

# *Schwärende*

---

# *Wunden*

---

Ein Abenteuer für 3-6 Helden mittlerer Erfahrung

Das Abenteuer beginnt in der Wildnis Weidens, was die Helden dort hintrieb ist Sache des Meisters und der Spieler. Eine alte Kräutersammlerin namens Gerda (runzlig, zahnlos, gebeugt, mit großer Kiepe) lädt sie in ein nahes Dorf ein. Hier leben nur knapp fünf Dutzend Menschen in kleinen Holzhütten. Nur ein großes, steinernes Haus ragt hervor, es ist das Gasthaus und Zentrum des Dorfes. Da es Abend wird kommt das Dorf dort zusammen und auch die Helden werden hereingebeten.

*Der Schankraum ist schon überfüllt. Bauern sitzen an den Tischen auf langen Bänken, unterhalten sich lautstark und trinken Bier. Nur drei Leute stechen heraus: Ein Mann mit starker Ausstrahlung in den mittleren Jahren, dessen Holzbein euch erst auf den zweiten Blick auffällt. Zu seiner rechten sitzt ein muskulöser Glatzkopf mit Bullnacken von zwei Schritt Größe. Zu seiner Linken eine zierliche Frau mit blonder Haarmähne. Alle drei tragen Kettenhemden und Waffen. Der Mann in der Mitte winkt euch zu sich. „Nehmt doch Platz, Fremde! Ich geb euch ´ne Runde aus, ihr seht aus als könntet ihr ´nen Humpen brauchen“ Die Leute am Tisch rücken noch enger zusammen sodass ihr euch dazwischen zwängen könnt. „Wir kriegen hier nicht viele Neuigkeiten. Ich bin Waldemar, das sind Hartmann und Arline. Erzählt mal, wer seit ihr und was passiert da draußen in der weiten Welt?“*

Die drei sind „Söldner im Ruhestand“ die hoffen, hier ihren Frieden zu finden. Nur ein Held mit enormer Menschenkenntnis kann erkennen, dass ihre Geschichte erlogen ist. Sie tragen die Waffen angeblich nur, weil aggressive Tiere die Gegend unsicher machen. Sie arbeiten jetzt als Bauern. Sein Bein hat er in der Dämonenschlacht verloren, wo er auch viele Kameraden und Arline ihren Finger verlor. Vom Krieg haben sie die Nase voll, lieber wühlen sie im Dreck, um Nahrung zu bekommen, als noch mal für Fremde Leib und Leben zu riskieren. Erzählen die Helden selbst etwas, hängen alle an ihren Lippen. Da betritt eine junge Frau den Raum. Ihre Kleidung weißt sie als Peraine-Geweihte aus. Sie stellt sich als Peraina vor und erklärt, sie sei auf der Suche nach einem älteren Geweihten, der hier in der Gegend verschwunden sei. Waldemar erhebt sich sofort und führt sie vor die Tür. Als sie zurückkommen ist die junge Frau blass. Arline flüstert den Helden zu, der Geweihte ist schwer erkrankt und seine Leiche sei verbrannt worden (was die Wahrheit ist, der Mann ist an Zorganpocken gestorben, wofür die drei aber verantwortlich waren). Sie heuchelt überaus überzeugend Mitleid. Am Ende werden die Helden gebeten, ein paar Tage im Dorf zu bleiben, da Unwetter drohen. Der Gemeinschaftssaal ist preiswert und sauber. Die Nacht können die Helden in Ruhe verbringen. Am nächsten Tag erwartet der Büttel sie schon im Schankraum.

