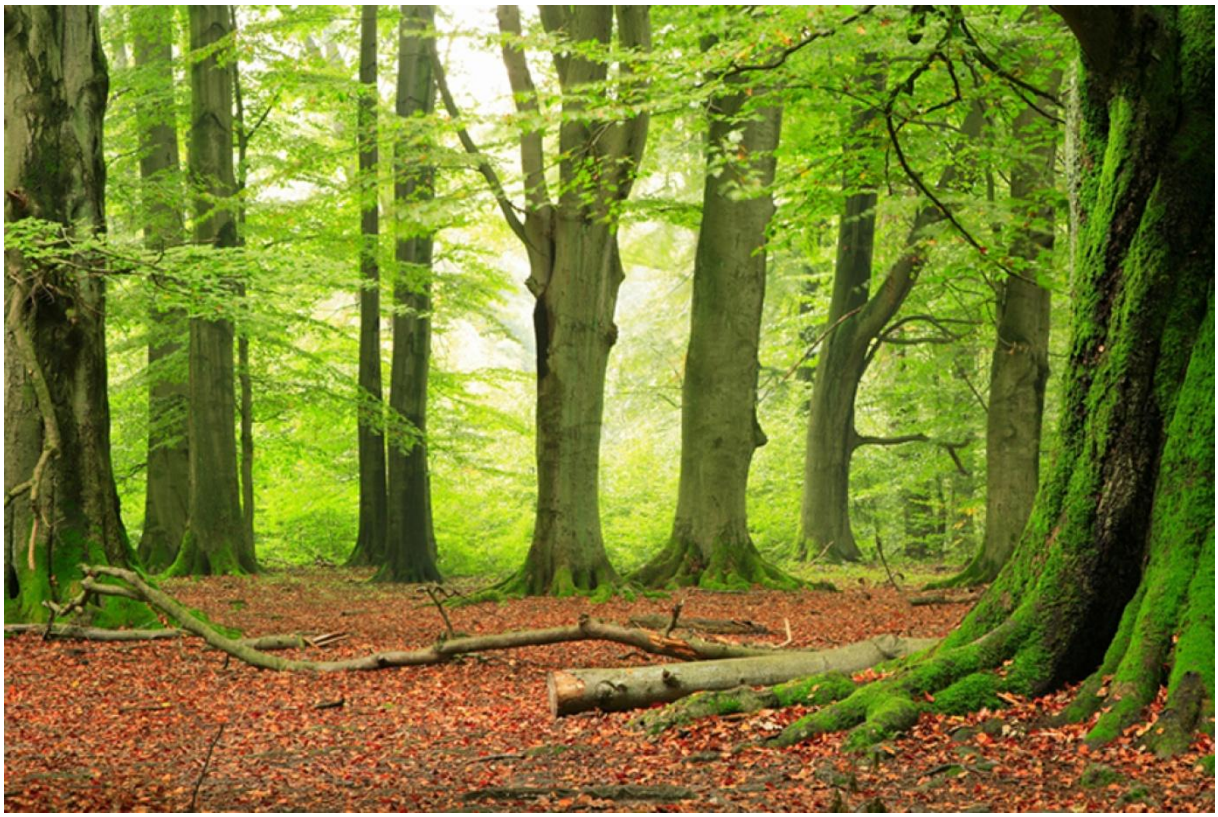
Wald umkämpft

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden niedriger bis mittlerer Stufe



Ein Abenteuer von Hendrik Karsten

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort **3**

2. Hintergrund und Situation **4-5**

3. Der Weg ins Abenteuer **5-16**

Die Reise

Abend im „Goldenen Rindvieh“

Die Wachschicht

Das abendliche Fest

4. Kellererfahrungen und Wildnisgefahren **16-32**

Das antike Kellergewölbe

Nebenquest „Die 3 Säulen“

Der Wald

Die Höhle

5. Verantwortung für die Helden **32-40**

Das Anwesen / Die Geschichte des Dorfes

Rückkehr zum Dorf

Der Kampf um Muckelheim

6. Schluss **41-44**

7. Hintergrundinformationen **44-45**

1. Vorwort

Das vorliegende Abenteuer bietet den Helden die Möglichkeit, den normalen Ablauf von „Auftraggeber erteilt Weisung“, „Der Böse wird besiegt“ zu „Der Auftraggeber gibt x Dukaten“ ein wenig anders zu erfahren und viele verschiedene Aspekte des aventurischen, und speziell bornländischen Lebens sowie das Gefühl von Verantwortung und Konsequenzen des eigenen Handelns zu erfahren. Das Abenteuer ist für Anfängercharaktere geeignet, kann aber auch für erfahrenere Helden durch Erschwernisse und einige Sandboxelemente modifiziert werden.

Im Zentrum des Abenteuers steht ein Konflikt zwischen Magie und Politik, zwischen Natur und Fortschritt und nicht klar definierten Grenzen von Gut und Böse. Die Helden können selber entscheiden, wie sie das Schicksal des Dorfes im Abenteuer beeinflussen wollen.

Das Abenteuer erfordert in weiten Teilen keine Höchstleistungen von Ihnen als Meister, jedoch sollte dieser seine Gruppe und besonders die einzelnen Charaktere schon ein bisschen kennen. Es empfiehlt sich eine Gruppengröße von 3 bis 5 Spielern. Die meiste Zeit der Handlung sind Beschreibungen und Handlungsoptionen detailliert genug verfasst, um auch jüngere und unerfahrenere Meister an die Hand zu nehmen und Ihnen und den Gruppen einen einfachen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Von den Helden wird gefordert: Nachdenken und Rätsellösen, Talenteinsatz (besonders Wildnis-, Wissens- und Handwerkstalente), sowie ein gewisses Maß an Rollenspiel und an einigen Stellen auch kämpferisches Geschick. Hier erweisen sich magische oder karmale Charaktere als nützlich, sind für die Geschichte des Abenteuers aber nicht elementar - die ganze Story ist ohne besondere Professionen spielbar.

Wie eingangs erwähnt, bietet es sich an, das Abenteuer auf Grund des Hintergrunds der Charaktere und der Natur im Bornland zu spielen. Aber auch das Mittelreich und andere Gebiete, vorzugsweise mit dichter Bewaldung, sind gut geeignet. Von einer Ansiedlung in südlichen Landen ist allerdings nicht geraten, hier ließe sich der Konflikt am Ende des Abenteuers nicht voll entfalten.

Das Abenteuer wurde auf Basis des DSA 5 beta Regelwerks verfasst. In den meisten Belangen wird es sich mit Regeln der anderen Versionen decken, lediglich einige Proben muss der Meister abwandeln. Weiterhin wurden einige Kräuter und Tiere aus der *Zoo Botanica Aventurica*, geografische Details der *Geographia* Aventurica, Dungeonideen aus *Fackelstein und Kellerstaub* und Zaubersprüche aus den *Liber Cantiones* genutzt, um den Hintergrund des Abenteuers besser gestalten zu können.

Abschnitte, die normal geschrieben sind, können den Spielern als Sinneseindrücke und Beobachtungen nach Einschätzung des Meisters so mitgeteilt werden Besondere Meisterinformationen bezüglich des Hintergrunds sind in der Regel durch ein „**M“** am Anfang und am Ende der Informationen kenntlich gemacht - Informationen, die die Helden nur durch Proben erlangen können, sind *kursiv* dargestellt. Zudem gibt es ab und zu Textpassagen, die Sie Ihren Spielern vorlesen können. Diese Abschnitte müssen aber nicht wortwörtlich so dargeboten werden, lediglich die wichtigen Informationen und den Sinn sollten Sie den Helden mitteilen. Erschwernisse und Erleichterungen sind bei den Proben nicht gesondert angegeben, es liegt in ihrem Ermessen als Meister, die Proben für Ihre Spieler anspruchsvoll zu gestalten.

2. Hintergrund und Situation

Seit vielen Jahren ist Muckelheim ein Symbol für die kleine bornländische Siedlung, aufstrebend und dennoch bodenständig und tiefgläubig. Wenige Hundert Einwohner mag dieses Dorf, das weit ab von Städten wie Festum oder Norburg im Wald liegt, zählen - in den letzten Jahren sogar etwas weniger. Nur selten verirren sich Wanderer hierher, und noch seltener werden diese Wanderer freundlich empfangen. In der Vergangenheit hat „man“ keine guten Erfahrungen mit Fremden gemacht, der Bronnjar des Dorfes wurde vor einigen Praiosläufen von Schergen eines fremden Herrn gemeuchelt. „Man“ hat die Männer festnehmen und aufknüpfen können, auch einen Bürgermeister hat das Dorf jetzt, aber ein gewisses Misstrauen gegenüber Fremden ist wohl nie wieder ganz aus den Köpfen der alten Generation der Muckelheimer zu vertreiben.

Eng damit verbunden ist auch die Abneigung gegen Magie, die auch für die jüngsten Probleme verantwortlich gemacht wird. Noch bevor die hinterhältigen Verbrecher gefasst wurden, war damals ein Schuldiger gefunden: Ein Mann, magiebegabt, der seit jeher ausgegrenzt war, mit seinem Bruder aber noch Verbindung zum sozialen Umfeld hatte. Mit dem Tod des geliebten Grafen schwand sein Rückhalt aber zusehends, immer mehr der abergläubischen Bewohner wandten sich gegen ihn und bald war er als „Schuldiger“ identifiziert. Aus Angst vor den Bewohnern des Dorfes flüchtete er aus dem Dorf, sein Bruder ließ sich - weniger von Magie beseelt - als Eremit im Wald nieder. Obwohl es seitdem ruhig um den Magier geworden ist, heilen manche Wunden nie, so zum Beispiel die von Peitschenhieben auf den Rücken eines Magus.

Seit der Erinnerung der Dorfältesten hat sich das Dorf von der Tierzucht ernährt und damit auch gelegentliche fahrende Händler versorgt. Seit einiger Zeit jedoch häufen sich Angriffe auf die heimischen Nutz- und Jagdtiere. Immer wieder werden Wild- und Zuchttiere getötet, von den kleinsten Tieren wie Hasen bis zu den großen majestätischen Hirschen ist kein Tier sicher vor den ungewohnt heftigen Angriffen der aggressiven Wesen, die bis jetzt keiner der Dorfbewohner gesehen hat. Keiner der Nordländer kann sich erklären, was es mit den Angriffen auf sich hat, und so suchen die meisten der Einwohner jetzt Schutz und Trost im örtlichen Firuntempel.

Wer denkt jetzt noch an den Magier, der einst aus der Stadt gejagt wurde? Er sinnt auf Rache und will den Wald - mysteriöserweise die Quelle seiner Kraft - vor dem schädlichen Einfluss der Tiere und dem schadhaften Eingreifen der Menschen bewahren. Durch seine beiden Adepten und seine umfassende Bildung in den verschiedensten Magiezweigen - hauptsächlich aber Einfluss und Illusion - versucht er, die weltliche Macht des gierigen Bürgermeisters zu binden und den Wald zu schützen. Dann wird er endlich in seine Heimat zurückkehren können, um seine eigenen Pläne verwirklichen zu können. Auch er hat eigene Ziele und Pläne, die nicht alle allgemeinverträglich sind.

Aber so eindeutig, wie die Situation erst scheint, ist sie nicht. Denn ein Bürgermeister genießt bei weitem nicht das Ansehen eines Adeligen. Auch kann sich sein Besitz nicht mit dem eines Adeligen vergleichen. Was wäre da lohnenswerter, als das Volk in Angst zu versetzen, um endlich die Bäume um das Dorf herum abzuholzen und nach Festum, Al Anfa und Gareth verkaufen zu können: Ein lukratives Geschäft, dem der naturverbundene Magier viel zu lange schon im Weg steht.

Der Bürgermeister des Dorfes weiß schon lange von den Machenschaften des Magiers, unternimmt aber nichts dagegen, sondern unterstützt sie durch eigene Aktionen noch. Er hofft jemanden zu finden, der nichts von diesem Konflikt weiß. Diese Person will er benutzen, um endlich den Magier beseitigen zu können, der seinen Plan schon zu lange durch seine Macht behindert. Wer bietet sich da besser an als eine Gruppe dahergelaufener Glücksritter, die einfältig genug sind, den Anweisungen des Bürgermeisters zu vertrauen und die Drecksarbeit für ihn zu übernehmen. Aber auch er weiß nicht alles über die Geschichte des Dorfes und die Magie, die dem umliegenden Wald und der Erde seit vielen Jahrhunderten innewohnt.

In diesen – auch den meisten Beteiligten nicht zur Gänze durchsichtigen Konflikt - geraten die Helden. Zwei Parteien, die gegeneinander arbeiten und doch (fast) das Selbe wollen. Die Helden werden beide Fraktionen kennen lernen und müssen sich entscheiden, wie sie das Dorf lenken wollen – die Natur schützen, oder den vermeintlichen Fortschritt fördern? Beide Entscheidungen bringen einen anderen Ausgang für das Abenteuer.

Im Verlauf des Abenteuers wird der Bürgermeister den Helden den Auftrag geben, den „bösen“ Magier zu bekämpfen, um das Dorf zu retten. Im Stile des gewöhnlichen Abenteuers werden die Helden dem nachkommen. Beim Magier jedoch angekommen, wird er schließlich flüchten, und sie können in seinem Tagebuch von seiner Geschichte lesen. Ab hier sollte sich die Heldengruppe die Frage stellen, ob ihre Mitglieder wirklich auf der richtigen Seite stehen?

Das Abenteuer endet mit der Entscheidung, entweder den Magier oder den Bürgermeister zu unterstützen. In beiden Fällen werden sie bei der Herrschaft über das Dorf maßgeblich mitwirken und dort stets einen sicheren Unterschlupf haben.

Die Helden sollten so den Eindruck haben, dass sich ihre Handlungen auch auf ihr Umfeld und die Welt um sie herum auswirkt und sie nicht bloße Marionetten des Spielleiters sind.

Auf alle Fälle sollten die Helden auch nach dem Abenteuer vielleicht noch Briefe oder ähnliches erhalten, um zu erfahren, wie es dem Dorf geht, da ihre Aktionen auch Konsequenzen haben. Im Anschluss an dieses Abenteuer ist ein weiteres geplant, in dem die Helden in Festum die Ehre des Dorfes als besondere Söhne und Töchter in einem großen Wettkampf beweisen sollen. Näheres dazu folgt.

3. Der Weg ins Abenteuer

3.1 Die Reise

Sollten sich die Helden bereits kennen, reisen sie zusammen nach Festum, um vielleicht Vorteile aus dem dortigen Reichtum zu schlagen, die bekannte Magierakademie zu besichtigen, Sehenswürdigkeiten zu bestaunen oder einen anderen Auftrag zu erledigen. Ist dies andererseits Ihr erstes Abenteuer, sollten sie die Charaktere in einer Taverne der Gegend bei einem Bier zusammenführen. In diesem Fall ist ihnen der genaue Ablauf überlassen: Für dieses Abenteuer ist nicht erforderlich, dass die Helden sich lange kennen oder besonders gute Freunde sind.

Das Abenteuer beginnt gegen Nachmittag auf einem einfachen Reiseweg durch einen großen Wald. Die Helden haben für den Tag bereits ausreichend gegessen und an einem nahen Bach getrunken. In der Ferne zeichnet sich bereits das Ende des Waldes ab - typisch bornländisch ist der Wald sehr dicht und einsam.

Sinnesschärfe: es ist kein Vogelzirpen zu hören, ebenso sind keine typischen Tierlaute eines Waldes zu vernehmen. Genaues Hinhören bestätigt diesen Eindruck, lediglich das Plätschern eines nahen Baches ist zu hören. **M** Dies beruht darauf, dass der Magier die Umgebung von magisch verstärkten und beherrschten Wölfen von menschlich gezüchteten und gejagten Tieren reinigen lässt. **M**

Pflanzenkunde: Ein Held, der sich oft mit Pflanzen befasst - beispielsweise wenn er gerade Kräuter sammelt oder Sie als Meister die Information einstreuen möchten - bemerkt in etwa 1 Meter Höhe Kratzspuren an den Bäumen.

M Diese stammen von den wilden Wölfen, die der Magier in der Gegend manipuliert, um das Wild der Bauern zu reißen. **M**

Die Gruppe kann den Großteil des Tages über unbehelligt wandern. Hier kann der Meister Sandbox-Elemente wie einen kaputten Karren oder marodierende Räuberbanden einstreuen. Das Wetter ist gut, die Helden haben auch die Möglichkeit, nach Pflanzen zu suchen oder Angeln zu gehen (erschwert, da auch Fische den Magier in seiner Sichtweise stören). Von einer Jagd rät der gesunde Menschen-/Zwergen-/Elfenverstand ab: Es ist allgemein bekannt, dass bornländische Adelige nur sehr ungern auf das Privileg der Jagd verzichten (*Rechtskunde)*. Sollten sich die Charaktere entscheiden, nach Pflanzen zu suchen (*Wildnisleben*), so sind einfache Pflanzen sehr wahrscheinlich.

Magische oder Heilpflanzen sind dagegen sehr selten, weil der Magier sie für seine Tränke erntet und hortet. Sucht einer der Charaktere gezielt nach solchen Pflanzen ist eine bestandene Probe mit einer Erschwernis von bis zu +12 Punkten (je nach allgemeiner Seltenheit) möglich. Ebenso kann es vorkommen, dass einer der Helden - der sich sonst eher wenig in der Wildnis aufhält - vom Weg abkommt und im Wald verläuft. Hier bietet sich eine gute Möglichkeit, um etwaige Schlechte Angewohnheiten oder Eigenschaften auszuspielen.

Schlagen die Helden am Abend ihr Lager auf, ist eine Probe auf *Wildnisleben* erforderlich, um ein geeignetes Lager zu errichten. Möchten die Helden dazu noch ein Lagerfeuer aufschichten, wird ihnen schnell auffallen (*Holzbearbeitung-8*), dass keine Stöcke herumliegen und sie mit einer erneuten Probe (-2) kleinere Bäume fällen könnten. Hat die Gruppe ihre Wache eingeteilt, so ist ab Mitternacht die Gabe „Gefahreninstinkt“ aktiv. Je nach Erfolg der Probe kann der Charakter verschiedene Informationen über die Gefahr erhalten:

3-4 TaP: Tiere*

5-7 TaP: Wölfe*

8+ TaP: besonders starke Wölfe*

Der Überfall der Wölfe findet am frühen Vormittag statt, kurz vorher sollte der Held, der die Wölfe gespürt hat, noch einmal eine kurze Warnung erhalten, dass die Gefahr, die er gespürt hat, sehr nahe ist. Sollten sich die Helden dafür entscheiden, in den Wald vor der Gefahr zu flüchten, sollte *Tierkundigen* Helden bewusst sein, dass Wölfe oder allgemein fleischfressende Tiere einen ausgeprägten Geruchssinn haben, der gut genug ist, um sie auch im Wald zu verfolgen. Kurz darauf erfolgt das Zusammentreffen mit den Wölfen, jedem Charakter, der ansatzweise etwas von Tieren versteht (*Tierkunde -4*) erkennt, dass diese Wölfe sehr ungesund aussehen.

<u>Zum Vorlesen oder Nacherzählen:</u>

„Vor euch brechen dieser 1W6+3 (diese Zahl sollten sie sich notieren, sie wird später noch wichtig) Wölfe aus dem dichten Unterholz und stellen sich euch knurrend und geifernd in den Weg. Ihr Fell ist

schmutzig, von Würmern zerfressen und ohne Glanz. Als sie ihre Zähne entblößen, sehr ihr, dass diese löchrig und gelb sind. Die Augen der Untiere huschen unstet zwischen euch hin und her, als könnten sie sich nicht entscheiden, wen von euch sie anfallen sollen. Langsam umkreisen sie euch und warten auf eine Gelegenheit, sich auf euch zu stürzen."

Die Wölfe sind, wie unter Umständen bereits vermutet, außergewöhnlich stark, trotz ihrer äußerlich erbärmlichen Verfassung sind sie zähe Gegner. Der Anblick dieser Untiere ist für labile Charaktere erschreckend. Verlangen Sie von den Spielern eine Probe auf MU, erleichtert um ein Viertel ihrer Punkte auf Tierkunde + Wildnisleben. Besteht ein Charakter diese Probe nicht, kann er in der ersten KR wegen des gruseligen Aussehends der Wölfe nicht angreifen, auch danach können Sie seine Proben im Kampf um einen Teil der -TaP* erschweren.

