

Der unbarmherzige Jäger

Ein Kurzabenteuer für 3-5 erfahrene Helden

Von
Philipp Wendler

Mit Anmerkungen, Kommentaren und Vorschlägen von
Patrick Reed und Daniel Simon Richter

Das Abenteuer im Überblick

Eine reißende Bestie geht in Wolfsgrund um und Ritter *Hartmann* ruft zur Jagd. Eine grandiose Belohnung winkt demjenigen, der es vollbringt die mordende Bestie zur Strecke zu bringen.

In *Wolfsgrund*, einem kleinen, abgelegenen Tal im Osten Altentrallops angekommen, sehen sich die Helden aber bald mit der Blutlust des Ungeheuers konfrontiert, die selbst vor Geweihten der Zwölf nicht halt macht. Nun gilt es heraus zu finden, wer hinter den Bluttaten steckt, doch dann werden die Jäger selbst zu Gejagten...

Was bisher geschah

Ritter Hartmann schlich, wie ungezählte Male zuvor, durch das dichte Unterholz des Waldes. In den langen Jahren, die er nun schon im Wolfsgrund lebte hatte er buchstäblich jedes Tier erjagt, das in jenem Teil der Welt zu finden war. Er hatte Hirsche und Rehe, Füchse und Eber, Wölfe und sogar einen Königsadler erlegt. Doch mit seiner derzeitigen Beute war es gänzlich anders bestellt. Er hörte das panische Atmen, roch den Angstschweiß während er sich lautlos seinem Opfer näherte. Seine Beute stand in der Mitte der Lichtung und hielt einen Moment inne, um zu Atem zu kommen. Der Jäger beschloss die Sache hier und jetzt zu Ende zu bringen, doch sollte sein Opfer erkennen, wer es die ganze Zeit über durch das Gehölz gehetzt hatte. Hartmann trat auf die Lichtung. Sein Opfer zuckte erschrocken zusammen und erkannte den Jäger im fahlen Licht des vollen es Madamals: „Ihr seit`s Herr. Beinahe hätt` ich mich doch gar zu Tode erschrocken. Ich habe mich im dunklen Walde verloren und finde den väterlichen Hof nimmer ...“

Als der Junker von Wolfsgrund in jener Nacht des Milchbauern Tochter zur Strecke brachte, unterschrieb er mit dem Blute der Unschuldigen einen Pakt mit dem unbarmherzigen Jäger Nagrach. Der finstere Erzdämon verlieh dem Ritter die Gabe und den Fluch der Lykanthropie. Zwei Monde lang bereiste Hartmann das Weidener Land, getrieben von seiner unstillbaren Jagdlust, doch nie fand er ein Opfer, dass seiner Wildheit gewachsen war.

So kehrte der Enttäuschte auf seine Burg im Wolfsgrund zurück.

Nach weiteren quälenden Wochen - von unbefriedigenden Jagden - reifte in Hartmann ein Plan: Wäre es nicht viel einfacher wackere Helden und tüchtige Jäger an die Burg zu rufen, anstatt sich selbst auf die mühsame Reise zu begeben, um einen würdigen Gegner zu finden? Einer der ersten, die dem Aufruf folgten, war der Firun-Geweihte Bäromar, ein erfahrener Jäger aus der Heldentrutz. Schnell erriet der Priester, welch ein Untier die zahlreichen Menschen gerissen hatte. Er beschaffte sich silberne Waffen, denen man nachsagt, sie seinen die einzigen, die Werwölfe töten könnten und machte sich selbst auf die Jagd. An dem Tage,

an dem die Helden des Aushanges Ritter Hartmanns gewahr werden, beschließt jener, den Bemühungen des Geweihten ein Ende zu setzen ...

Abkürzungen

Um Platz zu sparen haben wir folgende Abkürzungen verwendet:

MFF = Mit flinken Fingern, aus der Box **Schwerter und Helden**

AH = Aventurische Helden, aus der Box **Schwerter und Helden**

ZBA = Zoo-Botanica Aventurica

MGS = Mit Geistermacht und Sphärenkraft, aus der Box **Zauberei und Hexenwerk**

DK = Unter der Dämonenkrone aus der Box **Borbarads Erben**

Kapitel 1 „Der Weg ins Abenteuer“

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Helden auf den Aushang des Herren vom Wolfsgrund aufmerksam werden. Wo das geschieht bleibt Ihnen überlassen, denn Sie wissen am besten, wo sich die Gruppe gerade aufhält. Günstig wäre eine Stadt oder ein Dorf, nicht allzu weit entfernt vom abgelegenen und verlassen liegenden Wolfsgrund.

Trallop, die Hauptstadt der Weidener Lande, böte sich wegen ihrer Lage und der zahlreichen Verdienstmöglichkeiten an, die es dort für Helden gibt. Natürlich spricht aber auch nichts dagegen, dass die Recken in einem kleinen Weiler, oder Dörfchen auf das bedruckte Stück Papier stoßen. Der Aufruf findet sich als Kopiervorlage in den **Anhängen** (siehe auch **Fantholi 29**).

Sollte die materielle Belohnung (und der Ruhm, den eine solche Tat mit sich bringt) nicht ausreichen, so wird die wundersame Bitte des sterbenden Geweihten Bäromar (siehe unten) sicherlich Motivation genug sein, die Reise zu wagen.

Sollten die Helden in Weiden schon wohl gelitten sein und einige hohe Adlige des Herzogtums kennen, so kann alternativ auch der Wehrvogt Altentrallops (so heißt nicht nur der Stadtteil der Herzogenstadt, sonder auch die östlich Trallops liegende Baronie in der der Wolfsgrund liegt), Pagol von Löwenhaupt die Helden anheuern.

Der Großonkel der Herzogin ist ein schon über 80 Götterläufe zählender Recke, der noch immer das Schwert zu schwingen vermag (so kann er auch gerne andeuten, dass er am liebsten selber gehen würde um das Untier zur Strecke zu bringen, seine Pflichten ihn aber davon abhalten) und ein enger Vertrauter Walpurgas von Weiden ist.

Zur Planung der anschließenden Reise können sie den beigelegten Plan, oder die Karte aus dem Heft „**Das Herzogtum Weiden**“ verwenden. Zur Ausgestaltung der Reise sei selbige Publikation empfohlen, aber auch die Weidener Internet Seite (<http://www.herzogtum-weiden.de>) bietet viele Informationen, die hilfreich sein könnten.

Begegnungen am Wegesrand

❖ Der heilige Auftrag:

Am Abend des Aufbruchs der Helden erscheint ihnen die geisterhafte Gestalt des Firun-Geweihten Bäromar. Ob der sterbende Geweihte in der Wildnis oder in einem geschützten Herbergenzimmer zu den Helden spricht, spielt keine Rolle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendetwas liegt in der Luft. Deutlich spürt ihr, wie sich die kleinen Härchen auf Armen und Nacken aufstellen. Alles ist so ... ruhig. Plötzlich fühlt sich die Luft an wie in der Morgenkälte, wenn die Nebel aus den Auen steigen und es scheint als weht auch fein der

stechende Geruch des Rotwildes zu Euch herüber, in der Ferne glaubt ihr das brüllen eines Bären zu vernehmen...

Plötzlich beginnt die Luft vor Euch zu flackern und von einem Wimpernschlag auf den anderen seht ihr einen großen Mann. Er trägt die Tracht eines wandernden Firun-Geweihten. Doch der bärtige Mann scheint schwer verletzt. Seine Gewandung zeigt große dunkle Flecken und hängt an mancher Stelle in Fetzen. Die unter großen Qualen hervorgepressten Worte werden mehrmalig von einem Husten unterbrochen:

„Reist nach Wolfsgrund ... bannt das Übel, das dort umgeht ... stellt der Götter Frieden wieder her ...“ Ein Schwall dunklen Blutes aus dem Mund des Priesters erstickt jedes weitere Wort. Einen Herzschlag später ist alles wieder wie vor der geisterhaften Erscheinung.

Der Geweihte Bärmar, der in den Wolfsgrund gereist war, um ein Untier zur Strecke zu bringen, ist tot und wurde ein Opfer des Werwolfes. Den letzten Funken der göttlichen Kraft, die ihm in seinem diesseitigem Leben blieb, nutzte er, um mit jenen in Kontakt zu treten, die die Götter ausersuchen haben, den Wolf zur Strecke zu bringen. Firun gewährte seinem sterbenden Anhänger diese letzte Gunst. Es handelt sich dabei also um ein echtes Wunder und vielleicht fühlen sich die Helden nun tatsächlich vom Atem des Jagdgottes gestreift...

❖ **Zwerge in Not:**

Einen Tag vor der Ankunft der Helden im Wolfsgrund hören sie, in den frühen Morgenstunden, Kampflärm: Hinter der nächsten Wegbiegung verteidigen zwei Angroschim entschlossen ihr Eselfuhrwerk gegen eine Bande Orks.