*„Den zwölfen zum Gruße. Ich bin Timor der Dorfbüttel. Kommt, setzt euch und esst.“ Ihr bekommt Brot und Wurst. „Ich habe eine Bitte an euch. Es geschehen merkwürdige Dinge hier im Dorf. Menschen werden von wilden Tieren angegriffen, Geweihte sterben plötzlich, Leute verschwinden. Ständig passieren Unfälle, bei denen sich Leute üble Verletzungen zuziehen. Ihr seht mir aus, als könntet ihr solche Probleme lösen. Ein paar Leute haben zusammgelegt. Wir können euch 23 Silbertaler geben, das ist viel Geld für uns, außerdem könnt ihr noch andere Sachen haben, Brot und Gemüse. Hauptsächlich werden es euch die Götter danken.“*

Wenn die Helden sich nicht überzeugen lassen den Leuten für den geringen Lohn und aus gutem Willen zu helfen, bittet der Büttel sie wenigstens ein paar Tage zu bleiben um sich das Problem anzusehen. Im Dorf sind tatsächlich auffällig viele Leute verstümmelt: Hier fehlt ein Finger, dort humpelt einer wegen fehlender Zehen auch tödliche Vorfälle hat es schon gegeben. Alle haben eine glaubwürdige Geschichte: Ein Arbeitsunfall mit einer Kuh, eine aggressive Wolfsratte, beim Schnitzen ist das Messer abgerutscht, eine Frau spricht nicht mehr, seit sie eine furchtbar entstellte Leiche im Wald gefunden hat- für sich genommen

keine ungewöhnlichen Vorkommnisse in Aventurien, die Masse ist aber tatsächlich ungewöhnlich. Über die aggressiven Tiere weiß angeblich keiner mehr, als dass sie furchtbar entstellte Leichen hinterlassen, die oft nicht ganz gefressen werden. Manche schwören Stein und Bein schon von normalen Ratten grundlos angegriffen worden zu sein. Der letzte von insgesamt sechs tödlichen Angriffen war vor drei Tagen auf einer Lichtung in der Nähe. Die Leiche wurde schon begraben, Spuren werden die Helden kaum finden, da es seit dem geregnet hat. Auch ein wandernder Aves-Geweiheter zählt zu den Opfern. Die Vorfälle begannen einige Tage bevor die drei Söldner ins Dorf einzogen, wo sie zumindest gegen die Tiere in näherer Umgebung etwas tun konnten. Im nahen Wald Holz zu schlagen ist gefährlich. Viele im Dorf zweifeln mittlerweile an der Gnade der Götter oder meinen, irgendetwas habe ihren Zorn erregt, doch alle Opfergaben helfen nichts. Viele geben auch einer Hexe die Schuld. Irgendwann wird Waldemar zu ihnen stoßen.

*„Na sucht ihr den Quell des Übels? Das haben wir, das heißt ich, Arline und Hartmann auch schon versucht. Ich glaube kaum, dass ihr mehr Glück habt. Aber wisst ihr was? Wenn doch bekommt ihr was von der Beute, die ich nach der Dämonenschlacht gemacht habe.“ Er klopf (Held) auf die Schulter und geht.*

Als die Praiosscheibe sich senkt kommen wieder alle im Gasthaus zusammen. Ein Bauer hat beim Holzhacken zwei Finger der linken Hand verloren und sitzt apathisch und blass auf seiner Bank. Die Stimmung ist deutlich gedrückt. Der Büttel kommt zu den Helden, um zu fragen, was sie herausgefunden haben.

*Da kommt eine Bäuerin hereingestürmt und brüllt: „Zu den Waffen, sie fressen unsere Vorräte und die Kinder, tut doch was!“ Alle springen auf, einige schauen vorsichtig durch die Tür. „Ratten!“, keucht einer entsetzt. Zögerlich verlassen viele das Gebäude, um Waffen zu holen.*

Die Ratten sind äußerst aggressiv und greifen die Bauern sofort an. Einige schaffen es, Dreschflügel und Knüppel aus ihren Hütten zu holen. Es beginnt zu gewittern. Die Helden werden unwillkürlich in das Gefecht hineingezogen. Es handelt sich um ein riesiges Rudel aus mehreren hundert Tieren, sowohl Haus-, als auch Sumpf- und Wolfsratten sind darunter. Um zu erkennen, dass dieses Verhalten unnatürlich ist bedarf es nur Tierkunde-3. In dieser Menge können Ratten durchaus gefährlich werden, noch dazu weil sie Krankheiten übertragen können.

