Blätterdach kaum auszumachen ist. Plötzlich bleibt sie auf einem Ast sitzen und ihr könnt mehr erkennen:

Das Wesen ist zum Teil Katze, jedoch ragen aus seinem Rücken zwei lange schwarze Rabenflügel heraus, die an einen mit schwarzen glänzenden Schuppen bedeckten Hinterleib angelegt sind, der in einem Hornbewährten Schwanz endet.

Als es bemerkt, dass es entdeckt worden ist, drückt sich das Wesen in einem großen Satz von seinem Ast ab, breitet seine Flügel aus und versucht davon zu fliegen

Falls ein Held fragt: Die Flugkatze ist Richtung Burg gestartet, dann aber verschwunden.

Wenn die Helden versuchen wollen das Wesen aus der Luft zu schießen, gelingt dies nur mit einem Schnellschuss aus Bogen oder Armbrust innerhalb von 2 Aktionen, der um 12 Punkte erschwert ist. (Erleichterungen aus Entfernungssin, Scharf/Meisterschütze und Schnellladen zählen. Nacht und Dämmerungssicht bringen 1 bzw. 2 Punkte Erleichterung)

Sollten die Helden das Wesen wider Erwarten aus dem Himmel schießen, kämpft es bis zum Tode. Danach kann es untersucht werden. Das einzig aufschlussreiche an ihm ist, dass sich an seinem Bauch eine hohle Hautfalte befindet.

Anatomie +5: Die Zähne des Wesens haben das Kind der Holzfällerin getötet.

Tierkunde +3: Die Hautfalte am Bauch des Wesens sieht aus wie der Hinterleib eines Moskitos

Werte der Fliegenden Katze im Anhang

Verwenden sie als Eigenschaften wenn nötig die von Aranierkatzen.

Das Tier kann gefangen werden, ist jedoch so schwer abzurichten wie eine Katze.

Abschnitt IV: Gemetzel

Bei der Rückkehr nach Weinbach, nachdem sie den Wald durchsucht haben, finden die Helden ein Schlachtfeld vor. Das Dorf wurde angegriffen. Holmar, Mirnhild, Dorota und Gosthelm sind beim Wegräumen eines umgestürzten Baumes von Untoten erschlagen worden. Danach haben sie die Kreaturen in den Wald geschleift. Ulmrich ist ihnen nachgelaufen um seine Mutter zurück zu holen. Von ihm haben sie seit dem nichts mehr gehört. In ihrer Trauer um den Verlust um Kind und Mann hat sich die junge Mutter Waldegund in ihrem Haus mit einem Messer selbst gerichtet.

Krusold ist der erste der auf die Gruppe zukommt. Als er bei den Helden ist, erzählt er ihnen alles, was er weiß und bittet die Geweihte ins Dorf zu holen, damit sie es gegen die Untoten verteidigen kann und den Gefallenen ihre letzte Ehre zuteilwerden lässt. Er selbst hat sich mit einem Schmiedeschurz und einer Holzfälleraxt gerüstet. Sein Sohn Misper ist nirgends zu finden, allerdings glaubt Krusold mittlerweile, dass er etwas mit der Sache zu tun hat.

Hinweise die von den Helden im Dorf gefunden werden können:

1. Wenn die Helden nach Misper fragen: Jonhold weiß, dass er aus dem Schuppen kurz vor dem Angriff ein Fleischerbeil und Messer geholt hat. Weiter nachgefragt hat er allerdings nicht.
2. Wenn die Helden den Schleifspuren nachgehen, die die Untoten hinterlassen haben:

Zum Vorlesen: Die Spuren im Wald

Ihr geht den Spuren eine halbe Stunde in den Wald hinein nach. Sie sind nicht schwer zu verfolgen und kurze Zeit später seht ihr in etwa fünfzig Schritt Entfernung Menschen im Wald stehen.

Wenn die Helden sich nähern, sehen sie, dass dort die Leiber der Getöteten auf Stöcke gestellt stehen. Unter ihnen ist auch Ulmrich. Sie sind blutleer und die rötlichen Wundränder an ihren Halsern, Bäuchen und Lenden sind trocken. Von der grausigen Szene führen Spuren in alle Richtungen davon und verlaufen sich nach wenigen Schritten im Unterholz. Um ihnen zu folgen ist eine Probe Fährtsuche +12 notwendig. Dann können die Helden den Abdrücken bis zum Fuße des Burghügels folgen, wo sich die Spuren endgültig verlieren.

3. Wenn nach dem Aussehen der Untoten gefragt wird: Die Dörfler haben den Angriff erst bemerkt, als die Untoten bereits auf dem Rückzug waren. Andela war Wasser holen und hat aus der Ferne gesehen wie die Getöteten verschleppt wurden und wie Ulmrich ihnen nachlief. Sie sagt es waren blanke Knochen, die mit Äxten und Speeren bewaffnet waren. Sie sahen aus, als trügen sie unter ihrem Brustkorb einen Ledernen Harnisch.

Die restlichen Weinbacher lassen sich von einer kompetenten Heldengruppe dazu überreden (+2), sich zu bewaffnen und ihnen in den Wald zu folgen.

Werte für Dorfbewohner finden sich im Anhang.

Sobald die Helden sich auf den Weg zur Borongeweihten machen beginnt Toreamis Untergang. Bisher hat der Magister keinen Fehler in seinem Plan gemacht und die Helden sollten zwar von seiner Existenz und seinem ungefähren Plan wissen, doch sie sollten keinen Hinweis auf seinen Aufenthaltsort haben oder wissen wohin die Untoten nach dem Angriff verschwunden sind.

Zum Vorlesen: Die Geweihte

Ihr hört durch die Bäume hindurch das helle kreischen einer Frauenstimme.

„Lass mich los! Hilfe! Lass mich los du ungehobelter Bengel!“

Darauf antwortet die Stimme von Misper.

„Mal sehen wie dein Gott dich jetzt schützt, du verblendete Schlampe!“

Wenn die Helden näher kommen:

Als ihr näherkommt seht ihr Misper, wie er die Geweihte Birsels an ihren Haaren auf die Knie zwingt. Er holt aus. Etwas blitzt in seiner Hand auf. Er schlägt zu. Ein Spitzer Schrei entfährt Birsels Kehle. Und dann nur noch ersticktes Gurgeln. Noch hat er euch nicht bemerkt.

Sollte Misper bereits tot, oder zu verstümmelt sein um die Szene sinnvoll zu gestalten, lassen sie einen anderen von Toreamis Handlangern (er hat noch mehr willenlose Lakaien) diese Aufgabe übernehmen.

Die Helden haben nun ein paar Optionen:

1. Sich verstecken:

Wenn die Helden unentdeckt bleiben (Sich verstecken Probe gelingt. Allen.), dann wird Misper sein Beil wegwerfen und beginnen einen Ledersack hervor zu kramen, um das Blut der Geweihten aufzufangen. Wenn er damit fertig ist, entzündet er eine Fackel und geht in den Boronschrein. Sollten die Helden sich ihm auch jetzt noch nicht zeigen, schlagen nach kurzer Zeit Flammen aus dem Kellerschacht des Gebäudes und Misper stürmt aus dem Portal.