Die Orks:

Eine kleine Räuberbande, die sich im letzten Frühling von Norden her in Weiden eingeschlichen – möglicherweise letzte Überbleibsel der *Schlacht des Roten Wassers* am Rathil im gerade vergangenen Orkensturm (siehe Fantholi 25) - und nun die Straßen der Umgebung unsicher macht besteht aus etwa 5-7 verwegenen Orks. Die Zahl der Angreifer ist natürlich der Kampfkraft der Gruppe anzupassen.

Werte der Orks:

| | | | | | |
|--------------------|----------------|---------------|--------------|-----------------|--------------|
| Säbel: | INI: 11 | AT: 13 | PA: 9 | TP: 1w+3 | DK: N |
| Kriegsbeil: | INI: 10 | AT: 13 | PA: 8 | TP: 1w+4 | DK: N |
| Speer: | INI: 9 | AT: 13 | PA: 7 | TP: 1w+5 | DK: S |

LeP: 31 **AuP:** 37 **KO:**13 **RS:**2 (Fell + robuste Kleidung) **MR:** 0 **GS:** 8

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag.

Weitere Informationen zu Orks finden sie in der **ZBA** S.145-146.

Ist der Kampf gewonnen, die Orks in die Flucht geschlagen, oder zu Tairach geschickt, werden sich die beiden Zwerge erst einmal überschwänglich bei den Helden bedanken und ihnen anschließend etwas aus ihrem privaten Biervorrat zum Trinken anbieten. Dann erst werden sie sich als *Nortgram* und *Mazgram*, *Söhne des Mutolosch* vorstellen. Die Brüder bereisen das Land auf der Suche nach Ruhm und vor allem Gold und sind ebenfalls auf dem Weg zum Wolfsgrund. Alles weitere zu diesen Gesellen entnehmen sie bitte der Personenbeschreibung weiter hinten. Die Brüder bieten sich an mit den Helden den Rest des Weges gemeinsam zu reisen.

❖ **Durch die Wolfsklamm:**

Um nach Wolfsgrund zu gelangen, muss der Wanderer, der von Osten kommt (und aller Wahrscheinlichkeit nach werden ihre Helden diesen Weg genommen haben), die finstere Wolfsklamm durchqueren. Die Klamm ist ein schmaler Felsspalt, den kaum zwei Wagen nebeneinander passieren könnten. Die Wände der Schlucht verjüngen sich himmelwärts, so dass nur selten mehr als ein paar Lichtstrahlen den steinigen Weg erhellen. In den dunklen Zeiten, als die Kaiser in Gareth schwach und nicht im Stande waren, die Ordnung in ihrem Reiche zu sichern, konnte selten ein Wanderer die gespenstische Enge passieren, ohne um Leib und Gut fürchten zu müssen. Von den Bemühungen der ansässigen Ritter, diesen Zustand zu ändern, zeugt die Ruine eines alten Zollturmes, die sich düster drohend über den Hohlweg neigt. Heutzutage kann man die Klamm glücklicherweise sicher passieren, es sei denn, man hat es allzu eilig und ist gar zu laut, dann kann es sein, dass von den überhängenden Felswänden Steine auf den Pfad stürzen. Über diesen Umstand können die beiden Zwerge die Helden aufklären und sie gegebenenfalls zur Ruhe gemahnen.

Und es scheint auch, als ginge alles gut, bis die Helden die Mitte der Wolfklamm erreicht haben und lautes Hufgetrappel von hinten vernehmen: Eine bewaffnete Reiterin sprengt in vollem Galopp an der verduzteten Reisegruppe vorbei. Bei der Reiterin handelt es sich um Lanzelind Orkenbrecher, deren Beschreibung Sie den Anhängen entnehmen können. Sie ist ebenfalls auf dem Weg in das Tal, um sich Ruhm und Ehren zu verdienen und wird ihren Rappen nicht für andere Anwärtler zügel.

Kaum haben sich die Helden und die beiden Angroschim vom ersten Schrecken erholt, da fällt krachend ein Stein auf das Dach des Wagens. Um dem nachfolgenden Steinschlag zu entgehen, sollten sie den Helden einige Proben auf Ausweichen oder Gewandtheit abverlangen, sollten diese nicht gelingen, so ziehen sie sich mindestens ein paar Blessuren zu. Verteilen sie je nach Situation und Dramatik Schadenspunkte von 2W6 (faustgroße Steine) bis 6W6 (kopfgroße Brocken), allerdings sollte keiner der Recken schon auf der Anreise in das Abenteuer sein Leben verlieren...

❖ **Gerüchte:**

Wenn die Helden aus Trallop kommen, wird es etwa ab dem Dorf *Wegscheid* Gerüchte über ein Untier und seine grausam zugerichteten Opfer geben. Gerne können diese Untaten dabei abwechselnd auch den Orks, Goblins und dem Monster vom Rathil oder sonst irgendwelchen Namenlosen Schrecken angedichtet werden.

Außerdem erzählen Reisende den Helden, dass östlich von *Trallopfurten* ein großer Bär erlegt wurde, der gerade einen Menschen ausweidete. Handelte es sich um das gesuchte Untier?

Ohne weitere Hindernisse kann die Gruppe dann ihren Weg durch das Tal fortsetzen und erreicht gegen Abend auch das Ziel der Reise:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon versinkt hinter den schroffen Hügeln im Westen die Sonne und die Schatten der Bäume werden länger und tasten wie geisterhafte Tentakel nach allem was lebt. Ihr passiert kleine, gedrungene Häuser und Höfe. Kaum ein Laut durchdringt die anbrechende Dunkelheit, die sich über das Tal legt. Keine Menschenseele regt sich auf Weg und Feld, die Bauern haben sich in den Schutz ihrer Häuser zurückgezogen und verbergen sich hinter geschlossenen Fensterläden und verriegelten Türen. Auf einem Hügel nördlich der Weiler steht ein düsterer Turm, der Sitz des Ritters und euer Ziel. Hinter dem spitzen Giebel des Wehrbaus erahnt ihr im letzten Licht des Tages, das volle Madamal.

Kapitel 2 „Das Tal des Wolfes“

Der erste Abend

Die Helden werden zunächst den Turm Ritter Hartmanns aufsuchen, dieser ist das Ziel ihrer Reise und außerdem das einzige Haus im Wolfsgrund, das zu so später Stunde seine Pforten öffnen wird.

Gille, der halb taube Diener Ritter Hartmanns, öffnet den Helden die Tür und führt sie, nachdem sie sich vorgestellt haben, ohne weitere Umschweife hinauf in den Festsaal. Der große Raum ist hell erleuchtet und die Helden müssen feststellen, dass sie und die Zwerge nicht die Einzigen sind, die ausgezogen sind das Untier von Wolfsgrund zu erlegen. Am Kopfende der Tafel sitzt der Gastgeber, der sich nun etwas ungelentk von seinem Sessel erhebt und alle Anwesenden vorstellt: Dietrad Götterfried, einen Geweihten des Praios aus der *Halle der Sonne und des Rechts* in Trallop, Lanzelind Orkenbrecher eine Balihoer Kriegerin (den Helden vom Vorfall in der Wolfsklamm bekannt), sowie Karon von Gareth und seine Gefolgsleute (Namen und Beschreibung siehe **Dramatis Personae**).

Sie alle sitzen ebenfalls an der robusten Eichentafel. Es sei noch angemerkt, dass dies die ideale Gelegenheit ist, gegebenenfalls neue Helden in das Abenteuer einzuführen, oder aber selbst ersonnene Jäger, die Sie auf die Bestie loslassen möchten, vielleicht gibt es gar einen alten (unliebsamen ?) Bekannten der Helden, der sich nun anschickt, ihnen die Beute streitig zu machen ...

Sind alle miteinander bekannt gemacht, lässt der Ritter noch schnell ein paar zusätzliche Gedecke für die Helden und die beiden Angroschim auftragen. Der Rest des Abendessens verläuft lautstark und auch dem Trunke wird standesgemäß zugesprochen und doch will keine ausgelassene Stimmung aufkommen. Ein jeder (bis auf Dietrad vielleicht) ist zu bemüht, mit seinen Taten zu prahlen, die anderen Jäger nach ihren Fähigkeiten auszuhorchen und am besten noch gründlich einzuschüchtern.

