**Geschäfte zu Blutfels**

**Version 1.1**

von Rothar

EIN GRUPPENABENTEUER

für 3-6 kompetente Abenteurer

System Ilaris

Setting: Ein Abenteuer meiner Gruppe mit Heimat Punin

<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Spielerwelten:Himberg>

Inhaltsverzeichnis

[Änderungsverzeichnis und Danksagung 4](#_Toc49095583)

[Kurzbeschreibung 4](#_Toc49095584)

[Redaktioneller Hinweis 4](#_Toc49095585)

[Hintergrundgeschichte 5](#_Toc49095586)

[Alternativer Hintergrund 5](#_Toc49095587)

[Episode 1: Einstieg in das Abenteuer 6](#_Toc49095588)

[Amouröses Abenteuer 6](#_Toc49095589)

[Wer klopfet an? 7](#_Toc49095590)

[Aufbruch 8](#_Toc49095591)

[Episode 2: Reisegeschichten 10](#_Toc49095592)

[Punin – Arbasim: 10](#_Toc49095593)

[Wege in Transbosquirien 11](#_Toc49095594)

[Bosquirfurt 11](#_Toc49095595)

[Wildes Transbosquirien 11](#_Toc49095596)

[Amazonen 12](#_Toc49095597)

[Novadis 13](#_Toc49095598)

[Ferkinas 14](#_Toc49095599)

[Harpyien 15](#_Toc49095600)

[Ein Maultier lahmt 15](#_Toc49095601)

[Das Wetter schlägt um 16](#_Toc49095602)

[Episode 3: Al´Kasimye 17](#_Toc49095603)

[Episode 4: Zu Gast auf Blutfels 21](#_Toc49095604)

[Ankunft 21](#_Toc49095605)

[Beschreibung der Feste Blutfels 22](#_Toc49095606)

[Empfang (1) 22](#_Toc49095607)

[Erster Hof (2) 23](#_Toc49095608)

[Fünfter Hof (3) 24](#_Toc49095609)

[Steinhaus (4) 24](#_Toc49095610)

[Bergfried (5) 26](#_Toc49095611)

[Südwestturm – EG, Speisehalle (6) 26](#_Toc49095612)

[Turm – OG, Labor (7) 27](#_Toc49095613)

[Turm – KG, Verließ (8) 28](#_Toc49095614)

[Das Gastmahl 28](#_Toc49095615)

[Episode 5: Der Feind meines Feindes … 30](#_Toc49095616)

[Episode 6: Finis 33](#_Toc49095617)

[Lohn der Mühen 33](#_Toc49095618)

[Was sich ändert 33](#_Toc49095619)

[ANHANG 34](#_Toc49095620)

[Packliste 34](#_Toc49095621)

[Letzte Einkäufe 34](#_Toc49095622)

[Packliste 35](#_Toc49095623)

[Regelergänzung: Pflanzensuche 35](#_Toc49095624)

[Regelergänzung: Lager errichten 36](#_Toc49095625)

[Familia Furlani 36](#_Toc49095626)

[Blutfels 36](#_Toc49095627)

[Dramatis Personae 37](#_Toc49095628)

[Adorra von Mentowien 37](#_Toc49095629)

[Adorra in diesem Abenteuer 37](#_Toc49095630)

[Rakolus von Schrotenstein 37](#_Toc49095631)

[Polvo 37](#_Toc49095632)

[Harkon Wietan 38](#_Toc49095633)

[Jacinto Optimas Castanyeda, Handelsherr zu Punin 38](#_Toc49095634)

[Vitus Perinyo 38](#_Toc49095635)

[Noiona Perelka 39](#_Toc49095636)

[Pacifico Valente 39](#_Toc49095637)

[Dulcinea di Eglano von Mentowien 39](#_Toc49095638)

[Assavo Dulcineo von Mentowien 40](#_Toc49095639)

[Sonstige Beilagen 41](#_Toc49095640)

[Demütiges almadanisches Kompendium der Landessprache 41](#_Toc49095641)

[Zeittafel 41](#_Toc49095642)

[Pläne 41](#_Toc49095643)

# Änderungsverzeichnis und Danksagung

Großer Dank an meiner Spielerunde, die sich mit viel Enthusiasmus auf das Abenteuer einer Wiki-Zweitexistenz in Punin eingelassen hat. Und die mir mit vielen eigenen netten Ideen und Abenteuern die Freude am Rollenspiel erhält.

# Kurzbeschreibung

Die Helden sind auf der Suche nach lukrativen Aufträgen. Da kommt ihnen ein gut bezahlter einwöchiger Abstecher als Begleitschutz nach Transbosquirien zur Feste Blutfels gerade recht.

Der Weg führt über die Yaquir-Fähre und die Bosquir-Furt bei Arbasim hinein ins wilde Transbosquirien. Auf dem Weg begegnen ihnen Amazonen aus Keshal Rondra, Ferkinas aus den Bergen, Harpyien und Novadis, die diesen wilden Teil Almadas als Zul’Djiem für sich beanspruchen. In der letzten Ortschaft nahe der Festung versuchen die Einheimischen aus Al Kasimye die Helden von ihrem Ziel abzuhalten.

Was sie nicht ahnen ist, dass sie sich in einem Intrigennetz ihrer Feinde aus der Familia Furlani verfangen haben. Die im auf der Feste wartende Alchimistin und Elementaristin Adorra von Mentowien soll gleichzeitig Henker und Opfer sein. Die Furlanis wollen beide Seiten tot sehen und haben zur Sicherheit noch einen Söldnertrupp nachgeschickt, der den geschwächten Sieger beseitigen soll.

Wenn es den Helden rechtzeitig gelingt, den Fallen der Alchimistin zu entgehen, die Intrige aufzudecken und Adorra auf ihre Seite zu ziehen, steht dem großen Showdown nichts mehr im Wege.

# Redaktioneller Hinweis

Die Texte gliedern sich in …

* *Allgemeine Information, in kursiver Schrift und mit AI: gekennzeichnet. Diese Passagen sind so geschrieben, dass sie sich auch zum Vorlesen eignen.*
* Spezielle Informationen, deren Inhalt oftmals vom Eintritt von Ereignissen oder Entscheidungen der Helden abhängt. Die Kampfwerte von Gegnern stehen auch in den speziellen Informationen.
* Meisterinformation:  
  Diese Information soll dem Meister helfen, die Ereignisse in den größeren Rahmen einzuordnen bzw. Hinweise auf Ereignisse geben, von denen die Helden nichts wissen können, die aber vom Autor für das Verständnis der Vorgänge als notwendig erachtet werden.

# Hintergrundgeschichte

**Die Helden** haben sich am 2. Praios 1021 in Punin im Handelskontor Castanyeda gut eingerichtet. Die Geschäfte laufen an, doch für die erste Zeit werden Zusatzaufträge benötigt, um die Darlehen des Hauses Alcorta möglichst bald tilgen zu können. Jeder Schicksalsschlag könnte in dieser Situation den finanziellen Ruin bedeuten.

Da trifft es sich nicht schlecht, dass ein Mann an das Tor des Kontors klopft. Er sucht bis zu 6 Begleiter für eine Nachschublieferung zu einer Burg in Transbosquirien, das ist jenes herrenlose Land südlich des Bosquir und östlich des Orbun.

### Alternativer Hintergrund

Natürlich ist es auch möglich, das Abenteuer zu einer anderen Zeit und mit anderem Hintergrund zu spielen. Die Helden sind im Rahja eines beliebigen Jahres in Punin auf der Suche nach Arbeit. Zu späteren Zeiten wird die Feste Blutfels von der borbaradianischen Dämonologin Mordaza Maraneta bewohnt, die aber ebenso eine Schülerin des Rakolus von Schrotenstein ist. Im Prinzip könnte sie Adorra ersetzen und Polvo wäre dann dämonisch beseelt. Die Furlanis fürchten sich wie beschrieben vor der Blutrache der jungen Magierin auf Blutfels und Harkon Wietan gerät bei der Suche nach Begleitschutz eher zufällig an die arbeitssuchenden Helden.

Die Alchimistin **Adorra von Mentowien** hat in Punin einen äußerst potenten Liebestrunk in Umlauf gebracht. Nach dem Wegfall der Unterstützung durch Baron Schrotenstein nutzt sie so ihre alchimistischen Fähigkeiten, um an Geld zu kommen. Außerdem möchte sie die Tiere und die angeworbene Dienerschaft und auch die Helden für ihre Versuche mit Blutmagie benutzen. Baron Schrotenstein gab ihr geheimnisvolle Steine, die angeblich den Blutzauber stoppen sollen, bevor der Tod der Opfer eintritt. Noch glaubt sie, dass sie bei ihren ersten Versuchen Fehler gemacht hat, denn alle ihre Experimente haben mit dem Tod von mittlerweile 2 Menschen und etlichen Tieren geendet. Sie macht sich Vorwürfe, ist aber auch berauscht von der magischen Macht, die ihr die Erschaffung ihres Golems Polvo ermöglicht hat. Nunmehr möchte sie gleich 2 Golems erschaffen und braucht entsprechend mehr frisches Blut.

**Familia Furlani** wurde durch Gerüchte nach der Besetzung der Baronie Schrotenstein auf die vom Baron unterstützte Adorra in der Feste Blutfels aufmerksam. Mit Schrecken haben die Furlanis festgestellt, dass Adorra die Tochter jenes Mannes ist, den Alrico Furlani vor 2 Jahren bei der Satisfaction getötet hat. Sie wittern das Verlangen der jungen Magierin nach Blutrache und haben daher ihre Informanten angewiesen alles Interessante zu melden. Vor einer Woche hat sich Adorra höchstpersönlich im Gasthaus „Zum Königsaar“ mit einem Fremdländer getroffen. Es war für die Furlanis weiter nicht schwierig, diesen in Punin ausfindig zu machen und seinen Auftrag herauszufinden. Dass in den letzten beiden Monden 2 Reisegruppen bei gleichartigen Aufträgen die Feste Blutfels nicht mehr verlassen haben, ist den Furlanis ebenfalls bekannt. Die verschlagene Rankana Furlani ersann letztlich den Plan, die Aufmerksamkeit des Anwerbers auf das verfeindete Handelshaus Castanyeda zu lenken. Egal welche Seite die vermutete Auseinandersetzung auf Blutfels gewinnt – sie wird geschwächt sein. Die Furlanis werden den Helden mit Bewaffneten hinterherreisen und den geschwächten Sieger beseitigen. So soll ihre Rache im Niemandsland perfekt sein und vielleicht lässt sich Blutfels ja sogar halten? So eine kleine Zauberin konnte das ja auch.