Wolf LeP: 22 AT: 14 PA:7 SP: 1W6+3 LeP RS: 1 MR: 1 WS: 5 INI: 11+1W6

Durch eine Probe auf *Tierkunde* lässt sich feststellen, dass die besondere Stärke der Tiere auf magischen Einfluss zurückzuführen ist. Eine weitere magische Analyse durch einen Odem Arcanum oder das Talent Magiekunde fördert allerdings nichts Weiteres zutage. Wollen die Helden die Krallen, das Fell oder das Fleisch der Wölfe an sich nehmen, wird ihnen schnell auffallen, dass nichts davon zu gebrauchen ist. Wie sie bereits ahnen mussten, ist das Fell ranzig und wurmig, das Fleisch ist faulig und stinkt wie tot und die Zähne sind brüchig und voller Löcher. Wie die Wölfe überlebt haben, ist wohl wirklich nur mit Hilfe von Magie zu erklären

Etwas später am Tag entdecken die Helden am Wegesrand einen Mann, seine Kleidung ist zerschlissen und dreckig, lässt aber einstige gute Qualität erahnen. Auch seine langen Haare und Bart sind gut gepflegt aber ebenso dreckig wie der Rest des Körpers. Er ist nicht bei Bewusstsein, außerdem sind einige Wunden auf seinem Oberkörper und seinen Armen sowie Händen zu erkennen. Mit einer Probe auf Heilkunde Wunden kann ein Spieler erkennen, dass es sich um die gleichen Wunden handelt, die durch einen Angriff durch wilde Wölfe entstehen würden. Eine Probe auf *MU/IN/KL* sollte den Helden auch bei einigen –TaP* klarmachen, dass sie dem Mann helfen sollten.

Wenn die Helden ihm Wasser ins Gesicht schütten oder ähnliches machen, um ihn aufzuwecken, wird er kurz später aufwachen. Er stellt sich als Thuland von Morgenburg vor, einen Bronnjaren aus der näheren Umgebung. Seine Burg liege einige Meilen weiter weg. Er war auf der Jagd, als er von Wölfen überfallen wurde, die sein Pferd rissen und ihm übel mitspielten. Er dankt den Helden sehr herzlich und bittet sie, ihn noch bis zum nächsten Dorf Muckelheim zu begleiten.

Er geht etwas langsam, sein eines Bein scheint in Mitleidenschaft gezogen worden zu sein. Befragen ihn die Helden zu seinem Hintergrund, berichtet er von der einstig mächtigen Dynastie der Morgenburger, die aber im Niedergang begriffen ist. Ihm ist nur noch die alte Burg der Familie geblieben, die auch zusehends verfällt. Sollten sich die Helden aber einmal in der Nähe und in Not befinden, können sie immer zu ihm kommen.

M Dies ist der Mann, der den Bronnjar des Dorfes Muckelheim ermorden ließ. Er wollte sein Einflussgebiet auch auf das Dorf ausweiten. Allerdings hatte er nicht mit so viel Gegenwind seitens der Bevölkerung gerechnet und musste sich eingestehen, dass sein Plan fehlgeschlagen war. **M**

Muckelheim, etwa 200 Einwohner
Ernährt sich primär durch Jagd und Viehzucht

Das Dorf ist ringförmig aufgebaut, außen ein Palisadenwall, danach einige Häuser, die kreisförmig um einen zentralen Marktplatz angeordnet sind. Einige Gebäude stechen heraus, ein Tempel der 12 Götter ist sofort zu erkennen
Götter & Kulte: Der Tempel ist Firun geweiht
Jedoch sind die Straßen wie leergefegt, keine Menschenseele ist außer einem einsamen Wachposten am Tor, auf das die Spieler zukommen, zu erkennen

Der Wachposten ist noch jung und unerfahren. Lediglich mit einer alten Lederrüstung und einer Pike ausgerüstet stellt er sich den Helden jedoch pflichtbewusst entgegen. Seit den letzten Vorkommnissen ist es Fremden nicht mehr erlaubt, ins Dorf einzureisen, die Gruppe solle einen anderen Weg nehmen. Je nach Vorgehen der Gruppe sind sowohl *Einschüchtern, Überzeugen* als auch *Betören* möglich.

Helden, die eine Körperkraft von 15 oder höher haben oder mindestens 190 HF groß sind, erhalten auf die erste Option jeweils eine Erleichterung um 1, gleiches gilt für Helden mit Intuition oder Charisma von 15 oder höher für Überzeugen. Betören kann nur von weiblichen Menschen, Elfen und Halbelfen angewandt werden und ist bei einem Alter von unter 25 Jahren oder einem Gewicht von weniger als Größe-100 um jeweils um einen Punkt erleichtert.

Eine Bestechung wird der junge enthusiastische Wachmann erst ab mehr als 1 Dukate annehmen, kleinere Beträge können allerdings die oben genannten Proben erleichtern. Das Gleiche gilt, wenn der Spieler seine Rolle sehr überzeugend spielt. Einen (sprichwörtlichen) 2 Meter Thorwaler mit mehreren Äxten, einer KK von 17 und einem Silbertaler in der Hand wird kaum eine Dorfwache noch abweisen, in solchen Fällen ist nur ein Patzer als nicht bestanden zu werten.

Sollten die Helden es auf ein Konfrontation anlegen, wird die Wache klein bei geben und die Helden durchlassen, sie allerdings kurz vor Ende der Geschichte nicht mehr vor der Gefahr durch den Bürgermeister warnen.

Ein Stück die Straße runter erkennen die Helden das Hängeschild einer Taverne, eine Kuh, mit billiger Messingfarbe überzogen und von Wind und Wetter schon arg gebeutelt schwingt es vor und zurück.

Die meisten Häuser im Dorf sind aus einfachem Holz gebaut und reetgedeckt. Aus einigen Schornsteinen steigt Rauch, ebenso streunen einige einsame Hunde und Katzen über den dreckigen Weg, der durchs Dorf führt.

Sie sollten den Spieler deutlich machen, dass das Dorf sehr einsam und verlassen wirkt. Charaktere, die zum Beispiel aus einer großen Stadt wie Andergast oder sogar Gareth kommen sollten sich besonders unwohl fühlen, denn dieses Dorf ist wirklich das genaue Gegenteil großer Zivilisation. (sie erhalten, solange sie sich draußen in Dorf aufhalten eine Erschwernis von +1 auf MU, IN und CH).

Charaktere, die dagegen aus kleinen Dörfern oder verlassenen Gegenden stammen, besonders Elfen oder Kinder der Wildnis erhalten auf diese 3 Attribute unter den gleichen Umständen eine Erleichterung von 1 Punkt. Die Klugheit wird hier als einziges inneres Attribut nicht beeinflusst, weil die ländliche Ruhe die Helden eher noch zu geistigen Hochleistungen antreiben würde, anstatt sie zu mindern.

In beiden Fällen sollten Sie als Meister entscheiden, wie es sich auf den Charakter auswirkt, sich in so einer trostlosen und verlassenen Gegend aufzuhalten. Auch Nachteile wie Platzangst können angesichts tagelanger Wälder oder endloser monotoner Wanderungen auftreten.

3.2 Abend im „Goldenen Rindvieh“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Als ihr die Taverne betretet, schlägt euch der Geruch von Alkohol entgegen. Im Gastraum sitzen nur wenige Männer mit langen Gesichtern. Diese sind mager, eingefallen und dreckig. Der Wirt hingegen wirkt davon wenig beeindruckt. Er steht am Tresen und säubert gerade gewissenhaft ein Glas. Als ihr eintretet sieht er auf, legt das Glas beiseite und wendet sich euch zu.“

Der Wirt begrüßt die Helden im „Gasthof zum goldenen Rindvieh“ und fragt die Helden interessiert, wie sie denn an Jucho vorbeigekommen wären, anscheinend die Wache des Dorfes. Erzählt die Gruppe davon, wird er lachen, auch wenn sie von einer Bestechung oder einer kleinen Drohung berichten.

„Nun, Jucho ist ein hoffnungsloser Fall. Er ist noch neu bei der Wache und sehr motiviert. Nehmen Sie’s ihm nicht übel. Durch die letzten Ereignisse ist sein Vater bei einer Erkundungswache im Wald verschwunden und nicht wieder aufgetaucht, der arme Junge hat sich zur Wache gemeldet. Armer, Armer Berndikt. Seitdem achtet er sehr auf die Einhaltung aller Gesetze, obwohl ihr mir nicht wie Übeltäter scheint?“

M Der Wirt ist Fremden gegenüber recht aufgeschlossen und nicht so engstirnig wie die meisten Bornländer. Er kommt aus Festum und hat sich vor einigen Jahren hier niedergelassen, um mit seiner Familie ein ruhigeres Leben zu fristen als es in einer Großstadt möglich ist. Sein Geld macht er vornehmlich aus dem Handel mit fahrendem Volk, das sich in der einzigen Taverne vor Ort verpflegen und nächtigen muss, sowie durch seine hauseigene Brauerei im Keller, in der er den berühmten „Muckelheimer Lebertreter“ produziert, der schon manchem Abenteurer einen saftigen Kater beschert hat. **M**

Befragen die Helden ihn zu den Wölfen oder den „jüngsten Ereignissen“, von denen er gesprochen hat, wird er sehr neutral antworten, als erst „frisch“ Zugezogener hat er wenig Bindung zum Dorf und betrachtet die aktuellen Probleme höchstens aus finanziellen Gesichtspunkten, er hat sein Auskommen auch so durch seine Brauerei und den Handel. Er selber kann wenig zu den aktuellen Geschehnissen sagen, weist aber auf die Tagelöhner an einem der insgesamt 4 Tische im Gastraum und schlägt vor, mit diesen zu sprechen. Der Wirt selber hat sich nicht näher über die letzten Ereignisse informiert und kann den Helden daher wenig helfen. Eine Probe auf *Menschenkenntnis* oder Sinnesschärfe (nach Wahl des Meisters) bestätigt, dass der Wirt keine relevanten Informationen für die Helden hat. Sie sollten sich deshalb an die Tagelöhner wenden, die traurig über ihren Bierkrügen hängen.

Der Wirt bietet den Helden zum normalen Listenpreis Getränke (sein Selbstgebrannter wird für besondere Anlässe aufgehoben), eine Unterkunft für die Nacht sowie Mahlzeiten an, jedoch hat er aufgrund besagter Vorkommnisse zurzeit keinerlei Fleischmahlzeiten im Angebot.

An besagtem Tisch befinden sich 1W6+2 Tagelöhner (mindestens aber 4), alle mit einem Krug Bier vor sich, einige vielleicht mit einfachen, kargen Brotmahlzeiten oder Eintöpfen. Treten die Helden näher, blicken sie zunächst in hoffnungsvolle Gesichter, wenn sie aber anfangen, die Leute zu befragen, werden sich die Mienen wieder verdüstern – die Männer hatten auf einen neuen Auftraggeber gehofft.

M Die Männer reden nur ungern über die Geschehnisse in der letzten Zeit, es erinnert sie zu sehr an ihre missliche Lage. Hier können Sie, sollte es zur Gruppe passen, die Armut und Mutlosigkeit als Anreiz für das Abenteuer etwas genauer beschreiben.

Charaktere, die bereits selber solche Erfahrungen machen mussten oder edle Recken werden kaum Nein sagen können, wenn es darum geht, diesen armen Seelen zu helfen. **M**

Eben deshalb bedarf es besonderer Überzeugungskraft seitens der Helden, um die benötigten Informationen aus den Anwesenden herauszubekommen. Hier können Sie Proben auf *Menschenkenntnis, Etikette* oder *Überzeugen/Betören* würfeln lassen. Die gewaltsame Variante des *Einschüchterns* ist hier allerdings zum Scheitern verurteilt, denn die Männer haben keinen objektiven Grund einigen dahergelaufenen Fremden, die sie bedrohen, über ihr Leben zu berichten.

Schaffen es die Helden, die Männer zu überreden, von den aktuellen Geschehnissen zu berichten, werden sie einiges erzählen, nicht alles davon ist wahr und einiges entspringt lediglich dem Aberglauben des durchschnittlichen Tagelöhners, allerdings sollten die meisten Helden dies recht schnell erkennen.

Eine Probe auf *Menschenkenntnis* ist dagegen ergebnislos, da die Männer sich dessen sicher sind, was sie sagen. Sollten die sozialen Fähigkeiten der Helden weniger gut ausgeprägt sein und die Proben sind wenig oder gar nicht erfolgreich, lassen sich die Männer auch 2 oder 3 Runden Bier ausgeben und erzählen dann von dem, was sie wissen. Sie können, um die Stimmung ein bisschen aufzulockern, einige der Männer auf Zechen würfeln lassen und unter Umständen einen von ihnen am Tisch einschlafen lassen.

- Das Dorf wird in letzter Zeit von grausamen Kreaturen heimgesucht, die die Tiere töten und dem Dorf die Lebensgrundlage entziehen (wahr, die Kreaturen sind die verzauberten Wölfe, die die Helden bereits getroffen haben)

- Bürgermeister und Wache sind angesichts dieser Probleme machtlos und versuchen das Ende der Plage abzuwarten (wahr)

- Für die Veränderungen ist Magie verantwortlich, schließlich sei die immer der Ursprung böser Machenschaften (wahr, aber wenig glaubhaft, da der magische Aberglaube der Bornländer weithin bekannt sein sollte)

- Durch genug Gebete im örtlichen Firuntempel kann man der Plage entgegenwirken, die Männer bitten die Helden, eine kleine Gabe dort darzubieten (Aberglaube)

- Die Männer, die in den Wald gegangen sind, um die Gefahr zu erforschen, wurden alle zu Untoten und sind in die ewigen Sphären verdammt (zu Teil wahr, einige der Männer, unter anderem Juchos Vater = Berndikt wurden zu Übungsobjekten der beiden Adepten, beruht aber ebenfalls nur auf groben und mystischen Erzählungen)

- Der Wald ist verwunschen, weil die Menschen im Dorf den Zwölfen nicht genug gehuldigt haben (Aberglaube)

- Im Wald gibt es lediglich momentan einige ungewöhnlich aggressive Tiere, das Problem geht bald wieder vorbei, dieses Verhalten der Viecher sei zwar unüblich, aber nicht so beunruhigend, dass Besonderes unternommen werden müsste (Aberglaube)

Die sich widersprechenden Aussagen sollten von verschiedenen Männern kommen, die sich ruhig unter einander streiten können und dann die Helden fragen. Hier bietet sich den Spielern eine gute Möglichkeit, den Hintergrund und die Eigenschaften ihres Charakters auszuspielen.

Wollen Sie ein bisschen das Rollenspiel innerhalb der Gruppe fördern, können Sie schlaue Charaktere der letzten Ausführung Glauben schenken lassen, während

besonders abergläubische Helden sofort auf die Erklärung durch die Verwünschung anspringen und gläubige Spielercharaktere am ehesten dem Weg des Betens folgen würden.

M Aufgrund der aktuellen Lage werden höchstens 1 oder 2 der Männer auf eine Aufforderung zum Glücks- oder Brettspiel eingehen und auch dann nicht um große Beträge spielen. Helden, die besonders Intuitiv sind (*Eigenschaftsprobe IN*) werden das Gefühl haben, dass die Männer nahe am Hungertod sind. Einige Spieler würden hier die Notwendigkeit oder Möglichkeit sehen, den armen Männern die abendliche Mahlzeit oder die Unterkunft zu spendieren. Dies wird gegen Ende des Abenteuers damit belohnt, dass die Männer die Helden im finalen Kampf unterstützen, in dem sie z.B. mit Steinen werfen oder sich ab und an selber todesmutig in den Kampf stürzen, und sei es nur um den Gegner zu verunsichern. **M**

Wenn die Helden all diese Informationen erhalten und sich (je nach Wunsch) noch ein bisschen amüsiert haben, wird am späten Abend der Hauptwachtmann Rowin Drulgosch die Taverne auf der Suche nach Aushilfswachposten für die morgige Schicht betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Als ihr euch mit den Tagelöhnern unterhaltet, hört ihr mit einem Mal schwere Schritte von draußen. Ihr blickt euch um und ruckartig wird die schwere Eichentür aufgestoßen und herein tritt ein Mann imposanten Ausmaßes.

An die 2 Meter hoch und so breitschultrig, dass er kaum durch die Tür passt, donnern die schweren Schritte seiner Lederstiefel auf dem Boden. Seine Kettenhemd und das schwere Schwert am Gürtel klirren als er weiter in den Gastraum tritt. Ehrerbietig verneigt sich der Wirt kurz, auch die Männer bei euch am Tisch senken kurz den Kopf. Sodann tritt der Mann an den Tisch und richtet das Wort an die versammelten Herrschaften."

Der Mann stellt sich als Hauptwachmann des Dorfes Rowin Drulgosch vor und verkündet, dass er noch einige tapfere Recken für den morgigen Wachtag sucht.

Aufgrund der missglückten Expedition vor einiger Zeit und der großen Angst in der Bevölkerung sucht er noch nach kräftigen Haudegen, die das Dorf mit ihm beschützen werden. Er bietet dafür freie Kost und Logis sowie Waffen und leichte Rüstungen, sollten diese benötigt werden. Sollten sich besonders starke und kräftige Helden in der Runde befinden, wird er diese zuerst ansprechen und sie auch gezielt bitten, da er diese für nützlicher als abgehalfterte Tagelöhner hält. Weigern sich die Helden jedoch, wird Rowin enttäuscht sein und stattdessen die anderen Männer fragen, die die Aufgabe dankend annehmen.

In diesem Fall werden Sie am nächsten Tag zu Hilfe gerufen, weil die Tagelöhner die Verteidigung alleine nicht schaffen. Wenn sie aber zustimmen, wird Rowin sehr erfreut über die Hilfsbereitschaft der Fremden sein und sie bitten, früh zu Bett zu gehen um morgen frisch und ausgeruht zu sein, er werde sie dann zu gegebener Zeit am nächsten Morgen wecken.

3.3 Die Wachschicht

Sind die Helden auf das Angebot des Wachtmeisters eingegangen, wird er sie am nächsten Morgen früh wecken und mit ihnen Frühstück essen. Haben sie sich nicht bereit erklärt, ihm zu helfen, werden die Helden lange schlafen und beim Frühstück zu Hilfe gerufen werden (Genaueres dazu später).

Im Normalfall wird er die Helden mit zum Wachthaus des Dorfes nehmen und ihnen

einfache Rüstungen (Tuch- und Lederrüstungen sowie Kettenhemden) sowie normale Waffen (z.B. Schwerter, Dolche oder Bögen) anbieten, sollten sie keine Waffen dabei haben (um Waffen der Kategorie „kurz“ zu verstecken, bedarf es einer normalen Probe auf „Verbergen“, bei Waffen der mittleren Größe ist die Probe um 8 Punkte erschwert und große Waffen sieht Rowin sofort).

Haben die Helden sich ausgerüstet, wird Rowin mit Ihnen noch 2 andere Wachleute abholen, von denen letzterer sich aber weigert, heute zum Dienst zu erscheinen, er sei krank. Für die Helden sollte es offensichtlich sein, dass der Mann nur simuliert. Sie können sich jetzt entscheiden, den Wachmann zuhause zu lassen oder ihn zu *Überreden*/*Einschüchtern* um ihn dazu zu bewegen, den Dienst doch anzutreten. Sollten die Helden sich für ersteres entscheiden oder den Mann nicht überzeugen können, ist das nicht tragisch, allerdings haben sie dann mehr Gegner gegen sich, wenn es zum Angriff kommt.

Die Helden kommen dann auf dem Wachposten an. Dieser besteht aus einem kleinen Holzhaus auf der anderen Seite des Dorfes. Dort befinden sich einige Nahrungsmittel, Getränke (auch alkoholische) sowie kleiner Waffen und Geschosse für Bögen und Armbrüste (jeweils 2W6 Geschosse).

Wachtmeister Rowin bittet die Helden hier, sich in der Gegend nach einigen Kräutern umzusehen, die der Bürgermeister noch für seinen Heilschrank braucht. Als Meister können sie frei entscheiden, was der Bürgermeister braucht, beispielsweise Chonchinis oder Hollbeeren. Wichtig ist aber, dass der Schleimige Sumpfknöterich dabei ist. Diesen hat der Bürgermeister als Gift für den Eremiten geplant. Nach einigen Gesprächen und der Möglichkeit, die Gegend zu erkunden, hören die Helden in einiger Entfernung Knacken und Knirschen sowie leise Gespräche. Etwa 1 oder 2 Minuten später schlagen einige Steingeschosse hinter den Helden im Palisadenwall des Dorfes ein.

M Optional: Hat sich die Gruppe entschieden, nicht auf das Angebot von Rowin einzugehen, so werden sie spät aufwachen (1 LeP mehr regenerieren), jedoch wird beim Frühstück, oder wenn sie sich gerade im Gastraum der Taverne befinden der junge Gardist Jucho rein stürzen und die Helden zur Hilfe rufen, die Tagelöhner haben vor Furcht die Flucht ergriffen und nun muss sich der Hauptwachmann allein gegen die Feinde zur Wehr setzen. Sollten die Helden Fragen stellen, wird er nur den Kopf schütteln und zum Hauptmann loslaufen, dabei ab und an auf die Helden warten. In diesem Fall können sich die Helden keine zusätzliche Ausrüstung beschaffen, sondern müssen mit dem kämpfen, was sie bei sich haben. Rowin wird die Helden in diesem Fall am Nachmittag, nach dem Kampf bitten, nach den Kräutern zu suchen. **M**

Kommen die Helden auf dem einen oder anderen Weg zum Kampf, wird ihnen schnell die unorganisierte Kampfart auffallen. Der Gruppe stehen 4 Nahkämpfer mit einfachen Schwertern gegenüber, außerdem fliegen kleine Steine aus einem Busch in der Nähe. Den meisten Helden wird schnell klar sein, dass es sich hier nicht um unausgebildete Kämpfer sondern einfache Banditen ohne größere Erfahrung handelt.