Danach macht er sich auf den Weg zur Burg-„Kyr“. Wenn die Helden ihn gewähren lassen und ihm leise folgen (Schleichen +2 gelingt allen), dann wird er sie südlich zum Fuß des Hügels führen und dort kurz warten. Kurz darauf hören die Helden ein leises Surren und er geht weiter in Richtung Ostflanke des Hügels, jedoch ohne Spuren zu hinterlassen. (Toreami hat ihn voll unter Kontrolle und kann ihn jeder Zeit mit einem Zauber belegen. In diesem Fall: Spurlos Trittlos) Wenn die Helden auch jetzt noch weiter Folgen, dann sehen sie, wie er um einen großen Stein biegt und verschwindet.

Sinnenschärfe +0 Die Helden finden den Eingang zur Höhle. Und können direkt dort weiter machen.

2. Angreifen:

Sollte Misper sich einer bewaffneten Gruppe gegenüberstehen sehen, dann wirft er sofort das Beil weg und ergibt sich. Nun liegt alles Weitere in Händen der Helden. Wenn sie ihn bereits zuvor gefoltert haben, dann gibt er preis, dass Toreami ihn gesandt hat um die Katakomben des Boronschreins in Brand zu setzen und die Geweihte zu töten. Wenn Misper noch keine allzu schlechten Erfahrungen mit den Helden gemacht hat, verfahren sie genauso

wie beim Ersten Verhör. Entweder muss Zauberei (gegen MR 6) gewirkt werden, oder Misper gibt die Geheimnisse seines Meisters nur unter extremer Folter preis.

3. Sofort töten:

Wohl die schlechteste Variante. Misper ist tot und die Helden stehen ohne Informationen da.

4. Laufen lassen:

Die Helden stellen Misper zur Rede, lassen ihn jedoch danach laufen. Wenn dies geschieht, wird er zunächst planlos durch den Wald irren und dann, als Toreami bemerkt, dass der Junge gescheitert ist und eine Gefahr für seinen Plan darstellt, zuckend und sich in Krämpfen windend zusammenbricht. Sollten die Helden ihn verfolgt haben, dann wird er sie nun mit Schaum vor dem Mund anflehen ihn zu töten. Als Gegenmittel kommt nur „Schadenszauberei Bannen“ in Frage. Ein Heilzauber verlängert nur die Qualen des Jungen. Er stirbt binnen 20 KR qualvoll. Wenn die Helden ihm erlaubt haben sein Beil mit zu nehmen, versucht er sich mit der noch blutigen Klinge die Kehle zu öffnen.

5. Flucht:

Sollten die Helden unaufmerksam sein und Misper fliehen lassen, dann wird er ihnen kurz davonlaufen und dann wie zuvor: Zuckend zusammenbrechen und sterben.

Sollte Misper nach einem „peinlichen Verhör“ laufen gelassen, oder mit ins Dorf geholt werden, wird Toreami ihn töten.

Wenn die Helden sich nicht komplett passiv verhalten, sondern Misper gestellt haben und er jetzt tot ist geht es hier weiter.

Zum Vorlesen: Der Hilferuf

Vor euch liegt der tote Leib von Misper. Seine Gesichtszüge sind schlaff und ihm läuft Blut aus dem Mund. Ein verschwendetes Leben.

Als ihr euch gerade abwenden wollt, hört ihr das Schallen eines Horns durch den Wald. Es ist ein helles Rufhorn, das von der Burg herabschallt.

Das Horn ist ein Horn der Goblins, die um Hilfe rufen. Das Lager wird von Untoten angegriffen, da Toreami nun bereits begonnen hat seinen Einflussbereich auszudehnen.

Die Lakaian des Magisters haben einen Trupp Untote, bestehend aus drei Zombies und acht Skelettkriegern auf die Festung hinauf geführt um die dort lebenden Goblins zu vertreiben. Diese sind auf den Angriff nicht vorbereitet, wurden überrumpelt und abgeschlachtet, während die erwachsenen Jäger im Wald waren. Als das Rufhorn erschallte haben sich alle Jäger sofort auf den Rückweg gemacht und sammeln sich soeben am Burgweg südlich des Hügels, wo die Helden auf sie stoßen. Oben von der Burg schießen bereits zwei der Skelettkrieger mit Bögen auf die Gruppe, die sich zurückzieht um den Pfeilen zu entgehen.

Die Goblins sind aufgebracht und wollen die Burg sofort frontal stürmen. Die Helden können ihnen in ihrem Vorhaben folgen, oder sich zurückhalten und Toreami die Burg überlassen.

Die beiden Skelette haben sich auf der Burgmauer positioniert, sodass sie von den Helden nicht direkt angegriffen werden können. Zwei der drei Zombies befinden sich mitten im Burghof direkt vor dem Burgfried und warten darauf, dass die Helden das Gelände betreten um sie anzugreifen. Direkt neben ihnen liegen drei weitere der Skelette im Schutt des Burgfrieds im Hinterhalt um eventuellen Angreifern in den Rücken zu fallen, sobald diese sich den Zombies, die mitten im Hof stehen, nähern. Die letzten beiden verbliebenen Skelette sind damit beschäftigt die Leichen der überrannten Goblins in das Bassin zu schleifen, während zwei von Toreamis lebenden Helfern die Zelte in Brand stecken. Auch die Schamanin wurde erschlagen, jedoch konnte sie vor ihrem Niedergang noch einen Zombie und einen der Skelettkrieger zerschmettern.

Wenn die Helden sich am Fuß des Hügels versteckt halten und abwarten, fallen alle Goblins, vier Skelettkrieger und alle Zombies.

Kampfwerte der Goblins finden sich im Anhang.

Drei Goblins sind mit Äxten bewaffnet, drei tragen rostige Säbel bei sich. Die restlichen Drei sind mit Kurzbögen ausgerüstet.

Zum Vorlesen: Nach dem Kampf

Nachdem das letzte unheilige Wesen gefallen ist, laufen die verbliebenen Jäger zum brennenden Lager und versuchen ihre Habe zu retten. Doch als sie sich den Zelten nähern, hält einer inne. Er ruft etwas und geht langsam auf das Bassin im Burghof zu. Der Rest folgt ihm. Als sich der dichte, nach brennendem Leder stinkende Rauch lichtet, bietet sich euch ein schrecklicher Anblick. Das Bassin ist voll mit den Leichen von bestimmt zwanzig Goblinfrauen und Kindern. Ihre Leiber sind grausam verstümmelt und das Becken füllt sich mit ihrem Blut. Die Überlebenden fallen auf die Knie und schreien ihre Pein heraus.