# Episode 1: Einstieg in das Abenteuer

## Amouröses Abenteuer

*AI: Ihr befindet euch in eurem Kontor. Ein geschäftiger, aber im Grunde langweiliger Alltag hat von euch Besitz ergriffen. Der Handelherr Castanyeda ist ganz anders, als der Kumpel Jacinto, den ihr vor wenigen Wochen in Inostal kennen gelernt habt. Besorgt – trifft es vielleicht am besten. Die Geschäfte sind gut ins Laufen gekommen, und er hat euch alle ausständigen Löhne bezahlt. Es gibt immer ein einfaches Essen, das von Darian zubereitet wird. Eure Zimmer sind zwar noch nicht eingerichtet – ihr schlaft auf einem Strohlager, aber Betten und Möbel sollen noch angeschafft werden. Noch hat das Handelshaus Castanyeda hunderte Dukaten Schulden und zahlt dafür enorme Zinsen. Wenn alles gut läuft, ist die Durststrecke bis zum Winter überwunden. „Wenn das Wörtchen wenn nicht wär.“ Das Wetter könnte umschlagen oder die Bierproduktion sabotiert werden. Banditen könnten einen Wagenzug überfallen oder einer der Kunden versterben. Alles wäre verloren und das Handelshaus im Nu pleite. Isora erinnert Jacinto jeden Tag mit irgendwelchen Bemerkungen daran, dass er Erfolg haben muss. Irgendwie ist es im Kontor unangenehm rumzusitzen und auf den nächsten Auftrag zu warten. Am Markt, habt ihr euch nach Aufträgen umgehört.*

Spezielle Information:   
**Ausgedehnte Recherche am Markt:** 3 Gebräuche/Überreden-Proben (III, 12) =>   
I) Es wird Begleitschutz für eine Lieferung zu einer Festung in Transbosquirien gesucht.   
I) Außerdem wird jemand gesucht, der Bauer Alriks entlaufenes Pferd einfängt.  
II) Der Auftraggeber des Beleitschutzes soll ein Thorwaler Namens Harkon sein. Er ist aber heute nicht mehr zu finden.   
II) Alrik zahlt 2 Silber.   
II) Am Rasthulsweg werden neuerdings offensichtlich Rauschkräuter verteilt.   
III) Mehreren Leuten sind am Rashtulsweg steinerne Männlein erschienen. *Da ist ein wenig Ablenkung am Abend im Wirtshaus gerade recht. Geld gibt es ja wieder. Bei zwei Krug Hellem ist die Welt schon etwas einfacher.*

**Held mit dem höchsten CH-Wert:** *Wenn da nicht schon wieder die dralle Frau mit der schiefen Nase, dem intensiven Körpergeruch und dem leichten Oberlippenbart wäre, die schon gestern versucht hat, sich an dich heranzumachen. Sie ist hartnäckig und schmiegt sich im nächsten Augenblick an Dich. „Schöööner Maan. Gestern so kalt. Sei heute für Yedra da. Yedra will dich.“*

**Held geht freiwillig mit:** Wenn der Held ohnedies mit Yedra geht, dann wird er ein kurzes Vergnügen haben, bei dem Yedra eine kleine Phiole mit rotem Inhalt aus ihrem Kleid fällt. So kann der Held noch auf die Fährte des Liebestrunks kommen.

**Held will nicht:** Sie schüttet sie geschickt die Phiole in das Getränk des Helden. Die nachfolgende Wahrnehmung (Menschenkenntnis)-Probe (III, 18) ist um 8 Punkte durch den Liebestrank (gute Qualität I) erschwert. Schreiten die umstehenden nicht ein, hat der Held ein kurzes Vergnügen mit Yedra und danach bis zum nächsten Morgen ein leichtes Schwindelgefühl.

**In beiden Fällen:** Yedra versucht den Geldbeutel zu stehlen, was ihr nur bei einer gelungenen Wahrnehmung (Wachsamkeit)-Probe -4 (-8 mit Liebestrunk) (III, 21) nicht gelingt. Yedra sehen sie so bald nicht mehr.

Spezielle Information:  
**Recherchen über den Liebestrank:** Ausgedehnte Recherche Probe (Menschenkenntnis, Gebräuche, Gifte und Krankheiten) (III, 12). Dauer 4 Stunden. =>

1. Es ist ein neuer Liebestrunk im Umlauf, der gar nicht so teuer ist.
2. Den neuen Amorico gibt es erst seit 2 Monaten und auch nicht immer.
3. Das Zeug ist wirklich stark und gar nicht teuer.
4. Er soll angeblich außerhalb Punins gebraut werden. Der Alchimist muss profund ausgebildet sein, um so ein starkes Elixier brauen zu können.
5. Man braucht unter anderem auch Alraunen und Erdbeeren für den Liebestrunk.

Meisterinformation:   
Der Einstieg dient nur dazu, die Helden ins Spiel zu bringen und auf den Liebestrunk aufmerksam zu machen.

### Wer klopfet an?

*AI:* ***Am nächsten Morgen*** *klopft es schon früh am Tor des Kontors. Vor der Tür steht ein ca. 1,90 m großer Mann, der am blonden Bart und Haupthaar sowie der Kleidung unschwer als Thorwaler zu erkennen ist. Als Harkon Wietan (Seite 38) stellt er sich vor und er hat ein Anliegen, das er mit dem Handelsherren besprechen möchte.  
Der Handelsherr Jacinto Optimas Castanyeda deutet den Helden mit einem Nicken an, dass sie der Unterhaltung in seinen Räumlichkeiten im 2. Obergeschoß des Kontors beiwohnen sollen. Jacinto bietet seinem Gast ein Glas Almadaner Blut, also ein Glas Rotwein an. Harkon nimmt stattdessen einen Humpen Ferdoker aus den Beständen des Kontors. Beide Getränke werden dienstbeflissen von Darian Humpen herbeigebracht. Auch die Wünsche der Helden werden erfüllt.  
Harkon erklärt, dass er am Markt gehört hat, dass das Handelshaus auch Geleitschutz zur Verfügung stellt. Und da er gerade eine Nachschublieferung für die Feste Roca de sangre zusammenstellt, wollte er sich erkundigen, ob das Haus Castanyeda diesen gegen gute Bezahlung beschützen möchte.*

Meisterinformation:  
Es ist eigentlich nicht möglich herauszufinden, dass ein Mittelsmann der Furlanis sich an Harkon herangemacht hat und ihm ausführlich von den Geschichten um das Handelshaus und die Helden erzählt hat. Der Mittelsmann hat Harkon auch den Weg zum Kontor beschrieben.

Spezielle Information: Verhandlung mit Harkon **Grunddaten:** Er sucht bis zu 6 Helden für die 5 Tage dauernde Reise.  
**Bezahlung:** Er bietet für jeden Kopf 2 Dukaten an – davon die Hälfte, also 1 Dukat im Voraus. Den Rest erhalten die Helden am Ziel. Verpflegung ist selber zu bezahlen – kann aber auf den Eseln mitgeführt werden. Harkon ist ein harter Verhandlungspartner. Bei gelungener Überreden-Probe (III, 25) gibt er auf 15 Silbertaler je Held nach – alternativ: 10 Silbertaler hier und die Verpflegung für 10 Tage ist inkludiert. Mehr wird er um seinen eigenen Gewinn zu behalten nicht nachgeben. Die 10 Silbertaler am Zielort sind fix vereinbart.   
**Was wird transportiert:** Fässer und Kisten als Nachschub für die Festung. Außerdem begleiten 2 neue, in Punin angeworbene Bedienstete die Lieferung.  
**Wie groß ist der Transport:** Es handelt sich um 3 Esel samt Fuhrmann.   
**Reisepläne:**  
Punin – Arbasim Reichsstraße 16 Meilen - 1. Tag  
Arbasim – Feste Roca de Sangre Wege 38 Meilen - 2.-4. Tag (halbe Gsw.)  
Die Route in Transbosquirien führt durch ein dicht bewaldetes Niemandsland. Roca de Sangre liegt auf ca. 800 m Seehöhe.  
Die Rückreise sollte sich in 4 Tagen ausgehen. Also insgesamt dauert der Auftrag 8 Tage. Harkon hat eine von Adorra gezeichnete Karte dabei.   
**Warum Geleitschutz? / Welche Gefahren lauern auf der Strecke?** Der erste Tag ist ungefährlich. Bei Arbasim setzt der Nachschub mit der Fähre über den Yaquir und quert am nächsten Morgen die Furt des Bosquir. Das Gebiet südlich des Bosquirs wird als Transbosquirien vom Königreich Almada beansprucht. Als Zul’Djerim wird es auch von den Novadis beansprucht, die immer wieder aus dem benachbarten [Emirat Amhallassih](http://www.wiki-aventurica.de/wiki/Emirat%20Amhallassih) Trupps über den Orbun in das Gebiet entsenden. In dem wilden und nur spärlich besiedelten Gebiet steigen oftmals die wilden Ferkinas des Stammes der Shai’Aian von den Hängen des Raschtulswalls herab, die weder den einen noch den anderen Anspruch anerkennen und jeden, dessen sie habhaft werden, plündern und manchmal auch massakrieren. Darüber hinaus hausen gefährliche Wesen wie Harpyien, Elementare, Kobolde und Druiden in dem menschenleeren Gebiet. Wenn man Glück hat, helfen einem die Amazonen aus der uralten Ordensburg Keshal Rondra – wenn man Pech hat, sind sie schlimmere Feinde, als alle anderen zusammen.  
**Wer wohnt auf der Feste Roca de sangre?** Auf Roca de sangre regiert Herrin Adorra, eine zaubermächtige Frau mit ihrer Familie. Sie hat die Feste vor 2 Jahren übernommen und hält sie seitdem gegen alle Gefahren. „*Wenn ihr die Feste erreicht habt, steht ihr unter ihrem Schutz und seid in Sicherheit.“*

Wenn man sich einig wird, bittet Harkon die Helden am nächsten Morgen reisefertig beim ersten Hahnenschrei zum Hotel Yaquirien zu kommen. Dort werden sich alle versammeln.

Meisterinformation:  
Adorra ist klar, dass der Name „Blutfels“ nicht unbedingt Vertrauen erweckt. Sie hat Harkon daher nur die altbosparanische Form „Roca de sangre“ genannt.

Spezielle Information:  
Ausgedehnte Recherche-Probe: (Gebräuche, Derekunde (Geograpie), Mythenkunde III,12) **Stufe 1 (oder Held beherrscht Bosparano)** Der wahre Name der Festung Blutfels wird herausgefunden, der in Punin allgemein bekannt ist. Auf den Namen Blutfels angesprochen meint Harkon ausweichend nur, dass das wohl das Gestein sein wird, auf dem die Burg steht oder aus dem sie gebaut ist.   
**Stufe 2:** Der verstoßene Baron Rakolus von Schrotenstein hat sich eine Zeit lang für die Eroberung des Gebietes stark gemacht. Das wird jetzt wohl niemand mehr betreiben und es wird früher oder später den Novadis in die Hand fallen.  
**Stufe 3** Es sind auch Gerüchte von finsterer Magie in Zusammenhang mit einem Knochenraben zu hören.

### Aufbruch

*AI: Am nächsten Morgen, dem 04. Praios trefft ihr hoffentlich beim ersten Hahnenschrei beim Hotel Yaquirien, einem exklusiven Hotel in Punin ein.* (<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Hotel_Yaquirien>)

*Vor dem Stall steht der reisebereite Harkon, der gerade 3 anderen Personen Anweisungen für die Abreise gibt. Unter den tadelnden Blicken und strengen Anweisungen des Thorwalers werden Fässer und Kisten von einem Mann und einer Frau auf mehrere Esel verladen. Daneben steht noch ein Mann, der Harkon oftmals zustimmt und ebenfalls versucht Anweisungen zu geben.  
Harkon begrüßt euch freundlich und stellt sogleich die Mitreisenden vor.*

*Der* ***Fuhrmann*** *heißt* ***Vitus Perinyo.*** *(Seite 38) Der ca. 45 Jahre alte Mann mit dem wettergegerbten Gesicht tritt in seinem langen Fuhrmannsmantel vor und macht eine kurze Verbeugung. Dann beäugt er die Helden – je nach Erscheinungsbild - missmutig bis freundlich.*

*Das* ***Dienstmädchen*** *ist* ***Noiona Perelka****. (Seite 39) Kaum 16 Jahre alt, von zarter Statur und schüchtern wird sie vom Hausdiener ständig herumkommandiert. Sie trägt leichte Holzschuhe und ein Gewand, das vom Stoff her einstmals auch ein Kartoffelsack gewesen sein könnte. Für eine Reise ins Gebirge ist die arme in keiner Weise vorbereitet. Noiona hat schütteres langes braunes Haar, welches vom Hunger der letzten Monate und Jahre zeugt.*

Spezielle Information:Eigentlich hätte ihr Vater Caldja Perelka als Zweiter Hausdiener die Reise antreten sollen. Doch hat sich dieser in der letzten Nacht mit seinem alten Kumpel Pacifico derart betrunken, dass er am Morgen der Abreise nicht ansprechbar war. Der Vorschuss, den er für seine Dienste bekommen hat, ist damit bereits dahin. Noiona, die Halbwaise will schon seit einiger Zeit ihrem Elend mit dem trinksüchtigen Vater entkommen und packt nun die Gelegenheit beim Schopf. Die Schimpftiraden von „Onkel“ Pacifico will sie geduldig ertragen, wenn sie nur ein Dach über dem Kopf und einmal am Tag ein warmes Essen bekommt. Harkon hatte zwar den Auftrag ältere Männer mitzubringen, aber da er die Abreise nicht aufschieben will, hat er Noiona kurzerhand akzeptiert, als sie noch vor dem ersten Sonnenstrahl vor dem Hotel aufgetaucht ist.