Bandit LeP: 28 AT: 13 PA:10 SP: 1W6+4 SP RS: 2 MR: 0 WS: 5 INI: 9+1W6

Sollten die Nahkämpfer besiegt sein, wird sich auch der Schleuderer in den Kampf stürzen. Entsprechend der geringen Kenntnisse über Magie und karmales Wirken werden die Banditen entweder zuerst die Gegner angreifen, die ihnen am

nächsten stehen oder die am kräftigsten wirken (höchste KK). Detaillierte Angaben zu Rowins Person inklusive seiner Kampfwerte und seiner Lebenspunkte können Sie den Dramatis Personae im Anhang entnehmen.

Sie Sollten hier aber darauf achten, den Spielern nicht die Show zu stehlen, in jedem Fall sollte Rowin immer die Gegner angreifen, die noch viel Leben haben. Sie können ihn auch einige Fehler machen lassen, auch erfahrenen Kämpfern passiert sowas, das liegt ganz in ihrer Macht als Meister.

Haben die Spieler die Banditen besiegt, können sie jeweils ein gebrauchtes Schwert (50% des Listenpreises) sowie einfache Kleidung und 1W20 Heller finden. Außerdem die Schleuder bei einem der Männer. Rowin wird ihnen für ihr beherztes Eingreifen danken und versichern, die Geschichte ihres heldenhaften Einsatzes gleich dem Bürgermeister vorzutragen.

Er habe selten so aufopferungsvolle Bürger erlebt. Er bittet sie deshalb, sich den Abend freizuhalten, der Bürgermeister würde bestimmt gerne mit ihnen sprechen. Der Kampf ist gegen Nachmittag zu Ende, Rowin verabschiedet sich und eilt zurück ins Dorf und die Helden haben nun Zeit, sich in der Natur umzusehen oder sich im Dorf umzusehen.

3.4 Das Abendliche Fest

Im Dorf werden die Helden beobachten können, wie Vorbereitungen für ein abendliches Fest getroffen werden. Helfen die Helden dabei, werden sie am Abend einen kleinen Bonus auf alle *Gesellschaftstalente* (-1) erhalten. Ansonsten können sie auch den örtlichen Händler aufsuchen, oder sich in der Wildnis umsehen. Auf jeden Fall sollten sie am Abend wieder im Dorf sein und werden von Hauptwachmann vor Beginn des Festes zum Bürgermeister gebeten.

Dieser hat ein eigenes Haus in der Mitte des Dorfes, direkt am zentralen Marktplatz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr betretet einen offenen Raum, einfach aber dennoch edel eingerichtet. Zur linken und rechten Seite befinden sich jeweils Bänke an den Wänden und in der Mitte des baut sich ein großer Schreibtisch auf, auf dem sich Papier, Federkiele und Bücher stapeln. Ein ähnliches Bild bietet sich im hinteren Teil des Raums, wo sich in einigen hohen Regalen ebenfalls Bücher sowie lose Papiere dicht an dicht zwängen. Auf der linken Seite des Zimmers befinden sich 2 Treppen, eine nach oben und eine nach unten.

Hinter dem Schreibtisch sitzt ein kräftiger, rotbärtiger Mann mit guter, aber dennoch wenig feiner Kleidung, der aufsteht als ihr eintretet.“

Der Mann ist der besagte Bürgermeister des Dorfes, Karenjan von Muselken.

M Karenjan entstammt dem alten bornländischen Adel und seine Familie war früher in der Region sehr einflussreich. Im Ränkespiel um die Macht im Land verlor sein Clan jedoch seine Macht. Er war in den Mord am Bronnjaren von Muckelheim verwickelt und musste so für einige Zeit nach Festum fliehen.

Er versuchte sich dort als Kaufmann, versagt aber wegen seiner Arroganz und kaufmännischen Ungeschicks und kam zurück ins Dorf. Da kaum jemand der ehemaligen Führungsriege den versuchten Putsch mit einer weißen Weste überstanden hatte, wurde er als Oberhaupt des Dorfes eingesetzt.

Da er Einigen im Dorf als Großstädter suspekt war, wurde ihm vorerst als

Bürgermeister des Dorfes und der Umgebung die Macht übertragen, er setzt diese allerdings immer mehr durch in seinen Streben nach Dukaten, dass er mit den fruchtbaren Böden im Land stillen will.

Von den Plänen des Magiers weiß er dank seiner guten Bildung und gewissen einigen Anlagen für magisches Wirken bereits und will ihn aus dem Weg schaffen, um die Wälder abholzen zu können und das Holz der uralten Bäume teuer verkaufen zu können. Dafür will er die Helden benutzen, sein eingeweihter Komplize Rowin hat ihm bereits berichtet, dass diese dafür wegen ihrer Kampfstärke gut geeignet sind. **M**

Der Mann stellt sich als Karenjan von Muselken, Bürgermeister des Dorfes, vor und bittet die Helden, nachdem auch diese sich vorgestellt haben, ihm alles von ihrem Kampf gegen die Barbaren wie er sie nennt, zu berichten. Dafür geleitet er sie nach oben, in seine Privatgemächer, ein simpel und zweckdienlich eingerichteter Raum mit einem großen Tisch und genug Stühlen für ihn und die Helden. Rowin wird sich entschuldigen und noch bei der Vorbereitung des Festes helfen.

Erzählt die Gruppe von ihrer Konfrontation mit den Übeltätern, wird Karenjan die ganze Zeit über gespannt zuhören, ab und zu nicken und bei Schilderungen von Todesfällen oder schlimmen Verletzungen sehr geschockt aussehen und die Helden fragen, ob sie Verbände oder Ähnliches brauchen.

Es sollte der Eindruck entstehen, dass der Bürgermeister wenig Ahnung vom Kampf hat und von den Taten der Helden ehrlich beeindruckt ist (eine *Menschenkenntnis*-Probe sollten Sie hier nicht zulassen, da dies der Geschichte des Abenteuers hinderlich wäre. Bestehen die Spieler darauf, sollten Sie verdeckt würfeln und die Helden seine Worte glauben lassen). Haben die Helden mit Karenjan über dieses Zusammentreffen gesprochen, wird er ihnen herzlich danken und jedem von ihnen freudestrahlend eine Dukate aushändigen (Die Spieler sollen erkennen, dass diese Summe anscheinend für die örtlichen Verhältnisse schon eine ganze Menge ist, auch diese Freude ist natürlich nicht echt und nur gespielt).

Außerdem wird er sie konspirativ in einen Plan einweihen, um die andauernden Angriffe auf die wehrlose Bevölkerung endlich zu beenden. Dafür wird er je nach Gruppe besondere Worte für einzelne Helden finden, um sie besonders zu motivieren (große Belohnung anbieten, Gottgefälligkeit unterstreichen etc.). Er wird jedoch nur von einem allgemeinen Plan sprechen und verspricht, die Helden am nächsten Morgen in den Plan einzuweihen. Heute Abend sollen sie sich auf dem Fest amüsieren.

Treten die Helden aus dem Haus heraus, wird sie der Duft von frisch gebackenem Brot und Met umfangen. Um sie herum wuseln Frauen mit Platten und großen Bechern durch die Straßen, sowie starke Männer mit Bänken und Fässern auf ihren Schultern durchs Dorf. Die Mali aufgrund der Einsamkeit und Abgeschiedenheit im Dorf gelten ab hier bis zum Morgen nicht mehr, da das Dorf zumindest für diesen Abend wieder in seiner vollen Blüte und Lebenskraft erstrahlt.

Die Wache Jucho wird sie vor dem Haus empfangen und zum Dorfzentrum geleiten, wo inzwischen eine kleine Bühne sowie mehrere Tische und Bänke in einem Kreis darum aufgebaut wurden.

Es haben sich bereits erste Gerüchte um die Taten der Helden herumgesprochen und sie werden bereits von einigen Menschen freundlich begrüßt. Jucho wird sie zu einem zentralen Platz nicht weit von der Bühne entfernt bringen und ihnen Bier sowie frisches Brot mitbringen. Kurz nachdem sie sich setzen, tritt der Bürgermeister auf die

Bühne und richtet das Wort an die versammelten Dorfbewohner.

„Meine lieben Muckelheimer. Nach den ohnehin schon schlimmen Ereignissen der letzen Wochen traf uns heute ein weiterer schwerer Schlag. Unser Dorf wurde von wilden Räubern und Barbaren überfallen (erstauntes und ängstliches Raunen) aber diese tapfereren Recken (er deutet auf die Helden und ein Raunen geht durch die Menge) haben uns geholfen, das Übel auszumerzen. Nicht zu vergessen auch die Kampfeskraft unseres legendären Hauptwachtmeisters, der unser Dorf ein weiteres Mal gerettet hat!“ Danach schlägt der Bürgermeister mit einem Messer dreimal kräftig gegen seinen Krug und nimmt einen kräftigen Schluck, mit dem er den Krug auf ein Mal leert.

Sodann beginnt das abendliche Fest, auch mit einigem Interesse für die Helden. Auf der Bühne singen, Tanzen und Musizieren einige der Dorfbewohner, einige besser, andere schlechter. Die Helden können bei allem mitmachen, bestehen sie dabei die Proben, erhalten sie jeweils eine Erleichterung von -1 auf alle *Betören*- und *Überreden-Proben* des Abends. Dieser Bonus kann außerdem gesteigert werden, wenn die Männer der Gruppe der Dame ihres Interesses (es sollten mehr als genug für die Gruppe anwesend sein) von ihren Heldentaten des Tages erzählen und vielleicht sogar noch eine Wunde präsentieren, die die Dame vorsichtig berühren darf. Die Frauen haben hier weniger Möglichkeiten, hier sollten sie eine Probe auf *Etikette* würfeln lassen, ob die Frau es schafft, die Geschichte auch für das „starke“ Geschlecht ansprechend darzubieten.

Im Verlauf des Abends wird es außerdem einen kleinen Trinkwettbewerb geben, an dem, außer den Helden, so diese interessiert sind, noch etwa 3 bis 6 weitere Dorfbewohner teilnehmen.

Die ersten 1 oder 2 Runden des kräftigen Bornländischen Bieres sollten die meisten Helden (ausgenommen Charaktere mit einer KO unter 12 und Elfen sowie sehr junge Helden und solche mit einer Unfähigkeit *Zechen*) noch ohne Probleme schaffen. Danach beginnt jedoch der „anstrengende“ Teil des Spiels. Reihum Würfeln die Spieler *Zechen*-Proben, erschwert um die Anzahl der Runden +1. Bei einer Begabung in *Zechen* kann diese +1 entfallen, wenn Sie das als Meister so möchten. Die Dorfbewohner dagegen sind dieses heftige Gebräu gewöhnt, für sie gilt die Erschwernis erst ab der 3. Runde und auch ohne den weiteren Malus von +1. (IN/KO/KK: 11/12/12; Zechen 4). Der Gewinner des Spiels erhält ein kleines Fässchen (0,5 Stein) Selbstgebrannten Schnaps vom Wirt. Dieser ist zwar nicht so stark wie Premer Feuer, ist aber trotzdem für ungeübte Trinker eine Herausforderung.

Als weitere Spiele vor gibt es einen kleinen Wettbewerb im Armdrücken (Vergleichsprobe aus *MU/GE/KK*, 11/11/12). Außerdem gibt es ein Spiel, ähnlich unserm Limbo, bei dem kleine Charaktere einen natürlichen Vorteil haben. Helden mit einer Körpergröße von mehr als 180 HF sollte klar sein, dass sie bei diesem Spiel keine Chance haben. Hier helfen die Vorteile Schlangenmensch und Balance, da in einigen Durchgängen auch einbeinig gehüpft werden muss. Als Probe bietet sich hier *GE/GE/KO* an. Die Einwohner des Dorfes weisen hierin 11/11/12 als Werte auf.

Gewinnen die Helden einige dieser Spiele, werden sie als Trophäe kleinen Holzschmuck oder schöne Handschuhe oder ähnliche mit Liebe gearbeiteten Gegenstände erhalten, die jedoch wenig bis keinen wirtschaftlichen Wert aufweisen.

Den Abend über wird Jucho sich immer wieder mit den Helden unterhalten, ihnen aufmerksam zuhören. Berichten die Helden von ihren Abenteuern, werden seine Augen leuchten und er wird sie fragen, ob er in der Zukunft auch einmal mit ihnen auf Reisen gehen darf. Er sollte dabei sehr freundlich und wie ein kleiner Junge wirken, sodass die Helden ihn in positiver Erinnerung behalten. Er wird den Helden ebenso ein Bier ausgeben, dass er von seinen letzten Hellern bezahlt. Spätestens hier sollte den Helden die besondere Ehrfurcht Juchos vor so wackeren Recken bewusst werden.

4. Kellererfahrungen und Wildnisgefahren

4.1 Das antike Kellergewölbe

M Am Morgen nach dem Fest werden die Helden, die am letzten Abend mehr als 3 Runden mit den Dorfleuten getrunken haben, eine Kater verspüren, der eine Erschwernis von +1 auf FF und KO mit sich bringt. Haben die Helden sogar 6 oder mehr Runden mitgetrunken (was nur den trinkfestesten Mannen gelingen sollte), so haben sie an diesem Morgen eine Fahne, durch die sie eine Erschwernis von +2 auf CH erhalten, wenn die Eigenschaft für zwischenmenschliche Interaktion genutzt wird (der Effekt angenehmer Geruch wirkt zudem in dem Zeitraum nicht). Den genau umgekehrten Effekt erhält ein Spieler, wenn er am Abend eine erfolgreiche *Betören*-Probe abgelegt hat, er ist heute sehr selbstsicher und von sich überzeugt.

M Weitere Effekte können durch erfolgreiche/vergeigte Teilnahme am Armdrücken-Wettstreit entstehen (Modifikator von -/+1 auf KK für den Tag) sowie Erfolg/Misserfolg beim Limbotanzen (-/+1 auf GE für den Tag) entstehen, wobei eine erfolgreiche Teilnahme einen Bonus nach sich zieht. **M**

Morgens wird Jucho die Helden wecken und nach unten begleiten. Einige Brote wurden bereits zurechtgemacht, die Helden können sie auf dem Weg zum Bürgermeister essen. Jucho wird sich bei den Helden bedanken, dass sie dem Dorf so einen Dienst erwiesen haben und kleinlaut zugeben, dass er auch gerne ein so tapferer Krieger wäre.

Bei Karenjan angekommen, wird dieser sie freudig begrüßen und den Helden mit Kater (er sieht ihnen das an, anscheinend hat er selbst schon einige Erfahrungen mit den Braukünsten des Wirts gemacht) ein Konterbier anbieten. Außerdem hat er noch ein etwas ausführlicheres Frühstück in seinen Gemächern oben und wird ihnen dort auch seinen Plan erläutern, den Geschehnissen Herr zu werden.

Er erzählt den Helden von einem Magier, der dem Dorf einst sehr geschadet hat (genaueres dazu möchte er aus Pietät nicht erzählen, es hat aber wohl Tote gegeben) und daraufhin verstoßen wurde. Dieser Magier scheint sich nun am Dorf rächen zu wollen, indem er die Tiere und Jäger tötet. Der Bürgermeister wird hier regelrecht in Rage geraten und die typische bornländische Abneigung gegen Magie zu Tage treten lassen. Nachdem er sich kurz beruhigt, indem er einen kräftigen Schluck aus einer kleiner Flasche nimmt, wird er den Helden erläutern, wie er als Bürgermeister diesem Problem Herr werden will.

M Die Geschichte, die der Bürgermeister den Helden auftischt ist gelogen. Das einzig wahre ist, dass es im Dorf einst einen Magier gab, der dann aber aufgrund einer Intrige gegen ihn, gesponnen von Karenjan, in den Wald gezogen ist. Auch sein nicht magisch begabter Bruder ist aus Solidarität weggezogen. Der Magier nutzt allerdings den Wald mit den uralten Bäumen als Kraftquelle und möchte den Bürgermeister dementsprechend daran hindern, diese

abzuholzen. Nicht zuletzt verfolgt er auch ein eigenes Interesse, die Rache am jetzigen Bürgermeister.

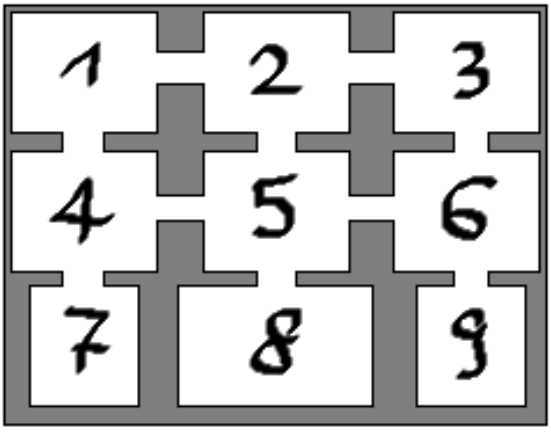
Keine der beiden Seiten hat eine weiße Weste, das sollten die Helden bei ihrer „Urteilsfindung“ beachten **M**

Karenjan kann seine Lügen sehr gut verstecken. Eine *Menschenkenntnis*-Probe+8 zeigt lediglich, dass er wohl nicht zu 100% die Wahrheit spricht, fragen die Helden danach, wird er weiterhin erzählen, dass der Magier auch ihm schwer geschadet hat (er zeigt hier eine alte Reitverletzung am Arm vor, die er als magische Wunde präsentiert. Eine Probe auf *Magiekunde* ist hier wirkungslos, da es auf Dere zu viele Zauber gibt, die schädliche Wirkungen haben. Sie können einem magisch begabten Charakter lediglich mitteilen, dass er/sie selber keinen Zauber kennt, der eine solche Wirkung hat).

Sein eigentlicher Plan besteht nun darin, ein uraltes mystisches Artefakt aus dem Keller des Gebäudes zu bergen und dem bösen Magier damit zu Leibe zu rücken. Er bittet die Helden deshalb darum, sich in die uralten Katakomben des Hauses zu begeben, um nach eben jenem Artefakt (genaueres weiß er nicht) zu suchen. Alles Weitere wolle er ihnen dann erzählen.

In diese Katakomben gelangen die Helden über die Treppe nach unten aus dem Hauptraum des Gebäudes. Davor bietet der Bürgermeister den Helden einige Ausrüstung wie Fackeln, Feuersteine sowie Kletterhaken und –seile an, die in einem gefährlichen unterirdischen System nützlich sein kann. Diese hat er in einem großen Schrank im Oberen Geschoss gelagert, er bittet die Helden aber, ihm die Utensilien nach der Erkundung wieder auszuhändigen.

Der Plan des Dungeons:



Im Folgenden werden die Räume entsprechend der Nummerierung im Plan mit K1, K2, … bis K9 bezeichnet. Die Helden betreten das Gewölbe durch eine Tür hinter der Treppe in den Raum **K2.** Die Gänge zwischen den Räumen sind prinzipiell mit einer Holztür verschlossen. Wenn Sie als Meister kleine Hindernisse einbauen wollen, können Sie einige davon abgeschlossen sein lassen, für die Öffnung bräuchten die Helden dann jeweils eine *Körperkraft*- oder *Schlösserknacken*-Probe. Andernfalls reicht es auch, wenn die Türen als dramaturgisches Element zum Spannungsaufbau genutzt werden.

K2: In diesem Raum kommen die Helden an. Es bietet sich an, die Atmosphäre eines schon lange verlassenen Raumes zu schildern, damit der Keller nicht wie jedes andere Gebäude wirkt.

<u>Zum Vorlesen oder Nacherzählen:</u>

„Ihr tretet durch eine Tür am Ende der Treppe nach unten. Euch schlägt Luft entgegen, an der ihr erkennt, dass hier wohl seit vielen Jahren keine Seele mehr ein und ausgegangen ist. Um euch herum türmen sich alte Werkzeuge, aus den Wänden gefallene Steine und zerbrochene Gefäße.

Um eure Köpfe schlingen sich immer wieder kleine Spinnenweben und stets gibt es eine dunkle Ecke im Raum, die keine Fackel erreicht. Die Wände sind aus groben Stein

gehauen, und bröckeln an einigen Stellen bereits. Ihr seid euch sicher: Das ist der richtige Ort für ein magisches Artefakt."

Helden mit einem sensiblen Geruchssinn können das unterirdische Gewölbe nur bei einer bestandenen *Selbstbeherrschungs*-Probe ohne Erschwernisse betreten. Schaffen sie diese nicht, gilt +1 auf IN, CH und FF für die Dauer des „Aufenthalts". Suchen die Spieler nach nützlichen Gegenständen in den Trümmerhaufen, werden sie nur einige alte Steine und mit viel Glück (1-3 auf W20) vielleicht einen Hammer oder ähnliches kleines Werkzeug vorfinden.

Von diesem Eingangsraum gehen 3 kleine Gänge ab, jeweils einer Geradeaus, rechts und links. Die Helden können sich hier entscheiden, wohin sie gehen. Sie sollten sich als Spielleiter bereits im Voraus gut mit den folgenden Beschreibungen befassen, das macht es im Abenteuer einfacher, sich zu orientieren.