Toreami hat einen Fehler gemacht und die Burg zu früh angegriffen, denn er konnte die Spuren seiner Krieger nicht verschleiern, da er sich auf das große Ritual vorbereiten muss und hat den Helden so einen gut sichtbaren Pfad zum Eingang in die Höhle unter der Burg geschaffen. Die Gruppe kann die Spuren des Stoßtrupps verfolgen. Es ist keine Fährtsensuche Probe nötig um bis zur Felsspalte vor zu dringen. Die Helden können Goblins und/oder Dorfbewohner mitnehmen.

Hinweise die die Helden bei der Untersuchung der Skelette finden können:

1. Die Untoten tragen Ledersäcke in ihrem Brustkorb und haben hölzerne Röhren in ihren Hälsen, in denen etwas vibriert. Bei genauerem Hinsehen sind es kleine Holzrädchen die sich unermüdlich drehen.
Mechanik +4: Die Röhren können zum Ansaugen von Flüssigkeiten genutzt werden.
Magiekunde +3, oder Kenntnis des Zaubers: Der verwendete Zauber ist ein Animatio mit langer Wirkungsdauer.
2. Odem Arcanum o.ä.: Je eine Rippe der Skelette ist verzaubert. Eine genauere Analyse ergibt, dass die Skelette mit Spurlos Trittlos – Artefakten mittels Applicatus ausgerüstet waren.

Wenn die Helden den Geheimen Eingang zur Höhle finden, geht es hier weiter.
Sollten sie Misper gefolgt sein:

Zum Vorlesen:

Kurz nachdem Misper verschwunden ist, findet ihr einen Spalt im Fels. Direkt hinter einem großen Steinblock tut sich ein Loch auf, das in die Dunkelheit führt.

Wenn die Gruppe in die Höhle geht geht:

Die Höhle führt, sich windend, ins Innere des Hügels. Der Schacht ist schmal und ihr müsst aufpassen wohin ihr tretet, denn der Boden ist glatt. Nach einigen Minuten in der Finsternis seht ihr Licht in der Ferne und der Tunnel scheint weiter zu werden. Dann endet die enge Passage und ihr steht in einer Höhle.

Die Decke ist etwa zwei Schritt über euren Köpfen und besteht aus dunklem Gestein. Die Höhle ist spärlich beleuchtet, doch von weiter hinten seht ihr ein unheilvolles Leuchten.

Wenn die Helden weiter vordringen stoßen sie auf das Gräberfeld. Wenn sie es genauer untersuchen, sehen sie, dass einige der mit Hijaldingischen Runen verzierten Gräber geöffnet sind und die Leichname entfernt wurden. Neben dem Gräberfeld liegt ein Podest, auf dem ein reich verzierter Steinsarg steht, links davon befindet sich ein Käfig aus Holz, in dem zwei der von Hptm. Alrikshuber entlassenen Gefangenen sitzen. Sie sind lethargisch und wirken geistig abwesend. Magister Toreami hat an ihnen mehrfach den Seelentausch praktiziert, wodurch sie langsam den Verstand verloren. Sie zu befreien hat keinen Nutzen, denn sie sind ohnehin ein Fall für die Nojoniten und bewegen sich keinen Zentimeter. Im schwachen Licht am Ende der Höhle sind einige, sich bewegende Gerippe zu sehen. All dies sollte jedoch nebensächlich sein, denn die Helden stehen nun Toreami persönlich gegenüber.

Sollte einer von ihnen sich einmischen wollen, sind alle „wie gelähmt“.

Zum Vorlesen: Die Begegnung

Als ihr euch dem gespenstischen Leuchten am Ende der Höhle nähert, entdeckt ihr in etwa vierzig Schritt Entfernung im Halbschatten eine Gestalt. Eine junge Frau liegt regungslos am Boden und wird von violett leuchtenden Bändern umspielt, sie hält in ihren gefalteten Händen das Schwert der Ardane, dessen Klinge ein schwaches weißes Licht abgibt. Wenige Schritt neben ihr ist ein Loch im Grund, aus dem ein schwach glimmender Nebel aufsteigt, der eine sanfte Steigung hinauf strömt. Dort, in der Dunkelheit ragen ein drei Schritte hohes hölzernes Tor aus dem Gestein. In seinem Inneren wabert ein Vorhang aus schwachem violetterem Licht, der dünne Fäden ausspeit, die hinab zu der jungen Frau gleiten.

Plötzlich tritt eine Gestalt aus dem Schatten gegenüber der Szene hervor, hebt die Hände und ruft:

„Surge e somno!“

Darauf folgt ein lauter Knall und die Höhle wird einen Moment in grelles weißes Licht getaucht. Das Tor scheint sich unter lautem ächzen zu verbiegen, die Luft flimmert und

aus seinem Inneren entfährt mit lautem Getöse ein Sturmwind, der alle Fackeln in der Höhle verlöschen lässt und euch beinahe von den Füßen fegt.

Für einen Augenblick herrscht absolute Stille. Es scheint euch als ob nicht einmal eure Herzen zu schlagen wagten, denn es ist kein einziger Laut zu vernehmen. Ihr fühlt, wie die Unendlichkeit des Totenreiches sich nähert und an euren Seelen zerrt. Für eine Sekunde ist die Höhle in ein unglaublich helles, weißes Licht getaucht. Eine seltsame Kraft durchströmt eure Körper und gewährt euch einen kurzen Blick hinter den Vorhang der Sterblichkeit. Dann fällt die Welt zurück in völlige Finsternis. Als sich eure Augen wieder an die Dunkelheit gewöhnen, seht ihr vor euch ein fahles, grünliches Licht. Darunter seht ihr eine Skelettartige Gestalt stehen, die der jungen Frau ihre Fesseln abnimmt. Die Frau stämmt sich auf ihre Knie. Ihre Schultern hängen herab und in der rechten Hand hält sie das Schwert fest umklammert. Die Gestalt vor ihr legt ihr die Hände aufs Haupt.

„Willkommen mein Kind. Es ist vollbracht.“

Magister Jacomus Toreamis Meisterwerk ist vollendet.

Er hat es geschafft dem Jenseits eine sehr mächtige Seele zu entreißen und sie zu knechten. Nun richtet er seine ganze Aufmerksamkeit auf die Helden, die seinen Moment des Triumphes unterbrechen.

Die junge Frau ist eine seiner Gefangenen. Er hat sie ihrer Seele beraubt und als ein leeres Gefäß genutzt um die Seele der Hl. Ardane aufzunehmen. Sollten die Helden Misper entkommen haben lassen, hat Toreami ihn als Blutopfer benutzt und er liegt tot im Bassin neben dem „Seelenriss“.

Je nachdem wie schwierig sie den Kampf gegen Ardane gestalten wollen, könnte Toreamis Misper auch als Seelengefäß für seinen Leibwächter Urfrig genutzt haben, der nun gemeinsam mit Ardane gegen die Helden kämpft. Alternativ wählen sie einen der Gefangenen als Gefäß für Urfrig.