Ratten: INI 9+W6 PA0 LeP4 RS1 KO9 GS 4 AuP 20 MR 0

Biss: DK: H AT 5 TP 1W-3

Gezielter Angriff (SP statt TP) sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Wolfsratten: LeP 6 TP 1W-2

Sumpfratte: AT 6

Mit einer Ge- Probe kann eine Ratte zertrampelt werden (TP wie Raufen)

Die mitkämpfenden Bauern und Söldner können beim auswürfeln ruhig ignoriert werden. Der Kampf sollte einige KR lang dauern, ehe die letzte Ratte erschlagen ist. Die Tiere wurden mit der Liturgie Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes gerufen und gelenkt, daher bringen analysierende Zauber und Liturgien nichts zu Tage. Nach dem Kampf kommt auch die junge Geweihte aus dem Haus, um die Verletzten zu versorgen, es sind sogar zwei Tote zu beklagen.

*Irgendwo ruft ein Dorfbewohner: „So schlimm war es noch nie, die Fremden müssen schuld sein!“ Dies scheint für die anderen Dorfbewohnern plausibel zu klingen beginnen sie doch, auf euch und die Geweihte zuzukommen, Sensen, Dreschflegel und Knüppel bereit. Da schieben sich die drei Söldner vor euch. „Halt, wir wollen vernünftig sein! Lynchmord ist den Göttern kaum wohlgefällig!“, ruft Waldemar. An seinem Streitkolben kleben Blut und graue Haare, womit er ein furchterregendes Bild ergibt. Respektvoll halten die Bauern inne. „Ein Gottesurteil soll entscheiden!“*

Die Söldner reichen den Helden und der Geweihten ihre Dolche. Waldemar gibt die Anweisung sich damit in den Arm zu schneiden (bei 3 TP ist er zufrieden) Beim Schuldigen, so sagt er, wird sich die Wunde nicht schließen, da Kor die Waffen gesegnet habe. Der Dolch der Geweihten aber ist mit einem Waffenfluch des Namenlosen belegt, der nicht heilende Wunden verursacht. Die Wunden werden verbunden und alle unter Beobachtung gestellt. Peraina wird von Sektierern des Namenlosen bewacht, damit sie sich nicht durch Liturgien heilen kann. Die Helden sollten bei der nächtlichen Regeneration so viel heilen, dass Ansätze der Heilung sichtbar werden, dann sind die Söldner zufrieden. Nachdem allen Beteiligten des Götterurteils die Verbände abgenommen wurden, wird scheinbar Perainas Schuld offenbar.

*„Hexe!“, ruft einer und erhält sofort Unterstützung. Zornig rücken die Bauern vor, nur um erneut von den Söldnern aufgehalten zu werden. „Haltet ein! Erst müssen wir weiter nach Beweisen suchen, nur die Inquisition kann eine Hexe verurteilen und die wird sich kaum mit einem von ehemaligen Söldnern durchgeführtem Götterurteil zufrieden geben. Lasst sie uns in den Keller sperren, wo sie keinen Schaden mehr anrichten kann und einen Boten in die nächste Stadt schicken!“*