K1: Ein Raum mit eingestaubten Bücherregalen bis zur Decke. Auf dem Boden befindet sich ein komplexes Mosaik aus vielen verschiedenen Farben, die die Helden aber ohne den Schein einer Fackel nicht erkennen können.

Treten die Spieler unvorsichtig darauf, wird dem Held schlagartig eisig kalt und er weicht automatisch zurück (auch kälteresistente Wesen halten solche Kälte nicht aus). Regeltechnisch handelt es sich bei dem Boden um ein, durch Tritt ausgelöstes, Artefakt, das einen *Corpofrigo* auf das Opfer wirkt. Hierdurch entstehen 1W6+2 SP und alle FF und GE-Proben sind bis zum nächsten Wärmen an einer Wärmequelle um 2 erschwert. Die Fackel reicht hierfür nicht aus, allerdings ein kleines (Lager-)feuer oder ein Kamin.

Beleuchten die Helden das Mosaik, wird ihnen auffallen, dass es aus Variationen der Farben Blau, Rot und Grün besteht. Hierbei überwiegen die blauen Steine.

M Auf diesen Steinen wird der Zauber ausgelöst, den die Helden (vielleicht) eben zu spüren bekommen haben. Auf den anderen Platten haben die Helden dagegen nichts zu befürchten. **M**

Für dieses Problem gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten:

1.: die Helden werfen kleine Gegenstände auf die blauen Platten, bis die AsP des Artefakts aufgebraucht sind (etwa nach 4-6 Würfen, je nach Größe des Objekts). Sie müssen die Würfe nicht ausspielen, wenn sie nicht wollen. Entweder reicht Ihnen die Idee der Helden, oder sie können für 2-3 Würfe eine Probe auf *Wurfwaffen+4* ablegen lassen. Der Malus kann entfallen, wenn die Helden gut leuchten (Rollenspiel) oder große Gegenstände werfen.

2.: die Helden probieren geschickt, die blauen Tafeln zu meiden. Hierfür können Sie eine Probe auf *GE/GE/KO* verlangen. Bei kleinen Fehltritten kann es passieren, dass den Helden nur etwas fröstelt, bei einem Patzer ist es hingegen wahrscheinlich, dass derjenige aus Versehen erneut auf eine der Platten getreten ist.

3.: die Helden klettern über die Bücherregale oder haken ein Seil an einem Vorsprung der Regale fest. Beide Möglichkeiten sind zwar abwegig, aber möglich und können zum Ziel führen. Hier gelten aber Erschwernisse für sehr bepackte Helden (KK-2 und jeder Stein darüber jeweils +1 auf die Probe) oder wenn die Fackel ausgeht (durch einen schlechten Würfelwurf des Trägers) oÄ auf die *Klettern*-Probe.

Auf jeden Fall sollte dieser Raum die Helden noch nicht vor große Probleme stellen, sollten die Spieler allerdings keine Ahnung haben, was zu tun ist, können Sie ihnen bei

einer geglückten *KL* oder *IN*-Probe eine der Möglichkeiten vorschlagen. Sollten die Spieler außerdem noch andere Ideen haben, die Ihnen sinnhaft erscheinen, sollten Sie auch diese zulassen.

K3: Ein Abstell- und Lagerraum, angefüllt mit Regalen. Diese sind vollgestellt mit allerlei Zeug. Unter anderem alte Kleidung, verrottete Nahrungsmittel und einigen Werkzeugen sowie Waffen. Bei den beiden letzteren sind die Holzteile verrottet und können nur mit einer um +4 erschwerten Probe auf *Holzbearbeitung* wieder hergestellt werden. Die Eisenbestandteile sind rostig und brüchig. Hier die richtigen, noch gebrauchbaren herauszusuchen verlangt entweder nach *Sinnesschärfe+4* oder einer normalen Probe auf *Metallbearbeitung.* Außerdem können die Helden einige alte Stoffreste entdecken, die sie entweder mit den dortigen Werkzeugen (*Stoffbearbeitung+4)* oder mit eigenem Nadel und Zwirn (*Stoffbearbeitung*) zu normaler Stoffkleidung verarbeiten können.

Bestehen die Helden die Proben, können sie nach Meisterentscheid jeweils bis zu 2 Hämmer und Handäxte, sowie eine Spitzhacke und einen Meißel finden, die aufgrund des Alters und der geringen Qualität nur noch einen Wert von 25% des Listenpreises haben. Der gleiche Preis gilt auch für die Kleidung.

Bei einem sehr guten Ergebnis (TaP*>5) oder einer gewürfelten 1 beträgt der Wert sogar 40%. Auf diese Schätzungen muss keine Probe abgelegt werden, nur wenn der Charakter Theoretiker in *Holz-* oder *Metallbearbeitung* ist.

M In diesem Raum lauern keine Fallen, er bietet allerdings handwerklich begabten Spielern die Möglichkeit, auch einmal in den Vordergrund zu treten, was sonst eher selten möglich ist. Allerdings ist die Tür zu **K6** verschlossen und auch mit einer Probe auf *Schlösserknacken* oder *Körperkraft* nicht zu öffnen. Dafür muss erst die Aufgabe in **K5** erfolgreich bestanden werden. **M**

K4: In diesem Raum lauern die Gewölberatten, eine besonders starke Art der normalen Hausratte, die seit vielen Generationen schon im dunklen Keller leben. Dementsprechend haben sich ihre Augen zurückgebildet, ihr Gehör und Geruchssinn sind dagegen sehr gut ausgeprägt. Zauber die ersteres betreffen (Bsp.: *Blitz dich find*) haben keinerlei Wirkung während solche, die Riechen und Hören betreffen die doppelte Wirkung entfalten (TaP*x2).

Die Ratten sind zudem größer und deutlich gefährlicher als normale Vertreter ihrer Art und werden die Helden bereits vor deren Ankunft gerochen haben. Durch eine *Tierkunde*-Probe, erleichtert um den halben TaW in *Magiekunde*, können die Helden erfahren, dass diese Tiere von Magie in der Nähe durchdrungen sind und daher ihre besondere Stärke und Aggressivität herrührt. Die Ratten werden bis zum Tod kämpfen und danach keine verwertbare Beute hinterlassen.

Gewölberatte 2W6 Tiere AT: 15 AW: 6 1W6 SP LeP: 14 MR:1 WS: 4 INI: 8+1W6 Gift: 1-10 auf 1W20: FF, GE, KO -1 für 3 KR

Möchte ein Held ein Tier gezielt töten, muss er vor dem Schlag eine GE-Probe ablegen. Besteht er diese, ist der Schlag um 5-TaP* erschwert und bei einem Erfolg ist das Tier direkt getötet (in diesem Fall kann man sogar mit *Kochen* noch 1 Ration Fleisch aus dem Tier gewinnen).

Ist es dagegen das Ziel gleich mehrere Tiere auf einen Schlag zu erlegen, so gilt für jedes Tier außer dem ersten eine Erschwernis von +4. Für jede Ratte wird der Schaden separat ausgewürfelt. Mit einer kurzen Waffe kann man maximal 2 Tiere gleichzeitig treffen, mit einer mittleren 3 und lange Waffen

reichen, um gleichzeitig bis zu 4 Tiere zu treffen.

Analysieren die Helden die Ungetiere nach deren Tod mit *Magie*- oder *Tierkunde*, so können sie herausfinden (sollten sie auch bei den Wölfen erfolgreich gewesen sein), dass diesen Tieren die gleiche magische Stärkung innewohnt.

Die Tür zum Raum **K7** ist fest verschlossen und wird erst durch die richtige Kombination der 3 Säulen in **K6** geöffnet.

K5: In diesen Raum kann man durch 2 Türen gelangen, entweder die aus **K2** oder aus **K4**. Die Tür nach **K8** ist fest mit 2 großen Schlössern verschlossen, die weder mit Waffengewalt noch mit handwerklichem Geschick zu zerlegen sind. Ebenfalls ist die Tür, die nach **K6** führt, solange verschlossen bis alle 4 Rüstungen besänftigt wurden.

Betreten die Helden den Raum, werden ihnen sofort 4 Rüstungen auffallen, eine in jeder Ecke des Raumes, und jede mit einem Schwert zwischen den Fingern und einem Symbol auf der Brust. Diese Symbole sind eine Bardenkappe, eine Musiknote, eine Flöte und ein Schuh. Diese Symbole stehen für die 4 feinen Künste Aventuriens, die der Magier, der sein Artefakt dereinst hier versteckte, sehr schätzte, nämlich in der Reihenfolge *Gaukeln, Singen, Musizieren* und *Tanzen.* In der Mitte des Raumes befinden sich ebenfalls 4 Platten mit dem jeweiligen Symbol darauf.

Die Helden müssen sich darauf stellen und eine Probe auf das jeweils geforderte Talent ablegen. Bestehen sie diese, wird die Rüstung das Schwert fallen lassen und einen kleinen Trank fallen lassen. Trinken die Helden diesen, erhalten sie einen Talentpunkt auf das Talent, auf das sie die Probe abgelegt haben.

Bestehen sie die Prüfung dagegen nicht, wird die Rüstung sie angreifen und nach dem Kampf ihr Schwert und ein Hilfsmittel für „ihr" Talent hinterlassen. Dies können zum Beispiel Jonglierbälle, eine Flöte oder ein Gläschen Honigmilch sein.

Rüstung AT: 16 PA: 8 1W6 SP LeP: - RS: -

Zwar wirkt keinerlei Magie auf die Rüstungen, allerdings fallen diese nach 2 Treffern in sich zusammen. Sie sind auch wegen des geringen Schadens keine allzu schlimmen Gegner. Ihre Schwerter sind rostig und stumpf, können aber mit ein bisschen Geschick (FF-Probe) und einem Waffenpflegeset wieder restauriert werden. Sie gelten dann als normale Schwerter.

Haben die Helden die 4 Rüstungen auf die eine oder andere Weise aus dem Weg geschafft, öffnen sich die Türen zum Raum **K6**. Dabei fallen von den entsprechenden Türen eherne Scharniere zu Boden, die die Helden ebenfalls mitnehmen können.

K6: Dieser Raum wird im Keller wohl die meiste Zeit für die Helden in Anspruch nehmen. In diesem Raum befinden sich 3 etwa 2 Schritt hohe Säulen aus blank poliertem Stein. Diese sind im unteren Bereich dick, laufen dann spitz zu und werden zur Spitze hin wieder umfangreicher.

An der dünnsten Stelle befindet sich ein rundes Objekt. Dieses stellt sich bei näherem Hinsehen als Scheibe mit den Zahlen von 1 bis 12 und einem Zeiger heraus. Zudem ist im Bereich darunter jeweils ein Symbol eingemeißelt. Auf einer Säule prangt eine Tatze, auf der zweiten ein Bierkrug und auf der dritten eine Axt. Diese Symbole stehen für die 3 Zahlen, die die Helden eindrehen müssen. Eine Probe auf *Magiekunde*, *Steinbearbeitung* oder *Sagen & Legenden* ergibt, dass diese Säulen eng mit der Natur um sich herum verwoben sind und die Zahlen wohl damit in Zusammenhang stehen müssen.

Die 3 Säulen

Für die erste Säule gilt es, die Zahl der Ratten **oder** der Wölfe vom Anfang einzudrehen. Hierfür reicht eine einfache Probe auf *KL/IN/IN*, um sich zu erinnern.

Der Bierkrug auf der zweiten Säule ist ein altes Wahrzeichen des Dorfes.

M Seit vielen Generationen werden besondere Bierkrüge an die Dorfältesten verteilt, die angeblich das Leben verlängern sollen. Diese stammen aus der Zeit der Erschaffung dieses Dungeons und wurden vom gleichen Vorfahren des heute verfolgten Magiers hergestellt. Ursprünglich gab es 11 Becher, von denen aber einige bereits verloren gegangen sind. Aktuell befinden sich noch 9 im Dorf. **M**

Um die hier geforderte Zahl herauszufinden, müssen die Helden mit dem Bürgermeister sprechen, der ihnen diese Geschichte berichten wird. Karenjan weiß, dass es früher 11 Krüge gab, von der heutigen Zahl ist er aber nicht genau auf der Höhe. Er empfiehlt, in einigen der Läden und Gebäuden in der Siedlung nachzufragen.

Dafür sollten die Helden beim Ladenbesitzer nachfragen (Becher 2), der für diese Information aber einige Silbermünzen sehen möchte. Durch *Handeln* kann diese Summe gesenkt werden, bei einem Erfolg in *Einschüchtern* oder *Überreden* entfällt die „Gebühr" dagegen ganz.

Einen weiteren Krug können die Helden im Firuntempel vom dortigen Geweihten zu Gesicht bekommen. Um den Tempel jedoch erst mal betreten zu können ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe, erschwert um jeden Punkt KO unter 12 nötig, weil es im Tempel traditionell eisig kalt ist. Erleichtert wird die Probe um den Kälteschutz der Kleidung falls die Helden so geschützt sind.

Haben die Helden Zugang zum Tempel, möchte der Geweihte den Helden den Becher aber nur zeigen, wenn sie ihm beweisen, dass sie sich mit ihm intellektuell messen können.

Hierfür müssen die Helden entweder gemeinsam oder jeweils einer aus der Gruppe eine Probe auf *Rechtskunde*, *Götter & Kulte* sowie *Geschichtswissen* bestehen. Auch bei kleinen Fehlern sieht der Geweihte darüber hinweg, schließlich kann nicht jeder so schlau sein wie er. Danach zeigt er den Helden seinen Krug mit der Zahl 3 eingeschnitzt.

Einen weiteren Krug finden die Helden beim Hauptmann der Wache. Im Wachthaus will aber auch er zuerst die Tauglichkeit der Gruppe testen und verlangt einen Wettstreit im Kampf mit seiner Lieblingswaffe, dem Streithammer. Der Hauptmann ist ein erfahrener Kämpfer und hat AT/PA: 15/11. Um diesen Wettstreit zu gewinnen reicht es, den Wachtmeister einmal zu treffen oder erfolgreich eine Sonderfertigkeit zu präsentieren (z.B. Wuchtschlag, Finte etc.). Er wird den Helden dann seinen Becher mit der Nummer 6 zeigen.

Haben die Helden diese drei Prüfungen geschafft, werden sie auf der Straße von einer alten Frau angesprochen, die sich als älteste Frau des Dorfes vorstellt und den Spielern ihren Krug mit der Nummer 11 zeigt.

Die Spieler können von der Frau einige Kräuter und Heilsalben erwerben, wenn sie fragen. Hier wird sie nicht mit sich handeln lassen und vornehmlich Helden, die ihr wie wilde Abenteurer scheinen (Jäger oder Erkunder zum Beispiel) mit ihren Mittelchen versorgen.

Ebenso weiß die alte Dame einiges über die Geschichte des Dorfes zu berichten. Sie können an dieser Stelle einige Informationen aus dem Einleitungstext mit einfließen lassen, allerdings sollten Sie darauf achten, dass die Frau nicht zu seriös

wirkt und auch der Bürgermeister später noch einiges zu sagen hat.

Anschließend können die Helden zurück in den Keller kommen und die Zahl 11 in die Uhr eindrehen.

Um die dritte Säule zu entriegeln, muss die Gruppe den örtlichen Förster befragen. Die Axt sollte den Helden den Umstand verdeutlichen, dass diese Aufgabe mit Bäumen zu tun hat. Gehen die Helden deshalb in den Wald, werden sie bereits nach kurzer Zeit das Schlagen einer schweren Axt auf Holz hören.

Kurz darauf betreten sie eine Lichtung, auf der der Förster gerade damit beschäftigt ist, einen Baum zu fällen. Er wird die Helden freundlich begrüßen und nach ihrem Anliegen fragen. Berichten diese ihm von ihrem Vorhaben, wird er bestätigen von seinem Vater von einer solchen Legende gehört zu haben. Allerdings sei er selber noch nie damit in Verbindung gekommen.

Er bietet den Helden auch an, ihnen sein Geburtsdatum zu nennen, das zufällig (seit vielen Generationen der Familie schon) an einem Tag im Praiosmonat zwischen 1 und 12 liegt. Er fragt die Gruppe aber, was sie bisher machen mussten, um die anderen Hindernisse zu überwinden. Berichten sie von den Anforderungen bezüglich der anderen Symbole, wird er herzhaft lachen und meinen, dass ein solcher Test keine schlechte Idee wäre.

Er fordert von den Helden 3 Proben, eine auf *Kochen,* auf *Lederbearbeitung* und auf *Alchemie*. Es ist möglich, dass die Helden die Proben nicht bestehen, in diesem Falle sind wieder soziale Optionen möglich. Allerdings haben sie bei bestandenen Proben den Vorteil, ihr Erzeugnis mitzunehmen (von Zuschlägen für Schwierigkeit und Zeit für die Verarbeitung sehen wir hier ab).

Die Helden erhalten 5 Rationen der berühmt-berüchtigten „Holzfällersuppe“, die vom Förster empfohlen wird. Sie erhöht für einen Tag KO und KK um 1, dafür sinken aber IN, CH und KL um jeweils 1 Punkt. Außerdem können die Helden einfache Lederschuhe und –Armschienen sowie einen Heiltrank für 1W6+2 LeP erhalten. Der Geburtstag des Holzfällers ist der 5. Praios.

Nachdem die Helden auch diese Aufgabe durch handwerkliches Geschick oder Überzeugungsarbeit gelöst haben, kehren sie noch ein letztes Mal ins Kellergewölbe zurück. Sie sollten nun die Ziffer 5 in die 3. Säule eindrehen und daraufhin ertönt ein leises Klicken aus der Richtung der Tür zu **K9**. Charaktere mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* können außerdem ein weiteres, leises Klicken aus einem anderen Raum vernehmen (die Tür zu **K7**).

K7: Ein länglicher, nur schwach beleuchteter Gang erstreckt sich einige Meter vor den Helden. Den Helden fällt sofort ein kleiner Faden auf dem Boden auf (zur Verunsicherung können sie davor verdeckt würfeln und den Helden das aber unabhängig des Ergebnisses mitteilen).

Ein Held mit besonderer Kunde der Illusionsmagie (mindestens 2 Zauber mit dieser Eigenschaft auf FW 4) kann diesen mit einer Probe auf *Magiekunde* als Illusion erkennen. Alle anderen Charaktere werden vorsichtig über diesen Faden herübersteigen und dadurch auf die Steinplatte dahinter treten, die einen Mechanismus auslöst. Der entsprechende Spieler muss nun eine Probe auf *Gewandtheit* ablegen, die um 4 Punkte erschwert ist, wenn er überrascht ist.

Besteht er diese Probe nicht, wird er von den Pfeilen getroffen, die aus der Wand geschossen werden. Sie verursachen 1W6*3

SP. Die Hälfte der 1W6 Pfeile können von den Helden aufgesammelt werden.

Ein ähnliches Problem stellt sich den Helden 2-3 Schritt weiter im Raum. Erneut können sie nach einer (diesmal echt gewürfelten) *Sinnesschärfe*-Probe einen Faden knapp über dem Boden erkennen. Allerdings ist dieses Mal der Faden der Auslösung für die Falle. Spähen die Helden dahinter, werden sie erneut kleine Steinplatten entdecken, die hier aber keinen Effekt haben. Sollte der Held die Falle auslösen, gilt die gleiche Schadensberechnung wie oben beschrieben.

Haben die Helden diese beiden Hindernisse überwunden, erwartet sie am Ende des Raumes eine schwere Holzkiste, die mit einer normalen Probe auf *Schlösserknacken* oder *Körperkraft* geöffnet werden kann. Im Inneren finden die Helden einen Schlüssel, eine Fackel nebst einem Feuerstein sowie einfache Leinentücher und einen alten Mantel. Zudem können aufmerksame Helden einige wertvolle Edelsteine durch eine Probe auf *Steinbearbeitung* am Boden der Truhe ausmachen, die andere nur als Kiesel abgestempelt hätten, da sie alt und staubig sind. Am wahrscheinlichsten sind hier Achate, Baryte oder kleine Mondsteine.

K9: Dieser Raum enthält den zweiten Schlüssel und ist ähnlich wie der erste aufgebaut. Ebenfalls länglich und nur schwach von Licht durchdrungen wartet hier eine Mutprobe auf die Helden. Betreten diese nämlich den Raum, werden sie einer Schlucht gewahr, die sich vor ihnen auftut. Sie ist dunkel und der Boden ist nicht zu erkennen.

M Diese Schlucht ist ein Auris Nasus des Magiers, der dereinst hier seinen Zauberstab (das Artefakt) deponierte. Er ist mit den Sinnen Sicht und Gehört belegt, sodass ein geworfener Stein aussieht als würde er verschwinden und ein leises Aufschlaggeräusch von sich gibt. **M**

Kein Held wird versuchen, einen Fuß in diese Schlucht zu setzen, dafür wirkt sie zu bedrohlich. Aufgrund des uralten Zaubers wirken weder ein Odem Arcanum noch die Gabe Magiegespür. Um über die Schlucht zu springen ist eine *Körperbeherrschung*-Probe nötig, erschwert um den Wert der Höhenangst, sollte ein Charakter diese Schlechte Eigenschaft haben.