Durch den Kontakt zum Wesen der Göttlichkeit haben alle Helden eine Spezielle Erfahrung auf folgende Talente erhalten: Schleichen, Heilkunde Seele & evtl. Prophezeien, zudem auf die Eigenschaft Intuition. Außerdem regeneriert jeder Held 1W6+4 LeP und doppelt so viele AuP. Jeder erhält 1W6 Punkte Entrückung, die auf boronische Mirakel wirken. Helden mit dem Nachteil „Totenangst“ können den Wert dieser schlechten Eigenschaft um 1 Punkt senken.

„Hl. Ardane“:

AT	21	PA	23	LE	45	AU	30	KO	18
TP	1W+7	RS	3	INI	17+2W6	AW	14	GS	8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Gezielter Stich, Binden, Gegenhalten, Entwaffnen, Klingenschwert, Halbschwert, Waffenmeister (Schwert)									
Besonderheiten: Nimmt doppelten Schaden von geweihten Waffen; Graberde und sonstige Boronheilige Stoffe wirken <i>verletzend</i> ; Lebensraub: Nimmt ¼ der angerichteten SP als LE auf; Ardane hat 3 Re-/Aktionen pro KR; TP aus Angriffen mit Bögen und Armbrüsten richten 5 zusätzliche SP an und werden nicht durch den RS vermindert.									

Während die Helden gegen Aradene kämpfen, versucht der Magister in der Dunkelheit zu fliehen. Er schleicht sich in den hintersten Teil der Höhle und lässt die Flugkatzen frei. Als die zwanzig Tiere fliehen, verwandelt er sich selbst in einen Raben und entkommt aus der Höhle. Wenn sie einem Helden die Möglichkeit geben wollen, Toreami zu erlegen, dann lassen sie ihn auf den Raben aufmerksam werden und einen Schnellschuss im Halbdunkeln absolvieren.

Der Gesamte Kampf findet außerdem im schwachen Schein von Toreamis Flim Falm statt. Sollte dieser aus irgendeinem Grund erlöschen (z.B. weil Toreami aus der Luft geschossen wird), dann findet der Kampf im schwachen Glimmen des „Seelenrisses“ statt. (Abzüge: -2, bzw. -3 auf AT/PA, Gilt auch für Ardane)

Wenn ein Held klug und geistesgegenwärtig genug ist, kann er zu den Steinsärgen laufen und dort Staub entnehmen, der verletzend gegen Ardane wirkt.

Abschnitt V: Das Ende

-Nachbeben

Zum Vorlesen: Nach dem Kampf

Ardane fällt. Ihr Leib erschlafft sie blickt gen Alveran. In ihren Augen glaubt ihr so etwas wie Dankbarkeit ausmachen zu können, kurz bevor ihre Knie den Boden berühren. Mit einem Seufzen haucht sie ihr Leben aus und fällt in sich zusammen. Die noch immer sanft glühende Klinge entgleitet ihren Fingern und fällt klappernd zu Boden. Ein Ruck fährt durch eure Körper und der Seelenriss öffnet sich erneut, wie ein Vorhang der zur Seite gezogen wird. Gibt er euren Augen den Blick auf eine weite Landschaft frei. Hinter dem Tor liegen wilde Wiesen die sich bis zum Horizont erstrecken, wo ein goldener Sonnenuntergang die Welt in weiches Licht taucht. Das Glühen des Schwertes zu euren Füßen löst sich, gleitet wie ein weißer Nebel durch die Luft durch das Tor hindurch ins Jenseits und manifestiert sich dort als junge Rittersfrau in rot-weißer Robe. Sie grüßt euch lächelnd, bevor der dichte Vorhang sich vor euren Augen schließt.

Wieder ist es still in der Höhle. Vor euch liegen der erschlagene Leib einer gegen ihren Willen aus dem Jenseits gerissenen Heiligen und daneben ein Bassin voll Blut. Noch immer liegt ein Hauch von Göttlichkeit in der Luft. Die Gruft wird nun nur noch von dem Schwachen Licht beleuchtet, das vom „Seelenriss“ ausgeht, in dessen inneren noch immer ein grauer Nebel wabert, durch den sich Umriss aus der Totenwelt abzeichnen. Je länger ihr ihn betrachtet, desto mehr glaubt ihr Formen und Gesichter zu sehen. Die Totenwelt ist so nah wie noch nie zuvor und ihr beginnt die erdrückende Last der Verantwortung zu spüren, die euch mit dieser Entdeckung auferlegt wurde.

Wenn ein Held durch den Vorhang schreiten will:

Als du dich dem Nebel näherst läuft dir ein Schauer den Rücken hinunter. Du spürst, wie das nahe Jenseits an deiner Seele zieht und weist: Diese Grenze zu überschreiten ist eine endgültige Entscheidung.

Schreitet er doch durch den Nebel verschwindet der Held und ist regeltechnisch tot. Hat er ein gerechtes Leben gelebt geht er in Borons Reich ein. Wenn nicht, wird seine Seele Wochen, Monate, oder Jahre später ruhelos durch die Wälder Andergasts streifen.

Haben die Helden Weinbacher, oder Goblins dabei, beginnen diese den Ort zu verehren und werden seine Existenz auch nicht geheim halten. Binnen weniger Wochen hat die Boronkirche den Ort für sich beansprucht und baut einen Tempel um die Burg herum.

Von nun an sind alle Entscheidungen den Helden in die Hände gelegt. Der Abschluss des Abenteuers ist bewusst relativ unbefriedigend. Magister Jacomus Toreami ist nicht arrogant genug zu glauben er hätte eine Chance gegen eine ganze Gruppe kompetenter Gegner. Er rettet lieber sein Leben. Sein größtes Experiment, die Herbeirufung einer toten Seele aus dem Jenseits, ist geglückt. Das genügt ihm vorerst und er wertet seine Beobachtungen und Erfahrungen aus. Wenn die Helden allerdings die Festung seinen Untoten Schergen überlassen haben, dann wird er sich zunächst dorthin zurückziehen und die toten Goblins zu Untoten erheben. Danach flieht er in Rabengestalt und gibt den Untoten den Auftrag das Dorf zu stürmen und alle dort zu töten. Nur wenn die Helden sich ohne Umschweife auf den Weg zur Burg, oder ins Dorf machen, können sie ein weiteres Massaker verhindern.

Dinge die in der Höhle zu finden sind:

Gegenstand	Gewicht
Fleischerwerkzeug (Probe -2)	4 Stein
Menschliches und Tierisches Blut	50 Schank

Gegenstände in Särgen:

Orknase mit zerb. Schaft
Langes Kettenhemd
Drachenhelm
Armschienen aus Bronze

Inhalt des Sarkophags:

Im Sarkophag liegend die sterblichen Überreste eines Hijaldingers. Die Runen auf seinem halb verrotteten Rundschild weisen ihn als großen Entdecker aus. Er trägt einen Anderthalbhänder bei sich, der mit Hijaldingischen Runen verziert ist und die Jahrhunderte unbeschadet überstanden hat. An einem Gürtel befindet sich ein schwerer Dolch, an dessen Griff ein Walnussgroßer, runder Onyx eingelassen ist. Das Skelett trägt ein stark verrostetes Kettenhemd und etwas, das aussieht wie die Überreste eines Lederhelms. Um den Sarkophag zu öffnen, ist der gemeinsame Aufwand der Helden notwendig. Es müssen Helden mit einer gemeinsamen Mindestkörperkraft von insgesamt 30 Punkten, oder einem Brecheisen, einem Seil und einer gemeinsamen Körperkraft von insgesamt 20 Punkten den Deckel des Sarkophags zu öffnen versuchen, um an dessen Inhalt zu kommen.