Nach dem Abendmahl bittet der Gastgeber die Angereisten um ihre Aufmerksamkeit, er stellt ihnen noch den Preis vor, den es zu erringen gilt: Neben den versprochenen Dukaten winkt auch *Wolfsfang*, die wertvolle Waffe Hartmanns, dem Bezwinger der Bestie. Außerdem steht er natürlich Rede und Antwort zu allen Fragen, die das Ungeheuer betreffen, er hat folgende Informationen für die Helden:

- ❖ Bisher gab es 4 Opfer: Linje, eine Köhlerin; Seffl Eichinger, einen Krieger aus Andergast; Arve Meeltheuer, den Stallknecht des Ritters und Neunhild Schmidegrimm, die Frau des Hufschmieds. Sowohl den Geweihten Bärömar, als auch Birsell, die Tochter des Milchbauern (siehe Einleitung) verschweigt Hartmann den Helden, es sei denn, sie fragen gezielt nach ihnen. Allein die Leiche Neunhilds wurde vollständig gefunden, die anderen nur in Teilen.
- ❖ Die Bestie scheint stets nur bei Nacht zuzuschlagen, meistens bei Vollmond.
- ❖ Nach solchen Vollmondnächten entdeckte man stets die Spuren eines Bären, oder sehr großen Wolfes.
- ❖ Im Wolfsgrund gibt es sehr viele Wölfe, sodass sich oftmals Rudel auch nahe der Ortschaften befinden. Doch zumeist greifen diese keine Menschen an, da es genügend Wild und andere Beute für sie gibt – zudem werden die Tiere von einige Bewohnern des

Wolfengrundes abergläubisch verehrt und ihnen sogar manchmal Opfertgaben dargebracht, eine Tatsache, die der Firunkult stillschweigend als Dienst an dem Gott anerkennt.

- ❖ Einige Dorfbewohner berichten von Sichtungen eines großen Bären nahe dem Dorf. Diese Aussage sind allerdings nur Hirngespinnste der ängstlichen Bewohner, bzw. möchte sich einige auch wichtig tun mit diesen Berichten. So sollte der Meister diese Geschichten nutzen, um die Helden eher in die Irre zu führen. Mit widersprüchlichen Aussagen der einzelnen Dorfbewohner sollte es aber möglich sein die Lügen zu entlarven.

Der Wolfsfang

Bei der Waffe handelt es sich um ein altes Familien-Erbstück von herausragender Macht. Sie ist vom heiligen Beon¹ selbst gefertigt worden. Geleitet von einem Einheimischen erschlug der Heilige vor langer Zeit damit einen besonders großen Werwolf, der seiner Zeit zusammen mit einer Wolfsmeute den heutigen Wolfgrund terrorisierte. Als Dank für seine Hilfe überließ Beon die Waffe dem hilfreichen Einheimischen, einem Vorfahren Ritter Hartmanns, der daraufhin in den Ritterstand erhoben und mit dem Wolfgrund belehnt wurde. Diese Geschichte sollte Hartmann den Helden unbedingt erzählen, diese Informationen werden sie im Finale gut gebrauchen können.

Die Waffe ist eigentlich das Herrscherzeichen der Familie von Wolfgrund, und man würde es niemals aus der Hand geben, bzw. es als Belohnung ausloben, das mag ihre Spieler stutzig machen. In Wirklichkeit hat Hartmann natürlich nicht vor die Waffe an irgendjemanden weiter zu geben, schließlich wird es keine Überlebenden Jäger geben, wenn alles nach Plan läuft.

Damit wenigstens einer der Helden Gefallen an dem Gedanken finden kann, in Zukunft den Wolfsfang zu führen, sollten Sie als Meister bestimmen, um was für eine Waffe es sich handelt.

Angebracht wäre eine Waffe aus den Kategorien: Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Speere, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter/säbel, oder aber Armbrust, Bogen (als Waffe des Schmiedes Beon aber wohl eher ungeeignet), oder Wurfspeer, je nachdem was die Kämpferherzen in Ihrer Gruppe höher schlagen ließe. Die Waffe ist von hervorragender Qualität, elegant und mit echtem Mondsilber verziert. Eventuelle Holzteile bestehen aus dunklem Edelholz.

*Wegen der besonderen Schmiedekunst, der die Waffe entsprang, sollten sie den BF derselben um 3 Punkte senken, die TP um 1 anheben. Falls es sich um eine Fernkampf Waffe handeln sollte, ziehen Sie bitte **MF** S. 52 zu Rate. Aufgrund ihres besonderen Hintergrundes ignoriert die Waffe den natürlichen Rüstungsschutz von Werkreaturen. Die Waffe ist geweiht und für den Kenner mindestens das Hundertfache ihres normalen Preises wert.*

Eine ausführlichere Beschreibung der hier angeführten Meisterpersonen finden Sie weiter hinten. Bei der Beschreibung der Anwesenden sollten sie versuchen, Ritter Hartmann als freundlichen, aber etwas inkompetenten und unerfahrenen Mann darzustellen, damit erst einmal kein Verdacht auf ihn fällt.

¹ Beon von Angbar war Ingerimm-Geweihter und ein exzellenter Schmiedemeister (genaue Lebensdaten unbekannt). Er gilt in der **Sichelwacht** als Heiliger und Schutzpatron der Schmiede. Er schmiedete das sagenhafte Grafenschwert **Beonschneide**, das seit vielen Jahrzehnten verschollen ist.

Da die meisten Gäste eine lange Reise hinter sich haben (bis auf Dietrad, der schon seit zwei Tagen in Wolfsgrund weilt), lassen sie sich von Hausdiener Gille in ihre Quartiere führen. Allein die arrogante Kriegerin Lanzelind bricht noch diese Nacht auf, um das Untier zu erlegen.

Der Wolfsgrund

Der Wolfsgrund ist ein abgelegenes Tal im äußersten Westen der Baronie Altentrallop. Es ist umrahmt von Bergen, den ersten Ausläufern der Roten Sichel. Der Norden und Süden des Wolfsgrundes ist stark bewaldet und in den dichten Tannenwäldern leben viele Wölfe, die dem Tal wohl einstmalig seinen Namen gegeben haben.

Wenn man keine waghalsige Klettertour auf sich nehmen möchte, so ist der Wolfsgrund nur durch die Wolfsklamm im Osten und durch den beschwerlichen und gefährlichen Pfortenstieg hinauf nach Beonspfort zu betreten. Diese geschützte Lage hat dazu geführt, dass die Bewohner sehr eigenbrötlerisch geworden sind, die sich Fremden gegenüber eher Misstrauisch verhalten. Kontakt nach „Draußen“ gibt es für die einfachen Menschen kaum, höchstens einmal, um zum Markt nach Wegscheid zu kommen, durch die fahrenden Händler des Handelshauses *Wortinger* aus Moosgrund, oder durch durchziehende Abenteurer.

Selbst Reisende die von Trallop in das etwas größere Beonspfort reisen wollen, nehmen zumeist den Umweg über *Großenaspe* weiter im Norden, um das abgelegene und gefährliche Tal zu umgehen.

Durch die Lage war man in der Vergangenheit auch zumeist geschützt vor Angriffe von außen, sodass man mit Schwarzpelzen zumeist keine Probleme hatte (auch nicht beim dritten Orkensturm 1026 BF). Bedroht wird man aber oftmals – wie überall in der Sichel – von den Goblins, sowie von den Feinden im Inneren, den zahlreichen Wölfen und andern wilden Tieren.

Deshalb ruft der Ritter zu Wolfsgrund auch einmal im Jahr im Travia-Mond zur großen Wolfsjagd. Traditionell sind die Mitglieder der Junkersfamilie auch Anhänger des Jagdgottes Firun (in diesem speziellen Fall natürlich nicht, doch lässt sich dadurch die Vorliebe Hartmanns für die Jagd schon vor seinem Pakt erklären).

Das Dorf selbst beheimatet etwa 60 Menschen, dazu kommen noch ungefähr 50 Bauern, Hirten und Köhler, die über das ganze Tal verteilt in Höfen und Hütten leben.

Im Ort gibt es einen kleinen Peraine-Schrein, der von der alten Bäuerin und Peraine Akoluthin *Firngunde* gepflegt wird, sowie einen Beon-Schrein. Der ehemalige Schmied wird im Wolfsgrund wie auch anderswo in der westlichen Sichelwacht wie ein Heiliger und Alveranier im Gefolge des Ingerimm und des Firun angesehen. Hier in diesem abgelegenen Tal werden ihm – allerdings direkt im Zusammenhang mit den Göttern – auch weitere Attribute und Aufgaben gegeben, die ansonsten anderen Göttern anheim fallen. So ist er für die Menschen hier der Herr der Gerechtigkeit (was dem Geweihten Dietrad sicher nicht gefällt) und Unterstützer im Kampfe oder bei der Jagd. So hört man sehr oft den Spruch, „...beim heiligen Beon...“ oder „...möge uns Beon beistehen...“ von den hier lebenden Menschen.

Treffpunkt des Ortes ist die kleine Gaststube des Bauern Arbolfs, wo sich die Menschen abends des Öfteren versammeln um zu reden und zu trinken. Ansonsten lebt man hier vom Ackerbau und vor allem der Viehzucht, von der Jagd und allem was die zahlreichen Wälder hergeben.

Jedoch sieht man kaum Kühe sondern fast ausschließlich Schafe und Ziegen. Die hier lebenden Menschen sind ausschließlich Freie, deren Familien hier zumeist schon seit Jahrhunderten leben. Der Ort selbst ist nur noch teilweise von einem einfachen

grasbewachsenen Erdwall umgeben, der eigentlich wilde Tiere abhalten soll, inzwischen aber immer flacher wurde und nur noch von zwei Seiten die Häuser abschirmt. Einziger Wehrbau ist der Turm des Junkers.