Hat einer der Charaktere allerdings die Schlucht übersprungen, wird aus dem Dunkel dahinter ein Dämon treten. Dieser ist ein einfacher Zombie, dem allerdings mit Illusionsmagie das Aussehen eines Heshthots verliehen wurde (Eine Probe auf *Sagen & Legenden* gibt dem Spieler die Information, dass es sich um einen Heshthot „handelt").

Aufgrund der geringen Breite des Ganges kann nur einer der Spieler die „Schlucht" überspringen. Zu seinem Glück ist der Zombie schon seit vielen Jahren zu seinem einsamen Dasein in dem Gewölbe verurteilt und dementsprechend schon verwest und nicht sehr kampfstark. Der durchdringende Gestank erschwert für empfindliche Helden alle Proben in dem Raum deshalb jedoch um +1 (auch Eigenschafts- und Kampfproben).

Zombie AT: 9 PA: 6 LeP: 14 RS: 0 MR: 8 1W6+1 SP (Biss, RS-2) INI: 3+1W6 WS: 6

Beim ersten Aufeinandertreffen muss der Held eine *Willenskraft*-Probe+4 ablegen, bei Nichtbestehen wirkt dies wie ein Horriphobus mit 4 TaP*
Beißt der Zombie einen der Helden und verursacht dabei mehr als 4 Schaden, so erleidet der Held automatisch eine Wunde

Nach dem ersten Treffer des Zombies sollte dem kämpfenden Charakter auffallen, dass ein mächtiger Dämon seine Opfer nicht beißt (Spieler mit Aberglaube müssen hierfür eine Probe auf *Sagen & Legenden* ablegen). Dadurch wird auch ihnen das eigentliche Aussehen des Zombies offenbart.

Von Fernangriffen sollten Sie in diesem Moment abraten, zu hoch ist hier die Gefahr, den an der Front kämpfenden Gefährten unglücklich zu treffen und so in die vermeintliche Grube stürzen zu lassen.

Ebenfalls sollte jedem Magiebegabten klar sein, dass seine Zauber nur selten und wenn, nur gering auf den Zombie wirken. Durch eine Probe auf *Magiekunde* können die Helden aber einige Informationen in Erfahrung bringen:

1-4 TaP*: Zombies sind untote Wesen, die nur mit Magie in unsere Sphäre gerufen werden können

5-8 TaP*: Zombies kämpfen bis zum Umfallen und laufen nie weg

9-12 TaP*: durch einen gezielten Schlag auf den Kopf kann man einen Zombie in einem Schlag erledigen

12<TaP*: Antimagie gegen das Merkmal Hellsicht kann die Wahrnehmung der Zombies durcheinanderbringen

Auch dieser Gegner sollte für die meisten Kämpfer kein Problem sein. Auch Charaktere, die sonst nicht im Vordergrund stehen, können sich hier im Kampf beweisen, da auch der Gegner nicht allzu schwierig ist. Ist der Zombie besiegt, löst sich auch die Illusion der Grube in Nichts auf.

Nach diesem Gegner befindet sich am Ende des Raumes eine weitere Kiste, die diesmal aber nicht verschlossen ist. In ihr findet der Held den zweiten benötigten Schlüssel, um die Tür zu **K8** zu öffnen, sowie einige alte Bücher und kleinere Gegenstände wie Nägel, Federkiele oder einige Wurfwaffen, zum Beispiel –sterne oder –ringe.

Die Auswahl der 3-4 Bücher können Sie als Meister treffen, allerdings sind diese schon sehr alt und nur noch für 50% der Lernspanne nutzbar, die regeltechnisch angegeben ist.

K8: Die Helden können die beiden Schlösser zu diesem Raum nur mit den beiden Schlüsseln aus den Fallenräumen aufschließen und treten dann in den größten Raum des unterirdischen Komplexes.

M Dieser Raum bildet das Herz des unterirdischen Gewölbes und stellt damit auch das Ziel der Bemühungen der Heldengruppe dar. Hier befindet sich das uralte Artefakt, von dem der Bürgermeister sprach, namentlich der Zauberstab des Magiers, der diesen Keller als Versteck dafür schuf. Der Magier ist ein Vorfahr des Gegenspielers der Helden und hat seinen Stab in diesem unterirdischen Raum deponiert, um gegen falsch angewandte Magie ein Hilfsmittel zu haben. Die Prüfungen sollten sicherstellen, dass nicht jeder Hinz und Kunz an diesen mächtigen Gegenstand gelangen konnte. **M**

Betreten die Helden, den Raum, wird ihnen sofort das Ausmaß auffallen, das über die Abmessungen der anderen Räumlichkeiten im Keller hinausgeht. Dieser Raum misst sowohl in Länge, Höhe und Breite mehrere Schritt und ist von einer Kugel erleuchtet, die hell leuchtend in der Mitte einen knappen halben Schritt in der Luft schwebt.

Helden, die den Nachteil Hitzeempfindlich tragen, haben sofort den Drang, den Raum sofort wieder zu verlassen. Die Kugel dreht sich wie die Praiosscheibe am Himmel und bewegt sich mit, wenn die Helden versuchen, an ihr vorbeizutreten. Die enorme Hitze verursacht pro Spielrunde 1 SP, beeinflusst durch Resistenz oder Empfindlichkeit gegen Hitze.

Die Helden müssen einen Weg finden, die Kugel unschädlich zu machen, um zu entdecken, was sich hinter ihr verbirgt. Sollten die Helden bereits alle

vorangegangenen Zauber analysiert (nicht zufällig aufgedeckt) haben, können sie eine Probe auf *Magiekunde* ablegen, um zu erkennen, dass auch dies nur eine Illusion ist. Diese Probe ist aber um +2 erschwert, weil die Helligkeit und Hitze es unmöglich machen, länger direkt in die Kugel zu blicken oder lange nachzudenken.

Sie sollten der Gruppe einige Zeit für eigene Lösungsansätze lassen, von Beschuss durch den gruppeneigenen Bogenschützen über eine „Löschaktion" mit Decken und Wasser bis zu magischen und alchemistischen Lösungen ist alles möglich. Führen die Helden ihre Operation halbwegs erfolgreich durch, löst sich die Kugel auf und es wird wieder kühl im Raum. Alle durch die Hitze verlorenen LeP erhalten die Charaktere jetzt zurück.

Hat die Gruppe auch dieses letzte Hindernis, besonders zugeschnitten auf die Kälte gewohnte, bornländische Bevölkerung überwunden, wartet auf sie das Artefakt, von dem der Bürgermeister sprach.

Dies ist der Magierstab eines Zauberers von vor vielen Jahren. Der Stab liegt auf einem kleinen Sockel und wirkt nicht besonders hervorgehoben, zumal hinter diesem Sockel eine große Truhe steht. Dies ist die letzte Prüfung des ehemaligen Besitzers, der nur Abenteurern mit „reinem Herzen" Zugang zu seinem Stab gewähren wollte.

Öffnet man nämlich (von Gier getrieben) zuerst die Truhe, bevor man sich den Stab nimmt, wird man von einer kleinen Explosion überrascht, die 2W6 Schaden verursacht und mit geringer Wahrscheinlichkeit (1-3 auf 1W20) die Kleidung des Helden mit Ruß und Brandflecken untragbar macht. Zudem ist der Inhalt der Truhe, 1W6 Dukaten sowie ein Degen und einiger Silber- und Beinschmuck nicht mehr zu gebrauchen.

Der Stab ist kurz (ca. 50 HF) und dunkelgrün, an einigen Stellen sind hellere Blattmuster eingearbeitet. Der Stab ist insofern besonders, dass er auch nicht magiebegabten Wesen einen Zugang zur Kunst des Zauberns bietet.

Der Stab bietet dem Träger einen Vorrat von 15 AsP (+jeder Punkt in KL über 10). Zudem durchströmen den Helden neue Erkenntnisse, er weiß jetzt um die Anwendung des Zaubers Illusion auflösen. Weitere Zauber können später erlernt werden. Die AsP regenerieren sich deutlich langsamer als bei einem „echten" Zauberer, der nächtliche Wurf ist um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 1).

Die Helden haben damit den Schatz des Dungeons gefunden und somit einen Trumpf gegen den Magier in der Tasche, der ihnen später noch sehr nützlich wird. Inzwischen ist es Abend geworden und dieser anstrengende Tag neigt sich dem Ende zu.

Die Gruppe kann nun zum Bürgermeister zurückkehren, der von ihrem Engagement und ihrer Risikobereitschaft für das Dorf hellauf begeistert ist. Er dankt den Helden mehrere Male, dass sie eine solche Aufgabe auf sich genommen haben und händigt jedem von ihnen 1W6 Silber aus (nicht zwingend die gleiche Menge, wenn Sie es als Meister so wollen). Er bittet allerdings, ihm die Ausrüstung wieder auszuhändigen, wenn die Helden welche gebraucht haben.

Karenjan wird den Helden nun von einem Eremiten berichten, der in den Wäldern nahe dem Dorf wohnt. Dieser ist der Bruder des Magiers, der für das Unglück im Dorf verantwortlich ist. Laut seiner Idee sollte die Gruppe mit ihm sprechen, schließlich kenne er das Wesen des Magiers wohl am besten. Der Stab soll die Helden als würdig ausweisen.

Außerdem wird er niedergeschlagen und mit stockenden Worten mitteilen, dass der junge Wachmann Jucho schwer von den Wölfen verletzt wurde, während die Helden im Keller waren. Er wird zwar momentan behandelt, aber es ist ungewiss, ob er diesen Angriff durch die Ungeheuer des Magiers überleben würde.

M Jucho wurde nicht wirklich von den Wölfen angegriffen. Hauptmann Rowin hat ihn im Auftrag des Bürgermeisters niedergeschlagen und verwundet, sodass Karenjan ihn als weiteres Opfer präsentieren kann. Diesem ist auch der positive Umgang von ihm mit den Helden aufgefallen und er will diese somit noch weiter gegen den Magier aufstacheln. **M**

Da es schon spät ist, und die Helden sich tüchtig angestrengt haben, verspricht Karenjan für den nächsten Morgen einen ortskundigen Führer aus dem Dorf, der die Helden zum Eremiten bringen soll. Für den Abend bietet er den Helden an, sich noch in der Taverne aufzuhalten oder ein bisschen im Dorf umherzustreunen.

Die Spieler können den restlichen Abend frei gestalten, die meisten werden aber zu erschöpft sein, um noch große Saufgelage oder Touren in die Wildnis mitzumachen. Ein kleiner Ausflug an den Waldesrand für die Suche nach einigen Kräutern sollte jedoch für die meisten Helden noch machbar sein.

4.2 Der Wald

Am nächsten Morgen werden die Helden normal aufwachen und unten auf Rowin treffen, der schon auf sie wartet. Allerdings hat er schlechte Neuigkeiten, der Führer, der sie bis zum „Haus“ (er tut so als wüsste er nicht, worum es geht) begleiten sollte, ist krank geworden. Er überreicht den Helden deshalb eine Karte der Umgebung, auf der das Haus eingezeichnet ist. Er bittet die Gruppe im Namen des Bürgermeisters, zeitig aufzubrechen, damit sie nicht unnötig Zeit verlieren. Die Spieler haben allerdings, wenn sie danach fragen, die Möglichkeit, den verletzten Jucho zu besuchen. Er liegt im Haus seiner Eltern.

Die Spieler können Schnitte an seinem Oberkörper erkennen, denjenigen, die seine Verletzungen genauer beurteilen können (*Heilkunde Wunden*), fällt zudem eine Wunde am Hinterkopf auf, die wohl durch einen Sturz oder einen schweren Schlag entstanden sein muss. Aufmerksamen Helden wird hier vielleicht die Lieblingswaffe des Hauptmannes in den Sinn kommen, der Streithammer. Sie müssen die Helden sich aber nicht daran erinnern lassen.

Rowin bittet die Helden aber spätestens dann, aufzubrechen, damit sie noch vor dem Abend zu ihrem Ziel gelangen. Unterwegs gäbe es eine kleine Hütte mit einigen Nahrungsmitteln, die früher als Rast für die Jäger diente, die oft tagelang unterwegs waren.

Die Helden verlassen das Dorf nun in der entgegengesetzten Richtung als sie gekommen sind und tauchen bald vollständig in die Einsamkeit der bornländischen Waldlandschaft ein.

<u>Zum Vorlesen oder Nacherzählen:</u>

„Als ihr einige Zeit im Wald gewandert seid, umfängt euch eine tiefe Stille. Die alltäglichen Geräusche eines Dorfes, das Klappen von Tellern und Rumpeln von Karren ist verklungen und um euch herum erstreckt sich, soweit das Auge blickt, der Wald. Ab und an seht ihr einen Vogel zwischen den Baumspitzen über euch, von Zeit zu Zeit erhascht ihr im Augenwinkel den Blick auf ein Eichhörnchen, das zwischen den Bäumen nach Nahrung sucht. Ansonsten ist alles ruhig, nur eure Schritte und euer regelmäßiger Atem begleiten euch.“

An diese Stelle können Sie Spieler mit diesem Nachteil auf Platzangst würfeln lassen. Proben, um Kräuter zu sammeln oder essbare Pflanzen zu finden, sind hier kaum nötig, ab einem FW 7 in *Pflanzenkunde* können Sie mit einem 1W20 auswürfeln, was der Spieler finden soll:

1-13: gewöhnliche Pflanzen

14-17: ungewöhnliche Kräuter

18-20: seltene/sehr seltene Flora

Bei der gezielten Suche nach Nahrung in Pflanzenform ist generell kein Wurf erforderlich, solche Pflanzen sollten jedem Charakter bekannt sein, der nicht gerade von einer *Unfähigkeit Pflanzenkunde* betroffen ist. Mit einem W6 können Sie die Menge der Rationen bestimmen, die die Helden finden. Nach Wunsch des Meisters können hier weitere durch eine Ortskunde oder Spezialisierungen in *Kochen* oder *Pflanzenkunde* dazukommen.

Da hier früher oft Jäger ihrer Arbeit nachgegangen sind, ist der Pfad recht gut sichtbar, um den Vormittag den Weg zu finden reicht eine Probe auf *Orientierung* oder *Wildnisleben* nach Ihrem Entscheid.

Die Helden werden etwa zur Mittagszeit ihr Ziel erreichen. Von außen unscheinbar können die Helden am Wegesrand eine kleine Hütte aus grob behauenem Holz erspähen, neben dem sich Feuerholz stapelt. Um das Häuschen herum befinden sich einige Kräutergärten und der brüchige Schornstein ragt schief aus dem Dach des Hauses.

Beim Betreten des Hauses werden die Helden aber geschockt: Auf dem Boden liegt ein alter Mann mit langem Bart und vielfach geflickter Kleidung und rührt sich nicht. Er liegt neben einem Schemel an einem Tisch, auf diesem stehen einige kleinere alchemistische Apparaturen. Außerdem liegt vor dem Schemel ein dickes Buch auf dem Tisch.

Bei genauerer Untersuchung werden die Helden feststellen, dass der alte Mann zwar noch lebt, aber wohl vergiftet wurde. Als genaue Ursache ist mit einer Probe auf *Heilkunde Gift* das Gift des Schleimigen Sumpknöterichs auszumachen, den die Helden gesucht hatten. Der alte Mann ist schweißgebadet, sein Atem geht rasselnd und er zittert. Allen Helden sollte klar sein, dass dieser Mann ohne Hilfe nicht mehr lange zu leben hat. Eine schnelle Schätzung durch einen Spieler sollte etwa angeben, dass ohne ein Gegengift noch etwa 2 Stunden bis zum Tod verbleiben.

Durch einen kurzen Blick in das große Buch auf dem Tisch wird klar, dass es sich hier um ein umfassendes Werk zur botanischen Welt Aventuriens handelt. Mit detaillierten Illustrationen und handschriftlichem Beiwerk des Magiers versehen behandelt dieses nicht offizielle Nachschlagewerk nahezu alle auf Dere gemeinhin bekannten Pflanzen und ihre Wirkungen.

Unter der Seite des Schleimigen Sumpknöterichs ist kein Gegenmittel zu finden, beim Durchblättern der Seiten fällt allerdings ein Knick in der Seite der Boronschlinge auf. Hier sind einige handschriftliche Notizen beigetragen, die die Helden aber nicht entziffern können (Es handelt sich hier um eine Geheimschrift). Erkennen können die Helden aber eine Wegbeschreibung, die sich an einigen natürlichen Merkmalen orientiert (große Bäume, Findlinge), die die Helden zum Teil bereits gesehen haben. Weitere Gegenstände von Interesse können die Helden nicht ausmachen, lediglich einfaches Holzgeschirr und kleinere Werkzeuge hat der Eremit in seinem Haus aufbewahrt.

Folgen sie der Spur, gelangen sie tatsächlich auf eine kleine Lichtung (das übliche Habitat einer Boronschlinge). Ebenso können sie

eine Blume entdecken, die der auf dem Bild sehr ähnelt. Nähern sie sich dieser, werden die Spieler (unabhängig von GE, KO etc) auf einmal den Boden unter den Füßen verlieren und tief stürzen.

Hier müssen die Spieler eine Probe auf Klettern ablegen, ob es ihnen gelingt, sich an einem Vorsprung festzuhalten, ansonsten erhalten sie 1W6+3 SP. Sie finden sich in einem unterirdischen Gang wieder, ein Blick nach oben lässt den Spieler die Höhe des Ganges etwa ein Dutzend Schritt einschätzen, also zu hoch um durch eine Räuberleiter das obere Ende zu erreichen. Der einzige Weg, der sich den Helden bietet, ist weiter nach unten den Gang entlang.

4.3 Die Höhle

Der Gang ist leicht abschüssig, aber trotzdem ohne Probleme zu bewältigen. Nach einem Stück können die Helden einen schwachen Lichtschimmer ausmachen und als sie um die Ecke treten, erkennen sie im Gang vor sich eine Wache vor einer Tür. Die Wände sind hier sehr schroff und mit einigen Einbuchtungen durchsetzt, die groß genug sind, damit sich die Helden einzeln (von einander getrennt!) verstecken können. Sie können dann zur Wache gehen, die sie fragen wird: „20, was ist dein Passwort?“ Die Helden werden darauf keine Antwort wissen und sich kleinlaut verdrücken. Sie sollten sich dann verstecken und darauf warten, dass weitere Leute zur Wache kommen, was auch bald passiert. Ein erster Mann, in dunkler Kutte tritt zur Wache „28, was ist dein Passwort?“ „14, Herr“. Der Mann wird durchgelassen. Als nächstes kommt nach einer Weile ein weiterer junger Mann des gleichen Alters, allerdings mit einer auffälligen roten Kutte an: „Sechzehn, was ist dein Passwort?“ „8, Herr.“ Auch dieser Mann wird durchgelassen. Als drittes treten 2 weitere Gardisten zum Mann. „322, was ist euer Passwort?“ „25, Kamerad.“ Antworten die beiden nach kurzem Nachdenken.

M Entscheidend ist hier die Anzahl der Buchstaben in der genannten Zahl. Das Umdenken von der Mathematik zur Grammatik sollte die Helden zumindest eine gewisse Zeit beschäftigen, zumal die Wache gut gerüstet ist und mehrere Waffen am Leib trägt. Die Spieler müssen alleine überlegen und dürfen nicht mit den anderen reden. Sie können den Spielern aber Zeichenabsprache ermöglichen. Sollten sie sich aber zu auffällig verhalten, kann die Wache die verstreute Gruppe bemerken. **M**

Tritt der nächste Spieler zur Wache, wird diese sagen „20, was ist dein Passwort?“ und die richtige Antwort ist 7. Sagt der Spieler etwas anderes, wird er eine deftige Ohrfeige vom Wachmann kassieren und sollte sich nicht blicken lassen, ehe die anderen beiden Spieler an der Wache vorbei sind und diese möglichst geräuschlos überwältigt haben.

Die Zahlen, die die Wache als nächstes nimmt, können Sie sich frei ausdenken, auch schwierige Zahlen können möglich sein, sodass die Spieler ein Weilchen nachdenken müssen. Nach einiger Zeit sollten die Helden das Rätsel aber, vielleicht mit Ihrer Unterstützung, knacken und in das Herz der Höhle gelangen.

Haben die Helden sich allerdings besonders ungeschickt beim Lösen des Rätsels angestellt, oder die Wache bedroht, so wird er diesem Spieler Durchlass gewähren und ihm, sobald er der Wache den Rücken zudreht, einen kräftigen KO-Schlag in den Nacken verpassen und den bewusstlosen Helden in die Halle mitnehmen. Für die anderen ist der Weg zwar frei, sie müssen jetzt aber ihren Freund befreien.