Der eingestürzte Steinturm:

Im hinteren Bereich der Höhle befindet sich ein Treppenschacht, der fünfzig Meter nach oben zur Kuppe des Hügels führt. Dort befindet sich der eingestürzte Ausgang unterhalb des Burgfrieds. In der Basis des Schachts hat sich Toreami häuslich eingerichtet. Hier liegt eine mit Laub und Blätterwerk gefüllte Matratze und es liegen zwei Bücher herum, die in einer Geheimsprache verfasst sind. Alle Bücher enthalten auf der 1. Seite die Kennzeichnung: „Magister J.T.“.

1. Buch:

Das größere Buch ist in dickes Leder gebunden, es enthält etwa 250 Seiten und ist abgegriffen. Um es zu entschlüsseln sind mehrere Wochen Zeit und insgesamt 6 Proben auf Kryptographie, mit einer Erschwerung von je 6 Punkten notwendig, durch die mindestens 40 TaP angesammelt werden müssen. Auch ist ein Rechnen TaW von mindestens 5 nötig. Durch Anwendung des Xenographus ist die Kryptographie Probe nur noch um 4 Punkte erschwert, da einige von Toreami selbst entworfene Verschlüsselungszeichen sich leichter rekonstruieren lassen. Wenn die Entschlüsselung vollständig ist, kann das Werk innerhalb weniger Wochen vollständig übersetzt werden und der Kryptograph wird mit einer Ausgabe des „Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen“ bzw. „Chimären & Hybriden“ belohnt. Scheitert auch nur eine der 6 Proben, oder werden nicht genügend TaP angesammelt, ist dem Kryptographen ein grundsätzlicher Fehler in der Rekonstruktion der Schrift unterlaufen und er muss komplett neu beginnen.

2. Buch:

Das zweite ist ein in schwarze Seide gebundenes Buch mit mehr als fünfhundert Seiten. Es ist ähnlich wie das erste Buch verschlüsselt, enthält jedoch eine bedeutende Zahl nicht zu vergleichender Kryptographischer Sicherungen. So sind zum Beispiel manche Seiten spiegelverkehrt geschrieben, oder enthalten nur sinnloses Zeichengewirr. Durch die Gesamtheit der Verschlüsselungstaktiken ist die Kryptographie Probe zum Entschlüsseln um insgesamt 9 Punkte erschwert, mit Xenographus immerhin noch um 6, außerdem ist zusätzlich ein Rechnen TaW von mindestens 10 notwendig um mit der Entschlüsselung zu beginnen. Ansonsten verläuft alles genau wie beim 1. Buch. Wenn die Auflösung des Schlüssels erfolgreich war, erhalten die Helden eine Ausgabe des Buches „Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie“. Sollten sie es von einem Akademiemagier, oder erfahrenen Kryptographen übersetzen lassen, wird dieser das Buch sofort einziehen und entweder an die Praioten, oder eine Akademie abgeben.

Verschlüsselt und ohne die nötigen Übersetzungsschlüssel sind die Bücher insgesamt nur um die 10 Dukaten wert, wenn sie an einen Kryptographen, oder eine Akademie verkauft werden sollten. Entschlüsselt sind Original und Schlüssel mindestens 500 (Buch 1), bzw. 150 (Buch 2) Dukaten wert.

Werden beide Bücher nacheinander entschlüsselt, so werden die Erschwerungen des einen Buches von denen des anderen subtrahiert.

Buch 1 vor Buch 2 => Kryptographie Proben bei Buch 2 nur noch +3 bzw. +0

Buch 2 vor Buch 1 => Kryptographie Proben bei Buch 1 nur noch -3, bzw. -5

Aus den Übersetzungen kann auch geschlossen werden, dass Jacomus Toreami ein Magier aus Lowangen ist. Weitere Nachforschungen über seine Person sind also möglich.

Zusätzlich finden die Helden an Toreamis Lager eine Kiste mit einer Unmenge an leeren Fläschchen. Alchemie Analyse: Es sind Zaubersäfte

Das Schwert der Ardane:

Nun können die Helden wieder das Schwert der Ardane an sich nehmen und es zurück nach Joborn, oder einen anderen Ort bringen. Auch können sie es zunächst gegen die Untoten Horden einsetzen, da es gegen diese nach dem Kontakt zum Jenseits verletzend wirkt.

Wenn die Helden sich noch länger in der Höhle aufhalten und zuvor nicht die Untoten auf der Burg beseitigt haben, dann wird das Dorf von einem Trupp Untoten überrannt. Toreami gibt keine Vorwarnungen heraus und lernt aus Fehlern. Er erwartet, dass die Helden sich auf den Weg machen ihn zu suchen und seinen Aufenthalt auf der Burg-„Kyr“ erwarten. Daher verweilt er dort nur kurz und wird sich von dort aus mittels Transversalis komplett dem Einfluss der Gruppe entziehen. Sollten die Helden sich umgehend nach dem Kampf mit Ardane auf den Weg zum Burghof machen, wird sie dort ein angeschlagener und erschöpfter Magus erwarten, der damit beschäftigt ist die Goblinskadaver gemeinsam mit seinen Untoten Dienern im Hof aufzureihen. Die beiden lebendigen Lakaien hat er getötet um aus ihrem Blut neue Kraft zu schöpfen. Können die Helden Toreami überraschen, haben sie genau eine KR Zeit um ihn nieder zu strecken. Ist die Burg bereits von Untoten gesäubert und die Lakaien sind tot, flieht der angeschlagene Schwarzmagus sofort.

Magister Jacomus Toreami:

AT	-	PA	-	LE	25	AU	20	KO	9
TP	-	RS	1	INI	10	AW	-	GS	6

Toreami wird bei weniger als 5 LeP ohnmächtig. Nur wenn die Helden ihm sofort nach seinem Fall den Garaus machen, oder ihm etwas schweres metallisches, wie ein Kettenhemd, o.ä. anziehen, kann er gebunden werden. Sollte das nicht der Fall sein, wird er sich sofort nach seinem Erwachen nach spätestens 1 SR mittels Transversalis retten. Sprechen wird er nicht.