Beonsstein, der Turm Ritter Hartmanns

Die Burg des Herren von Wolfsgrund besteht nur aus einem, großem und massiven Steinturm, an den ein Stall und eine Scheune angebaut sind, einem Tobrischen Thurm sehr ähnlich. Der Wehrbau steht auf einem felsigen Hügel oberhalb des Ortes, den sich nur ein enger Karrenweg hinaufwindet. Die unteren beiden Stockwerke des Turmes bestehen aus rauen, groben Steinquadern, die sich beinahe (von ein Paar Schießscharten einmal abgesehen) aneinanderfügen. Umfriedet wird das Anwesen von einer kaum zwei Schritt hohen Steinmauer. Im **Erdgeschoss** befinden sich neben einem geräumigen Empfangssaal nur noch die Gemächer des „Burgherren“², die stets verschlossen sind und zu denen außer dem Ritter selbst und seinem treuen Diener Gille niemand Zutritt hat. Von hier aus führt eine steile Treppe hinunter zum mittlerweile nicht mehr benutzten Kerker samt Fluchttunnel (den Hartmann für seine nächtlichen Jagdausflüge benutzt). Dieses Geheimnis sollte den Helden bis zum Finale des Abenteuers auf jeden Fall verborgen bleiben. Die **erste Etage** wird von einem großen Tafelzimmer beherrscht, die angeschlossene Küche und die beiden Vorratskammern stehen nur der Köchin, den Schankmägden und den Küchenhelfern offen. Die oberen Geschosse sind aus festem, dunklem Holz gezimmert, die hier etwas größeren Fester sind mit Häuten bespannt. Im **zweiten Stockwerk** werden die Helden und die übrigen Gäste untergebracht, hier befindet sich auch der einzige Abort der Burg. Das Gesinde (sofern es auf der Burg untergebracht ist) und die sieben Wachen schließlich müssen mit dem zugigen **dritten Geschoss** vorlieb nehmen. Gekrönt wird der Turm von einem Spitzschindeldach. Unter dem Dachfirst befindet sich eine bronzene Glocke (abgesehen von den Jagdtrophäen und Waffen des Ritters wohl der wertvollste Gegenstand im Tal), mit der vor Angriffen gewarnt wird. Von hier aus hat man einen wunderbaren Überblick über das gesamte Tal.

Leider ist es unmöglich, alle Bewohner des Tales aufzuführen (die für das Abenteuer relevanten werden aber selbstverständlich genannt), deshalb sei es an dieser Stelle angeraten, eine kleine Tabelle mit Namen und Eigenheiten einzelner Dorfbewohner zu erstellen, um das kleine Tal mit Leben und zu füllen und nicht ständig während des Spiels über Namen und Aussehen einzelner Meisterpersonen nachgrübeln zu müssen. Zum Beispiel: Elfwide Moostann, Hirtin, klein, dick sehr neugierig. Typische Namen finden sie in **AH S. 133-134**. Allen Anwohnern ist allerdings eines gemein: Die unbändige Angst vor dem Monster, das mordend im Wolfsgrund umgeht. Kaum einer wird nach Einbruch der Dunkelheit noch die Tür aufsperrt, die Häuser sind mit seltsamen Schutzzeichen und Unmengen von Knoblauch geschmückt und hinter vorgehaltener Hand munkelt man von Werwölfen, Vampiren und Dämonen.

Dichtung und Wahrheit

Hier nun eine kurze Liste mit Gerüchten, welche den Helden während ihres Aufenthalts im Dorf zu Ohren kommen könnten:

² Die etwas seltsame Konstellation - mit den Gemächern des Ritters im Erdgeschoss - ist damit zu begründen, dass Hartmann von hier aus unbemerkt in seine „*Trophäenhöhle*“ kommen kann (siehe **In der Höhle des Wolfes**). Bei Nachfragen können Knechte oder Mägde des Ritters bestätigen, dass Hartmann erst vor kurzen in den unteren Bereich des Turms gezogen ist.

- ❖ „Nirka die Gerberin ist eine echte Nivesin, ihr wisst doch was das heißt. Nein? Nun, es heißt, sie stammten von den Wölfen ab, einige sollen sich gar des Nachts in solche Bestien verwandeln ...“
- ❖ „Ein Bär sag ich Euch! Ein riesiger Bär mit Tatzen wie Wagenräder!“
- ❖ „Vor vielen Jahren zur Zeit des Heiligen Beon hauste hier der Fürst der Werwölfe. Der Heilige tötete ihn mit dem Wolfsfang, häutete das Untier und schenkte die Waffe dem Vorfahr des Hohen Herrn Hartmann. Seitdem herrscht seine Familie hier, heißt es. Doch wer weiß schon was damals wirklich geschah? Vielleicht schläft das Untier seitdem nur bis heute? Das ist alles so lange her.“
- ❖ „Ich sag euch, das ist ein Vampir, sag ich! Ein Übriggebliebener. Vor zehn oder zwölf Jahren haben die doch das ganze Land unsicher gemacht. Dort draußen außerhalb des Wolfsgrundes. Meine Mutter, Boron wache über sie, hat deshalb immer eine Knoblauchzehe unter ihrem Kopfkissen liegen gehabt.“
- ❖ „Menzel der Jäger hat die meisten Leichen gefunden (oder das was von ihnen übrig war), allein im Wald.“
- ❖ „Als Birscl, die Tochter des Milchbauern verschwand, hat alles angefangen. Menzel hat damals erzählt, er habe sie gegen Abend am Waldesrand gesehen, danach ist sie dann verschwunden.“

Erste Ermittlungen und Verdächtige

Vermutlich werden Ihre Helden es zunächst vorziehen, im Dorf und auf den Höfen des Tales nach dem Monster oder den Missetätern zu suchen, die für die Todesfälle verantwortlich sind, statt plan- und ziellos in die Wälder zu ziehen. Im Laufe ihrer Ermittlungen können Sie ihnen folgende Verdächtige präsentieren. Scheuen Sie nicht davor zurück, auch eigene Verdächtige einzubauen, wenn Sie mögen:

Menzel Jäger, der stille Wildhüter

Menzel lebt am Rande des nördlichen Waldes (siehe Karte des Dorfes) alleine in einem kleinen Holzhäuschen. Ritter Hartmann ernannte ihn vor vielen Jahren zum Wildhüter und bis vor ein paar Monaten zog er auch noch ab und zu mit seinem Dienstmann in die Wälder. Seit das Ungeheuer aufgetaucht ist geht der Ritter allerdings nicht mehr in den Wald zur Jagd und hat es auch Menzel verboten. Der hochgewachsene Mann mit dem wilden, schwarzen Haar ist still und in sich gekehrt. Seit dem Tode seiner Frau vor drei Jahren (sie erlag einer Lungenentzündung) spricht er nur noch das Nötigste, meist wenn er gefragt wird. Allein nach einer gehörigen Menge Alkohol wird sich das ändern. Ob seiner Verschlossenheit und der Tatsache, dass er die bisherigen Opfer des Wolfs entdeckte mag er den Helden verdächtig vorkommen. Haben sie ihn allerdings erst ein wenig besser kennen gelernt werden sie schnell feststellen, dass Menzel im Grunde seines Herzens ein anständiger Mensch ist, der tatsächlich nichts mit den Morden zu tun hat. Er kann ihnen auch vom ersten Opfer berichten, Birscl, des Milchbauern Tochter, die vor etwa drei Monden im Wald verschwand und von der man nie wieder etwas hörte. Menzel kann den Helden noch äußerst nützlich sein, wenn es darum geht, das Umland zu erkunden, das er wie seine Westentasche kennt.

Nirka, die Nivesin

Die etwa 30 Jährige Frau lebt in einer kleinen Hütte am Rande des Dorfes. Sie hat nicht viele Freunde, das mag einerseits an dem üblen Geruch liegen, der ihre Hütte umgibt, andererseits

an der Tatsache, dass sie noch nicht lange im Mittelreich lebt und des Garethi nur bedingt mächtig ist. Vielleicht haben die Helden schon von der Fähigkeit mancher Nivesen gehört, sich in Wölfe zu verwandeln, falls nicht, sollten sie es den Gebildeteren eventuell durch eine *Geographie-* oder *Sagen/Legenden-*Probe näher bringen. Auch Nirka weiß von solchen Wolfskindern zu erzählen (in äußerst gebrochenem Garethi versteht sich). Beteuert aber, selber zu solch einer Verwandlung nicht in der Lage zu sein. Einen stichfester Beweis für ihre Unschuld kann natürlich nicht gefunden werden, von einer magischen Analyse (sie zeigt, dass an Nirka tatsächlich nichts Magisches zu finden ist) mal abgesehen.