Missmutig geben die Bauern dem respektierten Mann nach. Peraina wird in einen leeren Lagerraum des überraschend weitläufigen Keller gesperrt, der noch aus der Priesterkaiserzeit stammt, wie der Wirt stolz zu berichten weiß. Waldemar bittet die Helden Perainas Sachen zu durchsuchen, während er und seine Kameraden für Ruhe sorgen. Die Helden können unter dem Bett der Geweihten eine Tasche mit Kräutern, Ersatzkleidung und Blutverschmierten Handschuhen finden (nicht allzu ungewöhnlich für eine Peraine-Geweihte, die ja Heilkunst praktiziert. Zwischen der strohgefüllten Matratze aber finden sich ein aus Ästen geformtes und mit Rattenschwänzen umwickeltes Pentagramm und ein Brief (siehe Anhang). Das nur die wenigsten Bauern lesen können dürfte den Helden auffallen, aber nur Magiern, dass die Ratten nichts Magisches und Dämonisches an sich hatten. Kann keiner der Helden lesen, so liest Waldemar den Brief vor. Diese Nachricht löst Bestürzung unter den Dorfbewohnern aus, galt die weise vom Wald doch als gute, wenn auch eigenbrötlerische Heilerin. Waldemar bittet die Helden, sie gefangen zu nehmen oder, wenn nötig, zu töten, damit sie keinen Schaden mehr anrichten kann. Er selbst und seine Kameraden wollen so lange das Dorf beschützen. In Wahrheit wollen die drei die Helden loswerden, um die Geweihte dem Namenlosen zu Ehren töten zu können, die Weise vom Wald durch die Hand der Helden vernichten, die sie schon länger im Verdacht hatte (ihr Unmut den beliebten Söldnern gegenüber war bekannt, so wirkt auch der Brief glaubhafter) und Zeit gewinnen, um die Aufnahme dieser praktischen Werkzeuge in ihre Sekte zu initiieren. Darum lassen sie sich auch kaum auf eine Diskussion ein, sie argumentieren lediglich, dass die Dorfbewohner ihnen noch nicht trauen. Die weise vom Wald hat ihre Hütte im nahen Wald, allerdings ist es im Wald ein ganzes Stück, einen Tag werden die Helden hin und zurück brauchen. Arline folgt ihnen heimlich, was ihr dank ihrer Erfahrung als Späherin und ihrer Ortskenntnis gut gelingen sollte. Unterwegs zieht wieder ein Gewitter auf, mittels Wettervorhersage+3 und Widnisleben+5 lässt sich schnell ein geeigneter Unterstand errichten.

*Ihr folgt dem matschigen Waldpfad. Da erblickt ihr eine kleine, windschiefe Hütte. Hier muss die weise vom Wald leben. Als ihr euch nähert, ertönt ein aggressives Grunzen und hinter der Hütte kommt ein Wildschweinrudel hervorgestürmt! Nur das weiße ist in ihren Augen zu sehen und sie haben Schaum vor dem Maul. Ohne zu zögern gehen sie zum Angriff über. Arline hat die Schweine mittels namenloser Raserei in Wahn versetzt. Sie kämpfen bis zum Tod und parieren nicht, was (Tierkunde+/-0) unnatürlich ist.*

1W3+3 wahnsinnige Wildschweine  
INI8+W6 PA6 LeP46 RS2 Ko13 Gs10 AuP60 MR0/6  
Rammangriff/Biss DKH AT13 TP1W+6

Dieser Angriff dient einerseits dazu, die Helden von der Schuld der Weisen zu überzeugen, andererseits soll diese glauben, die natürliche Ordnung habe etwas gegen die Helden. Die Alte ist tatsächlich eine Hexe (wenn auch keine böswillige) und kommt aus der Hütte gestürmt. Mit den Worten „Ihr seid also auch Schergen dieses Söldnerpacks geworden? Haben diese Feiglinge nicht den Mut, selbst herzukommen? Euch werde ich lehren!“ greift sie die Helden an. Mit Krähenruf (12/14/14 11) hetzt sie Raubvögel auf die Helden und lässt mittels Radau (12/14/11 9) ihren Wanderstab auf die Helden einprügeln. Blind vor Wut merkt sie anfangs nicht, dass sie gegen eine Heldengruppe kaum eine Chance hat. Im sterben wünscht sie den Helden Pech an den Hals und zwar permanent, bis die Söldner tot sind. Die Helden erhalten alle die Nachteile Pechmagnet und Tollpatsch, außerdem sind ihre Proben um 1 (jeder Wurf bei Talenten) erschwert. So hofft die Hexe noch im Tod die Bauern retten zu können. Auf dem Rückweg kann sich der Fluch schon bemerkbar machen: Äste fallen auf die Helden, in einem Sturm bricht das Lager auseinander die Helden verlaufen sich etc.