Sollten die Helden in der Gruft auch nur eine Minute verschwenden ist der Magister verschwunden und unauffindbar. Dafür greift aber nun eine kleine Armee von Untoten Weinbach an. Hat ihre Gruppe sich der Schatzsuche in der Höhle hingeegeben und nicht die Burg gereinigt haben, finden sie bei ihrer Rückkehr ins Dorf ein Massaker vor. Alle Häuser brennen, dazwischen kauern Untote Goblins und laben sich an den erschlagenen Weinbachern. Nach kurzer Zeit fallen die unheiligen Kreaturen in sich zusammen, da sie nur schnell erhoben wurden um Toreamis Rückzug zu decken und sich an den Helden zu rächen.

Hat zumindest ein Spieler die Gefahr erkannt und behält die Burg im Auge, so sieht er den Trupp Untoter nach kurzer Zeit von dort herunter kommen und in Richtung Weinbach marschieren. Dadurch können die Dörfler gewarnt werden und fliehen auf der Straße nach Joborn vor den Angreifern.

Ein Kampf ist nur ratsam, wenn die Helden einen Borongeweihten bei sich haben, der zumindest einige der insgesamt 23 Goblizombies bannen kann.

Abschnitt VI: Narben

Wenn all diese Ereignisse ihr Ende finden, ist es Zeit für die Helden ihre Wunden zu lecken. Keiner der Bewohner aus Weinbach will noch im Dorf bleiben und es ist binnen einer Woche vollkommen verlassen. Sollte die Gruppe länger bleiben, z.B. um den „Seelenriss“ zu bewachen, oder zerstören (dazu: siehe Anhang), wird ihnen die Rückkehr der Tierwelt auffallen. Zunächst bemerken sie Kleintiere, wie Mäuse und Ratten, danach Größeres und binnen einer Woche sind Füchse, Wildscheine und Rehe wieder um die Burg herum zu sehen. Auch erspähen die Helden auf ihrer Heimreise noch die ein, oder andere fliegende Katze.

Sollten sie ihnen gefallen, dann lassen sie die Chimären ruhig vermehrungsfähig sein. Die Tiere haben einen stark Katzenähnlichen Charakter, sind jedoch klüger und nähern sich Helden nur, wenn diese sich wirklich friedfertig verhalten. (Die Tiere spüren Gefahr. Verwenden sie dazu einen IN-Wert von 12) Ansonsten sind sie Aranierkatzen sehr ähnlich und nur von tiefschwarzer Farbe.

Bei ihrer Rückkehr nach Joborn erwartet die Helden eine Überraschung. Hptm. Alrikshuber hat sich selbst des Verrats beschuldigt und angezeigt. Er sitzt im Kerker seine Haftstrafe ab. Noch immer trägt er das Amulett mit dem Toreami ihn verzaubert hat, dadurch kann ein kundiger Held die Verzauberung des Gardisten feststellen. Sollten sich die Helden für den Hauptmann einsetzen, wird dieser frei gelassen und beginnt ein Leben als einfacher Holzfäller.

Ein Druide, Elf oder Magiefühlinger Held wird die verderbte Zauberei in des Hauptmanns Zelle spüren.

Das Schwert der Ardane hat seine ganze Ausstrahlung verloren und geht wieder in den Besitz der Rondrakirche. Nachdem die Helden Eulrich von ihren Erlebnissen erzählt hat, bittet er sie um Verzeihung ihnen diese schwere Bürde auferlegt zu haben und verspricht ihnen seinen Beistand in Notlagen.

Alle Helden erhalten für zwei Monate, in denen sie die Erlebnisse verarbeiten den Nachteil Schlafstörungen I. Die Dauer kann verkürzt werden, indem sie sich professionelle Hilfe suchen. Eine Probe auf Heilkunde Seele +3 verkürzt die Dauer um 3 Tage pro TaP.

Die Zerstörung des „Seelenrisses“

Das Tor kann durch einfache physische Gewalt eingerissen werden. Die Runen auf den Holzbalken sind beinahe nicht zu rekonstruieren und selbst wenn ein Held die Zeichen abmalen sollte (Malen/Zeichnen +10), werden ihm die Symbole nichts nützen, da niemand auf Aventurien den Ritus kennt, mit dem die Verbindung hergestellt werden kann. Außerdem ist ein sinnvolles Erschaffen des Übergangs nur an diesem einen Punkt auf Dere möglich und erfordert höchstes Geschick. (Holzbearbeitung & Zimmermann je +8, mit insgesamt je 150 TaP)

Wir das Holz stark beschädigt, also beispielsweise durch einen Schwert-/Axthieb, dann wird der graue Nebelschleier sich in einem Atemzug verflüchtigen und es bleibt nur ein leerer Torbogen.

Freilegung des Burgfrieds:

Können die Helden irgendwie die Goblins überreden sie in ihrem Lager den Burgfried freilegen zu lassen, dann wird Toreami ihnen kurz darauf einen Trupp von Skelettkriegern schicken, der sie davon abhalten soll. Dadurch werden viele Goblins getötet und eventuell mitarbeitende Weinbacher werden verwundet. Dieses Vorgehen kann das Abenteuer jedoch beschleunigen, da die Helden nun den Pfad zum Versteck finden können.

„[...]Einfach mal den Hügel absuchen“:

Sollten sich ihre Helden auf die Suche nach einem Eingang an der Hügelflanke machen, ohne das Abenteuer erlebt zu haben, finden sie diesen mittels einer Sinnenschärfe Probe +15.

Im Inneren der Höhle wartet allerdings noch Toreamis Skelettarmee.

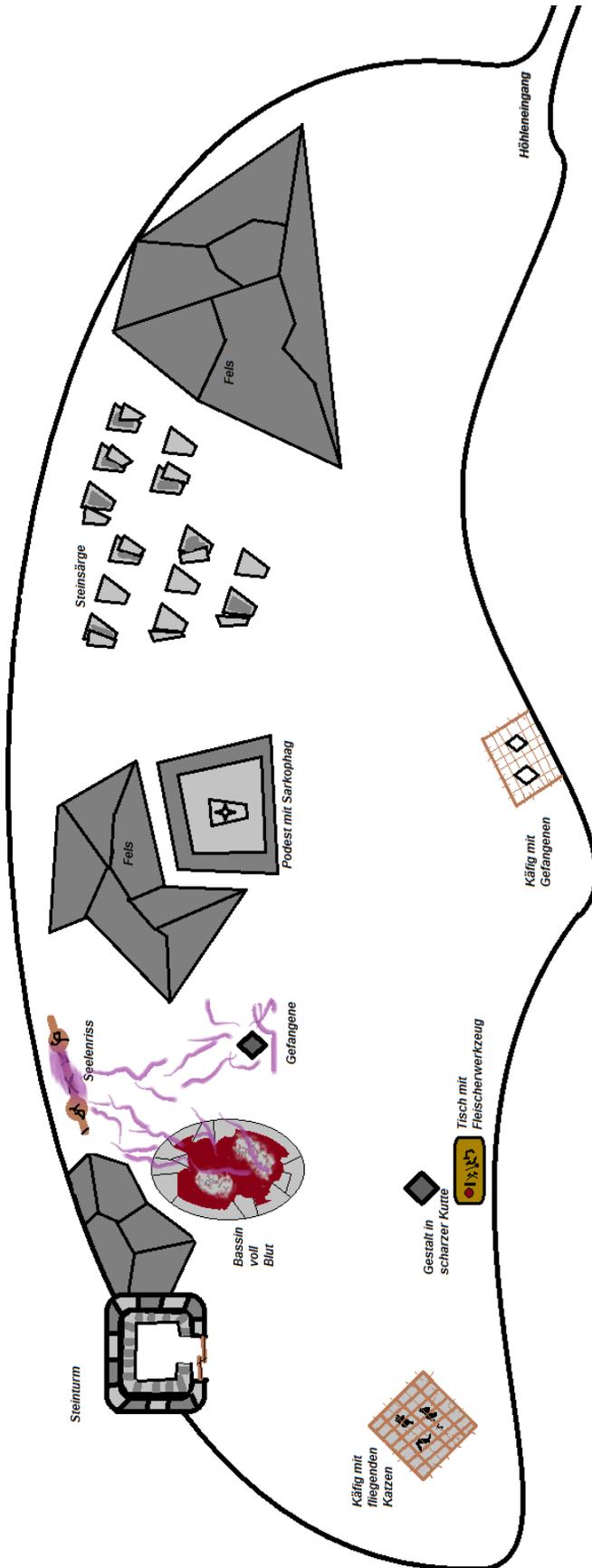
Das Abenteuer lässt sich so beschleunigen, da der Magister seinen Stoßtrupp verfrüht nach Weinbach schickt. Allerdings müssen die Helden in der Höhle vor dem Finale noch gegen 2 als Wachen abgestellte Skelette kämpfen.