Weitere Verdächtigungen

Lassen Sie weiter Personen verdächtig erscheinen, indem diese Motive hätten einen der Verschundenen umzubringen. So hatte Arbolf, der Wirt des Gasthauses, schon immer ein Auge auf Linje, die Köhlerin, geworfen, ist aber stets abgewiesen worden. Da er auch einen großen Bornländer Hund hat, gibt es Gerüchte, er könne etwas damit zu tun haben, um sich aufgrund der verschmähten Liebe zurächen.

Der eigenbrötlerische Bauer Marmwulf, der nahe den Wald im Norden des Wolfsgrundes am Weg nach Beonport lebt, fühlte sich vor kurzen vom Schmied übervorteilt und hatte lauthals geschimpft. Dazu gibt es Gerüchte, dass der Bauer mit den Wölfen des Waldes redet. Vielleicht wollte er es dem Hufschmied heimzahlen und er ließ von den Wölfen die Frau des Schmiedes töten? Vor einigen Götternamen ist in Trallopfurten ein zahmer Tanzbär von Gauklern gestohlen worden. Bedient sich hier einer der Verdächtigen dieses Bären?

Kapitel 3 „Von Jägern und Gejagten“

Da der Ritter den Helden freie Hand lässt, ist es unmöglich vorherzusehen, was diese unternehmen werden, um das Untier zur Strecke zu bringen, deshalb ist es ebenso wenig möglich, einen genauen zeitlichen Ablauf der Jagd zu erstellen. Folgende Ereignisse können also in beliebiger Reihenfolge eingebaut werden. Es gilt eine bedrohliche und bedrückende Atmosphäre aufzubauen. Kerzenlicht sollte als Beleuchtung ausreichen. Zur musikalischen Untermalung bieten sich subtile Horrorsoundtracks an, wie zum Beispiel „Sleepy Hollow“ oder natürlich „Pakt der Wölfe“.

Das Schicksal der Kriegerin

Am Tag nach der Ankunft der Helden kommen ein paar verstörte Bauern zum Ritter und berichten ihm, dass die Bestie in der letzten Nacht erneut einen Blutzoll forderte: Rufus der Milchbauer und alle, die auf seinem Hof weilten, seien von dem Monster zerrissen worden. Selbstverständlich ist man bereit, die Helden zu Rufus Hof zu führen.

Natürlich spricht auch nichts dagegen, dass die Helden diese schlimme Entdeckung selbst machen, sei es, dass sie den Milchbauern nach seiner Tochter, dem ersten Opfer befragen möchten, oder einfach nur durch Zufall auf den stillen Hof mit dem weit offen stehenden Tor aufmerksam werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bis auf das heisere Krächzen einer Krähe ist es still auf dem kleinen Gehöft, ein wenig abseits der anderen Häuser. Das reetgedeckte Haus und die große Scheune sind von einem niedrigen Holzzaun umgeben, der an einer Stelle mit unglaublicher Kraft in den schlammigen Boden niedergedrückt wurde. Die Tür des Hauses hängt in ihren Angeln, Spuren wie von riesigen Klauen finden sich im massiven Holz. Das Innere des kleinen Bauernhauses ist völlig durcheinander. Die Möbel zerschlagen, das Essgeschirr zerbrochen, das Bettzeug zerfetzt und überall große Lachen getrockneten Blutes. In einer Ecke des Raumes entdeckt ihr im fahlen Licht das durch die kleinen Fenster hereinfällt, Lanzelind Orkenbrecher. Die Kriegerin lehnt

zusammengesunken an der hölzernen Wand, ist kreidebleich. An ihrem Armen hat sie zahlreiche Wunden, Quetschungen und Blutergüsse, Augen und Kehle sind weit aufgerissen.

In der vergangenen Nacht machte sich die Kriegerin aus Baliho alleine auf die Suche nach dem Untier. Wenig später folgte ihr Ritter Hartmann, getrieben von Blutdurst. Schnell merkte er, dass ihm die junge Kriegerin nicht gewachsen war und begann, sie von unstillbarer Jagdlust getrieben, durch den Wald zu hetzen. Panisch, verwundet und mit ihren Kräften am Ende erreichte sie Rufus Hof und konnte den alten Bauern, der selbst eine Tochter an das Ungeheuer verloren hatte, davon überzeugen, sie einzulassen. Ein Fehler, den der Milchbauer und seine Familie mit dem Leben bezahlten. Der Werwolf war Lanzlind gefolgt, brach durch die Tür des Hauses und zerriss im Blutrausch alle Anwesenden, anschließend fiel er über das Vieh in der Scheune her. In all dem Durcheinander stoßen die Helden, neben der Leiche der Kriegerin, noch auf die Rufus', seiner Frau und seiner elfjährigen Tochter, sowie des Lieblingskätzchens. Immer wieder finden sich außerdem riesige Wolfsspuren (durch eine *Tierkunde*-Probe zu bestimmen) im Blut. Der Anblick der grausam zugerichteten Körper (die teilweise im ganzen Haus verstreut zu finden sind) sollte schon eine *Selbstbeherrschungs*-Probe (evtl. Totenangst berücksichtigten) Wert sein, oder aber eine *Entsetzens*-Probe +4, falls Sie mit diesen Regeln spielen möchten (Regeln zu Entsetzen finden Sie auf S. 10-11 in **DK**, auch frei im Netz verfügbar unter <http://www.fanpro.de/dsa/download/downloadfanpro.2005-06-07.2302.html>).

Der verwirrte Knecht

Haben die Helden obige Entdeckung gemacht, hören sie auch schon wenig später das Lärmen der aufgebracht Dorfbewohner. Mitten auf dem Platz bei der Schmiede haben sich etliche Menschen um eine blutbesudelte, nackte Gestalt versammelt. Es handelt sich um Grimm, den Knecht des Milchbauern Rufus und den einzigen Überlebenden des Angriffs. Als der Werwolf ins Haus einbrach, versteckte er sich unter seinem Bett und entging so dem Massaker. Das was er beobachtete raubte ihm jedoch den Verstand. Als das Untier wieder abgezogen war kam er hervor und stellte fest, dass alle tot waren (daher das Blut) und lief völlig außer sich in den Wald, wo er sich seiner Kleidung entledigte. Vor kurzem dann fanden ihn Karon von Gareth und seine Bande, schlugen den völlig Entkräfteten zusammen und schleppten ihn gefesselt ins Dorf. Hier hat sich bereits eine Menschenmenge um den armen Grimm gebildet, die den vermeintlichen Werwolf bespuckt und beschimpft. Als die Helden eintreffen, ist Karon bereits dabei, einen mitgebrachten Strick um den Hals des ermatteten Irren zu legen. Sicherlich werden sie versuchen die Garether Bande davon abzuhalten, ihr Vorhaben in die Tat umzusetzen und bekommen dabei auch Unterstützung von den beiden Zwergen Nortgram und Mazgram, denen auch daran gelegen ist zu verhindern, dass Karon die Belohnung für das erlegte Untier einheimst. Selbstverständlich werden sich Karon und seine Halsabschneider nicht so leicht von ihrem Vorhaben abbringen lassen. Sollte es zu einer bewaffneten Konfrontation der beiden Gruppen kommen, dann kann immer noch Dietrad einschreiten und die Situation vorläufig schlichten. Grimm wird gefesselt auf die Burg gebracht und dort bis auf weiteres in ein leer stehendes Zimmer gesperrt, Karon zieht sich mit seiner Bande fürs erste zurück. Befragen die Helden den entkräfteten Knecht, werden sie außer einem irren Kichern nichts aus ihm herausbekommen, es sei denn, sie verhalten sich wirklich einfühlend oder arbeiten mit Magie. An dieser Stelle könnten seelenheilkundige Boron- oder Hesinde-Geweihete einen wirkungsvollen Auftritt haben.

Sollten die Helden nicht eingreifen und wirklich glauben, dass der Knecht der Täter ist, so kann die Hinrichtung auch ruhig durchgeführt werden. Allerdings müsste der Spielleiter dann nachfolgend ein wenig improvisieren.

Hartmann könnte – um sich selber nicht zu verraten – tatsächlich die Belohnung an Karon und seine Gesellen auszahlen, oder besser es für den nächsten Tag ankündigen. Am Abend sollte

es dann nahe des Gasthauses einen weiteren Toten geben, der klar macht, dass das Untier noch nicht besiegt ist.

Eines der Bandenmitglieder torkelt während der Feier anlässlich des grandiosen Erfolgs aus der Gaststube, um sein Wasser abzuschlagen. Dabei wird er vom Wehrwolf getötet. Hartmann geht hier bewusst das Risiko ein, gesehen zu werden, da alle Jäger mitbekommen sollen, dass die Jagd noch nicht vorbei ist. Allerdings sollten die Helden zu spät kommen um den Angreifer wirklich zu sehen, da es damit weiterhin unklar bleibt, wer hinter den Morden steckt. Die Spuren des Angreifers werden sich sehr schnell verlaufen und in der Dunkelheit sollte eine Verfolgung auch sinnlos sein.