Optional: Der Held, der der Gruppe vorausgegangen ist, wird in die Kapelle gebracht und dort gefesselt, noch bevor die anderen Helden in die Halle treten. Nach

dem Zusammentreffen mit dem Magus wird er einen Schlüssel zurücklassen, mit dem sie das kleine Gotteshaus aufschließen können. Darin finden sie einige Vorräte, die sie aber aus Gottesfurcht nicht mitnehmen und ihren Freund. Die Fesseln sind nicht sonderlich fest, eine Probe *Fesseln* oder *Körperkraft* reicht aus, um sie zu lösen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Du öffnest die Tür und trittst ein Stück vor, als du unwillkürlich innehältst. Vor dir öffnet sich eine Höhle, groß wie eine Kathedrale, mit Tropfsteinen von der Decke und dem Boden, die schwach leuchten.

Noch viel ungewöhnlicher als diese kleinen Gebilde ist aber das, was in der Mitte der natürlichen Halle auf einer kleinen Erhöhung thront, eine Kapelle, aus dem Stein des Untergrunds gemeißelt. Aus dem Dach wachsen Wurzeln bis zur Höhlendecke hinauf und verzweigen sich mannigfaltig. Auch von ihnen geht ein schwacher pulsierender Schimmer aus. Der ganze Ort scheint von einer Magie durchdrungen zu sein, die auch dich erfüllt. “

M Die Helden kommen hier dem wahren Konflikt zwischen dem Magier und dem Bürgermeister auf die Schliche, den uralten Bäumen im Wald, die seit vielen Jahrhunderten hier stehen und dem Magier seine astrale Energie geben. In dieser unterirdischen Höhle haben die Einwohner des Dorfes früher gebetet und somit der Umgebung ihre Macht gegeben.

Zwar wissen weder der Bürgermeister noch die einfachen Bewohner von der Bedeutung dieses Ortes, seit langer Zeit ist dieser Platz auch schon nahezu vergessen und wird als Legende abgestempelt. Trotzdem ist der Gedanke an diese uralte Stätte noch tief im Bewusstsein des Dorfes verankert.

Der Magier und sein Bruder wissen hingegen von dieser antiken Kapelle und ihrer Bedeutung für die Magie in der Umgebung. Die Bäume, die die astrale Energie zu Verfügung stellen, werden von diesem Ort gespeist. **M**

Als die Helden einige Schritte in diese imposante Halle treten, kommt ein Mann aus der Kapelle, der durch seinen Stab in der rechten Hand und ein langes Gewand für die meisten Spieler als Magier zu identifizieren ist. Ihn begleiten die anderen Leute, die zuvor in die Halle getreten sind, diese schickt er aber mit einem Wink seines Stabes durch einen Ausgang auf der anderen Seite der Halle weg. Er bemerkt die Spieler und erstarrt vorerst. Er fuchtelt ein wenig mit dem Stab und lässt die Hände dann sinken.

Nähern die Helden sich weiter, wird er ihnen zurufen, was sie hier wollen und warum sie von diesem Ort wissen. Die Helden können entweder darauf eingehen und ihm von dem Mann im Holzhaus erzählen oder mit Gewalt auf ihn losgehen.

Da die zweite Option im Moment deutlich kürzer ist, soll diese zuerst kurz beleuchtet werden: Der Magier hat vorhin einen Schutzzauber gewirkt und blockt für einige KR alle Zauber und Geschosse ab. Er wird die Helden zuerst mit einigen Schadens- und Elementarzaubern auf Distanz halten, bei direkten physischen Angriffen jedoch durch einen Transversalis entschwinden. Die Helden werden später erneut auf ihn treffen. Er hat sich mit einem Halsband, das auf ein gleiches Exemplar bei seinem Bruder geeicht war, zu diesem teleportiert, so, wie er es auch später tun wird, wenn die Helden mit ihm kooperieren.

Sollten sich die Helden aber entscheiden, mit dem Magier zu sprechen, wird er zuerst fordern, dass alle ihre Waffen auf den Boden legen. Er droht mit seinem Stab und schießt vielleicht sogar einige Flammen in die Luft um zu zeigen, dass er Ernst macht.

Hat die Gruppe ihre Waffen niedergelegt, wird auch er seinen Stab sinken lassen, und die Helden erneut argwöhnisch fragen, was sie hierher treibt und warum sie von diesem Ort wissen. Es steht den Helden nun frei, die Wahrheit zu erzählen, dass sie vom Bürgermeister geschickt wurden, um einen gewissen Zauberer zu besiegen, oder ihn anzulügen. Letzteres wird der Magier recht schnell durchschauen, da er um die Bemühungen des Bürgermeisters gegen ihn weiß und die Helden als ruchlose Barbaren einschätzt.

Nach der Geschichte über den Auftrag des Bürgermeisters wird der Magier erbost sein und die Helden erneut mit seinem Stab bedrohen, weil er sie für eine Gefahr hält. Er muss durch gutes Zureden überzeugt werden (keine Probe sondern echte Überzeugungsarbeit sind hier gefragt), dass die Helden keine Tunichtgute sind, die ihm ans Leder wollen. Er wird sich mit guten Worten auch überreden lassen, die Helden zumindest nicht gleich an Ort und Stelle abzufackeln und ihnen seine Version der Geschichte erzählen.

M Die Männer, die vor einigen Jahren den Bronnjaren ermordet hatten, waren von diesem Magier verzaubert worden. Er hat sie mit einem Herrschaftszauber belegt und so gefügig gemacht. Der rivalisierende Fürst hatte ihm Macht und Schutz für seine Hilfe versprochen. Durch den gescheiterten Putschversuch musste der Magier aber erkennen, dass der Plan fehlgeschlagen war und will den jetzigen Bürgermeister von seinem Platz verdrängen. Außerdem bezieht er seine Kraft aus dieser Kapelle und ihrer Quelle für astrale Energie. Würde Karenjan die Bäume fällen lassen, hätte er kaum noch magische Energie. **M**

Er wurde vor Jahren aus dem Dorf vertrieben, weil er für einen Mord angeklagt wurde, den er nicht begangen hatte. Daraufhin ist er durch die Welt gestreift, um sich neue Zauber und Techniken anzueignen. Vor einiger Weile ist er hierher zurückgekehrt und will sich nun am Bürgermeister rächen. Sprechen die Helden den Magier auf die Angriffe durch die Wölfe an, wird er abwinken und die Opfer als „Kollateralschäden für das größere Wohl“ abtun. Laut ihm muss der Wald vor den schädlichen Einflüssen der Dorfbewohner und besonders Karenjans geschützt werden.

Erwähnen die Helden dagegen Jucho, wird der Magier angeben, die Angriffe durch die Wölfe in den letzten Tagen zurückgehalten zu haben, weil er Kraft sammeln muss. Deshalb hält er sich auch hier unten auf, weil hier die magische Einstimmung auf den Wald am größten ist. An diesem Punkt wird der Spieler, der den gefundenen Zauberstab trägt bemerken, dass dieser leuchtet. Er ist aufgrund der großen Energie in der Nähe sehr „aufgeregt“.

Zieht der Spieler den Zauberstab also hervor, wird der Magier sehr erstaunt über diese Errungenschaft der Helden sein. Ihm ist bekannt, dass es dieses Artefakt gibt, aber er selber hat es nie gefunden. Er erläutert den Helden, dass man damit einfache Antimagie-Zauber ausführen kann, die der Hersteller des Stabes darin gespeichert hat. Damit sollte das Dorf immer einen Rückhalt gegen die traditionell mächtige Magiersippe der Gegend haben. Als dieser Stab aber verloren ging, ging damit auch das Gleichgewicht zwischen weltlicher und astraler Macht den Bach herunter. Trotzdem sind die Menschen im Dorf aber wohl so verunsichert, dass sie den Stab nicht mehr als ausreichende Sicherheit akzeptieren würden. Der Magier stimmt zu, dass die Helden den Stab vorerst behalten, bittet aber, ihn ihm später auszuhändigen.

Damit kommt er zu seinem Anliegen, er möchte die Helden bewegen, ihm gegen den Bürgermeister zu helfen. Er verspricht den Helden weltliche Macht, wenn sie den bösen

Mann, wie er ihn meist nennt, zu vertreiben. Er hat in der Vergangenheit gezeigt, dass er nur auf weltliche Güter aus ist und kein guter Vorsteher für das Dorf ist. Er hat sich in die großen Städte verzogen, um da sein Glück zu machen, hat versagt und kehrte jetzt zurück.

Die meisten Gruppen willigen hier (wenn auch nur scheinheilig) ein und werden zumindest behaupten, dem Magier helfen zu wollen. Haben sie ihre Zustimmung gegeben, wird der Magier nach seinem Bruder fragen. Berichten die Helden, dass er vergiftet wurde, wird der Magier den Helden noch schnell zeigen, wo der Ausgang ist und dann verschwinden.

Die Kapelle ist abgeschlossen, und auch sonst findet sich weniges interessantes im Raum. Die Spieler können aber mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* die Tropfsteine mit einem Hammer oder einer Hacke oder gar einer geeigneten Waffe zerschlagen und so an die wenig wertvollen Edelsteine gelangen, aus denen diese bestehen (die gleichen, die auch im Keller in der Kiste lagen).

Als Ausgang hat der Magus den Helden einen Schacht auf der anderen Seite der Höhle gewiesen. Dieser ist allerdings nur mittels einiger Anstrengungen zu durchqueren. Da er bereits früh steil bergauf führt, müssen die Helden zuerst *Klettern*. Hierbei erhalten sie bei Nichtbestehen 1W6 SP, um die dann auch die 2. Probe erschwert ist. Wird diese ebenfalls nicht bestanden, sind erneut 1W6 SP die Folge, aber der Held hat es unter den sprichwörtlichen Blut, Schweiß und Tränen geschafft, den steilen Pfad zu erklimmen.

Haben die Helden diese erste Hürde hinter sich gelassen, können sie aus der Entfernung durch eine Probe *Sinnesschärfe* das sanfte Rauschen eines unterirdischen Flusses wahrnehmen. Bevor sie jedoch zu diesem gelangen, wird ein Steinschlag den schmalen Pfad durch das Erdreich verschütten.

Hier ist erneut Ideenreichtum von den Helden gefragt. Sie können die Steine entweder umständlich wegräumen und dabei kleine Abschürfungen an Armen und Beinen sowie Schäden an der Kleidung hinnehmen, oder es feinfühliger versuchen. Offensichtlich ist hier die erneute Anwendung der *Steinbearbeitung*, um die Steine entzwei zu schlagen. Möglich ist es aber auch, tragende Steine mit *Mechanik* zu erkennen, und diese herauszuziehen, oder durch gute Kenntnisse der *Geografie* einige Steine als sehr brüchig und somit leicht zu zerschlagen zu erkennen.

Ist es den Helden auch hier gelungen, sich den Weg freizukämpfen, gelangen sie bald an den kleinen Fluss. Er ist etwa 5 Schritt breit und somit nicht zu überspringen. Er hat allerdings durch die Strömung einige Steine losgelöst, die als Schwimmhilfen in der unsteten Strömung oder zum bauen eines kleinen Wegs genutzt werden können. Andere Optionen sind das normale *Schwimmen* durch den Fluss, was bei zwergischen Begleitern aber schwer werden könnte, sowie das Bauen eines kleinen Dammes, der das Wasser zurückhält. Notfalls kann es den Spielern auch möglich sein, einander an den Händen zu fassen und so nacheinander durch den Fluss zu gelangen oder ein Seil zum anderen Ende zu spannen.

Die letzte Hürde auf dem Weg nach draußen stellen einige der Wölfe dar, die in der Höhle schlafen. Da sie bereits einige Tage nichts zu fressen bekommen haben, und der Magier in seiner Eile vergessen hat sie mit einem Zauber zu belegen um sie gefügig zu machen, sind sie nicht allzu erfreut über das Eintreten der Helden.

M Haben die Helden den Magier dagegen angegriffen, hat er sich die Zeit genommen, die Wölfe sogar noch ein wenig zu stärken.

Ihre verursachten SP und ihre WS steigen jeweils um 1 Punkt. **M**

Wolf 1W6 Tiere; LeP: 22 AT: 14 PA: 7 SP: 1W6+3 LeP RS: 1 MR: 1 WS: 5 INI: 11+1W6

Die Tiere sind aufgrund des Hungers nicht mehr sehr willensstark und werden gestärkt oder normal nach 1-2 Treffern fliehen, ist nur noch einer übrig, wird auch dieser Reißaus nehmen. Diese Wölfe befinden sich in einem runden Raum, an dessen Rückseite die Helden bereits den Himmel erkennen können, der sich bereits abendrot gefärbt hat. Nach dem Sieg über die Tiere können die Helden ins Freie treten und wieder frische Luft atmen. Allerdings befinden sie sich an einer gänzlich anderen Stelle, ohne einen Hinweis darauf, wo sich der Eingang zur Höhle oder das Haus des Eremiten befunden haben.

M Die Schergen des Magus sind durch einen Seitengang entwischt, den sie danach mit einigen gezielten Schlägen gegen die Decke des Ganges verdeckt haben – Die Steine, die die Helden wegräumen mussten. **M**

Die Helden können jetzt erst mal normal weiterwandern, bis sie bald Durst bekommen. Da müssen sie feststellen, dass ihr Wasser entweder von der starkmagischen Quelle ungenießbar geworden ist oder die Wasserflasche noch in der Höhle liegt, wo sie von Steinen begraben oder im Fluss versunken ist.

Die Helden sollten sich jetzt des Adligen erinnern, dem sie am Anfang ihrer Reise geholfen haben. Die Beschreibung zu seinem kleinen Anwesen ist sogar genau genug, dass die Spieler es durch eine Probe auf *Orientierung* wieder finden können. Haben die Helden dagegen dem Bronnjaren nicht geholfen, werden sie das Anwesen durch Zufall finden, für die Verpflegung und Unterkunft aber kräftig löhnen müssen.

Da es bereits Abend ist und die Helden keine Wasserquelle in der nahen Umgebung finden können, müssen sie sich sputen, um noch vor Einbruch der Nacht und somit nahezu komplettem Orientierungsverlust beim edlen Herren anzukommen.

Hat der Held, der die Gruppe anführen möchte, die Probe nicht geschafft, so kommt die Gruppe erst so spät an, dass sie nur 1W3 LeP in der Nacht natürlich regenerieren werden. Bei einer erfolgreichen Probe werden die Spieler dagegen rechtezeitig am Abend eintreffen.

5. Verantwortung für die Helden

5.1 Das Anwesen

Vor den Helden öffnet sich aus dem ansonsten weiterhin dichten Wald eine Lichtung. Auf dieser liegt eine kleine Burg, umrandet von einem ehemals schönen Garten, der jetzt aber verwahrlost und zerfallen ist. Efeu und Rosen ranken sich an den inzwischen bröckelnden Steinwänden des alten Gemäuers hoch, das zu seiner besten Zeit wohl ein stattliches Anwesen gewesen sein muss.

Vor dem Haus können die Heldeneinige Grabmale in geordneten Reihen sowie einen Mann mit dunklem Umhang inklusive Kapuze erkennen, der gerade Zeichen auf den Boden malt. Halten sie kurz inne, sehen sie, wie er sich mit einem Messer in den Arm schneidet und das Blut vor einem der Gräber auf den Boden tropft. Die Helden erkennen diesen Mann als einen der beiden, der sich in der unterirdischen Halle befunden hat.

M Dies ist einer der beiden Adepten des Magus. Dieser hat ihn ausgeschickt, um dem ehemaligen Mittäter des Mordes den Mund zu stopfen, bevor dieser seine Geheimnisse an die Helden ausplaudern kann. Er bereitet

gerade ein Dämonisches Ritual vor, denn sein Hauptmerkmal ist die Herbeirufung. **M**

Treten die Helden näher oder machen sich irgendwie bemerkbar, wird der Mann herumwirbeln (er hat ein sehr gutes Gehör und überall liegen knirschende Stöcker und brüchiges Gras herum) und die Helden kurz anstarren, bevor er anfängt höhnisch zu lachen, er die Arme hebt, und der Boden vor ihm an 2 Stellen vor den Grabsteinen aufbricht. Heraus steigen 2 Mumien, entsprechend der Kälte im Bornland gut erhalten und beide bewaffnet.

Mumie LeP: 30 AT: 10 PA: 1 1W6+4 SP
WS: - RS: 2 MR: 15 INI: 5+1W6

Genau wie bei dem Zombie im Keller gilt es auch hier für jeden Charakter, eine *Willenskraft*-Probe+4 zu bestehen, um nicht von einem gedachten Horriphobus TaP* 4 betroffen zu sein. Durch *Magiekunde* können nach Ihrer Wahl die folgenden Informationen über Mumien errungen werden:

- sie sind sehr empfindlich gegen Feuer

- sie sind weitaus zäher als Zombies

- auch gegen sie kann mit Antimagie: Hellsicht vorgegangen werden

- wird der Beherrscher erschlagen, kämpfen Mumien weiter

- ein Treffer durch eine Mumie kann schnell tödlich ausgehen

- Mumien beißen, im Gegensatz zu Zombies, nicht und übertragen daher auch nur sehr selten Krankheiten auf ihre Gegner

Die Mumien werden von dem Adepten gesteuert, der aufgrund der erforderlichen Konzentration nicht direkt in den Kampf eingreifen kann. Im Kampf gegen mehrere Gegner werden die beiden Untoten zuerst den äußerlich stärksten Gegner angreifen.

Wurden die Mumien besiegt, wird der Adept seinen Magierstab herausholen und damit versuchen, die Helden zu besiegen (seine AsP hat er durch die schwierige Beschwörung und Kontrolle der beiden Mumien aufgebraucht).

Adept I LeP: 22 AT: 13 PA: 7 1W6+3 SP
WS: 5 RS: 1 MR: 6 INI: 9+1W6

Haben die Helden auch diesen Gegner in die Knie gezwungen, können sie ihn durchsuchen und werden 1W20 Silber sowie ein Buch über Dämonenbeschwörung und einige Nägel finden. Seinen Magierstab können sie auch mitnehmen, dieser hat jedoch nicht mehr Wert als ein normaler Stab (kurz), da kein anderer ihn magisch nutzen kann.

Durch den Kampfeslärm alarmiert beobachtet der ehemalige Bronnjar die Helden durch ein eingeschlagenes Fenster seines Heimes und wird, sobald die Helden den Adepten erschlagen und ausgeraubt haben, seine Tür öffnen, um sie hereinzubitten.

<u>Zum Vorlesen oder Nacherzählen:</u>

„Ihr betretet eine kleine Halle. Wo einstmals hohe Herren geschmaust, Kaufleute aus allen Städten ein und ausgegangen sind und die schönsten Damen ihr Haar gerichtet haben, zeugen heute nur noch zerrissene Banner, die von der Decke hängen vom alten Glanz des Hauses. Statt Dienern und Mägden huschen Mäuse und Schlimmeres durch den Raum.

Durch die eingeschlagenen und nicht wieder reparierten Fenster scheinen die letzten Strahlen der Sonne, die sich kraftlos zur Ruhe setzt, so wie es der Mann vor euch jetzt tut. Am einzigen langen Tisch, der noch geblieben ist, setzt er sich hin und nimmt einen tiefen Schluck aus dem Becher vor ihm, bevor er sich zu euch dreht und sich ein

Lächeln von den aufgeplatzten Lippen ringt.“

Der Bronnjar wird die Helden in jedem Fall erst mal freundlich begrüßen, haben sie ihm geholfen, wird er ihnen Essen zubereiten, falls nicht, müssen sie ihn danach fragen und er wird von jedem 1 Dukate haben wollen. Er lässt sich von den Helden erzählen, was sie erlebt haben, seitdem sie hier angekommen sind / seitdem sie ihn getroffen haben. Die meiste Zeit der Erzählungen wird er stumm dasitzen, ab und an einen Schluck aus seinem Krug nehmen und den Helden lauschen.