ENDE

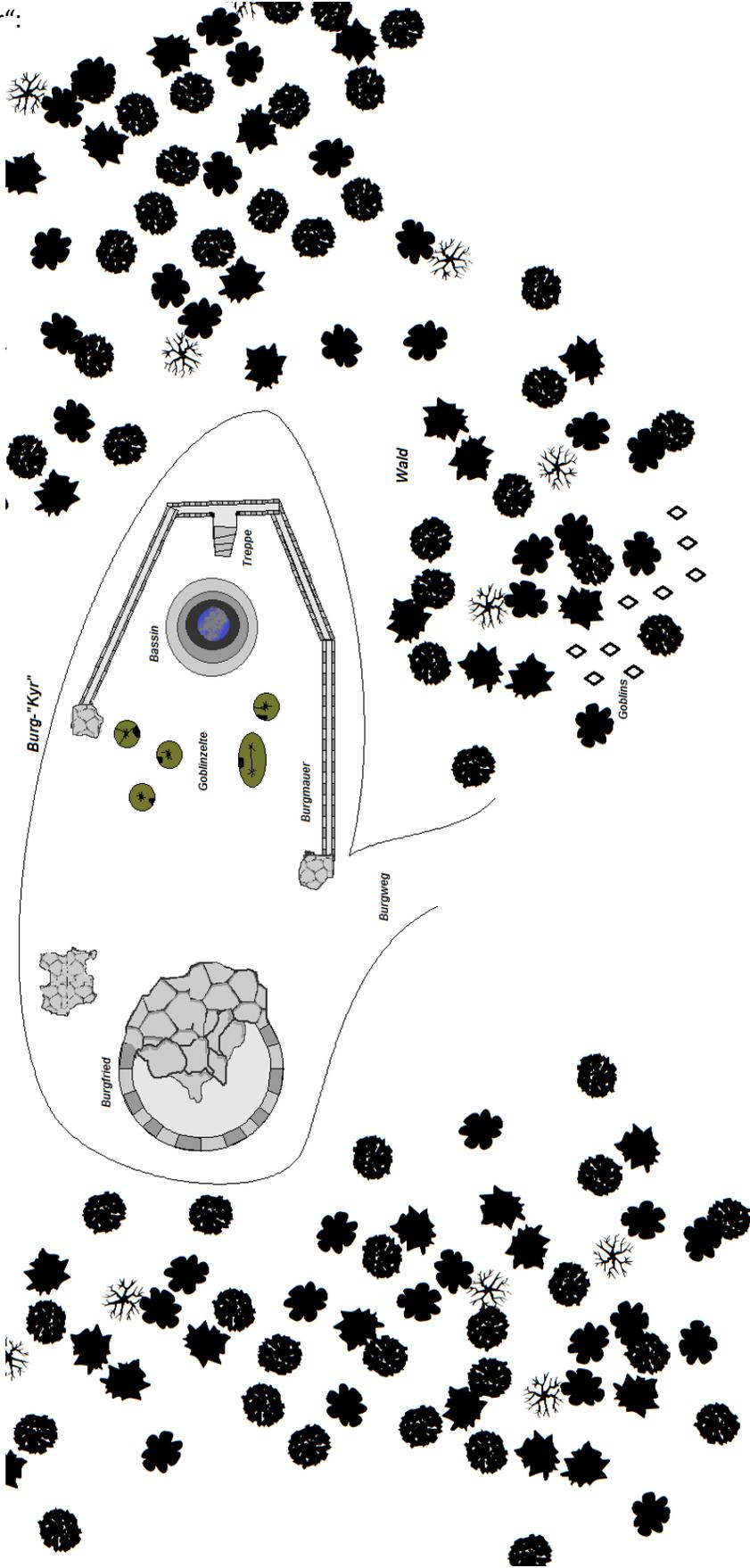
Hiermit Endet der 3. Teil der Triologie.

Das Abenteuer sollte mit etwa 150 bis 200 AP belohnt werden und einige Spezielle Erfahrungen einbringen. Die Lehrmeister aus diesem und dem vorherigen Teil bleiben den Helden natürlich erhalten, außerdem erhält jeder Held, der sich zusammen mit einem Lehrmeister, oder bei einem TaW>5 auch alleine mit den Büchern Toreamis beschäftigt eine Spezielle Erfahrung auf Kryptographie.