Der Körper des Geweihten

Über kurz oder lang werden die Helden einsehen, dass es keinen Sinn hat, weiter im Dorf nach dem Ungeheuer zu fahnden und sich auf die Suche nach dem Unterschlupf der Bestie im Wald machen. Den werden sie zwar nicht finden, wohl aber die kopflose Leiche des Firun-Geweihten Bäromar. Verwesung und Ungezieferbefall hängen davon ab, wie lange die Helden für ihre Reise in den Wolfsgrund gebraucht haben. Auf jeden Fall aber führt der Anblick des verstümmelten Geweihten zu einer Entsetzens-Probe + 5 (für nicht Zwölfgöttergläubige nur +2; zu Entsetzen s.o.). Der Leichnam ist ähnlich schlimm zugerichtet wie die im Bauernhof, vom Kopf ist keine Spur zu entdecken. Interessant jedoch ist die Ausrüstung des Geweihten. Auf der kleinen Lichtung verstreut liegt ein Köcher mit 11 Pfeilen, von denen 5 silberne Spitzen haben, neben der Leiche ist ein Kurzsword mit Silberintarsien zu finden. Außerdem hat der Geweihte noch einige Schriftstücke Werwölfe betreffend bei sich (siehe Anhang). Die Waffen werden die Helden noch brauchen, sofern sie nicht ständig selber silberne mit sich führen. Falls sich die Helden nicht bewegen lassen in den Wald zu ziehen, könnte der Jäger Menzel die furchtbare Entdeckung machen und den Helden antragen.

Der skrupellose Konkurrent

Selbstverständlich möchte sich keiner der Jäger die ausgesetzte Belohnung entgehen lassen und schnell steht für Karon und seine Bande fest, dass die Helden die einzige wahre Konkurrenz um die Beute sind, denn Lanzelind ist tot und die Zwerge sind zu sehr damit beschäftigt, eine Falle für den Wolf zu bauen, als sich ernsthaft an der Jagd zu beteiligen. Die beiden mechanisch begabten, aber stets uneinigen Angroschim, können vom Spielleiter immer wieder genutzt werden, um ein wenig Komik in die Geschichte zu bringen, da die Brüder sich ständig über ihre Konstruktion streiten und anscheinend nie fertig zu werden scheinen mit der Wolfsfalle.

Aus dem Grunde wird die Bande früher oder später (am besten natürlich nachdem die Helden verhindert haben, dass Karon den verwirrten Knecht Grimm als Schuldigen präsentierte s.o.) versuchen, die Helden aus dem Weg zu räumen. Wie die Totschläger dabei vorgehen ist Ihnen überlassen. Vielleicht versuchen die Schläger, die Helden mit Drohungen aus dem Tal zu verscheuchen, oder aber sie hängen den Charakteren irgendein Verbrechen an, oder versuchen, sie öffentlich zu einem Kampf zu provozieren. Wahrscheinlich werden sie aber einfach im Wald auf die Charaktere lauern, um sich bei der ersten Gelegenheit die lästige Konkurrenz mit Waffengewalt vom Halse zu schaffen.

Karon von Gareth und seine Totschläger

Eine genaue Beschreibung der Bande können Sie dem Anhang entnehmen, hier nur die Kampfwerte für eine kämpferische Konfrontation der Bande mit den Helden, sollte Ihre Gruppe nicht sonderlich kampfstark sein, könnte Kyria moralische Bedenken bekommen und sich nicht am Kampf gegen die Charaktere beteiligen, oder ihnen gar zur Seite stehen.

Karon

Streitkolben: INI: 11 AT:14 PA:11 TP:1w+4 DK:N
LeP:34 AuP:35 KO:14 RS:4 (Kettenhemd) MR:4 GS:8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte.

Karima

Ogerschelle: INI:9 AT:12 PA:8 TP:2w+2 DK:N
LeP:34 AuP:35 KO:14 RS:3 (Lederrüstung) MR:4 GS:8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag.

Pjerow

Speer: INI:8 AT:10 PA:9 TP:1w+5 DK:S
LeP:25 AuP:25 KO:11 RS:2 (Lederkleidung) MR:2 GS:8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10).

Kyria

Kampfstab: INI:10 AT:10 PA:11 TP:1w+1 DK:NS
LeP:25 AuP:25 AsP:21 KO:11 RS:0 MR:3 GS:8

Relevante Zauber: Auris Nasus (11/12/13): 4, Blitz (11/13/9): 8, Harmlose Gestalt (11/12/9): 9, Impersona (11/13/13): 7.

Kapitel 4 „Ein Ende mit Schrecken“

Der Wolf im Wald

Irgendwann ist der Zeitpunkt gekommen, an dem die Helden entweder jeden Verdächtigen im Dorf ausgeschlossen haben, oder aber die einzigen überlebenden Jäger im Wolfsgrund sind. Das ist der Zeitpunkt für die Konfrontation mit dem Werwolf selbst. Die stimmungsvollste Kulisse hier für sind die Wälder des Tales.

Ritter Hartmann wird sich eines Abends an die Charaktere wenden und ihnen berichten, Grimm sei aus dem Turm entkommen, hätte die Tür zu seinem Gefängnis mit schier unmenschlichen Kräften aufgebrochen. Seine Spuren führten in die Wälder. Falls die Helden Grimm nicht vor Karon und seinen Schergen gerettet haben sollten, könnte Hartmann ihnen auch weismachen, dass Luminifer Dietrad verschwunden sei und alles darauf hindeute, dass er in die Wälder zog, um dem Treiben der Bestie auf eigene Faust ein Ende zu machen.

Wichtig ist an dieser Stelle eine bedrohliche Stimmung aufzubauen. Selbstverständlich ist Vollmond, die Schatten der Bäume greifen mit ihren langen geisterhaften Fingern nach den Helden, plötzlicher aufziehender Nebel nimmt ihnen die Sicht ...

Gestalten Sie einen spannenden Kampf. Hartmann wird stets aus dem Hinterhalt angreifen und versuchen, die Helden von einander zu trennen, um dann Einzelne zu Tode zu hetzen. Stellen Sie den Werwolf als beinahe unverwundbaren Gegner dar: Seine Prankenhiebe entwurzeln junge Bäume, seine Wunden schließen sich von selbst in Sekundenschnelle. Letztendlich sollte es aber einem der Helden gelingen, den großen, schwarzen Wolf mit einer der Silberwaffen zu verwunden. Diese Wunde wird nicht so schnell verheilen und der Protagonist zieht sich unter schauerlichem Heulen zurück. Den Sieg vor Augen werden die Helden der Blutspur des Wolfes folgen.

Hartmann als Werwolf:

Biss: INI: 13 AT:14 PA:13 TP:1w+5 DK:H
LeP:41 AuP:35 KO:14 RS:2 MR:6 GS:12

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4), Regeneration (alle 2 KR 1 LeP), Profane Waffen und Kampfzauber richten nur halben Schaden an (ZBA S.186)

In der Höhle des Wolfes

Die Spuren führen die Helden zum Fuße des Hügels, auf welchem der Turm des Ritters liegt. Genauer gesagt zu einem wohl verborgenem Tunneleingang, der bisher besten hinter Büschen und dichtem Unterholz versteckt war, das nun achtlos zur Seite gedrückt ist. Durch einen niedrigen Gang (der geheime Fluchttunnel der Burg), der stetig ansteigt, gelangen die Helden in einen recht großen Raum. Bei Betreten des Kerkers sollte ihnen Hören und Sehen vergehen. Die Wände sind mit Ritter Hartmanns grauisigen Jagdtrophäen „geschmückt“:

Zum Vorlesen, oder Nacherzählen:

Im Halbdunkel vor euch könnt ihr einen bleichen Thron ausmachen. Er besteht aus den Knochen unzähliger Wildtiere, das Sitzkissen ist mit dem Fell eines Sonnenluches bespannt. Der blasphemische Thron steht auf einem großen Flickenteppich zusammengenähter Häute: Stute, Wolf, Fuchs, Bär, Ork, Goblin und ... Mensch. An der Wand hinter dem Teppich hängt der Kopf eines bärtigen Mannes, der die Pelzmütze eines Firun-Geweihten trägt. Achtlos über eine der knöchernen Armlehnen geworfen liegt die Haut eines jungen Mädchens, samt dem blond bezopften Kopf. Neben dem beinernen Thron führt eine hölzerne Treppe hinauf zu den Gemächern des Ritters Hartmann. Der beißende Geruch von Gerbersäure, gemischt mit dem frischen Blutes liegt in der Luft.

An dieser Stelle ist eine *Entsetzens*-Probe +7 fällig, oder aber eine *Mut*-Probe +4, um nicht in Panik zu verfallen (beide Proben sind zum die Hälfte eventuell vorhandener Totenangst zu erschweren).