*AI: Als* ***Erster Hausdiener*** *wird* ***Pacifico Valente*** *vorgestellt. (Seite 39) Ein alter, spindeldürrer Mann in einer Dienstlivree, die auch schon bessere Zeiten gesehen hat. Dem Erscheinungsbild nach fast 60 Jahre alt, mit tiefen Falten im Gesicht und die Glatze von einem weißen Haarkranz umrahmt, nimmt man ihm fast nicht ab, dass sich der 1,90 m große, spindeldürre Mann in seiner noblen Dienstlivree noch für viele Jahre verdingen will. Mit Noiona und Vitus kommandiert er lautstark herum, ohne selber wirklich einen Finger krumm zu machen.*

*Als die 3 Esel fertig beladen sind, drückt Harkon dem Fuhrmann Vitus ein Blatt Pergament und 4 Dukaten in die Hand. (3 für den Fuhrmann und einen für die Fähre in Arbasim) Jeder der Helden erhält seinen versprochenen Vorschuss. Danach verabschiedet er sich mit den Worten „Ihr erhaltet den Rest, wenn ihr bei der Feste ankommt. Vergesst nicht, dass die Herrin keinen Aufschub duldet und euch in 5 Tagen am Tor der Feste erwartet. Und ihr wollt doch sicher bald wieder zurück sein? Also sputet euch.“*

Spezielle Information: Vitus kann bestätigen, dass die Reise in 8 Tagen bis zur Feste und wieder zurück nach Punin möglich sein sollte. „Das Wetter muss halt mitspielen.“

Als ihr euch mit Vitus und den beiden Dienern auf den Weg macht, bricht auch Harkon in die Gegenrichtung nach Norden auf.

**Sollten die Helden überrascht sein, dass Harkon sie nicht begleitet**, dann erklären sie, dass das nie Teil der Abmachung war. Vitus kennt den Weg und die Heden beschützen den Transport. Harkon hat es eilig anderen Geschäften im Norden nachzugehen. Auf die Bezahlung hat seine Mitreise ohnedies keinen Einfluss.

**Gelingt einem Helden eine Probe auf Wahrnehmung (Wachsamkeit) 24** (erprobt/schwierig), dann stellt er/sie fest, dass der Aufbruch von einer weiblichen Gestalt am anderen Rand des Platzes beobachtet wird.

Meisterinformation:   
Die Beobachterin ist Rankina Furlani, die aus der Distanz abschätzt, wie schwierig der Überfall werden könnte.

**Ausrüstung:** Notieren sie sich als Meister, welche Ausrüstung die Helden für diesen Ausflug in die Wildnis mitnehmen. Decken und Zelte wollen auch transportiert werden. Fackeln, Zunder und Feuerstein sind keine Selbstverständlichkeit. Schühchen mit hohen Absätzen werden auf den Wegen zum Problem werden und wenn es regnet sind Helden mit einem wasserfesten Überwurf klar im Vorteil. Vitus ist perfekt ausgerüstet. Pacifico hat sich mit Stiefeln, Decken und einem dicken Filzüberwurf vorbereitet. Noiona besitzt nichts von diesen Dingen. Die Reise führt bis 800 m Seehöhe, wo es in der Nacht bereits deutlich kühler wird, als in Punin. Vitus weiß einen Stand, wo noch letzte Einkäufe getätigt werden könnten. Eine Noteinkaufsliste für kurzentschlossene Helden ist im Anhang (Seite 34) zu finden. Der Händler versucht durch die offensichtliche Notlage einen Aufschlag von 20% zu bekommen, was erst durch erfolgreiches Verhandeln (Beeinflussen (Überreden) III, 20) verhindert werden kann. Evtl. benötigen die Helden auch einen eigenen Esel. Jede Person sollte nicht mehr als 10 Stein mit sich tragen und die Esel von Vitus sind bereits schwer beladen. Zur Überprüfung können auch die Packliste im Anhang (Seite 35) verwenden.

Notieren sie an der Stelle auch, wer **Handschuhe** besitzt und diese auch trägt. Das ist für Szenen auf der Festung entscheidend.

**Harkons Vereinbarung:** Adorra hat bei Harkon ausdrücklich alte Diener bestellt. Es ist ihm unwohl dabei, Noiona statt ihrem Vater mitzunehmen, aber er will den Aufbruch auch nicht verzögern. Gemäß den Vereinbarungen mit Adorra hat Harkon nach der Abreise des Transports die Stadt Richtung Norden zu verlassen und nie wieder zurückzukehren. Da er sich vor der Zauberin fürchtet, hat er nicht vor herauszufinden, wie lange nach der Abreise er noch zuwarten kann. Gestalten sie die Abreise nach Möglichkeit freundschaftlich.

# Episode 2: Reisegeschichten

Die Reiseroute ist klar. Der Fuhrmann Vitus hat eine Karte und kennt den Weg bis zur Abzweigung vom Rashtulsweg wie seine Westentasche.  
Punin – Arbasim Reichsstraße 16 Meilen - 1. Tag  
Arbasim – Feste Roca de Sangre Wege 38 Meilen - 2.-4. Tag (halbe Gsw.)

Meisterinformation:  
Gestalten sie die Reise nach ihren Vorstellungen und Vorlieben. Die im Nachfolgenden genannten Ereignisse sind Vorschläge, um das Gebiet besser erlebbar zu machen. Sie haben keinen zwingenden Einfluss auf die danach folgende Handlung auf Feste Blutfels.

Die schlechte Ausrüstung der naiven Noiona und der hartherzige Pacifico bieten natürlich auch Anknüpfungspunkte für die eine oder andere Erzählung.

## Punin – Arbasim:

*AI: Ihr verlasst Punin am Morgen des 04. Praios 1021. Die Sonne ist im Osten aufgegangen und noch liegt morgendliche Kühle über dem Land. Ihr genießt die Erfrischung und kommt am Yaquirstieg sehr gut voran – immer gen Süden. Es verspricht ein Tag mit wahrhaft schönem Wetter zu werden. Gegen Mittag steigt die Sonne immer höher und ihr versteht jetzt, warum Vitus von der Aussicht auf einen „schön sonnigen“ Tag nicht begeistert war. Mitten im Sommer hat es jetzt gut 32 Grad im Schatten und ihr sehnt euch nach einem Schluck Wasser in eure allzu schnell vertrocknenden Kehlen. Vor allem Noiona scheint sehr zu leiden. Ihre Schritte werden gegen Mittag unsicher und sie taumelt ab und zu – nimmt aber keine Hilfe an. Als sie zusammenbricht, stellt ihr entsetzt fest, dass die Kleine nicht einmal einen Wasserschlauch hat und offenbar zu schüchtern war, um nach Wasser zu fragen. Ihr werft sie über einen der Esel und macht bei der nächsten Pferdewechselstation eine ausgiebige Rast von mehr als einer Stunde. Die Wasserschläuche werden gefüllt und jeder kauft sich Essen von dem erhaltenen Vorschuss. Eine Mahlzeit aus Hirsebrei mit einem Krug Leichtbier kostet 4 Heller. Nur Noiona und Pacifico sitzen abseits, trinken Wasser vom nahen Brunnen und bestellen sich sonst nichts.*

Spezielle Information: Pacifico ist noch schlecht vom Vortag. Noiona hat kein Geld, um sich Essen zu kaufen und Pacifico ist zu geizig, um ihr etwas zu Leihen. Wenn die Helden nicht eingreifen, erbarmt sich Vitus des „armen Kindes“ und lädt sie auf eine Mahlzeit ein, was ihm einen handfesten Streit mit Pacifico einbringt, der keine Einmischung in die „Familie“ wünscht. Die Helden können hier schlichtend eingreifen und stellen dabei fest, dass auch Pacifico nur mehr 40 Heller, also genug Geld für Essen für sich selber hat. An der Stelle können sie die Geschichte der Sauftour von Pacifico und Noionas Vater vom Vorabend erzählen bei der die beiden den Vorschuss versoffen haben.

*AI: Nach der Rast geht es weiter am Yaquirstieg, der besten Straße Aventuriens. Am frühen Nachmittag erreicht ihr die Fähre bei Arbasim, einer kleinen Stadt am Zusammenfluss von Yaquir und Bosquir. Die Fähre und die Furt werden von der mächtigen Zollfeste Arbasim beherrscht. Am späten Nachmittag seid ihr für die Überfahrt mit der Fähre an der Reihe. Vitus zahlt für alle den verlangten Dukaten. Die Fähre schwankt und Helden die kein Wasser mögen, stehen alle ihre Ängste aus, was Vitus zum Lachen bringt. Vitus meint: Am anderen Ufer des Bosquir beginnt Transbosquirien oder Zul’Djerim, wie die Novadis den Landstrich zu nennen pflegen. Richtung Süden ragen die Gipfel des Raschtulswalls auf. In der Ferne könnt ihr schneebedeckte Gipfel erkennen. In diese Richtung wollt ihr.*

Spezielle Information: Vitus kennt eine preisgünstige gute Herberge. Nur 10 Heller pro Person und Nacht. Das Abendessen und Frühstück kosten je 3 Heller pro Person.   
**Preisverhandlung:** Beeinflussung (Überreden) (III, 20) (erprobt/anspruchsvoll), St. 1: -10% (144 Kreuzer), St.2 -20% (128 Kreuzer), St.3 -30% (112 Kreuzer); maximal 3 Proben. Jede verpatzte Probe erhöht den Preis um 10%.   
Pacifico leistet sich die „letzte ordentliche Herberge vor der Wildnis.“. Noiona hilft in der Küche mit. Sie darf im Stall schlafen und Essensreste von den Tellern schlecken, wenn ihr niemand unter die Arme greift. Die Nacht vergeht ereignislos.

## Wege in Transbosquirien

### Bosquirfurt

*AI: Nachdem ihr beim ersten Sonnenstrahl aufgestanden seid, gefrühstückt habt und euch reisefertig gemacht habt, drängt Vitus auf einen schnellen Aufbruch. Das Wetter ist schön und da es im Gebirge bald einmal umschlagen kann, möchte er die Gunst der Stunde nutzen.*

*Als erstes überquert ihr die Furt des Bosquir etwas stromauf der Einmündung in den Yaquir. Am anderen Ufer seht ihr kurz 3 bewaffnete Frauen zu Pferd in glänzenden Rüstungen die Szenerie beobachten – Amazonen, wie Vitus euch versichert. Das langsam strömende Wasser steht euch – je nach Größe bis zum Oberschenkel oder Bauchnabel – es ist ein Kampf, der zwar anstrengend ist, aber gewonnen werden kann.*

Spezielle Information: Eine einfache **KK-Probe** **(III, 12)** entscheidet, ob der Held einen Punkt Erschöpfung erleidet. Noiona und Pacifico verschlägt es etwas zu weit stromab und sie erleiden je einen Punkt Erschöpfung. Vitus ist stets darauf bedacht, dass seine Ausrüstung und das Feuerholz nicht nass werden.

*AI: Am anderen Ende ist das Gewand wassertriefend und wird erst im Laufe des Vormittags trocknen. Trotzdem scheint Vitus gut gelaunt zu sein und lässt die Peitsche knallen. Die Amazonen sind nun verschwunden.*

### Wildes Transbosquirien

*AI: Als ihr das steile Ufer des Bosquir verlasst, taucht ihr in das eigentliche Transbosquirien ein, ein wildes von Dornendickicht überwuchertes Hügelland an den Hängen des Raschtulswalls. Da es hier keinen Herrscher und keine Städte gibt, pflegt auch niemand die Wege. Mit etwas gutem Willen kann man den Weg als Pfad ansprechen – unbefestigte Erde, teilweise überwuchert und umgefallene Bäume bleiben einfach liegen. Der Wald bietet angenehme Kühle, schluckt aber jedes Geräusch. In niederen Lagen bewegt ihr euch durch ausgedehnte Laubwälder, die sich in höheren Lagen mit Misch- und Nadelwäldern abwechseln. Der auf der Karte eingezeichnete „Weg“ orientiert sich an markanten Hügeln, die zumeist die Ruine eines Wehrturmes oder einer Festung tragen. Vitus ist sich nicht immer sicher, wie die Karte zu interpretieren ist und fragt daher auch öfter einen Helden um Rat.*

Spezielle Information:   
Die **Dauer der Reise** ermittelt sich durch eine ausgedehnte **Probe Derekunde (Geographie) (III, 16)**, bei der Stufe 4 erreicht werden muss. Für jeden Versuch vergeht ein Tag. Hohe Qualität I ist anwendbar.  
**Jagd** (Ansitzjagd), Proben-Detailgrad 3Du erbeutest 2 Tagesrationen Fleisch. (III, 12), Dauer 2 Stunden  
Talent: Überleben (Südaventurien), Pirschen, Fernkampftalent  
Hohe Qualität (Probe-4) => 8 Tagesrationen Fleisch  
Schnelle Jagd (Probe-4) => Die Dauer reduziert sich um ½ Stunde.