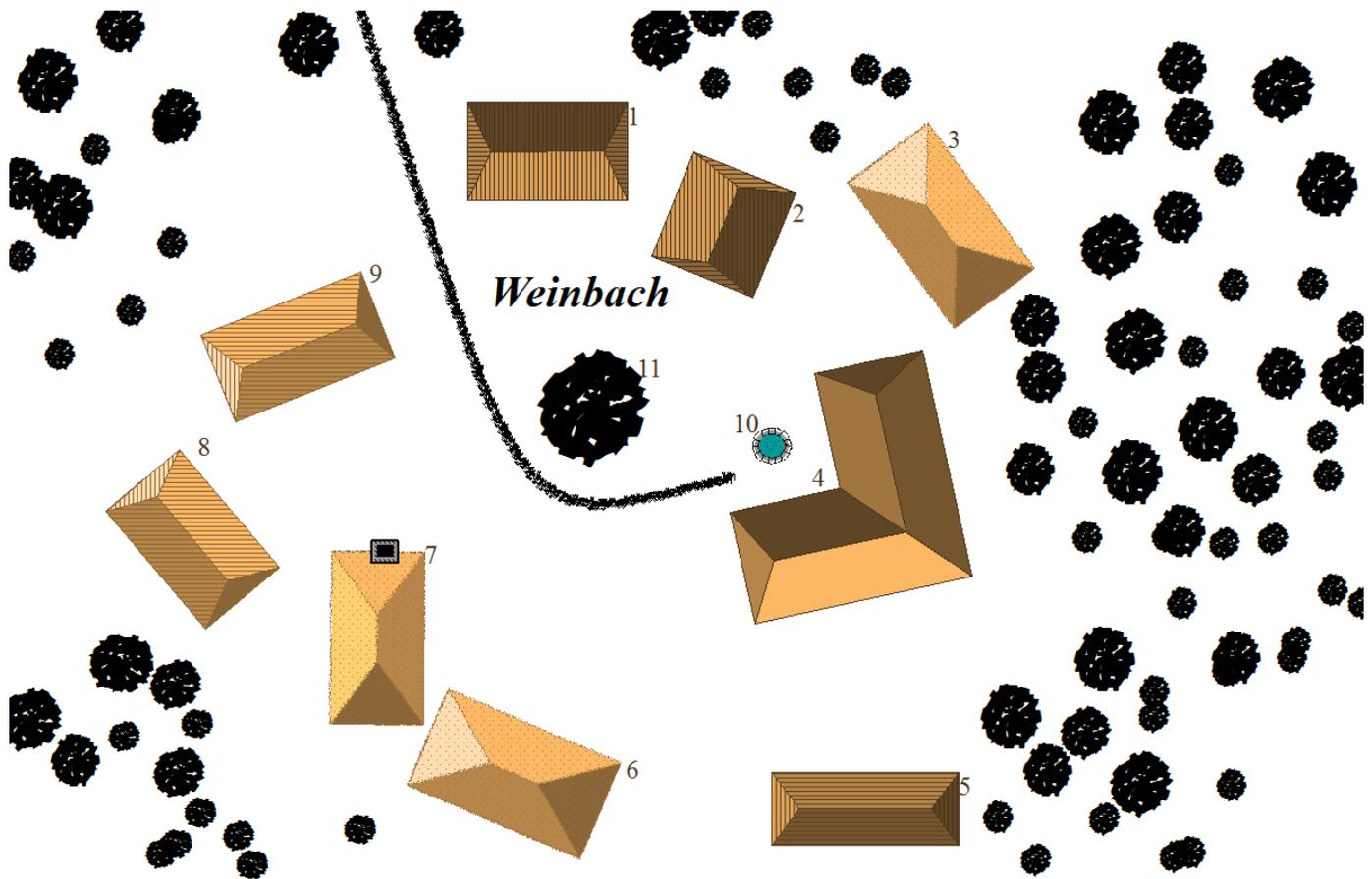
Der Seelenriss:



Die Burg-"Kyr":



Weinbach:



- 1: Wirtsstube und Haus des Wirts Alrik und seiner Frau Andela
- 2: Leerstehende Hütte
- 3: Imkerei und Haus von Talbjorn
- 4: Haus von Krusold und seinem Sohn Misper
- 5: Geräteschuppen und Trockenhaus von Holmar und Jonhold
- 6: Haus von Holmar, dem Jäger
- 7: Haus von Jonhold, seiner Frau Dorota und seinem Sohn Ulmrich
- 8: Mirnhilds, Mariks(k) und Steinrichs Haus (Holzfäller)
- 9: Waldegunds, Larjas(k) und Gosthelms Haus (Schweinezüchter)
- 10: Brunnen mit Strick und Eimer
- 11: Alte Kiefer

Mit (k) gekennzeichnete Personen sind Kinder

Zombies:

AT	7	PA	2	LE	25	AU	-	KO	-
TP	1W+2	RS	0	INI	7+W6	AW	-	GS	4
Besonderheiten: Durch den besonders fauligen Gestank der Zombies muss jeder Kämpfer eine KO-Probe ablegen bei deren Misslingen Attacken und Paraden um je 1 Punkt erschwert sind. Für Helden mit dem Nachteil „Sensibler Geruchssinn“ ist die Probe um den Wert des Nachteils erschwert.									

Gardisten:

AT	14	PA	12	LE	30	AU	30	KO	12
TP	1W+4	RS	4	INI	10+W6	AW	10	GS	8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag									

Skelettkrieger/Toreamis Lakaien:

AT	16	PA	14	LE	25	AU	-	KO	-
TP	1W+4	RS	2	INI	12+W6	AW	10	GS	8
Die Skelette sind mit Schwertern bewaffnet und durch Toreamis Fähigkeiten besonders intelligent und schnell. Sie werden versuchen die Helden aus dem Hinterhalt anzugreifen. Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Stich									

Fliegende Katze

LE	15	AU	45	KO	8	INI	14+W6	RS	2
TP (Schwanzschlag)	1W	AT	10	DK	HN			GS	9/13
TP (Biss)	1W+2	AT	12	DK	H			MR	4/6
TP (Krallen)	1W+1	AT	14	DK	H			AW	10
Besonderheiten: Sehr Kleiner Gegner (AT+2/PA+4), Doppelangriff (Biss & Krallen, oder Biss & Schwanzschlag)									

Goblins (Nahkampf):

AT	16/14	PA	12/14	LE	22	AU	25	KO	13
TP	1W+4/3	RS	1	INI	10+W6	AW	10	GS	8
Bewaffnung: Axt/Säbel Sonderfertigkeiten: Finte/Wuchtschlag									

Goblins (Fernkampf):

FK	18			LE	22	AU	25	KO	13
TP	1W+4	RS	1	INI	10+W6	AW	8	GS	8

Dorfbewohner:

AT	13	PA	9	LE	25	AU	30	KO	12
TP	2W6	RS	0	INI	10+W6	AW	7	GS	8
Bewaffnung: Holzfälleraxt									

Urfrig in Mispers Körper:

AT	18	PA	14	LE	32	AU	30	KO	16
TP	1W+4	RS	2	INI	14+W6	AW	14	GS	8
Bewaffnung: Fleischerbeil, Rüstung: Lederschürze Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, M									

Goblinzombies:

AT	7	PA	2	LE	20	AU	-	KO	-
TP	1W+1	RS	1	INI	6+W6	AW	-	GS	4

Bodycount:

Person/Gruppen	Tot? Verbleibende?
Alrik	
Andela	
Talbjorn	
Krusold	
Misper	
Holmar	
Jonhold	
Dorota	
Ulmrich	
Mirnhild	
Mariks (k)	
Steinrich	
Waldegund	
Larja (k)	
Gosthelm	
Birsel (Borongeweichte)	
Goblins (Schamanin, Kinder & Alte)	
Goblins (Jäger)	
Toreamis Handlanger	
Toreamis Untote Handlanger	
Toreamis Zombies	
Hl. Ardane	
Magister Jacomus Toreami	