Als sich die Charaktere vom ersten Schock erholt haben, vernehmen sie aus einer der Ecken der unbeleuchteten Höhle ein irres Kichern, dann landet der blutige Kopf des Prais-Geweihten Dietrad vor ihnen auf dem makaberen Teppich. Geifernd springt Gille, der Diener Hartmanns mit einem scharfen Messer und einer Knochensäge bewaffnet auf die Helden zu. Zeitgleich ist aus entgegengesetzter Richtung ein grässliches, halb menschliches Heulen zu vernehmen. Die Gestalt, die mit einem Zweihänder bewaffnet auf die Helden losstürmt, ist furchtbar entstellt: Hartmann ist nun halb Mensch und halb Wolf. Eine große aufrecht gehende Gestalt mit Buckel. Die Gesichtszüge sind zu einer kurzen Schnauze verwachsen, struppiges Fell bedeckt die zu langen Arme und Beine. Die Finger enden in langen gelben Nägeln. Dies (und ein weiterer Schritt in den Kreisen der Verdammnis) war der Preis, den der Erzdämon für die Heilung des Ritters forderte. Unter Anstrengung all ihrer Kräfte sollte es den Helden dennoch gelingen, das Monster zu töten. Die beste Taktik ist es, die Bestie abzulenken, damit einer der Helden die Treppe zu den privat Gemächern des Ritters hinauf steigen kann, um die Waffe Wolfsfang zu holen, zur Not können sie auch einem der Helden ins Gedächtnis rufen, das Wolfsfang Silberverzierungen hat und schon früher einmal zur Bekämpfung eines Werwolfes eingesetzt wurde (siehe Kasten „Wolfsfang“).

Hartmann im 2. Kreis der Verdammnis

Zweihänder: INI: 13 AT: 15 PA: 14 TP: 2W+5 DK: NS
LeP: 41 AuP: 42 KO: 15 RS: 3 (Fell + Kleidung) MR: 6 GS: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Hammerschlag, Ausweichen I (PA 12), Regeneration I (1W6/KR, außer bei Wunden, die Wolfsfang geschlagen hat), alle Waffen außer Wolfsfang richten nur halben Schaden an.

Gille

Präpariermesser: INI: 8 AT: 10 PA: 9 TP: 1W+2 DK: H
LeP: 25 AuP: 25 KO: 11 RS: 0 MR: 2 GS: 8

Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Ausweichen I (Pa11).

Nachdem Hartmann bezwungen ist, liegt es an den Helden abzuschätzen was zu tun ist. Sicherlich ist es eine gute Idee, den Wachen des Ritters die Höhle und den Leichnam ihres

ehemaligen Herren zu zeigen. Von diesen werden die Helden dann auch gebeten nach Trallop weiter zu reisen und die Nachricht vom Tode des Wolfes bei der Herzogin, bzw. dem Wehrvogt von Altentrallop und Herren des Landes, Pagol von Löwenhaupt, zu melden. Die Verwaltung des Dorfes obliegt bis auf weiteres die Dorfälteste *Firngunde*, die als Akoluthin auch den Praine-Schrein pflegt.

Die Beute

Niemand hat etwas dagegen, wenn die Helden die Waffe Wolfsfang mit sich nehmen. Doch würde ein Überreichen der Helden an den kommenden Erben des Landes im Wolfsgrundes (Eberwulf von Wolfsgrund - ein entfernter Vetter Hartmanns) auch sehr stimmungsvoll sein. Außerdem überreicht ihnen der Anführer der Wachen noch die vereinbarte Belohnung zum Dank. Vielleicht lässt sich der Hauptmann der Wache sogar noch dazu überreden, den Helden Pferde für die Reise nach Trallop zu überlassen. Dabei wird es sich neben dem Streitross des Ritters jedoch nur um alte Ackergäule der Bauern handeln, die diese nur murrend abgeben werden.

Abgesehen von dieser derischer Belohnung erhält jeder Held **300 Abenteuerpunkte** für die gesammelten Erfahrungen. Verteilen Sie auch noch bis zu **drei Spezielle Erfahrungen** auf die am meisten benutzen Talente, wie zum Beispiel *Fährtsuchen* oder *Tierkunde* ...

Dramatis Personae

Ritter Hartmann Junker von Wolfsgrund, der Wolf im Schafspelz

Der Herr vom Wolfsgrund entstammt einer langen Line von Rittern, die bis in die Zeiten Beons zurückreicht. Schon früh verlor Hartmann die Eltern an den Ork und wurde von da an von Gille, dem treuen Hausdiener erzogen, sofern es diesem möglich war, den Jungen auf sein Amt vorzubereiten. Der stets stille und zurückhaltende Adlige hatte nie wirkliche Freunde, bis auf den treuen Diener. Auf die geliebte Jagd ritt er meist allein und bald war das Erlegen der Tiere des Tales die einzige Freude, die der mittlerweile 29-Jährige sich gönnte. So mag es nicht weiter wundern, dass er keine Familie sein eigen nennt.

Schnell wurde ihm auch die Jagd auf die Tiere des Waldes langweilig, bis er in einer nebligen Nacht einen Menschen erlegte (siehe Einleitung).

In jener Nacht offenbarte sich ihm Nagrach, der erzdämonische Gegenspieler des Jagdgottes Firun. Der Dämon versprach dem Ritter ungeahntes Jagdvergnügen und die Fähigkeit selbst die gerissenste Beute auf zu spüren und ohne jegliches Hilfsmittel zur Strecke zu bringen.

Einen Monat später, zur Zeit des Vollmondes, wurde Hartmann das erste Mal zum Werwolf. Er verbrachte zwei Monde damit, das Land zu bereisen seine neuen Gaben auszuprobieren und tötete dabei auch außerhalb des Wolfsgrundes einige unschuldige Menschen und Tiere.

Unbefriedigt kehrte er in das heimatliche Tal zurück und ersann einen Plan, Jäger und Abenteurer um sich zu scharen, um vielleicht doch noch ein würdiges Opfer zu finden. Er schrieb eine Belohnung auf denjenigen aus, der die Bestie vom Wolfgrund erlegte.

Seinen Gästen gegenüber gibt sich Hartmann freundlich und zurückhaltend. Er möchte nicht, dass irgendein Verdacht auf ihn in seiner Rolle als Ritter fällt. So wird er den verängstigten und unfähigen Burgherren spielen, der in dem Aufruf an die Abenteurer die einzige Möglichkeit sieht, die Menschen seines Tales vor einer reißenden Bestie zu retten.

Der Ritter trägt meist lange Gewänder mit weiten Ärmeln, um seine athletische Gestalt zu verstecken. Haupthaar und Bart sind braun, genau wie die Augen des großen Mannes.

Das Dämonenmal, das Hartmann für seine „Gabe“ erhielt ist ein schnell nachwachsender Pelz auf beiden Unterarmen, den er sich mehrmals täglich von Gille abrasieren lässt, solange die Helden auf der Burg sind. Es sei an dieser Stelle noch erwähnt, dass Hartmann ein Paktierer und kein „ganz gewöhnlicher“ Werwolf ist. Er hat es inzwischen geschafft den Zeitpunkt

seiner Verwandlung selbst zu bestimmen, er muss sich nicht in jeder Vollmondnacht in einen Wolf verwandeln, kann seine Form wechseln wie es ihm passt (besagte Nächte machen die ganze Prozedur nur etwas einfacher). So könnten Sie den Ritter damit entlasten, dass er einfach eine ganze Vollmondnacht zusammen mit den Helden verbringt, ohne sich zu verwandeln.

Natürlich können sie Ritter Hartmann auch nach belieben mit weiteren Paktgeschenken ausstatten, verwenden Sie dafür am besten die Regeln aus **MGS S.91-101**, aber lassen Sie den Helden eine Chance ...

Ausführliche Regeln für Werwölfen und die Darstellung derselben finden Sie in **ZBA S.55, 56 und 186**.

GILLE ZIMMERER, treuer Diener

Der glatzköpfige und schwerhörige Diener ist mit seinen 60 Jahren einer der ältesten Menschen im Tal und der einzige Freund und Vertraute Ritter Hartmanns. Er liebt ihn wie seinen Sohn und ist der einzige, der um Hartmanns Geheimnis weiß. Er richtete dem Ritter im ehemaligen Kerker der Burg ein Trophäenzimmer ein und hilft diesem beim Präparieren seiner grausigen Beute. Den Helden gegenüber ist er immer freundlich und versucht eventuellen Verdacht von seinem Herren zu weisen. Dabei geht er eventuell sogar so weit, sie heimlich in die Gemächer des Ritters zu lassen, damit sich die Helden davon überzeugen können, dass es dort nichts Ungewöhnliches gibt (die Falltür zum Kerker ist gut unter einer schweren Truhe verborgen). In Wahrheit ist seine Seele aber ebenso verdorben, wie die seines Herren und besten Freundes.