**Pflanzensuche**, Proben-Detailgrad 2 (Siehe Regelergänzung Seite 35)  
Talent: Überleben (Südaventurien), Überleben (Pflanzenkunde)  
Essbares Du findest 3 Tagesrationen Früchte und Beeren. (III, 12), Dauer 1 Stunde  
Kräuter (III, 22), Dauer 2 Stunden. Du findest Kräuter und Mineralien im Wert von 5 Silber. Hohe Qualität (Probe-4) vervierfacht den Ertrag (Kräuter und Mineralien im Wert von 2 Dukaten).   
Schnelle Suche (Probe -4) Die Dauer wird um ¼ des Basiswertes verkürzt.  
**Einbeerentrank:** Wird speziell nach Einbeeren gesucht, die es in diesem Gebiet gibt, so können mit einer Pflanzensuche-Probeschwierigkeit 16 in 2 Stunden 2W6 Einbeeren gefunden werden. Aus 20 Einbeeren kann mit einem archaischen Labor und einer Probe auf Alchimie (profane Alchemika) 12 ein Einbeerentrank mit 5 Anwendungen gewonnen werden.

**Lager errichte**n, Proben-Detailgrad 2 (Siehe Regelergänzung Seite 36)  
Talent: Überleben (Südaventurien), Handwerk (Holzbearbeitung)  
(III, 16 [erprobt/gewöhnlich]) Du findest einen trockenen Lagerplatz in der Nähe einer Wasserquelle, der vor Wind und Regen etwas Schutz bietet. Du sammelst Feuerholz, bringst ein Lagerfeuer in Gang und errichtest die Zelte. Die Nachtruhe hat die bekannten erholsamen Effekte.  
In Transbosquirien sind die Proben wegen der wilden Tiere generell um 4 Punkte erschwert. An Ausrüstung werden in den kühlen Nächten nahe des Gebirges Decken benötigt. Zunder und Feuerstein hat Vitus bei sich. Erschwernisse durch schlechtes Wetter nach Maßgabe des Meisters.

Im Anschluss sind optionale Ereignisse aufgezählt, die der Reisegruppe nach Maßgabe des Meisters widerfahren könnten:

### Amazonen

*AI: Aus Richtung Osten nähern sich 3 Amazonen auf ihren Pferden. Stolz sitzen die Kriegerinnen im Sattel ihrer Streitrösser und versperren im nächsten Moment auch schon den Weg. Sie führen Dschadras mit sich und an der Seite jeder Kriegerin hängt der berühmte Amazonensäbel. Die Anführerin fragt nach dem Namen der Reisenden und nach dem Ziel der Reise. Vitus überlässt euch das Reden.*

Spezielle Information: Die Aussagen der Helden sind …  
**Wahrheitsgemäß:** Die Anführerin fordert eines der 10-Liter Fässer als Tribut, um es in den nächsten Tagen persönlich bei Adorra vorbei zu bringen. Sie möchte sich mit ihr über die seltsamen Experimente und das Verschwinden eines Transportes wie diesem unterhalten. Sie verwendet bei ihren Ausführungen den wahren Namen der Feste Blutfels. Weigern sich die Helden, fordert die Anführerin den stärksten Helden zum rituellen Zweikampf bis zum ersten Blut (zur ersten Wunde), um die Herausgabe des Fässchens zu klären.  
**Falsche Angaben:** Überreden-Probe (III, 24 – im Angesicht Rondras) … bei Gelingen lassen die Amazonen die Reisenden je nach Wahrscheinlichkeit der Geschichte passieren. Bei Misslingen fordert die Anführerin den stärksten Helden zum Zweikampf bis zum ersten Blut (zur ersten Wunde), um die Lüge im Angesicht der Göttin zu sühnen. Danach kann er ja nochmals versuchen zu lügen.

Vor dem Kampf stellt sich die Amazonenkriegerin als **Solivai Flavo** vor. Sie verneigt sich und hebt den Säbel zum Gruß:  
KO 6, MU 6, GE 10, KK 6, IN 6, CH 4, MR 6, Kampfreflexe, Präzision, Rüstungsgewöhnung, Schneller Kampf I-III, INI: 10+W6 // Amazonensäbel, Kettenhemd: RW 1 , AT 21 , VT 18 , 2W6+2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 7/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Die beiden** **anderen Amazonen** greifen nur in den Kampf ein, wenn entweder ein offenes Gefecht ausbricht, oder die Helden in das rituelle Duell eingreifen:  
KO 4, MU 5, GE 8, KK 4, IN 4, CH 4, MR 5, Kampfreflexe, Schneller Kampf I-III, INI: 8+W6 // Amazonensäbel, Kettenhemd: RW 1 , AT 17 , VT 14 , 2W6+2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 7/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 7/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Bestreitet ein Held einen ehrenhaften Zweikampf, so wird sich Solivai ehrlich erstaunt geschlagen geben und mit dem Säbel salutieren. Zum Abschied mahnt sie den Sieger noch: „Nimm Dich in Acht, nicht alle auf Deinem Weg und bei Deinem Ziel werden ehrenhaft kämpfen.“

Sollten die Helden einen Kampf gegen alle Amazonen vom Zaun brechen und gar eine der Amazonen töten, werden sie auf der Heimreise mit einem Trupp aus 5 Amazonen + Anführerin konfrontiert, die erst aufgeben, wenn die Helden gefangen genommen oder tot sind. Es folgt eine tagelange Gefangenschaft auf Keshal Rondra bis die Geschichten über die Heldentaten auf Blutfels bestätigt sind.

### Novadis

*AI: Am Nachmittag bewegt ihr euch entlang eines schmalen Tales. Ihr vermeint eine Bewegung in der Ruine am dominierenden Hügel wahrzunehmen. Gegen Sonnenuntergang nähert sich eine Gruppe von (Anzahl der Helden) Reitern von vorne. Im Dämmerlicht erkennt ihr die weißen und schwarzen Gewänder und wisst euch mit Novadi-Räubern konfrontiert. Die Talflanken ragen beidseitig steil und dicht bewaldet nach oben. Hinter euch liegt der Pfad, den ihr gekommen seid. An ein Entkommen ist gegen die Reiter nicht zu denken. Der Anführer schwingt sich vom Pferd hebt die Hand zur Stirn und grüßt höhnisch auf Tulamidya.*

Wenn kein Held Tulamidya versteht, übersetzt Pacifico das Gehörte: „*Seinen Gruß entbietet Amsha sunya Riftah. Ihr seid so schwer beladen und so allein, ihr Söhne aus Almada. Lasst mich euch helfen mit eurer Bürde. Ich nehme euch alles ab und ihr dürft gehen. Amsha wird sich mit Freuden an diesen Tag erinnern. Oder ich muss euer Leben nehmen, was mich betrüben würde und es hat euch nicht mehr zu kümmern, was aus eurem Hab und Gut wird.“*

Spezielle Information:   
Amsha steht mitten am Weg. In jeder Hand wiegt er einen Khunchomer. Der kräftige Mann ist in ein Kettenhemd gekleidet. Seinen Shadif-Hengst hat er mit einem Klaps auf das Hinterteil weggeschickt. Seine Begleiter sitzen zur Jagd bereit auf ihren Yaquirtaler-Pferden. Sie führen jeweils eine Dschadra und einen Schild. An der Seite hat jeder der in Stoffrüstung gekleideten Männer einen Khunchomer hängen.

**Verhandlungen:** Probe auf Beeinflussen (Überreden) (III, 24 erprobt / sehr schwierig) … Amsha würde sich mit einem Esel und dessen Gepäck zufrieden geben. Adorra wird nicht erfreut sein und das hat vermutlich auch Einfluss auf die Bezahlung, meine Vitus.

Meisterinformation: Tatsächlich weigert sich Adorra in dem Fall, den Rest des Lohnes zu bezahlen, da sie ohne die fehlenden Zutaten gar nichts herstellen kann.

**Einschüchtern:** Probe auf Autorität (Einschüchtern) (III, 24 erprobt / sehr schwierig) … Amsha und seine Krieger erleiden einen Furchteffekt der Stufe 1. Sie werden von selbst nicht angreifen, aber den Weg auch nicht räumen. Der Tross könnte sich zurückziehen und einen anderen Weg versuchen. Der Umweg um dieses Tal kostet voraussichtlich einen Tag.

**Kampf:** Darauf haben Amsha und seine heißblütigen Krieger gewartet. Amsha schwingt seine beiden Säbel und lässt ein markerschütterndes Gebrüll los. Er versucht euch Einzuschüchtern. Gelingt dem mutigsten Helden, keine MU-Probe (III, 22), werden 4 Helden von Furcht erfasst und alle ihre Proben werden in diesem Kampf mit einem Malus von -2 abgelegt. Pacifico und Noiona fliehen beim ersten Anzeichen des Kampfes in den Wald. Vitus wird seine Esel verteidigen.

Amsha: KO 8, MU 6, GE 8, KK 8, IN 4, CH 3, MR 5, GS 7, Flink I-II, Muskelprotz, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung, Beidhändiger Kampf I-III, INI: 8+W6 // Selbstbeherrschung (Zähigkeit 17) // Doppelangriff, Hammerschlag, Sturmangriff, Khunchomer, Kettenhemd: RW 1, AT 19 , VT 16 , 2W6+5

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 8/6 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Novadi-Räuber: KO 4, MU 5, GE 6, KK 4, IN 4, CH 3, MR 4, GS 5 (Laufen), GS 10 (Reiten), Schildkampf I, Reiterkampf I-II, INI: 4+W6 // Athletik (Reiten) 13, Selbstbeherrschung (Zähigkeit) 12 // Dschadra (Lanzenreiten) AT 13, 2W6+4; Dschadra (Wurfwaffen) AT 9, 2W6+2, Khunchomer (Reiterkampf) AT 11, VT 11, 2W6+5

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Da es Amsha und seinen Räubern um leichte Beute und keinen heldenhaften Tod geht, lässt jeder einzelne nach 2 Wunden von seinem Gegner ab und zieht sich zurück. Wenn die Hälfte geflohen ist, zieht sich auch der Rest zurück. Verwundete werden von ihren Pferden aus dem Kampfgetümmel getragen.

### Ferkinas

*AI: Plötzlich erhebt sich zu eurer Rechten im Wald ein entsetzliches Geschrei und (1/2 Anzahl der Helden) große Gestalten mit blutroten Kopfschleiern stürzen sich auf euch. Ein Überfall der Ferkinas! Sie haben sich hinter einem großen Baum im Gebüsch versteckt. Für ihre erste Attacke springen sie mit weit ausholenden Äxten hinter dem Baum hervor.*

Spezielle Information: Das ist regeltechnisch ein klassischer Hinterhalt (Regeln Seite 37). Gelingt dem Helden mit dem besten Wert in Wahrnehmung (Wachsamkeit) eine Probe (III, 26), dann kann er noch alle warnen und der Kampf eröffnet normal, wobei die Helden in der ersten Aktion ihre Waffen noch ziehen müssen. Gelingt die Probe nicht, sind die Helden überrascht und die Ferkinas nutzen die volle Offensive, um ihre TP im ersten Schlag nochmals um 4 zu steigern. Die erste AT der Ferkinas wird gegen einen festen Wert von 12 gewürfelt (überrascht). Pacifico und Noiona laufen sofort in den Wald davon. Vitus hält seine Stellung bei den Eseln. Danach müssen die Helden immer noch ihre Waffen ziehen.