*Waldemar empfängt euch im Dorf. „Ich nehme an, sie ist tot?“, fragt er traurig. (Antwort) „Dann ist es wenigstens vorbei. Heute Nacht hat jemand den Wächter vor der Zelle der kleinen Hexe niedergeschlagen und ihr die Kehle durchgeschnitten. Zum Glück war unser Bote noch nicht unterwegs. So können wir die Sache vielleicht vertuschen und endlich Frieden finden. Kommt, es gibt euch zu Ehren ein Festmahl, Lamm mit Pilzsoße“*

Tatsächlich wird zur Feier des Tages Braten im Gasthaus aufgetragen, Waldemar hatte im Gegensatz zu den Bauern vollstes Vertrauen in die Helden. Die Soße aber enthält eine besondere Zutat: Rattenpilze, die Arline gesammelt hat und die dank der Ausbreitung der Sekte im Dorf in der Gegend prächtig gedeihen. Jeder Held muss eine KI und eine In- Probe bestehen, um der Wirkung zu entgehen. Hier kann auch der Nachteil Pechmagnet zum tragen kommen und eine gelungene Probe als ungültig erklärt werden. Mindestens ein Held sollte aber widerstehen. Ansonsten zweifeln die Helden alle ihre alten Werte an und geraten in Gefahr endgültig Werkzeuge des Namenlosen zu werden. Die Bauern jedenfalls haben kaum eine Chance, da ihre entsprechenden Werte niedrig sind. Einzig Timor der Büttel bleibt bei klarem Verstand.

*Waldemar stellt sich auf einen Tisch. „Meine Freunde, dank der Fremden ist das Unheil abgewandt. Wieder waren es Menschen, nicht Götter die die Rettung vor der Dämonenmacht brachten. Doch sind die Götter wirklich zu schwach uns zu schützen? Oder zu gleichgültig? Ist da wirklich keiner, der uns zu helfen vermag? Seht: Die Schwachen versagen, die starken herrschen, ist das so weil die Götter nichts tun oder weil sie nur den Starken helfen? Macht der richtige Gott uns stark? Und sollen wir dann die anderen, schwachen Götter verehren? Seht uns die wir in der Dämonenschlacht die ganze Welt gerettet haben vor den üblen Dämonen, weil die Götter unsere Kameraden nicht retteten und uns verstümmelt an Leib und Seele im Stich ließen! Wir sind eure angesehensten Nachbarn, die stärksten an Leib und Seele*

*und warum? Wer gibt uns diese Kraft? Wir selbst oder jemand anderes, jemand der genau wie wir verraten wurde. Der Stärkste, der wahre Fürst! Einige von euch kennen ihn schon und wollen uns helfen ihm seinen Thron zurückzugeben. Ihr anderen, denkt genau nach über meine Worte“ Er springt wieder vom Tisch. Sein Holzbein verursacht ein störendes Geräusch in der Stille, in der alle versonnen über das gesagte nachdenken.*

Selbst fromme, willensstarke und gleichgültige Helden könnten dank des Rattenpilzes in den Bann der Rede geschlagen werden. Vorerst wären sie zu kaum eines klaren Gedankens mehr fähig. Nur eine längere Diskussion mit ihren Freunden (evtl. vergleichende Überzeugungsproben mit vorbereitender Philosophie- oder Götter/Kulte- Probe kann vorübergehend helfen). Timor wird nach so einer Diskussion die Helden aufsuchen, entweder alle oder nur die Partei, die gegen Waldemars ketzerische Worte war. Vielleicht dauert es auch einige Zeit, bis den Helden die Tragweite der Worte auffällt, je länger sie brauchen, desto schwieriger werden auch die Proben. Der Büttel wird wiederum versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen. Er glaubt allerdings, die Söldner stünden im Dienste eines potentiellen Thronräubers, der die Macht in Weiden an sich reißen will. Manchmal verlassen die Söldner das Dorf Richtung Wald und kommen erst am Abend wieder (in Wahrheit um Rattenpilze zu suchen). Timor vermutet, dass sie bei diesen Gelegenheiten ihren Herrn treffen und bittet die Helden die drei beim nächsten Mal zu verfolgen. Nur ein Teil soll bei ihm bleiben und das Dorf im Auge behalten (vor allem schlechte Schleicher). Im Folgenden wird aufgeführt, was die Helden im Wald bzw. im Dorf erleben.