DIETRAD GÖTTERFRIED, Praios-Geweihter

Der 34-jährige Geweihte aus der *Halle der Sonne und des Rechts* in Trallop wurde vom Inquisitionsrat der Weidenlande Patras Rowin Arko Welzelbogen nach Altentrallop geschickt, als dieser von den seltsam zugerichteten Toten hörte (die ersten Opfer außerhalb des Wolfsgrundes). Dietrad sollte die Vorfälle untersuchen und war schließlich den neuerlichen Berichten in den Wolfsgrund gefolgt. Hier war er geblieben um den Menschen des Tales Beistand zu leisten. Da er selber keine Erfahrung in Dingen der Jagd hat beteiligt er sich selbst allerdings nicht direkt an der Jagd, versucht aber bei Streitereien der Jäger schlichtend einzugreifen, auf das diese das namenlose Monster besiegen. Je länger die Jagd dauert, desto öfter wird der Geweihte davon sprechen Bannstrahler in das Tal zu holen, um dem unheiligen Treiben ein Ende zu setzen. Mit dieser Aussage kann der Spielleiter die Helden zeitlich ein wenig unter Druck setzen.

LANZELIND ORKENBRECHER

Die heißblütige Abgängerin der Kriegerakademie zu Baliho ist den Helden schon bei ihrer Anreise negativ aufgefallen (siehe „Durch die Wolfsklamm“, Kap. 1) und macht auch während ihres kurzen Aufenthalts im Tal keine Anstalten diesen Eindruck zu verbessern. Immer ist sie herablassend und arrogant, wenn sie mit den Helden spricht. Und so werden die Charaktere auch nicht sonderlich traurig sein, wenn die Kriegerin mit dem braunen Pagenschnitt noch in der Nacht ihrer Ankunft aufbricht, um das Ungeheuer auf eigene Faust zur Strecke zu bringen. Doch das wird die letzte Selbstüberschätzung der jungen Kriegerin sein ...

NORTGRAM UND MAZGRAM, die Söhne des Mutolosch

Die zwergischen Zwillinge stammen aus dem Volke Garbalons im Finsterkamm und sind auf der Suche nach Ruhm und Gold, um eines Tages vielleicht um die Hand einer Zwergin werben zu können. Sie bereisen das Land mit einem Eselskarren, der mit allerlei seltsamen Werkzeugen und Apparaturen vollgestopft ist, mit denen die technisch begabten Brüder eine

Falle für das Untier bauen wollen. Mit der Errichtung des großen Käfigs, dessen Tür von alleine zuschnappen soll, wenn sich das Monster darin befindet, verbringen die Zwerge dann auch erst einmal mehrere Tage. In dieser Zeit werden die Helden den Wolf erlegen, was den Angroschim vermutlich das Leben rettet.

Die beiden jungen Zwerge (56 Jahre sind für einen Zwergen ja nicht sonderlich viel), sind recht aufgeschlossene und freundliche Burschen, besonders, wenn ihnen die Helden im Kampf gegen die Orks beigestanden haben („Zwerge in Not“, Kap. 1).

KARON VON GARETH

Karon ist eigentlich ein gesuchter Verbrecher aus Gareth, der vor kurzem aus dem dortigem Schulturm floh. Er verstand es innerhalb kürzester Zeit, eine kleine Bande Gleichgesinnter um sich zu scharen, die nun durch das verwüstete Mittelreich zieht und sich den Lebensunterhalt mit kleineren Gaunereien, oder sogar Überfällen finanziert. Karon selbst hat verfilztes blondes Haar, einen Dreitagebart und läuft meist in einem weiten Ledermantel umher, unter dem er das Kettenhemd eines ermordeten Soldaten trägt. Das Leben in den Elendsvierteln Gareths haben Karon brutal und völlig skrupellos gemacht.

Karons Bande

Die Bande hat es auf die fürstliche Belohnung abgesehen und Karon erkennt die Helden schnell als die einzige ernsthafte Konkurrenz auf seinem Wege, so dass es früher oder später zu einer Auseinandersetzung der beiden Gruppen kommen wird.

Karima stammt aus einem dapartischen Landwehrregiment und desertierte vor Kurzem. Sie ist nicht sonderlich schlau, dafür aber gemein und recht stark. Im Kampf führt sie eine Ochsenherde.

Pjerow stammt aus dem Bornland und schloss sich der Bande auf der Flucht aus einem Dorf an, in dem man ihm seine Vorliebe für kleine Jungen allzu übel nahm. Der Festumer hat schlechte Zähne und sein Gesicht ist von einigen hässlichen Narben gezeichnet. Er ist feige und versucht, im Kampf den Distanzvorteil seines Speeres zu nutzen.

Kyria, die „Farbenfrohe“, die „Meistermagierin von Kuslik“ ist das neuste Mitglied der Gruppe. Die Scharlatanin hat sich darauf spezialisiert, in die Rollen anderer zu schlüpfen und sich mit allerhand Betrügereien durch zu schlagen. Allerdings ist sie nicht so verdorben, wie ihre Gefährten und wird im Zweifelsfalle Bedenken bekommen, wenn es Unschuldigen ans Leben gehen soll. Bis dahin kann sie den Helden aber noch ordentlich durch ihre Illusionsmagie zusetzen.

Anhang

Folgende Dokumente können die Helden bei der Leiche des Firun-Geweihten Bäromar finden. Als er bemerkte mit was für einer Kreatur er es zu tun hatte suchte er im Hesinde-Tempel zu Trallop nach Informationen über Werwölfe. Es handelt sich dabei um Kopien, die der Geweihte selbst erstellte.

Nun gibt es aber fuenff Weg, an der Krankheyt Lykanthrophia zu ersiechen:

Wer ein nit gegerbtes blutig Fell auf seyne Hauth legt, wer vom Hirn eynes Wildthiers speyst, wer vom Wasser aus der Spur eynes Wildthiers trinkt, wer von eynem Kranken gebissen, wer von eynem Kranken gezeugt, eyn ieder wird zum Werwolff. In seyner taeglichen Gestalt erkennst ihn an den

zusammengewachsenen Augenbraun und den gelben Fingernaegeln. Als Wolff erkennst ihn, da er unter den Woelffen aufrecht laeuft. Die Woelff um ihn aber sind samtlich gebissen und tueckisch wild, da man sie Blutwoelff heyszt.

- Dye Zwelf Arten des Gezychts und wo`s im Derenkreis ist

Das Wolfserbe kommt bei den Menschen noch heute oft zum Ausbruch. Die Nivesen haben gelernt, damit zu leben, dass sich manche von ihnen in Wölfe verwandeln und wilde Jäger werden. Aber wir Mittelländer sprechen vom Werwolf und lassen den tierischen Teil in uns. Dabei kommt die Lykanthropie wohl nur zum Ausbruch, wenn einer zumindest einige Tropfen Wolfsblut in den Adern hat - aber nach fast 2000 Jahren Siedlungsgeschichte kann bis nach Mittelaventurien hinunter niemand sicher sein, dass er nicht doch einen Nivesen unter seinen Vorfahren hat.

- Hagen der Dunkle, Markgraf zu Beilunk

Vielmehr verbergen sich hinter dem Begriff der Lykanthropie ein Dutzend unterschiedliche Verwandlungen. Vom Jagdgott Firun berichtet mache Legende, dass er Jagdfrevler mit dem Fluche, Gläubige mit der Gnade belege, sich in einen Bären zu verwandeln. Von etlichen Geweihten sind Wunder der Verwandlung in heilige Tiere wie Fuchs und Delphin bekannt geworden. In Nordaventurien kennt man Ifirns Silberschwäne und die Svanjars von Waskir sowie den Mannwidder Levthan. Die Nivesen erzählen traurige Robbenmärchen. Die mohischen Schamanen sollen einen Werschlangenfluch kennen und selbst Jaguargestalt annehmen können. Manch misslungene Chimäre mag keine der vermengten Gestalten vollständig beibehalten können. Im Nivensenland, in den Walbergen und in den Sichelgebirgen soll es ganze Dörfer von Wulfen geben. Viele Naturvölker legen die Felle von wilden Tieren an, um deren Macht zu gewinnen; man denke an die Tiergewänder der Waldelfen. Manche Menschen sind von Geburt an verdammt, regelmäßig in die Haut des Tieres zu schlüpfen: Hirsch und Reh in Garetien, Stier und Schwein in Albernä, Affe und Schakal in Aranien, Tiger und Krokodil im Süden. Mittelländer, die ihre tierische Hälfte annehmen, kennt man als Wulfsarker (Wolfshäuter) oder - durch das bornländische Wappentier - als Berserker (Bärenhäuter), vergleichbar mit den Walwütigen unter den Thorwalern. Manche Piraten sollen Werhaie gewesen sein. Die im Berserkerkrieg (Magierkriege) berüchtigt gewordenen Zauberer wecken wohl auch nur das Tier im Menschen.

- Geheimnisse des Lebens



Einfügen Grafik Aushang

Einfügen Karte Baronie Altenthallop