Ferkina: KO 4, MU 6, GE 6, KK 8, IN 4, CH 2, MR 4, GS 5 (Laufen), Kraftvoller Kampf I-III, INI: 4+W6 // Selbstbeherrschung (Zähigkeit) 13 // Tuchrüstung, Keule AT 9, VT 9, 2W6+7; Wuchtschlag

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Die Ferkinas kämpfen bis zu ihrem ersten Blut. Es sind junge Männer, denen es mehr um den Rausch des Kampfes, als das Töten an sich geht. Heute Abend werden sie eine gute Geschichte zu erzählen haben.

### Harpyien

*AI: Am Vormittag überquert ihr einen Pass zwischen 2 Tälern. Ihr seid einigermaßen Erschöpft vom Aufstieg und kommt auf offene Wiesen. In der Nähe des Passes, ca. 500 m von euch entfernt, steht eine verfallene Burg, die einstmals gewaltige Ausmaße gehabt haben muss. Als ihr euch mitten auf der offenen Fläche befindet, erheben sich (Anzahl der Helden +2) Harpyien vom höchsten Turm der Ruine und fliegen in eure Richtung. Der Wald ist nun in jeder Richtung ca. 200 Schritt von euch entfernt und die Harpyien kommen schnell näher.*

Spezielle Information: Noiona ist die langsamste. Sie hat GS 4. Die Harpyien fliegen mit GS 20. Je nach Bewegungsrichtung erreichen euch die Harpyien nach 42 - 62 Aktionen, also lange bevor ihr alle den Waldrand erreicht (100 Aktionen). Als sie euch erreicht haben, stürzen sich die Harpyien aus 20 m Höhe im Sturzflug auf euch. Sie greifen im Sturzflug an und versuchen ihre Opfer zu Boden zu werfen. Fernkampfproben gegen die fliegenden Harpyien sind um 12 Punkte (fliegender Vogel) erschwert. Wenn sie wieder aufsteigen, was 6 Aktionen dauert, ist die Fernkampf-Probe nur um 4 Punkte erschwert. Gegen den Sturmangriff hilft das Manöver Gegenhalten, oder eine Ausweichen-Probe. Eine normale Verteidigung ist nur für Helden mit Schild möglich. Ein Nahkampfangriff gegen die herabstoßenden und dann schnell weggleitenden Harpyien ist nur für Helden möglich, die auf das Ausweichen verzichten. Der stehende Held hat einen festen VT (ohne zusätzlichen Wurf) von 12. Es ist möglich, gezielt gegen die Flügel zu attackieren, was eine Erschwernis von -2 bedingt. Eine Harpyie mit einer Wunde an einem Flügel wird nicht mehr angreifen. Bei 3 Wunden an den Flügeln kann sie nicht mehr aufsteigen und muss am Boden kämpfen bzw. versucht sie wegzulaufen. Niemand wird jemals erfahren, was die Harpyien so aufgebracht hat, dass sie die Helden angreifen. Ab der dritten Wunde versucht jede einzelne Harpyie zu entkommen.

Harpyie: KO 4, MU 4, GE 16, KK 6, MR 4, GS 14 (fliegen), INI: 8+W6 // Selbstbeherrschung 10 // Krallen RW 0, AT 12, VT 8, 2W6 (+14, Sturzflug); Sturmangriff, Niederwerfen

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 4/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

### Ein Maultier lahmt

*AI: Ihr erklimmt gerade wieder den nächsten Hügel, um ins nächste Tal zu kommen. Der Waldweg ist mit Wurzeln überzogen und ab und an steht auch ein größerer Stein aus der Erde, der im Morgentau noch etwas glitschig ist. Vitus macht seit dem Aufbruch am Morgen ein grimmig-besorgtes Gesicht und als ihr schon fast oben seid, bleibt einer der Esel – „Schöne mit Namen“ – einfach stehen und bewegt sich nicht mehr vom Fleck. Vitus ist sofort bei der Eselstute und als er ihr behutsam an das Vorderbein greift und daran herumdreht und massiert, können auch in solchen Dingen unerfahrene Helden erkennen, dass die Schöne lahmt. Trotz allem guten Zureden ist sie nicht mehr dazu zu bewegen, den Huf mit Gewicht auf den Boden zu setzen. Fast eine halbe Stunde massiert und hantiert Vitus an ihr herum, bis er resigniert. Mit ungewohnt leiser Stimme fasst er zusammen: „Die „Schöne“ wird bis zum Ende der Reise kein Gepäck mehr tragen. Es ist fast schon ein Wunder, wenn wir sie nicht irgendwo stehen lassen müssen. Sie hat fast 40 Stein Gepäck geladen. Ein treues Tier, das mich schon viele Jahre begleitet, aber gestern ist sie am Abend kurz ausgerutscht, wie ihr vielleicht nicht einmal bemerkt habt, und hat sich dabei das Bein verstaucht oder noch schlimmer. Sie ist auch nicht mehr die Jüngste, aber sie hätte noch ein paar Jahre und ist mir wirklich ans Herz gewachsen. Ich weiß nicht, was wir jetzt tun sollen.“ Mit diesen Worten beginnt er ihr das Gepäck abzuladen und tätschelt sie dabei immer wieder behutsam am Hals. Verstohlen zerdrückt er auch eine Träne.*

Spezielle Informationen:  
Mit einer gelungenen **Gruppen-Probe auf Wahrnehmung (Wachsamkeit) (III, 16)** des Helden mit dem höchsten Talentwert wird bei dieser Tätigkeit die Markierung auf der Unterseite der größten Kiste entdeckt. (Siehe Seite )

**Heilkunde:** Mit einer gelungenen Probe auf Heilkunde (Wunden) (III, 16) und einem Tag Wartezeit kann die Schöne ihre Last bis ins Ziel tragen.

**Magische Heilung:** Mit einem Zauber (oder Wunder), der eine Wunde schließt, kann die Schöne sofort weiterlaufen.

**Gepäck verteilen:** 40 Stein ist eine Menge Last zu verteilen und die Helden sind wahrscheinlich schon bis an ihre Grenzen beladen. Mit viel gutem Willen und mehr Pausen am Tag ließe sich wahrscheinlich die Hälfte der Last umverteilen. Jeder Held muss für den Rest der Reise alle 2 Stunden eine KO-Probe (III, 12) bestehen, um nicht einen Punkt Erschöpfung zu erleiden. Die Frage welche Gepäckstücke zurückgelassen werden sollen. Adorra wird nicht erfreut sein, wenn ein Teil ihrer Waren in der Wildnis abgeladen wird. Das Zeug ist sicher auch sehr wertvoll und bereits bezahlt.

### Das Wetter schlägt um

*AI: Gegen Abend seht ihr schwarze Wolken am Himmel aufziehen und der Wind frischt auf. Vitus ist von der Aussicht auf eine Gewitternacht nahe des Raschtulswalls ganz und gar nicht begeistert. Ihr versucht noch einen geschützten Lagerplatz für die Nacht zu finden.*

Spezielle Information:   
Lagerplatz finden: (Regelergänzung Seite ), Probenschwierigkeit (III, 22).   
**Misslingt** diese, so harrt ihr die Nacht unter einem Baum aus, werdet nass und der kalte Wind pfeift euch ins Gesicht. Die Blitze schlagen nur in der Nähe ein und der Krach ist ohrenbetäubend. An Erholung ist da nicht zu denken.   
Bei **Gelingen**, findet ihr einen überhängenden Felsvorsprung an der dem Wind abgewandten Seite einer Klippe, der gerade groß genug für euch und die Esel ist. Das Feuerholz wird noch vor dem Einsetzen des Regens gesammelt und ihr könnt euch auch in dieser Nacht erholen. Gelegentlich schreckt ihr vom Krachen eines Blitzes auf, der in einen Baum in der Nähe einfährt.

# Episode 3: Al´Kasimye

Meisterinformation:  
Die folgende Szenerie soll das Misstrauen der Helden gegen Adorra wecken und ihnen auch die Gelegenheit geben, über die Verwicklung der Furlanis nachzudenken bzw. auf ihre Verfolger aufmerksam zu werden.

*AI: Der Abend bricht herein und ihr seid euch fast sicher, dass ihr morgen Vormittag ankommen werdet. Als ihr den letzten Hügelrücken überquert habt, konntet ihr schon einen Blick auf die Festungsmauern in weiter Ferne über euch erhaschen, die laut Karte euer Ziel sein müssen. Ihr erkennt eine halb verfallene Festung, deren 4 wackelige Türme sich von einer verbrannten Höhe aus erheben wie die verfaulten Zähne im Gebiss eines Ghuls, aber immerhin ist eine kleine Rauchsäule vom Bergfried aus aufgestiegen. Es ist jemand zu Hause, der euch – vermutlich - auch bezahlen wird. Ihr müsst noch ein ordentliches Stück an den Hängen des Raschtulswalls aufsteigen und das wird sich bei Tageslicht nicht mehr ausgehen, aber ihr habt unter der Burg ein Dorf entdeckt, das ihr bis zum Abend bequem erreichen könnt. Ein sichtbarer Weg führt in Richtung dieses Dorfes und Vitus hält ohne Rücksprache direkt darauf zu. Wahrscheinlich lockt ihn die Aussicht, die Nacht nicht im Freien verbringen zu müssen. Und ihr seid auch froh, denn seit dem Vormittag ist über den Bergen ein näherkommendes Geheule von Wölfen zu hören und ihr wollt nicht herausfinden, ob sie euch in der Nacht einen Besuch abstatten wollen.  
Bei Einbruch der Nacht habt ihr den beschwerlichen Aufstieg bis zum Dorf geschafft. Über einer steil abfallenden Weidefläche steht unter einem Felsvorsprung ein von einem Palisadenzaun geschütztes Dorf. Am Ende des sich nach oben windenden Weges steht das grob gezimmerte und von hölzernen Türmen flankierte Tor nun offen. Einige kleine Blockhäuser drängen sich innerhalb der Palisade. Aus dem Kamin jedes einzelnen Hauses entweicht Rauch. An jedes Haus grenzt ein überdachter Freiluftstall mit hölzernem Zaun, doch sind die Ställe bei Einbruch der Nacht leer. Die Kinder, die gerade noch zwischen den Hütten gespielt haben, sind eilig in die Häuser verschwunden und beim Näherkommen versammelt sich die Dorfgemeinschaft. Um die 20 Männer und Frauen jeden Alters stehen schweigend am Tor. Die einfach gekleideten Männer sind mit Äxten und Knüppeln bewaffnet, die Frauen stehen mit Dreschflegeln und Bögen auf der Palisade. Aus den halb geöffneten Türen könnt ihr die Gesichter von Kindern und Alten nach draußen spähen sehen. Gäste bedeuten in dieser Gegend selten etwas Gutes.*

Meisterinformation:  
Die Leute in diesem Dorf mit Namen Al Kasimye leben ein einfaches, aber hartes Leben. Sie leben von ihrem Vieh (Kühe, Ziegen, Hasen, Hühner), das sie am Abend in ihren Häusern aufnehmen. Novadis stoßen nur selten so tief in das Land vor, doch die Ferkinas und die wilden Tiere sind eine ständige Bedrohung. Mit den lokalen Ferkinas gibt es eine Art Waffenstillstand, der aber durch die Besitznahme von Blutfels durch Adorra brüchig geworden ist. Adorra betrachtet sich als ihre Lehensherrin. Sie verlangt regelmäßigen Tribut. Solange es sich um Milch und Käse oder ein Stück Fleisch gehandelt hat, war das im Gegenzug für heilende Tränke und Unterstützung gegen die Harpyien auch in Ordnung. Neuerdings fordert Adorra aber immer wieder lebende Tiere in einer Anzahl, die sie gar nicht selber essen kann, um damit ihre Blutmagie zu üben. Letzte Woche ist der todkranke alte Pepe zur Burg gegangen, weil er sich von Adorra einen Heiltrank erhofft hat. Als seine Familie nach 2 Tagen nachfragen ging, wurde ihr von Adorras Schwester ein Leichensack ausgehändigt. Das Gesicht des Alten war schmerzverzerrt und die Augen weit geöffnet, als er gestorben ist. Die Dörfler machen sich Gedanken und Gerüchte machen die Runde. Sie wollen auch sehen, was die Helden zur Burg bringen. Um die Helden, aber vor allem um Pacifico und Noiona machen sie sich ernsthaft Sorgen, da die letzte Karawane von Blutfels nicht zurückgekehrt ist.