Im **Wald** werden die Helden schon frühzeitig von Arline entdeckt, die aufmerksam ist und scharfe Sinne hat, zu denen noch das derzeitige Pech der Helden kommt. Dies hat zwei Dinge zur Folge: Erstens wissen die Söldner, dass sie die Helden bis zu deren Aufnahme noch etwas bearbeitet werden müssen, zweitens dass sie eine Zeremonie durchführen können, ohne dass diese stören, wenn sie sie in die Irre führen und abhängen. Die drei führen die Helden zunächst weit weg, wobei sie einen raschen Schritt vorlegen (KO-Proben, ob die Helden mitkommen), dann verschwinden sie plötzlich. Die Helden können aber leicht eine (falsche) Spur aufnehmen (Fährtsuche+/-0). Auf dem Weg stoßen die Helden auf einen breiten Wildbach, der durch die Regenfälle der letzten Tage stark angeschwollen ist und müssen ihn mit Athletik+4 überspringen. Bei versagen landet der Held im Wasser und muss W6 SP wegen der Steine im Bett hinnehmen, außerdem muss er eine Schwimmen-Probe ablegen um Ufer zu fassen, bei deren Misslingen W3 SP hinzukommen. Natürlich können sich die Helden auch mit Seilen u.ä. gegenseitig helfen, zu viel Zeit sollten sie aber nicht verlieren, sonst ist die Spur nicht mehr frisch. An einer anderen Stelle müssen sie über einige Felsen klettern. Immer wieder sollte die Fährtsuchen-Probe erneuert werden, verlieren die Helden einmal die Spur, so finden sie sie auf wundersame weiße wieder. Auch hier sind die glücklosen Helden von fallenden Ästen, kleinen Erdlöchern in denen man sich den Fuß verstauchen kann und dem schlechten Wetter bedroht.

*Da entdeckt ihr einen Pilz, schön und appetitlich sieht er aus, obwohl keiner von euch ihn erkennt. Er übt eine merkwürdige Anziehungskraft auf euch aus und als ihr ihn unwillkürlich erntet, entdeckt ihr merkwürdige purpurne Punkte an den Lamellen.*

Am Ende des weiten Weges steht eine Köhlerhütte. Die Helden werden im innern eine Köhlerfamilie vorfinden, die von Söldnern und Fürsten nichts weiß. Ab hier verwischt Arline ihre Spuren, sodass sie nur mit einer Fährtsuche+12 wiederzufinden wären und geht nach Hause. Die Köhler, wirklich unschuldige, anständige Leute halten auch das traviagefällige Gastrecht und bitten die Helden doch die regnerische Nacht hierzubleiben und ein bescheidenes Mahl mit ihnen zu teilen. So kommen die Helden erst am folgenden Abend zurück ins Dorf.

Die **anderen Helden** erleben eine Veränderung unter den Bauern. Alle sind nachdenklich und tuscheln ständig. Sie spielen alle mit dem Gedanken, sich Waldemar anzuschließen. Timor indessen will herausfinden, was mit der Peraine-Geweihten passiert ist. Der Wächter, ein normaler Bauer, hat eine Beule am Kopf und erklärt, er sei von einer düsteren Gestalt niedergeschlagen worden, die er nicht erkennen konnte. Es war dunkel und ging zu schnell. Die Tür ist sehr massiv und wurde mit Dietrichen oder dem Schlüssel geöffnet, den Waldemar zur Sicherheit aber bei sich trug, der hat aber ein (falsches) Alibi, das ihm Anhänger unter den Bauern verschaffen. Nach diesen hat er mit ihnen am Dorfrand Wache gestanden, falls noch mehr Tiere kommen. Die Leiche selbst, die noch im Kellerraum liegt und verbrannt werden soll weißt eine durchschnittene Kehle und bei genauerem hinsehen (Sinnesschärfe) Fesselspuren auf, obwohl sie (KL-Probe, erleichtert durch Gutes bzw. Eidetisches Gedächtnis) vor dem einsperren gar nicht gefesselt wurde. Ihr Gesicht ist zu einer Maske des Schreckens erstarrt. In der Zelle findet sich (Anatomie oder Heilkunde (Wunden) zu wenig Blut, als dass sie hier ermordet worden sein könnte. Nur einem besonders scharfäugigem Helden (Sinnesschärfe+12) fallen kleine Blutspuren zwischen den steinernen Bodenplatten auf, die (Fährtsuchen) darauf hindeuten, dass die Leiche post mortem in die provisorische Zelle geschleift und die Spuren danach beseitigt wurden. Mehr ist nicht zu finden, niemand will etwas Verdächtiges gesehen haben. Nachts wird ein Held (der mit dem höchsten Sinnesschärfe-Wert) von einem rumpeln und unterdrücktem Fluchen im Schankraum wach. Er kann kurz eine schemenhafte Gestalt erkennen, die auf die Kellertreppe zustrebt. Mitten in der Nacht ist das verdächtig, also sollte der Held entweder allein oder mit den anderen die Verfolgung aufnehmen.