Am Ende der Geschichte ist ihm anzusehen, dass ihn die Geschichte bewegt hat und wenn die Helden ihn darauf ansprechen, wird er gestehen, dass er an diesen Entwicklungen nicht ganz unschuldig ist. Durch eine Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* kann er dazu bewogen werden, von seiner Geschichte zu erzählen, diese hier in Kurzform (es bietet sich an, seine Erzählung auszuspielen, da sie den Kern der eigentlichen Handlung darstellt):

- er stellt sich als früherer Bronnjar Wulfen vom Dichtwald vor, diese Grafschaft grenzt direkt an Muckelheim

- früher stand er in ständiger Rivalität mit dem Bronnjaren Muckelheims und der Umgebung, Karenjan gehörte damals zu seinen Untergebenen

- bei einem Jagdausflug wurden sie vom Magier gestoppt, weil er Angst um die Natur hat (daher auch Karenjans Wunde, er hat fast die Wahrheit erzählt, allerdings stürzte er durch seine Arroganz vom Pferd)

- Wulfen imponierte das Verhalten und begann einen Briefwechsel mit dem Magier, zusammen schmiedeten sie den Plan, den Adeligen von Muckelheim auszulöschen

- dafür stellte er einige seiner Diener bereit und der Magus verhexte diese, um sie willenlos zu machen, diese ermordeten den Bronnjaren

- das Volk wollte aber den fremden Mann nicht als Herrscher akzeptieren und so verlor er auch die Macht über sein Herrschaftsgebiet, der Magier wurde als öffentlich Schuldiger verjagt

- Karenjan sollte eigentlich auch beim Mord beteiligt sein, der Zauber auf ihn wirkte aber nicht recht und so floh er nach Festum

- Als er wieder kam, war er der einzige, der noch aus der Oberschicht „erhalten“ war und wurde als Oberhaupt Muckelheims eingesetzt

- Seitdem herrscht Zwist zwischen dem Magus und dem Bürgermeister, der inzwischen eskaliert ist, beide versuchen Kräfte um sich zu scharen und wollen die Oberhand im Landstrich an sich reißen

- Wulfen selber hat praktisch keine Macht mehr in diesem Konflikt, er hat sich zurückgezogen, allerdings bereut er auch, das ganze Leid erst losgetreten zu haben

- Die Wölfe haben auch ihn angegriffen, der Magier setzt sie als Druckmittel gegen den Bürgermeister ein, indem er dem Dorf die Lebensgrundlage entzieht

- Den Beschwörer hat Wulfen als Adepten des Magus erkannt, er sollte ihn wohl zum Schweigen bringen, damit die Helden nicht erfahren, dass auch der Magus in das Attentat verwickelt war

- Aufgrund der akuten Situation ist es wohl nur noch eine Frage von Tagen oder Stunden, bis die beiden Seiten sich öffentlich bekämpfen werden

Sie sollten nicht alle Schlussfolgerungen, die sich aus der Geschichte und den Ereignissen ergeben den NPC direkt sagen lassen, es kann für die Spieler angenehmer sein, Teile davon selbst herauszufinden. Alle Aussagen

von Wulfen sind wahr, dies wird auch eine Probe auf *Menschenkenntnis* bestätigen.

Insgesamt ist es optimal, wenn die Helden diesen Konflikt als ein zweischneidiges Schwert empfinden, dass keine der beiden Seiten die Wahrheit für sich gepachtet hat. Einerseits haben beide Seiten gelogen, um die Helden auf ihre Seite zu ziehen, andererseits verfolgen auch beide ihre eigenen Beweggründe.

Nach der Geschichte bietet Wulfen den Helden an, sich in ihre Gemächer zu begeben, heute Abend sei es wohl nicht mehr ratsam, das Anwesen zu verlassen.

Er geleitet die Helden in die oberen Räumlichkeiten, wo jeder ein abschließbares Zimmer für sich alleine bekommt. Auch diese Zimmer sind eher schlecht als recht möbliert, es zieht durch die klappernden Fensterläden und das Bett quietscht die Nacht über. Das kann sich aber auch als Retter für die Helden herausstellen, denn reihum müssen alle eine *Sinnesschärfe*-Probe ablegen, bis der erste diese besteht. Dieser Charakter wird dann aufwachen und Wulfen über sich sehen, während dieser ihn gerade mit einer Keule bewusstlos schlagen will. Alle Spieler die die Probe bis dahin nicht geschaffen haben, sind ohnmächtig, weil sie Wulfen nicht gehört haben.

M Besteht keiner der Spieler die Probe ist das nicht tragisch, was dann passiert wird später erläutert. **M**

Besteht einer der Spieler die Probe, bleibt ihm nach dem Aufwachen noch Zeit 2-3 Worte zu rufen, sollte sein Initiative-Wert höher als 12 sein, ansonsten, und spätestens danach muss er eine Probe auf PA-Waffenlos oder Ausweichen würfeln. Gelingt diese, rollt der Charakter sich aus dem Bett und entgeht dem Schlag, ansonsten winken 2W6 SP und der Zustand Betäubung II. Aller anderen Spieler, die im Schlaf überrascht wurden, sind ebenfalls auf Stufe I Betäubt. In jedem Fall haben die anderen Spieler dieses Geräusch dann auch gehört.

Ist dieser Charakter der letzte, der noch wach ist, so muss er sich alleine mit bloßen Fäusten gegen Wulfen zur Wehr setzen. Wulfen ist schon ein älterer Mann, der seine besten Tage seit einigen Jahren hinter sich gelassen hat und ist deshalb auch kein großer Kämpfer. Lediglich die hölzerne Keule in seiner Hand macht ihn zu einem unangenehmen Gegner.

Wulfen LeP: 18 AT: 13 PA: 5 1W6 SP INI: 12 RS: 0 WS: 5 MR: 1

Nach 2 Treffern einer kräftigen Heldenfaust sollte Wulfen zu Boden gehen und der Held, der den heimlichen Angriff überstanden hat, kann die anderen Spieler wecken. Diese haben zwar Kopfschmerzen, ansonsten geht es ihnen aber gut. Wulfen ist vorerst bewusstlos und die Helden können ihn zum Beispiel fesseln und sich dann im Gebäude umsehen. Im oberen Geschoss befindet sich sonst nur noch das spartanisch eingerichtete Zimmer von Wulfen selbst, in dem die Helden aber nichts finden, was sie als wichtig einstufen würden.

Das wichtige lagert stattdessen in der Speisekammer in einem Nebenraum der Haupthalle. Dort befinden sich neben einigen Nahrungsmitteln, die die Helden auch mitnehmen können die Heilpflanzen, die sie im Auftrag Rowins gesammelt haben. Sie sind bereits fertig zu Tränken verarbeitet und die Helden können sich an einigen Heiltränken erfreuen, die ausreichen sollten um die Lebenspunkte wieder aufzufüllen und vielleicht noch 1 oder 2 für die Reisetasche. Außerdem finden die Helden dort die Reste des Schleimigen Sumpknöterichs, den sie gesammelt haben.

Außerdem lagern hier noch einige Bücher, die die Helden mitnehmen können. Findigen

Charakteren (Probe auf *Intuition*) fällt ein Buch auf, das nicht wie die anderen ordentlich gestellt, sondern eilig ins Regal gezwängt wurde. In diesem Buch findet sich ein Brief, unter dem die Helden auch ohne lesen zu können das Siegel Karenjans erkennen können.

Optional: Hat keiner der Helden die Probe bestanden, werden alle an Stühle gefesselt im Hauptraum aufwachen. Wulfen ist gerade in der Abstellkammer beschäftigt und die Helden müssen einen Weg finden, sich zu befreien. Der offensichtlichste geht über eine *Fesseln*-Probe. Andere Möglichkeiten sind es dagegen, Schmerzen vorzuspielen oder die Fesseln mit einer kleinen Klinge durchzuschneiden.

Wulfen wird sich den Spielern nach einer Weile nähern und ihnen somit eine Möglichkeit geben, ihm sein Messer vom Gürtel mit *Taschendiebstahl* zu stehlen. Haben die Spieler eine andere gute Idee, können sie diese auch ohne Probe ermöglichen, wenn die Spieler diese gut beschreiben. Es sollte den Spielern möglich sein, sich zu befreien und Wulfen in ihrer Überzahl zu überwältigen. Sie können ihn dann entweder ausknocken oder fesseln und dann das Gemäuer durchsuchen.

In beiden Fällen werden die Charaktere früher oder später mehr oder weniger freundlich mit Wulfen sprechen wollen. Kippen sie ihm ein bisschen Wasser ins Gesicht oder warten sie ein Weilchen, wird Wulfen aufwachen und die Helden schief angrinsen.

Haben die Helden Wulfen dagegen umgebracht, werden ihnen die folgenden Informationen vorenthalten bleiben und sie können sich durch das Lesen des Briefes vergewissern, dass Wulfens Aussagen diesmal der Wahrheit entsprachen.

Es dürfte den Helden nicht schwerfallen, Wulfen davon zu überzeugen, ihnen die Wahrheit zu erzählen. Er wird kleinlaut zugeben, immer noch Verbindungen zu Karenjan zu unterhalten und in seinem Auftrag den Eremiten vergiftet zu haben. Er wollte außerdem die Helden niederschlagen, damit sie dem Magier im Kampf gegen den Bürgermeister nicht helfen.

Er wird die Helden nicht aufhalten, wenn sie sich zum Dorf aufmachen, sie aber bitten, kein Blutbad anzurichten, egal für welche Seite sie sich entscheiden.

Tritt die Gruppe ins Freie, können sie das Anwesen bei Tag betrachten. Sie haben so auch eine bessere Sicht auf den Garten und die umliegende Lichtung und können immer noch die beiden Mumien sowie den leblosen Körper des Adepten vorfinden. Helden mit Totenangst werden einen weiten Bogen um diese Szenerie machen, Elfen oder anderen Charakteren mit einem sensiblen Geruchssinn kann bei dem inzwischen starken Verwesungsgeruch schnell schlecht werden.

5.2 Rückkehr zum Dorf

Die Helden sollten den Weg zurück zum Dorf problemlos finden, solange sich unter ihnen mindestens ein Charakter aus dem Norden oder einer Heimat in bewaldeten Gebieten befindet. Ansonsten reicht eine *Orientierung*-Probe, um den Weg zurück zum Dorf zu finden.

Da die Helden über das Haus des Eremiten einen Umweg von etwa einem halben Tag gegangen sind, können sie durch den für sie unbekannten Wald und das Dorf bereits geschätzt am Vormittag erreichen oder sie halten sich an den Weg, den sie kennen und müssten mit einer Ankunft am späten Nachmittag rechnen.

Bekannter Weg: Entscheidet sich die Gruppe, den ihnen bekannten Weg zu nehmen, kommen sie am Haus des Eremiten

vorbei. Dieses werden sie verlassen vorfinden, die meisten magischen Kräuter sind aus ihren Behältnissen hastig entfernt worden und lediglich Alltagsgegenstände liegen im Raum verstreut herum. Durch eine Probe auf *Pflanzenkunde* können die Helden allerdings noch einige nicht verarbeitete Pflanzen finden.

Das Buch befindet sich aber immer noch an seinem Platz auf dem Tisch und die Helden können es ohne Probleme mit sich nehmen. Nachdem sie aber aus dem Haus treten, wird der zweite Adept des Magus bereits auf sie warten und einen Zorn der Elemente – Zauber vorbereitet haben, den er mit dem Element Zauber auf die Helden wirft. Es entsteht ein kleines Flammenmeer, das bei allen Spielern einen Schaden von 2W6+1 SP verursacht und ihre Kleidung anbrennt. Durch die Flammen hindurch können die Helden aber die feuerrote Kutte erkennen, die den zweiten Mann ausweist, der in die unterirdische Halle getreten ist.

Er hat sich hinterm Haus versteckt und darauf gewartet, dass die Abenteurer, von denen sein Meister erzählt hat, zurückkommen. Er hat ihm den Auftrag gegeben, diese vom Dorf wegzuhalten und wenn möglich zu schwächen. Im Gegensatz zu seinem Mitlernenden hat er sich nicht auf Herbeirufung von Toten spezialisiert, sondern übt sich im Wirken von Schadenszaubern. Er wird die Helden deshalb direkt angreifen, beginnend bei demjenigen, dem er am ehesten das Wirken von Magie zutraut. Danach wird auch er dazu übergehen, den Muskelprotz der Gruppe zu attackieren.

Da sein Meister bis in Ferne Lande gereist ist und dort neue Zauber gelernt hat, die er auch seinen Schülern beibrachte, ist der Adept in der Lage, nahezu jeden Schadenszauber zu wirken, den sie als Meister für angemessen halten.

Sie müssen den Helden auch weder genau mitteilen, was der Mann in der Kutte vor ihnen da gerade macht, noch die genauen Angaben der Liber Cantiones einhalten. Schließlich ist der Adept alleine gegen 3-5 starke Recken und Magier sollten immer unangenehme Gegner darstellen. Dieser Adept ist zudem schon einige Jahre älter und hat schon einige Gefechte mit seinen magischen Fähigkeiten für sich entscheiden können. Außerdem hat er sich auch ohne seinen Meister fortgebildet und Pfade der magischen Lehre beschritten, von denen ihm sein Meister immer abgeraten hat. Deshalb ist dieser Magus auch deutlich mehr auf Kampf ausgerichtet als sein Meister.

Adept II LeP: 29 AT: 14 PA: 10 1W6+3 SP
RS: 2 MR: 6 WS: 6 INI: 10+1W6 AsP: 41
Eigenschaftswerte: MU: 12 KL: 13 IN: 11
CH: 10 FF: 11 GE: 10 KO: 12 KK: 10

Primär wird er folgende Zauber gegen die Helden wirken:

- *Ignifaxius / Flammenstrahl FW 10*

- *Zorn der Elemente FW 4*

- *Aerogelo / Atemqual FW 4*

- *Brenne, toter Stoff! FW 7*

- *Corpofrigo / Kälteschock FW 7*

- *Fortifex / Arkane Wand FW 4*

- *Ignisphaero / Feuerball FW 7*

M Weitere, stärkere oder schwächere Zauber können Sie als Meister dazu nehmen, wenn Sie es für den Spannungsbogen und den Anspruch an die Helden als nötig erachten. Mit den genannten Zaubern ist der Mann allerdings bereits gut gerüstet. **M**

Der Mann wird nicht fliehen, da er es als seine Pflicht gegenüber seinem Lehrmeister erachtet, die Helden so lange wie möglich

vom Dorf fern zu halten, um dem Magus genug Vorbereitungszeit zu geben. Er wird deshalb zwischenzeitlich auch mit den Helden reden oder sich unschuldig und verletzt geben, um sie zu überlisten. Ebenfalls schreckt er nicht davor zurück, am Boden liegende niederzuschlagen oder die Pferde von Reitern anzugreifen.

Haben die Helden den Adepten besiegt, wird er freiwillig keine Informationen preisgeben. Er ist nur durch *Einschüchtern* oder *Betören* davon zu überzeugen, etwas über seinen Meister preiszugeben. Allerdings wird er auch so nur zu erzählen wissen, dass es wohl einen Kampf zwischen dem Bürgermeister und dem Magus geben soll.

Nach dem Gespräch können die Helden entscheiden, was sie mit dem Mann anstellen und dann unbehelligt weiter ins Dorf reisen. Was sie dort erwartet, folgt nach der Wegbeschreibung durch den unbekannten Teil des Waldes.

Unbekannter Weg: Wählen die Helden den unbekannten Weg durch den Wald, müssen sie eine weitere Probe auf *Wildnisleben* ablegen, um keine Schäden durch das dichte Unterholz und die stacheligen Büsche davon zu tragen. Misslingt diese Probe, sinkt der Wert der Rüstung und/oder Kleidung, die der Held gerade am Leib trägt um 1W20%. Nach einer Weile findet die Gruppe aber auch auf diesem Weg einen Pfad, der wohl in Richtung des Dorfes zu führen scheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nach gefühlt endloser Zeit tretet ihr aus dem Dickicht aus spitzen Dornen, einsinkendem weichen Boden und hartem Gestrüpp auf einen kleinen Pfad durch den Wald. Obwohl er nicht so gut befestigt ist, wie der auf dem ihr in den Wald gekommen seid, führt er nach eurer Einschätzung zumindest in Richtung des Dorfes.

Aber ihr erkennt auch etwas anderes. Einige 100 Schritt weiter, den Weg entlang, erkennt ihr 2 Umrisse, einen großen, unförmigen und einen kleineren direkt daneben."

M Das Folgende stellt eine Falle des Bürgermeisters für die Helden dar, der genau wie der Magier bereits erfahren hat, dass die Helden mit Wulfen gesprochen haben. Während der Magier befürchtet, dass die Helden sich auf die Seite des Bürgermeisters schlagen, denkt dieser genau andersrum und lässt den Helden hier auflauern. **M**

Diese Schatten stellen sich als ein Kaufmann und sein Karren heraus. Auf diesem Karren sind zum großen Teil Stoffe wie Seide und Baumwolle geladen.

Der Händler erzählt, dass er in ein Dorf gekommen ist, dort aber aufgrund seltsamer Unruhen schnell wieder abgereist ist und hier jetzt eine Rast macht. Leider sind ihm dabei einige der Stoffe gerissen und er bittet die Helden, ihm beim Nähen und Flicken zur Hand zu gehen.

Einem Helden mit einer erfolgreichen Probe auf *Gefahreninstinkt* fällt auf, dass es für einen fahrenden Händler sehr unüblich ist, eine solch kleine Straße anstatt der großen zu nutzen, auf der auch die Helden das Dorf verlassen haben. Spricht er dies an, pfeift der angebliche Kaufmann kurz und schrill und SC-1 vermummte Banditen springen aus den Büschen rund um den Weg. Außerdem greift ihr Rädelsführer zu einem Degen an seiner Hüfte.

Hat keiner der Helden diese Gabe und sie helfen dem Kaufmann, wird dieser unauffällig vor sich hin pfeifen und die Helden können durch eine Probe auf *Sinnesschärfe* Rascheln und leise Schritt hinter sich wahrnehmen oder werden eines ungewöhnlich großen Säbels am Gürtel des „Kaufmannes" gewahr.

Bandit LeP: 29 AT: 13 PA: 9 1W6+3 SP RS: 1 MR: 2 WS: 6 INI: 10+1W6

Genau wie der Adept werden auch diese Banditen unnachgiebig kämpfen, bis sie mehrere Wunden oder nur noch 10 LeP haben. Haben die Helden sie besiegt, werden auch sie nur durch *Überreden* oder *Betören* den Helden verraten, dass sie von einem Mann angeheuert wurden um einer Gruppe aufzulauern. Dieser Mann trug eine Rüstung und einen großen eisenbeschlagenen Hammer am Gürtel.

Die meisten Helden werden hier einen Zusammenhang zwischen der Verletzung von Jucho und diesem Mann ziehen. Haben die Helden diese Verbindung hergestellt, können Sie es auch einem Spieler ermöglichen, sich daran zu erinnern, dass Rowins Lieblingswaffe ein Streithammer war. Die Helden können, wenn sie daran Interesse zeigen, die Stoffe mitnehmen, die der Mann transportierte, diese sind nämlich echt und durchaus wertvoll. Etwa jeweils 2W20 Stein Baumwolle und Seide können die Helden mit sich nehmen. Die Banditen werden ihr Hab und Gut allerdings nicht hergeben.

Durch den längeren Kampf (3 bis 5 Gegner statt einem) und dem beschwerlichen Weg durchs Unterholz kommen die Helden auf beiden Wegen kurz nach der Mittagszeit im Dorf an.

Bereits von Weitem können die Helden dunkle Rauchschwaden aufsteigen sehen, und wildes Tohuwabohu hören. Eventuell kommen ihnen auf den letzten paar hundert Schritt sogar einige aufgeregte Dorfbewohner mit ihrem nötigsten Hab und Gut auf der Schulter entgegen, die aber vorbeilaufen und nicht auf Fragen antworten werden. Der kleine Trampelpfad führt kurz vor dem Dorf wieder auf den Hauptweg, auf dem die Helden das Dorf bereits verlassen haben. Treten sie dann in das Dorf, beginnt der letzte Teil dieses Abenteuers.

5.3 Der Kampf um Muckelheim

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Als ihr in das Dorf tretet, umfängt euch der Gestank von Blut, verbranntem Holz und dem ersten Flux Tod. Aufgeregte Dorfbewohner, zumeist Frauen, Kinder und alte Menschen kommen euch aufgeregt entgegen. Lediglich die tapfersten Männer streben mit Heugabeln und Hämmern bewaffnet zur Dorfmitte, wo sich das Ereignis wohl abspielt.

Ihr hört den typischen Kampfeslärm einer bis auf den Tod ausgefochtenen Schlacht – Klingen klirren, Männer schreien und das Weinen der Kinder eben jener Männer“

Kommen die Helden zum Zentrum des Dorfes, wird sich ihnen ein Bild des Chaos bieten. Die Fassaden einiger Häuser im Zentrum des Dorfes sind beschädigt, in der Wand des Hauses des Bürgermeisters klafft ein Loch. Auf dem Marktplatz selber stehen sich der Magus mit seinem Bruder und Karenjan mit Rowin gegenüber, die sich ein heftiges Duell mit allen Mitteln liefern. Nur einige Schritt weiter kämpfen rund ein halbes Dutzend Soldaten wild gegeneinander, ohne dass man aus der Ferne erkennen könnte, wer zu wem gehört.

Rund um die Kampfszenerie stehen einige Bürger des Dorfes, die sich aber nicht trauen, gegen ein solches Untier zu Felde zu ziehen und auch die Autorität des Bürgermeisters schreckt sie ab. Spätestens jetzt müssen die Helden eine Entscheidung treffen, wie sie sich in dem Konflikt positionieren wollen. Natürlich können die Helden auch einzeln entscheiden und sich nicht mit den anderen Spielern verständigen.

Sollten sich die Helden entscheiden, gar nicht in den Konflikt eingreifen, können Sie

der Gruppe erläutern, dass einer der Dorfbewohner zu den Kämpfenden läuft und dabei entweder von einem verirrten Zauberspruch oder der Klinge eines Kämpfenden getroffen wird. Außerdem können kleine Brandbomben fliegen, die eines der Häuser in Flammen stecken. Spätestens dann sollten die Helden eingreifen.