*AI: Als ihr euch dem Tor auf ca. 30 Schritt, also eine gute Bogenschussweite genähert habt, ruft ein Mann am Tor auf Garethi: „Halt! Das ist Al Kasimye. Wir stehen unter der Herrschaft der Herrin von Blutfels. Erklärt euch! Wer seid ihr und was wollt ihr?“*

Spezielle Information:  
**Freundlich:** Wenn die Helden sich vorstellen, erklären, dass sie mit Waren nach Blutfels wollen und ein Quartier für die Nacht suchen, wird ihnen der Schutz der Siedlung und ein einfaches Strohlager in einem Hausstall angeboten, wenn die Dörfler im Gegenzug die Waren begutachten dürfen.   
**Arrogant:** Die Helden stellen sich nicht vor und berufen sich auf Adorra als Auftraggeberin. Dann werden die Dörfler nach kurzer Diskussion die Karawane nicht in den Ort lassen und nur den Weg nach Blutfels weisen. Vitus wird auf die Helden einreden, doch etwas freundlicher zu sein, denn er weiß, dass die Reise im Gebirge in der Nacht gefährlich ist.  
**Angriff:** Die Dorfbewohner sind Kummer mit Angreifern gewohnt. Ihre Position ist gut befestigt. Das Tor kann sofort geschlossen werden und auf der Palisade stehen an die 10 geübte BogenschützInnen. Hinter dem Tor halten 4 Mann mit Äxten die Stellung und die restlichen 6 Nahkämpfer mit Knüppeln klettern hurtig auf den Wehrgang der Palisade. Die AT/VT-Werte liegen mit 9 über denen eines gemeinen Straßenräubers. Hier gibt es für die Helden nichts zu gewinnen.   
**Magie:** Es könnte den Helden gelingen, einzelne Dörfler zu verzaubern, doch ist die Dorfgemeinschaft durch Adorra bereits an die Wirkung von Magie gewöhnt und reagiert bei seltsamem Verhalten äußerst argwöhnisch. Eine Reisegesellschaft, die sich auf solche Weise Vorteile verschaffen will, wird sicher nicht ins Dorf gelassen, oder schnell wieder hinausgeschmissen.

**Übernachtet wird** in Al´Kasimye oder in der Nähe, weil der letzte Aufstieg im Finsteren zu Gefährlich ist. Notfalls weigert sich Vitus seine Esel weiter in Gefahr zu bringen.

*AI: Gleich am Tor wird jeder Reisende und jedes Gepäckstück in Augenschein genommen. Die Dörfler stellen Fragen über die Ausrüstung und den Beruf der Reisenden, wobei schöne Männer, starke Frauen (und auch umgekehrt) anerkennende Worte finden. Die Waffen werden inspiziert, wobei besondere Waffen große Augen bei den einfachen Männern hervorrufen. Offensichtlich magisch begabten Charakteren wird mit gebührendem Respekt begegnet. Dann werden die Esel abgeladen und jedes Fass, jede Kiste und jedes Glas wird von allen Seiten angeschaut und anschließend geöffnet. Vom Inhalt werden Proben genommen. Diese werden angeschaut und beschnuppert und anschließend wieder in ihr Behältnis zurückgegeben.*

Spezielle Information: Sollte bisher das Zauberzeichen auf der Kiste mit den Kräutern nicht aufgefallen sein, so werden die Helden spätestens jetzt darauf aufmerksam gemacht und befragt, was es damit auf sich hat.

Es gibt kein Gasthaus oder ähnliches, aber die Helden können mit der Familie die sie aufnimmt sprechen, oder andere Dorfbewohner befragen. Generell sind alle Bewohner reserviert und höflich und niemand wird ohne Not schlecht über die Herrin Adorra sprechen.

**Einige Dorfbewohner:**

Rondraybeth Banazîz, 65, Sagenkundlerin. Sitzt den ganzen Tag in ihrem Haus und starrt manchmal durch ein Fenster gen Blutfels.

Saidan Alhashinna, 45, Dorfvorsteher, Kräutersammler, Sohn von Rondraybeth. Knüppel. Besorgt um das Wohlergehen seiner Familie und der Dorfgemeinschaft.

Esfera Ragatza, 30, Viehhirtin. Steinschleuder. Zweitfrau des Alten Pepe, der auf Blutfels Heilung gesucht hat und ihrer Meinung nach Opfer eines finsteren Rituals geworden ist. Die Helden können in ihrem Haus übernachten.

Kalo Talduri, 25, Holzfäller. Holzfälleraxt. Hitziger Jungspund, der am liebsten nach Blutfels marschieren und Adorra zur Rede stellen will. Er hat ein Auge auf Noiona geworfen.

**Kalo Talduri** steht am Abend in seinem besten Gewand mit einem Strauß frisch gepflückter Blumen vor der Tür und bittet Noiona, bei ihm zu bleiben. Noiona ist sehr verlegen und findet lange keine Worte. Sie lehnt schließlich mit Verweis auf das ihrem Vater bezahlte Geld ab.

**Gerüchte**, die die Helden erfahren, wenn sie sich in der Ortschaft umhören. Und die sie nicht erfahren, wenn sie sich nicht umhören. Ausgedehnte Probe auf Menschenkenntnis-Gebräuche-Betören (3, III, 16)

I) Was dem alten Pepe widerfahren ist, wünsche ich nicht einmal meinem ärgsten Feind. Ich konnte einen Blick auf seinen Leichnam werfen. So blass und die schreckgeweiteten Augen. Manchmal bekomme ich davon Alpträume.

I) Seit Herrin Adorra auf Blutfels residiert geht es uns besser. Wir haben sie und ihre Familie in diesen 2 Jahren mit Essen versorgt und sie beschützt uns und hilft mit allerlei Elixieren. Der alte Pepe konnte sich sogar eine zweite Frau nehmen und die wurde schwanger. Wahrlich eine mächtige Zauberin ist unsere Herrin. Nur in letzter Zeit ist sie etwas unverschämt geworden mit ihren Forderungen. Tiere in einer Zahl, als wollte sie eine ganze Armee ernähren.

I) Herrin Adorra ist eine wunderschöne Frau. Es wird Zeit dass sie sich einen gesunden jungen Mann nimmt und Kinder bekommt.

I) Herrin Adorra hat den Spuk aus der Festung vertrieben.

II) Blutfels ist ein uraltes Gemäuer aus der Zeit vor Bosparans Fall. Sie hat schon viele Herren und Herrinen gesehen und manche davon sollen Raben gewesen sein.

II) Bevor Herrin Adorra die Burg in Besitz genommen hat, war sie mit einem Mann namens Rakolus bei der alten Rondraybeth Banazîz viele Stunden zu Gast. Ich habe die Alte noch nie so verstört gesehen, wie nach diesem Besuch.

II) Herrin Adorra ist eine äußerst intelligente Magierin. Khunchom soll ja eine sehr schwierige Akademie sein, sagt man. Aber wenigstens hat sie dort gelernt die Elixiere zu brauen, die wir brauchen. Und für den Wiederaufbau der Feste konnte sie sich mit allerlei unheimlichen Wesenheiten helfen. Sybia will einmal wandelnde Steine gesehen haben. Ich kann das gar nicht glauben, dass es so etwas gibt.

II) Um den feigen Pacifico ist nicht schade, aber das junge Ding Noiona. Ich sage dir, aus der könnte eine tolle Frau werden, wenn sie die nächsten Wochen überlebt. Auf Blutfels weiß man ja nicht – da verschwinden Leute. Die letzten Diener, die die Herrin vor einem Monat kommen hat lassen – ein altes Ehepaar – hat man nie wieder gesehen. Und auch die Karawane ist von der Festung nicht zurückgekommen. Waren tüchtige Leute.

III) In den ersten Monaten war die Herrin noch bei uns im Dorf untergebracht. Einmal hat sie gesagt, dass sie nun bald an Alriko Rache für den Tod ihres Vaters nehmen wird. Ihr Gesichtsausdruck hat mir in diesem Moment Angst gemacht.

Meisterinformation:  
**Rondraybeth Banazîz**,65,die Sagenkundlerin des Ortes tritt im Wachzustand nicht aktiv an die Helden heran. Es kann also gut sein, dass die Helden nicht mit ihr sprechen. Sie können die Helden durch die Gerüchte auch auf die alte Sagenkundlerin des Ortes aufmerksam werden lassen. Rondraybeth ist eine ehemalige Druidenschülerin (Regeltechnisch Zauberin II) - das weiß aber nicht einmal ihr Sohn. Sie ist die eigentliche Anführerin dieser Ortschaft und hat ihre Sippe vor gut 35 Jahren hierhergeführt. Die Alte kennt die finsteren Erzählungen über Blutfels von ihrem während der Ausbildung verstorbenen Meister und hat ihm als letzten Wunsch versprochen diesen Ort mit ihrem begrenzten magischen Wissen menschenfrei zu halten. Doch gegen den ausgebildeten Schwarzmagier Rakolus von Schrotenstein konnte sie sich nicht durchsetzen. Rondraybeth hat eine konkrete Vermutung bezüglich Adorras Blutmagie und entsprechend viel Angst. Sie hält Adorra für eine verdorbene Schwarzmagierin. Von den Elementaren, die Adorra für die Instandsetzung der Feste verwendet hat, hat sie von den anderen Dorfbewohnern gehört. Sie hält diese – auf Grund mangelnder Ausbildung – für Dämonen und traut Adorra auch sonst jedes schwarzmagische Ritual zu. Rakolus von Schrotenstein hat ihr vor 2 Jahren an einer Ziege deutlich vor Augen geführt, was passiert, wenn sie sich gegen Adorra wendet oder ihr auch nur die Unterstützung versagt. Das Problem ist, dass die Ziege an den Folgen des blutmagischen Rituals verstorben ist und Adorra jetzt genau das mit Pepe gemacht hat, was ihr Rakolus als Warnung gezeigt hat. Rondraybeth hat klare Anweisungen gegeben, die Waren der Karawane zu durchsuchen und alles wieder so zu verstauen, als wäre nichts gewesen. Es ist ihr aber klar, dass jemand Adorra stoppen muss und sie das nicht kann. Da sie sich nicht sicher ist, ob nicht Adorra eine Auseinandersetzung mit den Helden gewinnen wird und dann bei einem anschließenden magischen Verhör das endgültige Verderben über das Dorf kommt, lässt sie den Helden eine Warnung durch Träume zukommen. Diese Warnung erhalten die Helden auch, wenn die Gruppe nicht in Al’Kasymie übernachtet.

*AI:* ***Der Traum:*** *Du stehst am Eingangstor der Feste Blutfels und dir gegenüber steht eine bezaubernde junge Frau mit langen schwarzen Haaren, tiefblauen Augen, vollen roten Lippen in einem figurbetonten Kleid. Sie winkt Dich zu sich und ihre zarten Hände berühren sanft die Deinen. Ein leichtes Kribbeln wandert von Deinen Fingern aufwärts. Sie zieht dich verführerisch ins Innere der Festung und Du kannst plötzlich nicht anders, als ihr zu folgen. Hinter Dir verschließen lebendige Statuen das Tor und Du stellst mit Schrecken fest, dass Du diesen Ort nie wieder verlassen wirst. Ihr Lächeln ist bezaubernd und Du fühlst Dich berauscht – doch ist dies der Rausch der Gefühle oder ist das etwas anderes? Im Hintergrund krächzt ein enorm großer Rabe, dessen halber Körper nur aus Knochen und Federn besteht. Du siehst unendliche Finsternis im Herzen dieses Gerippes und wendest Dich ab. Jetzt kommt die Schöne Dir näher, die perfekten Rundungen bringen Dein Blut zum Kochen und als sie Dich küsst siehst Du im letzten Augenblick das grüne Gift auf ihren roten Lippen. Gleichzeitig wirst Du des Obsidianmessers gewahr mit dem sie Dir die Haut abzieht, während sie sich eng an Dich schlingt. Du spürst wie Dir mit dem Blut auch Dein Leben entrinnt und wachst mit einem Entsetzensschrei auf. Du blickst in die Gesichter Deiner Gefährten, deren Augen wie die Deinen vor Schrecken weit aufgerissen sind.  
Die Dämmerung bricht über den Berggipfeln im Osten an. Ein Hahn kräht. An Schlaf ist nun nicht mehr zu denken.*

Meisterinformation:  
Geben sie den Helden Zeit, den Traum zu deuten und sich auf den letzten Aufstieg und die befürchteten Bedrohungen durch die unbekannte Adorra vorzubereiten.