*Im großen Hauptraum des Kellers scheint sich das halbe Dorf heimlich versammelt zu haben. Alle haben sie Kapuzen von dreckigen Mänteln und Umhängen hochgeschlagen. Nur eine Gestalt sticht deutlich heraus: eine Person von mittlerer Größe steht vor allen. Ihr bodenlanger Mantel ist purpurn und sie trägt eine goldene Maske. Ihr hört vielstimmiges Wispern aus den Mündern der Anwesenden: „Purpurner, wir preisen dich! Gib uns die Macht, dir Macht zu geben! Gib uns die List unsere Feinde zu täuschen, die Stärke sie zu zerschlagen! Herr der Ratten wir loben dich! Verratener Gott wir sind deine Diener!“ Wortlos weißt der Priester auf einen der Vermummten, der tritt vor und legt seine Hand auf eine Kiste, ergreift mit der anderen ein Beil und hackt sich nach kurzem Zögern mit dem Ruf: „Zur Ehre des Namenlosen!“ zwei Finger ab!*

Die Zeremonie wird nun nicht mehr lange dauern. Die Helden sollten mit Schleichen- und Sich-Verstecken-Proben verhindern, entdeckt zu werden, ansonsten werden sie von einigen Bauern gejagt und müssen in den Wald fliehen, wo sie die anderen Helden treffen. Gelingt das so werden erst die Söldner, dann die Helden am Abend im Dorf eintreffen. Erstere haben durch dieses geschickte Manöver ein glaubhaftes Alibi für die Zeremonie. Suchen die Helden den Bauern mit der frischen Verstümmelung, so wird der zunächst alles leugnen und auf einen Unfall beim Holzhacken schieben, er kennt aber auch niemanden in der Sekte, da immer alle vermummt waren. Nur erneutes Nachbohren bringt ihn dazu, den zu benennen, der ihn rekrutiert hat: Oswald, ein andere Bauer, für diese Information sollte aber schon eine Überzeugen(Verhör)-Probe gelingen. Timor wird auf die Geschichte der Helden erschrocken reagieren und empfehlen, sich unauffällig zu verhalten, da die Aufmerksamkeit der Sekte sicher auf ihnen ruht. Er will auf den Rest der Helden warten. Timor geht, als sie wiederkommen zu den Söldnern, die er für unschuldig hält, da zu diesem Kult ja Verstümmelung voraussetzen scheint und Hartmann ja unversehrt ist und die Söldner während der Zeremonie gar nicht im Dorf waren. Er will sie als Verbündete, die dringend nötig wären. Die drei wirken auch ehrlich erschrocken. Waldemar behauptet, dies würde seinem Fürsten gar nicht gefallen auf seinem rechtmäßigen Land und sind die gleichgültigen

zwölf Götter nicht schon schlimm genug? Muss es auch noch das personifizierte Böse sein, dass die Bauern hier verehren? Waldemar meint in der Gruppe wären sie stark genug, um sicher in die nächste Stadt zu gehen und dort die Inquisition zu informieren. Vorher sollten sie sich aufteilen und unauffällig ihre Sachen holen. Auf eine Diskussion lässt er sich nicht ein, es könnten ja Sektierer mitbekommen. Timor, der mit der Situation sichtlich überfordert war, stimmt zu und geht sofort los. Auch die Helden sollten nun im Gasthaus ihre letzten Sachen aufsammeln. Da kommt Timor hereingestürmt und greift die Helden ansatzlos an. Er wurde mittels der Liturgie Des einen verlockende Sphärenklänge zur identitätslosen Kampfmaschine gemacht und kämpft bis zum Tod.