Da die Gardisten und Soldaten sich auf der einen Seite des Schauplatzes wild bekämpfen, sollte Charakteren, die Ahnung von *Kriegskunst* haben, klar sein, dass sie dort zuerst angreifen müssen. Für den Kampf ist es unerheblich, auf wessen Seite sie eingreifen, beide Parteien haben die gleichen Werte. Aus der Nähe können die Helden die Hälfte der Männer als städtische Gardisten und die andere Hälfte als Handlanger des Magus identifizieren. Durch einen gezielten Schlag können sie die Aufmerksamkeit ihrer Gegner auf sich ziehen.

Kämpfer Anzahl: SC LeP: 34 AT: 14 PA: 12 1W6+5 SP RS: 3 MR: 2 WS: 6 INI: 10+1W6

Dieser Kampf ist zugleich der letzte, den die Helden in Gänze kämpfen müssen, deshalb sollten sie die Helden ruhig motivieren, alles zu geben. Außerdem sind die Kämpfer alle gut ausgebildet und sollten für die meisten Gruppe ernsthafte Gegner darstellen, die einen würdigen Abschluss des (kämpferischen) Geschehens bilden. Erleichterungen durch gutes Rollenspiel (interessante, durchdachte oder originelle Beschreibungen, wie die Gegner umzingelt, eingeschüchtert oder attackiert werden) oder gutes Kampfverhalten sind nicht zwingend, animieren die Spieler aber oft, Kämpfe nicht nur als bloße Würfelabläufe zu sehen.

Wenn Sie es für die Dramaturgie als förderlich sehen, können Sie den Oger oder die Gardisten auch die Bevölkerung oder die Gebäude in Mitleidenschaft ziehen lassen. Während die Helden mit den Handlangern der jeweiligen Seite beschäftigt sind, sollten sie nach einiger Weile im Kampf Jucho im Augenwinkel bemerken, der auf die kämpfenden Köpfe mit erhobenem Schwert zu rennt. Er hat immer noch einen Verband am Kopf und humpelt leicht, scheint aber fest entschlossen, jemanden aus der Gruppe niederzuschlagen, die Helden erkennen aber nicht, wen genau. Kurz, bevor er die Männer erreicht, drehen sich sowohl Karenjan, als auch der Magier in seine Richtung.

<u>Zum Vorlesen oder Nacherzählen:</u>

„Die junge Wache stürmt auf die kämpfende Gruppe zu, als sich der Bürgermeister und der Magier in seine Richtung drehen. Sekunden später sieht es aus, als hinge Juchos Körper in der Luft. Die Brust durchbohrt von Karenjans Schwert auf einer Seite und der Spitze des Stabes des Magus auf der anderen Seite, hängt sein Körper schlaff auf den beiden Klingen, bevor er kurz hustet und herunterrutscht."

Beide Seiten haben somit Blut an ihren Händen, den beiden Männern ist aber ihre Bestürzung über den Tod des jungen Mannes anzusehen. Beide starren noch kurz auf den Leichnam des Jungen, bevor sie noch energischer als vorher auf einander einschlagen.

Haben die Helden die Schergen der einen Seite besiegt, so sehen sie, wie sich der Eremit und Rowin weiterhin gegenseitig schwer zusetzen, während die beiden Hauptakteure nahezu am Ende ihrer Kraft angelangt zu sein scheinen. Für die Helden stellen beide keine ernsthafte Gefahr mehr dar. Sie können sich deshalb, ohne auf die Kampfkraft der einzelnen Seiten achten zu müssen, für eine der Seiten entscheiden und damit die Geschicke des Dorfes bestimmen.

6. Schluss

Ab hier teilt sich die Geschichte ein letztes Mal, die Helden müssen sich nun gemeinsam verständigen, wie sie vorgehen und das Abenteuer zu Ende bringen wollen:

Entscheidung für den Magier:

„[Der Mutigste aus der Gruppe] tritt vor. Gerade, als Karenjan zum Schlag ausholt, hält [er] seinen am Arm fest. Der Bürgermeister dreht sich um, und seine Augen weiten sich, als ihm die blutbefleckte Klinge aus der Hand gleitet. „Aber… ihr… ihr wolltet doch… helfen.“, sind seine letzten Worte, bevor der Magier ihm mit der Spitze seines Stabes in die ungeschützte Brust sticht. Alle Blicke des Dorfes sind auf diese Szene gerichtet, sogar die schreienden Kinder scheinen verstummt zu sein.

Auch Rowins und des Eremiten Blick streifen zu dem Leichnam, der nun neben dem von Jucho zu Boden sinkt. Einen Lidschlag später liegt der Hauptmann der Wache ebenso im Staub. Blut tropft auch von der dünnen Klinge des alten Mannes auf den Boden, ehe er auf die Knie fällt und die Hände faltet. Der Magier holt einen Götzen aus seiner Tasche und legt ihn auf Karenjans Oberkörper. „Das Grauen hat ein Ende, der Kampf ist vorbei!“ ruft der den Menschen zu, die alle noch nicht begriffen zu haben scheinen, was gerade passiert ist.

Einige Momente vergehen, bevor der Magier sich vom Boden erhebt, Karenjans Schwert nimmt und auf [derjenige, der eingegriffen hat] zugeht. Er kniet nieder und reicht dir das Schwert, eine uralte Sitte der Machtübertragung. Keiner im Dorf wagt sich zu rühren, bis sich die alte Frau aus der Masse löst und zum Magier rennt und ihn umarmt. Er drückt sie eng an sich und Tränen steigen ihm in die Augen. „Liebste Sunja, endlich sehen wir uns wieder.“

Entscheidung für den Bürgermeister:

„Karenjan holt aus, schlägt noch einmal gegen den Stab des Magiers, der bereits von vielen Paraden bereits arg in Mitleidenschaft gezogen zu sein scheint. [Der mutigste der Gruppe] tritt vor, nimmt Karenjans Schwert, der verwundert, aber dankbar aufschaut und zerbricht den Stab des Magiers mit einem gezielten Hieb. Ungläubig starrt dieser dich an. Schreck und Angst mischen sich ein letztes Mal in seinen alten Augen, deren letzter Blick Karenjans Dolchklinge in seiner Brust gilt. „Ihr… wieso? Nein… nein, Unheil…“ Auch Rowin und der Eremit blicken zu der Szenerie herüber. Noch ehe einer von euch sprechen kann, fährt Rowins Streithammer nieder und trifft den Bruder des Magiers an der Schläfe. Auch sein letzter Atemzug ist ausgehaucht, er sinkt nur wenige Schritt neben seinem Bruder in den Staub zu euren Füßen.

Keuchend richtet sich Karenjan auf und wendet sich an die Dorfbewohner: „Das Grauen hat ein Ende, der Kampf ist vorbei!“ ruft er durch das ganze Dorf, das immer noch wie versteinert scheint. Die Gardisten sind die ersten, die laut klatschen, kurz darauf stimmt das ganze Dorf mit ein. „Das Dorf ist gerettet“ schallt es auch aus den Mündern der Verängstigtsten und Karenjans Brust ist vor Stolz geschwellt.

Trotzdem bückt er sich, hebt den zerbrochenen Stab des Magiers auf und übereicht ihn [ihm]. Die Menge klatscht auch für euch.“

In beiden Fällen sterben die beiden Köpfe der jeweiligen Partei, Karenjan und Rowin oder der Magier und sein Bruder. Dies bestimmt auch, wie es nun mit den Helden und dem Dorf weitergeht.

Auf jeden Fall werden die Helden sich sehr schwach fühlen und von einigen Dorfbewohnern gestützt und in einzelne

Häuser getragen werden, wo sie in einer mehrtägigen Ruhephase mit intensiver medizinischer Behandlung alle LeP, AsP sowie KaP zurückerhalten.

Danach wird ihnen im Dorf mit großer Ehrerbietung entgegen getreten, die Herren lüften ihren Hut und die Damen machen einen Knicks wenn sie den Weg der Herren kreuzen. Zudem werden die Kinder des Dorfes die Helden andauernd umschwärmen und von ihnen Geschichten hören wollen. In beiden Fällen wurden die Opfer der Entscheidung bereits während des tiefen Schlafes der Gruppe beerdigt und somit sind auch die Sachen, die die Männer getragen haben unwiederbringlich verloren.

Haben die Helden **Karenjan getötet**, werden sie nach ihrer Genesung von einem der Gardisten zum Haus des Bürgermeisters gebeten. Dort wird der Magier hinter dem Schreibtisch auf sie warten, den Kopf verbunden und sein Bruder zu seiner rechten Seite.

Er wird sie begrüßen und sie bitten, mit ihm in die oberen Gemächer zu kommen. Dort bietet er ihnen einen Schnaps an und fragt sie nach ihrem aktuellen Genesungszustand. Er ist erfreut, dass es den Helden wieder besser geht Er steht noch kurz am Fenster und wendet sich dann an die Gruppe, um ihnen einen Vorschlag zu unterbreiten.

Da er weder Interesse noch Kompetenzen für die Führung eines Dorfes mitbringt, und die Helden sich mit ihrem Einsatz und ihrem Herzblut für die Grafschaft aufgeopfert haben, bittet er sie, sich des Dorfes anzunehmen. Sein Bruder würde ihnen zur Seite stehen und es gäbe bestimmt auch eine fähige Dorfbewohner in der Gegend, die sich aufs Haushalten verstünden.

M Die Helden können hier auch auf Wulfen zurückkommen, der sich als zuverlässiger und treuer Gefolgsmann erweisen wird. **M**

Er versichert den Helden, dass die Dorfbewohner sie schätzen würden, da Kampfesgeist und Einsatz im Bornland immer geschätzt werden. Der Magus stellt sich nun den Helden vor, sein Name ist Albin Ilmensen. Die Ilmensens sind eine lange Tradition von Magiern, die seit vielen Generationen in Muckelheim als magische Heiler und Helfer leben und arbeiten. Er bittet die Helden, ihm den Magierstab auszuhändigen, da dieser ein altes Erbstück der Familie ist und er erfahren hat, dass die Helden ihn eingesetzt haben.

Albin lässt den Helden einige Tage Bedenkzeit zur Entscheidung, ob sie das Dorf übernehmen wollen, und bietet ihnen an, sich in der Umgebung umzusehen. Er hat die Wölfe wieder zu normalen Artgenossen gemacht und viele der Tiere wiederbelebt, sodass ein normales Leben und Jagen wieder möglich ist. Wieder im Freien werden die Helden einige Bekannte treffen, zum Beispiel die alte Frau, die erklärt, die Geliebte des Magiers gewesen zu sein, bevor er vertrieben wurde. Da sie aber auch die Schwester des Bürgermeisters war, konnte sie nicht mit ihm gehen und musste im Dorf bleiben. Sie dankt den Helden dafür, sie und ihre alte Liebe wieder zusammengebracht zu haben und übereicht ihnen ihren Bierkrug.

M Dieser Krug ist ein Artefakt, das alle Getränke die darin gefüllt und dann getrunken werden, mit einer wohltuenden Wirkung auf Körper und Geist beseelt. Das erste Mal pro Tag, das aus diesem Krug getrunken wird, erhält derjenige #1 LeP auf seine nächtliche Regeneration. Dieser Zauber wurde schon vor Generationen auf das Objekt gelegt und es gibt wenig Grüne, warum er genau in der Zeit, die er den Helden gehört, aufhören sollte zu wirken. **M**

Ein bis zwei Tage später wird Albin die Helden erneut aufsuchen und sie nach ihrer Entscheidung fragen. Er wird bei einer

Zusage erfreut sein, aber auch eine Absage hinnehmen. An diesem Tag ist Markttag und die Helden können sich mit nahezu allem eindecken und verkaufen, was der aventurische Markt zu bieten hat. Abends finden die Hochzeit des Magiers und seiner Dame statt, das anschließende Fest bildet den Abschluss des Abenteuers.

Haben sich die Helden dagegen entschieden, den **Magier zu töten**, so wird Karenjan auch weiterhin die Macht über das Dorf behalten, und sie mit der Legitimation des Sieges über den Magier sogar noch ausbauen.

Auch in diesem Fall wird ein Gardist die Helden nach einigen Tagen abholen und zum Bürgermeister bringen. Dieser ist ebenfalls an einigen Stellen verbunden und bietet ihnen an, dass sie die Burg Wulfens übernehmen dürfen, dieser habe sich als verlässlich erwiesen und würde nun mit ihm zusammen das Dorf leiten.

Ebenso dürfen sie ein kleines Stück Land um das Anwesen herum behalten, damit sie vielleicht Felder anlegen können. Zudem stellt Karenjan einige Arbeiter in Aussicht, um das Gemäuer wieder herrichten zu lassen. Er erzählt den Helden außerdem von seinem Plan, die alten Bäume der Umgebung abholzen zu lassen, um ihr Holz in die großen Handelsmetropolen Aventuriens zu verkaufen. Er stellt jedem Helden einen Schuldschein über 100 Dukaten aus, um sie rechtmäßig am Verkauf zu beteiligen. Durch eine erfolgreiche *Handeln*-Probe kann der Betrag auf 110 Dukaten gesteigert werden.

Zudem darf sich jeder der Helden eine Rüstung sowie eine Waffe aus dem Bestand der Wachen aussuchen (die Gegenstände sind alle in einem hervorragenden Zustand und sind 110% des eigentlichen Marktpreises wert).

Er hat bei dem Kampf eine Kopfwunde davon getragen und kann sich nicht mehr an den Magierstab erinnern, dementsprechend können die Helden ihn behalten, wenn sie ihn nicht von sich aus abgeben möchten. Bieten sie ihn Karenjan aber an, wird er über ihre Ehrlichkeit hocherfreut sein und ihnen 50 Dukaten für den Stab bieten, auch hier ist es möglich, den Preis mit *Handeln* zu steigern.

Karenjan bittet die Helden, noch einige Tage dazubleiben, um mit ihnen die Rettung des Dorfes zu feiern. Dafür müssen aber erst einige Aufräumarbeiten geschehen, bei denen die Helden aber nicht helfen müssen (tun sie es trotzdem, können sie einige neue Freunde gewinnen, die ihnen bestimmt später hilfreich sein können). In der Zeit können sie sich in der Wildnis umsehen und sogar wieder einige Tiere erspähen, wenn sie auf die Jagd gehen. Da der Magier in dieser Version seine Zauber aber nicht rückgängig gemacht hat, können Sie die Proben zum Jagen erschweren.

Einige Tage später findet dann das erste Mal wieder ein Markt statt, der den Helden alle Ein- und Verkaufsmöglichkeiten bietet, die im Bornland üblich sind. An diesem Abend wird auch das Fest zum Wiederaufbau des Dorfes folgen, das hier den Abschluss des Abenteuers bildet.

<u>Der Lohn der Mühen:</u>

Die Helden sollten zwischen 200 und 300 AP erhalten, abhängig davon, wie viele andere Steigerungen Sie verteilen und wie gut die Spieler die kritischen Situationen im Abenteuer gelöst und ihr Vorgehen durchdacht haben. Die Steigerungen sollten vorzugsweise in Wildnistalenten oder denen, in denen die Helden besonders gute Leistungen gezeigt haben (bei den Rüstungen, dem Förster oder bei der sozialen Interaktion) erfolgen. Die Helden, die sich im Kampf besonders hervorgetan haben, können zudem noch einen Punkt auf ihr Hauptkampftalent erhalten.

Nach dem Abenteuer sollte es den Helden möglich sein, Wissens- und Wildnistalente frei zu steigern, und sich je nach Ausgang entweder Waffenfertigkeiten oder Handwerkstalente anzueignen, wenn Sie mit eingeschränkter Talentsteigerung spielen.

7. Hintergrundinformationen

Im Folgenden sind einige wichtige Charaktere näher beschrieben, auf die die Helden im Laufe des Abenteuers treffen werden. Einiges davon sehen/bemerken die Spieler, andere Informationen bleiben einigen Gruppen komplett verborgen. Am besten nutzen Sie diese kurzen Beschreibungen, um den NPCs ein wenig Leben einzuhauchen und somit die Spielwelt um die Gruppe herum ein wenig bunter zu gestalten. Eigene Ergänzungen können jederzeit erfolgen, diese Tabellen stellen nur eine Übersicht über die Person dar. Die römischen Zahlen in Klammern hinter den Charaktereigenschaften geben die Stufe der schlechten Eigenschaften an, auf die Sie bei Bedarf würfeln können.

Karenjan von Muselken

Eigenschaften	MU: 12 KL: 12 IN: 13 CH: 14 FF: 10 GE: 11 KO: 13 KK: 14
Werte	LeP: 34 GS: 7 RS: 4 INI: 11 MR: 2 AT/PA: 14/9
Alter	43 Jahre
Aussehen	-Gut gebauter Mann -Roter Vollbart, beginnende Glatze -Starke Schultern und Arme -Bierbauch beginnt
Herkunft	Verarmtes Adelsgeschlecht
Beruf	Bürgermeister
Charakter	Arrogant (IX) Hinterhältig (XI) Geldgierig (VII)
Kampf	Schwerter 10 Raufen 4 Stangenwaffen 7
Talente	Selbstbeherrschung 4 Sinnesschärfe 7 Etikette 7 Willenskraft 4 Pflanzenkunde 4 Rechnen 7
Ausrüstung	-Tuchkleidung -Bastardschwert -1W20 Dukaten -Schlüssel (Schrank) -Immer einen Schnaps -Mehrere Ringe und Ketten aus Bein, Silber -Amulett (MR+2)

Karenjan gehört zusammen mit Albin zu den Hauptakteuren des Abenteuers. Er wirbt die Helden an und bringt sie so in Verbindung mit dem Konflikt um die Natur und das Dorf. Aber er ist nicht so aufrichtig zu den Helden, wie er vielleicht hätte sein sollen. Von Geld- und Machtgier getrieben riskiert er sogar das Leben seiner Untergebenen, um seine Interessen durchzusetzen.

Albin Ilmensen

Eigenschaften	MU: 12 KL: 15 IN: 14 CH: 11 FF: 13 GE: 11 KO: 12 KK: 11
Werte	LeP: 26 AsP: 45 GS: 9 INI: 12 MR: 8 RS: 2 AT/PA: 13/8
Alter	67 Jahre
Aussehen	-Hager, gebeugt -Weißer Bart mit Flecken von Braun -Stechende blaue Augen mit Brille -faltiges Gesicht
Herkunft	Lange Tradition von Magiern in der Familie
Beruf	Magus/Heilkundiger
Charakter	Neugierig (VI) Besserwisser (IIX) Misstrauisch (X)
Kampf	Hiebwaffen 7 Dolche 4
Zauber	Auris Nasus 7 Duplicatus 4

	Fulminictus 4 Balsam Salbunde 7 Horriphobus 4
Talente	Sinnesschärfe 4 Verbergen 4 Willenskraft 7 Pflanzenkunde 7 Magiekunde 7 Heilkunde Gift 4
Ausrüstung	-Magierstab (kurz) -Lange Robe -1W20 Silbertaler -Beutel (Kräuter) -Dolch -Brille -Hesinde-Götze

Albin ist Karenjans Gegenspieler, der zuerst von den Helden als Antagonist präsentiert wird. Im Laufe des Abenteuers sollten sie jedoch erkennen, dass weder der Magus noch der Bürgermeister frei von Schuld sind. Trotz seines hohen Alter sollten die Helden Albin als Kämpfer nicht unterschätzen, denn seine astrale Kraft ist ungebrochen und zwar nicht auf Kampf ausgerichtet, aber mit der Unterstützung seiner Leibwache oder seiner Adepten ist er ein gefährlicher Gegner.

Rowin Drulgosch

Eigenschaften	MU: 13 KL: 10 IN: 14 CH: 10 FF: 12 GE: 12 KO: 14 KK: 13
Werte	LeP: 44 GS: 8 INI: 13 MR: 3 RS: 5 AT/PA: 15/10
Alter	39 Jahre
Aussehen	Stattlich gebaut Narbiges Gesicht Fast 2 Meter groß Dunkles Haar Sieht immer miesgelaunt aus
Herkunft	Familie lebt seit langer Zeit in der Gegend, er hat es am weitesten gebracht
Beruf	Hauptmann der Wache
Charakter	Streitsucht (VII) Draufgänger (VIII) Blutdurst (VI)
Kampf	Zweihandhiebw. 10 Schwerter 7 Raufen 7 Hiebwaffen 4
Talente	Körperbeherrsch. 7 Selbstbeherrschung 7 Sinnesschärfe 4 Willenskraft 7
Ausrüstung	Kriegshammer 1W20 Heller Schuppenpanzer Kurzschwert Glücksbringer Proviant Zunderdose Buch über Fechten

Rowin stellt als Hauptmann der Wache den stärksten Kämpfer des Dorfes. Zwar ist er nicht der Klügste, weiß aber seine Männer ins Feld zu führen und schützt das Dorf mit seinem ganzen Herz. Seine griesgrämige Miene täuscht hingegen, Rowin kann durchaus ein freundlicher Geselle sein.

Für die Geschichte sind der Bruder das Magus, Wulfen und die alte Dame Sunja ebenfalls wichtig, allerdings reichen Karenjan, Albin und Rowin um einen Einblick in den Hintergrund des Geschehens zu gewinnen. Die meisten dieser Informationen werden die Helden nicht erhalten und sie bieten lediglich einigen Aufschluss über die Beweggründe der agierenden NPCs.