Spezielle Information:  
Haben die Helden in Al´Kasimye übernachtet, wird ihnen in aller Früh ein einfaches Frühstück mit Ziegenmilch, Brot und Käse aufgetischt. Die Verabschiedung ist höflich, doch erinnert sie bei einer gelungenen **Menschenkenntnis-Probe (III, 12)** auch an ein Begräbnis. Kalo Talduri zerdrückt eine Träne, als er sich von Noiona verabschiedet, doch alle wünschen euch Glück und Saidan trägt euch auf, die besten Wünsche an die Herrin Adorra zu bestellen.  
Wurde im Freien übernachtet, fallen das Frühstück und die Verabschiedung aus.   
Am morgendlichen Himmel hängen schwarze Wolken. Es könnte heute Regen geben.

# Episode 4: Zu Gast auf Blutfels

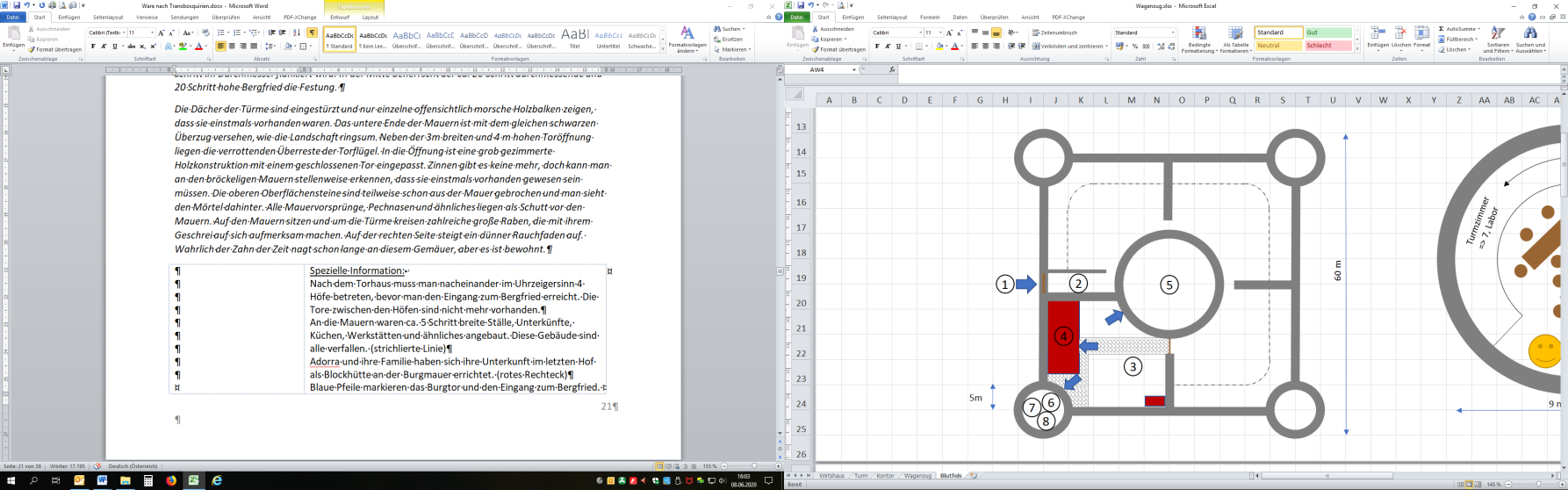
Meisterinformation:  
Der folgende erste Höhepunkt des Abenteuers ist in 3 Teile gegliedert.  
\*) Ankunft  
\*) Beschreibung der Feste Blutfels (1) bis (8)  
\*) Das Gastmahl mit dem Kampf

## Ankunft

*AI: Der letzte Aufstieg auf den Festungshügel von Blutfels ist besonders beschwerlich. Der schmale Gebirgspfad führt in Serpentinen an der Flanke des spärlich bewaldeten Berges hinauf. Die letzten 500 Schritt vor der Burg führen über ein Gestein, wie ihr es noch nie gesehen habt. Schwarz und an der Oberfläche geborsten erscheint es an manchen Stellen wie ein im Fließen erstarrter Teig oder Honig. Weder Flechten noch Gräser wollen auf den Steinen und in den Ritzen anwachsen. An manchen Stellen hat das abfließende Regenwasser die Oberfläche abgeschliffen. Unter einer nur wenige Spann dicken Oberfläche kommt das Kalkgestein der umliegenden Berge zum Vorschein. Dort haben sich auch Gräser festgesetzt. Die Wolken haben sich weiter zusammengezogen. Vitus meint, dass es ein heftiges Gewitter geben wird.*

Spezielle Information:  
Von jedem Charakter wird das Durchhaltevermögen **(DH = KO – 2 x BE)** ermittelt. Bei Helden, die zusätzliche Lasten der Esel auf sich genommen haben, ist die BE um 1 erhöht. Da es sich um einen besonders beschwerlichen Aufstieg handelt, wird dieser wie ein Eilmarsch behandelt. Helden mit Durchhaltevermögen 3 und höher, halten der Belastung stand. Für alle anderen folgt: DH 1 => 2 Punkte Erschöpfung, DH 2 => 1 Punkt Erschöpfung.

*AI: Nach 3 Stunden, um 11 Uhr am Vormittag steht ihr vor der Festung. Ein quadratischer Bau von 50 x 50 Schritt mit einer 5 Schritt hohen Wehrmauer, die an allen Ecken von massiven Rundtürmen mit 10 Schritt im Durchmesser flankiert wird. In der Mitte beherrscht der ca. 20 Schritt durchmessende und 20 Schritt hohe Bergfried die Festung.*

*Die Dächer der Türme sind eingestürzt und nur einzelne offensichtlich morsche Holzbalken zeigen, dass sie einstmals vorhanden waren. Das untere Ende der Mauern ist mit dem gleichen schwarzen Überzug versehen, wie die Landschaft ringsum. Neben der 3m breiten und 4 m hohen Toröffnung liegen die verrottenden Überreste der Torflügel. In die Öffnung ist eine grob gezimmerte Holzkonstruktion mit einem geschlossenen Tor eingepasst. Zinnen gibt es keine mehr, doch kann man an den bröckeligen Mauern stellenweise erkennen, dass sie einstmals vorhanden gewesen sein müssen. Die oberen Oberflächensteine sind teilweise schon aus der Mauer gebrochen und man sieht den Mörtel dahinter. Alle Mauervorsprünge, Pechnasen und ähnliches liegen als Schutt vor den Mauern. Auf den Mauern sitzen und um die Türme kreisen zahlreiche große Raben, die mit ihrem Geschrei auf sich aufmerksam machen. Auf der rechten Seite steigt ein dünner Rauchfaden auf. Wahrlich der Zahn der Zeit nagt schon lange an diesem Gemäuer, aber es ist bewohnt.*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Spezielle Information: Nach dem Torhaus muss man nacheinander im Uhrzeigersinn 4 Höfe betreten, bevor man den Eingang zum Bergfried erreicht. Die Tore zwischen den Höfen sind nicht mehr vorhanden.  An die Mauern waren ca. 5 Schritt breite Ställe, Unterkünfte, Küchen, Werkstätten und ähnliches angebaut. Diese Gebäude sind alle verfallen. (strichlierte Linie)  Adorra und ihre Familie haben sich ihre Unterkunft im letzten Hof als Blockhütte an der Burgmauer errichtet. (rotes Rechteck)  Blaue Pfeile markieren das Burgtor und den Eingang zum Bergfried. |

Meisterinformation:  
Die Spuren am Berg und an der Festung deuten auf Drachenfeuer hin. Da sich der Autor nicht sicher ist, was diese Verwüstung ausgelöst hat und es für das Abenteuer nicht relevant ist, wird der Versuch einer Erklärung anderen überlassen.

Adorra versucht von Beginn an die Helden durch die Anwendung von Gift zu schwächen. Den Helden läuft auf Grund der Giftwirkung die Zeit davon. Notieren sie sich die Uhrzeit. Bei der Ankunft ist es 11 Uhr. Helden die Adorras Verlockungen Wiederstehen können und die Handschuhe tragen sind klar im Vorteil.

## Beschreibung der Feste Blutfels

### Empfang (1)

*AI: Als ihr euch dem Tor auf 20 Schritt genähert habt, schwingt der Flügel auf und es tritt die Frau aus eurem Traum heraus. Euch gegenüber steht nun eine bezaubernde junge Frau mit langen schwarzen Haaren, tiefblauen Augen, vollen roten Lippen in einem dunkelroten, figurbetonten Samtkleid. Sie trägt eine passende samtene Kapuze halb über den Kopf geschlagen, leichte Stiefel und dünne Lederhandschuhe. Auf ihren Lippen liegt ein verführerisches Lächeln. Trotz Vorwarnung seid ihr von Adorras Erscheinung so eingenommen, dass ihr die 2 Personen, die sich hinter ihr am Tor postiert haben, fast nicht bemerkt hättet. Aus den Augenwinkeln seht ihr einen stattlichen jungen Mann und eine ältere Frau, beide in einfache braun-beige Gewänder gekleidet. Die Burgherrin stellt sich als „Adorra von Mentowien, Junkerin zu Blutfels“ vor und streckt die linke Hand zum Handkuss vor.*

Spezielle Information:  
Adorra setzt ihr Äußeres gekonnt ein. Sie versucht zu betören. Heldinnen und Helden, die dem weiblichen Geschlecht zugetan sind, müssen eine **Menschenkenntnis-Probe (III, 19)** bestehen, um nicht ihrem Zauber zu verfallen. Der Probewert ist durch die Warnung des Traumes bereits um 8 Punkte erleichtert. Helden, die ihr auf den Leim gehen, küssen mit einem dämlichen Grinsen die dargereichte Hand und vergiften sich dabei mit Feuerzunge. Geben sie den anderen Helden nur kurz Zeit, um ihre einfältigen Kameraden von dem die Höflichkeit gebietenden Handkuss abzuhalten - Adorras Mine verfinstert sich sichtlich, wenn die Hochachtung ihr gegenüber nicht gewahrt wird.  
Pacifico Valente stellt sich als erster mit einer tiefen Verbeugung vor und küsst auf jeden Fall die dargereichte Hand. Er verzieht nach dem Kuss leicht den Mund, schenkt aber jedem Helden, der es ihm nicht gleichtut ein verächtliches Lächeln und deutet noch einmal auf die dargereichte Hand. Der Kuss hat ein gut abgeschmecktes süß- säuerliches Aroma. Der Held fühlt sich nach dem Kuss leicht berauscht und die Lippen fühlen sich in der nächsten Stunde zunehmend taub an. Vitus und Noiona bleiben noch im Hintergrund.

Meisterinformation:  
Die Helden haben sich beim Kuss mit Feuerzunge vergiftet. Die Wirkung setzt erst später (Gastmahl) ein. Dann werden auch die Auswirkungen ausgewürfelt.