wahnsinniger Timor

LeP33 RS 2 Ko 13Gs8 AuP 35 MR4

DKS INI 1W+11 AT14 PA12 TP1W+5

Wuchtschlag

*Ihr hört Lärm von draußen, die Stimmen vieler Leute. Da kommen die drei Söldner herein. „Sie haben uns erwischt! Timor hat zu ihnen gehört und uns verraten! Wir müssen in den Keller, wo sie ihre Übermacht nicht ausnützen können!“ Sofort stürmen die Söldner in den Keller, draußen seht ihr durch die Tür einen Mob mit Kapuzenmänteln anrücken. Es sind Dutzende und alle tragen Fackeln, Mistgabeln, Sensen oder Beile. Zu viele, um sie zu besiegen, zumindest auf offenem Gelände. (die Helden müssen praktisch gehen) Im Hauptraum warten schon die Söldner. „Die Fremden sind durchgedreht, haben erst die weise vom Wald und dann den beliebten Dorfbüttel Timor erschlagen. Zum Glück konnten wir sie im Keller in die Ecke drängen und zur Strecke bringen. Zu schade, dass ihr unsere Organisation zu früh entdeckt habt- ihr hättet wertvolle Verbündete werden können. Tja, da haben alle Anwesenden Pech gehabt“ Die drei blockieren den Eingang und rücken gegen euch vor.*

Waldemar

INI 14+W6 LeP 36 RS 4 (Kettenhemd) Ko 13 Gs 4 AuP 40 MR 6 KaP 38

Steitkolben und Schild DK N AT 15 PA 19 TP 1W+4

Rüstungsgewöhnung I, Formation, Schildkampf II, Wuchtschlag, Niederwerfen

Hartmann

INI13+W6 LeP 40 RS 4 (Kettenhemd) Ko 15 Gs 8 AuP 40 MR 4

Ochsenherde und Schild: DK N AT 15 PA17 TP 3W+3

Rüstungsgewöhnung I, Formation, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Schildspalter

Arline

INI 15+W6 LeP 32 RS 4 (Kettenhemd) Ko13 GS 8 AuP 34 MR 8

Streitaxt und Schild DK N AT 14 PA 17 TP 1W+4

Kurzbogen: FK 17 TP 1W+4

Rüstungsgewöhnung I, Formation, Schildkampf I, Scharfschütze, Finte

Die drei sind perfekt eingespielt, können in Formation kämpfen oder die Männer decken Arline, die mit dem Bogen schießt. Waldemar kann mittels der Liturgie Pech und Schwefel (LKW 9, 14/13/15) die Helden mit purpurnen Blitzen eindecken und so 3W+LKP\* SP anrichten, er kann sie entweder gegen einen richten oder aufgestuft gegen alle. Sind die drei als Gegner nicht schwer genug, können noch ein paar Bauern der Sekte eingreifen. Sobald alle drei tot sind endet auch der Fluch der Hexe und auch die Sektierer ziehen sich zurück.

Die Helden erhalten 250 AP und besondere Erfahrungen auf ein Kampftalent, Götter/Kulte und ein weiteres, häufig benutztes Talent oder Zauber. Da sie unmöglich alle Sektierer im Dorf enttarnen können mögen in einem zukünftigen Abenteuer aber Anschläge auf sie verübt werden. Da sie über keine Beweise verfügen, sollten sie die Gegend schnellstmöglich verlassen.

## **Anhang**

Der Brief

*Meine Schülerin,*

*jetzt werden wir sie endlich aus unserem Gebiet vertreiben.*

*Nimm nur das Pentagramm verstecke es unter diesen Narren und rufe Mishkarah im Stillen an. Bleibe und sieh, wie die Herrin der Seuchen Unheil bringt, um es mir zu berichten und hinterlasse den überlebenden dieser verdammten Bauern dies:*

*Geht fort, ich dulde euch nicht mehr hier! Als ihr diesen Störenfrieden Unterschlupf gewährt habt, habt ihr meine Gnade verwirkt! Geht, oder ich werde auch den Letzten von euch töten!*

*Die Weise vom Wald*