*AI: Nach der Begrüßung der Helden wendet sich Adorra leicht zu ihren Begleitern um, die ihr nun näher in Augenschein nehmen könnt. Den schwarzhaarigen Jüngling stellt sie als „meinen geliebten Bruder Assavo Dulcineo von Mentowien“ vor. Das einfache Gewand täuscht nicht über den kräftigen Körperbau hinweg. An seiner Seite hängen ein Rapier und ein Parierdolch in einem Waffengurt. Zur anderen Seite gewendet wird die Frau als meine geliebte Mutter „Dulcinea di Eglano von Mentowien“ vorgestellt. Sie ist eine reife Frau mit grauen Strähnen in den langen schwarzen Haaren. Trotz des Alters erkennt ihr, dass auch sie einst eine wahrhaft schöne Frau gewesen sein muss, der das Schicksal tiefe Falten im Gesicht beschert hat. In einem Gurt trägt sie 5 Wurfmesser.   
Als Adorra eure Blicke zu den Waffen ihrer Begleiter bemerkt, nickt sie nur kurz in Richtung eurer Waffen und merkt spitz an: „Wir sind offensichtlich gleicher Meinung, was das Leben in dieser Gegend sicher macht. Ihr wart offenbar so erfolgreich wie wir darin, euch Ärger vom Leib zu halten. Und jetzt wenden wir uns dem Geschäft zu. Wie ich sehe habt ihr mir etwas mitgebracht und ich will euch dafür wie vereinbart entlohnen. Und meine neuen Diener muss ich auch noch kennen lernen.*

Spezielle Information:  
Adorra geht fest davon aus, dass Pacifico und Vitus ihre neuen Diener sind. Sie hat bei Harkon ausdrücklich alte Diener bestellt, weil es ihr leichter fällt, für ihre gefährlichen Experimente Menschen zu nehmen, „die ihr Leben schon gelebt haben“. Als sie erfährt, dass Noiona Perelka bei ihr bleiben soll, zieht sie verächtlich eine Braue hoch und ruft aus: „Was soll ich denn mit dem Kind? Seht sie euch an. Da ist ja nichts dran. Und gelernt hat sie sicher auch nichts.“ Noiona fällt Adorra zu Füßen und bricht in Tränen aus. „Bitte nehmt mich. Ich habe sonst nichts.“, fleht sie immer wieder. Pacifico macht ein schuldbewusstes Gesicht, sagt aber nichts. Nach einer längeren Pause in der sie hochaufgerichtet über Noiona steht, packt sie die kleine mit der rechten Hand unter dem Kinn, dreht das Gesicht nach rechts und nach links und meint schließlich: „Wenn Du so unbedingt darum flehst, werden wir es halt mit Dir probieren.“ Gelingt der Gruppe eine Gruppenprobe auf Wahrnehmung-Sinnesschärfe (III, 18) verstehen sie auch den gemurmelten Nachsatz: „Die alten Fettsäcke waren ja schließlich auch nicht das Wahre.“

*AI: Dann wendet sie sich euch wieder zu. „Nachdem wir das jetzt geklärt haben, bitte ich euch, meine Gäste zu sein. Wir haben es hier nicht sehr gemütlich, aber ein wenig Annehmlichkeiten kann ich euch nach der Reise durch die Wildnis schon anbieten. Die Raben sind ein lästiges aber ungefährliches Übel, das ihr getrost ignorieren könnt. Bleibt zum Essen und harrt das Unwetter bei uns aus. Wenn es vorbeigezogen ist, könnt ihr ja dann aufbrechen. Oder bleibt auch über Nacht und erzählt mir von der Welt da draußen – wir haben hier nur ganz selten so edle Gäste“. Bei den letzten Worten wirft sie NAME* (Held mit dem höchsten CH-Wert) *einen kecken Blick zu. „Eure Bezahlung erhaltet ihr bei Tisch und Herr Valente und Frau Perelka können bei der Gelegenheit auch gleich ihren Wert beweisen. Da seid ihr sicher so gespannt wie ich.“ Daraufhin wendet sie sich ab und geht durch das Tor voraus. Der Wind frischt auf und erste Regentropfen fallen vom Himmel.*

Spezielle Information:Dulcinea und Assavo bleiben im Torbogen stehen. Nachdem der letzte Held eingetreten ist, schließen sie das Tor und verschließen es mit einem schweren Holzriegel.

Meisterinformation:  
Es könnte sein, dass die Spieler behaupten, dass sich ihre Helden weigern, die Burg zu betreten. Helden, die betört sind, folgen Adorra ohne weiter darüber nachzudenken. Lassen sie Noiona noch einmal vortreten und die Einladung der Herrin Adorra wiederholen. Noiona würde sich noch gern mit einem guten Essen verabschieden. Die Helden sollen sie noch nicht allein lassen und auch sehen, wie gut es ihr gehen wird. Ihre Bitte sollte das Herz der Helden erweichen. Sie können nun auch die Schleusen des Himmels öffnen und ein wahres Unwetter hereinbrechen lassen. Machen sie ihnen klar, dass Helden in Metallrüstung auf der kahlen Ebene vor der Burg ein vortreffliches Ziel für die Blitze bieten, die nun kurz nacheinander über den Himmel zucken und dem lauten Donner nach auch in der Nähe einschlagen.

### Erster Hof (2)

*AI: Ihr schreitet durch das Burgtor und befindet euch nun im ersten Hof. Dieser ist 5 Schritt breit und 13 Schritt lang und wird von bis zu 5 Schritt hohen, bröckeligen Mauern begrenzt. In der - vom Eingang aus gesehen - hinteren linken Ecke führt ein 3 Schritt breiter Torbogen in den 2ten Hof. Der Boden ist abseits eines schmalen Pfades erdig und mit Büschen und Hecken überwachsen. Den Pfad säumen kleine jeweils ca. 1 bis 2 Spann hohe Steinfiguren, die trotz ihrer nur sehr groben Bearbeitung an Zwerge erinnern. Vom 2ten Tor des Zwingers ist nichts mehr übrig. In dem Torbogen wächst eine Rosenhecke, die den Durchgang auf 1,5 Schritt Breite und 3 Schritt Höhe verengt. Die Hecke ist über und über mit blutroten Blüten übersäht, die einen intensiven Duft verströmen. Mit jedem Windhauch wird gelber Pollen aufgewirbelt, der euch in der Nase kitzelt. Adorra durchquert die Hecke raschen Schrittes und winkt euch rasch weiter. Dem ersten Helden erklärt sie nur kurz: „Der Pollen löst bei manchen Lebewesen Irritationen aus, aber man gewöhnt sich daran.“*

Spezielle Information:  
Gelingt der Gruppe eine Probe auf **Wahrnehmung (Sinnesschärfe) (III, 22;** erprobt/schwierig), so kann am Boden der dichten Hecke ein versteckter Gartenzwerg entdeckt werden, der sich ein wenig weiter in das Unterholz zurückzieht.

Spricht man Adorra auf die **Gartenzwerge** an, so wird sie auf Dulcineas Hobby und die langen dunklen Nächte im Winter hinweisen. Dulcinea wird dies bestätigen und sich zufrieden zeigen, wenn ihre Arbeit wahrgenommen oder gar gewürdigt wird.

Die Durchgänge zwischen den Höfen sind so angeordnet, dass sie sich immer nach rechts wenden, also die Waffenhand eines Eindringlings an einer Wand behindert wird. Das wäre aber nur für große Gruppen von Angreifern relevant.

Meisterinformation:  
Die Herstellung der **Gartenzwerge** ist ein Zeitvertreib Dulcineas. Die besseren Exemplare stehen im Inneren der Burganlage. Adorra nutzt sie als Gefäß für ein Erz-Elementar namens Grombur, das zwischen einigen ausgewählten Figuren wechseln kann und von Adorra den Auftrag hat, das Gelände um die Burg und im ersten Hof zu überwachen und jeden Eindringling zu melden. Grombur steckt gerade in dem Zwerg in der Hecke.

Die Hecke selber ist ungefährlich. Sie dient Adorra als offensichtliche Erklärung für die Vergiftungserscheinungen.

*AI: Im zweiten, dritten und vierten Hof wird das wahre Ausmaß des Verfalls der Festung offensichtlich. Die ca. 25 x 25 Schritt große Innenfläche ist komplett mit hohem Gras und Büschen überwuchert. Vereinzelt wachsen Bäume. Vor den massiven Burgmauern sind die Ruinen von Gebäuden, die sich einstmals an sie angelehnt haben müssen, erkennbar. Alle Holzteile fehlen und von den Lehm- und Steinmauern dieser Wirtschaftsgebäude sind nur Überreste von 1 Spann bis 2 Schritt Höhe übrig. Auch hier führt ein schmaler Weg am runden Bergfried entlang. An dem Weg stehen in regelmäßigen Abständen Gartenzwerge ihre stumme Wache. In jedem Hof stehen 5 – 15 Gartenzwerge, wobei zwischen den Büschen nicht alle gleich zu erkennen sind. Zwischen den Höfen sind Torbögen, die alle ebenfalls mit Hecken verwachsen sind.*

### Fünfter Hof (3)

*AI: Der vierte Durchgang unterscheidet sich deutlich von den anderen. Der 3 Schritt breite Torbogen kann mit einem hölzernen Tor geschlossen werden. Die Torflügel stehen derzeit offen. Dahinter bietet sich ein vollkommen anderer Anblick, als in den Höfen davor. Der 25 x 25 Schritt große Innenhof ist gerodet. An der gegenüberliegenden Burgmauer steht ein zweistöckiges Haus aus Stein, das mit Schiefer gedeckt ist. Der mit Natursteinen ausgelegte Weg zum Haus führt an steinernen Zäunen entlang. In den Gehegen grasen 5 Ziegen und 4 Schafe. An der Wand zu eurer Linken steht ein Stall mit Hasen und Hühnern. Adorra macht eine einladende Handbewegung und meint: „Willkommen in meiner Welt.“ Dann geht sie direkt auf den Eingang des Hauses zu.*

### Steinhaus (4)

*AI: Das Mauerwerk des 6 x 15 Schritt großen Steinhauses ist nicht verputzt. So kann man erkennen, dass die verwendeten Steine aus dem umgebenden Gebirge trotz der unregelmäßigen Formen nahtlos aufeinander geschlichtet sind. Die Fenster bestehen bei einem zweiten Blick aus feinen sechseckigen Stäben von Bergkristall, die in einem vertikalen Rahmen fugenlos aufeinander liegen. Der Glanz eines Sonnenstrahls bricht sich phantastisch darin. Nur die Tür in der Mitte der langen Wand ist aus grob behauenem Holz hergestellt. Aus dem an die Burgmauer angelehnten Kamin tritt Rauch aus. Adorra tritt vor das Haus und deutet Noiona zu ihr zu kommen. „Zeige sie unseren Gästen die Zimmer im Erdgeschoß zur Rechten des Ganges. In der Truhe vor den Quartieren ist Bettzeug verstaut. Richte sie die Zimmer. Herr Valente und sie können ihr Gepäck im vordersten Zimmer ablegen. Herr Valente wird in der Zwischenzeit mit dem Fuhrmann meine Ladung verstauen. Danach macht sie sich mit Herren Valente unter Anleitung meiner lieben Mutter an die Zubereitung des Gastmahls. Essen gibt es Punkt 12. Ihr werdet ihr von nun an gehorchen, wie ihr mir gehorcht, denn ihr gehört von nun an mir!“ Pacifico quittiert die Forderung sofort mit einem unterwürfigen: „Selbstverständlich Herrin“. Noiona ist von der schroffen Ansage deutlich verstört und murmelt nur ein piepsiges: „Wie ihr wünscht.“ Die Kleine ist den Tränen nahe.*

Spezielle Information:  
Mit einer gelungenen Gruppen-Probe auf **Wahrnehmung (Menschenkenntnis) (III, 18;** erprobt/einfach) könnt ihr feststellen, wie Assavo nach dem Befehl einen grimmigen Blick in Richtung seiner Schwester wirft. Die strenge Behandlung Noionas scheint ihm nicht zu gefallen.

Im Inneren des Hauses gibt es nur eine weitere Tür. Diese versperrt den Aufgang in den ersten Stock, wo die Räumlichkeiten von Adorra und ihrer Familie liegen.

Das Zimmer der Bediensteten liegt gleich hinter dem Eingang rechts. Es ist 3x5 Schritt groß und ist mit 2 Betten und zwei Truhen eingerichtet. Die Quartiere liegen am Gang im hinteren Teil des Hauses. Sie sind so groß wie das Zimmer der Bediensteten, aber mit jeweils 2 Stockbetten versehen. Jeder der 3 Räume hat ein Fenster. Am Ende des Ganges steht eine große steinerne Truhe mit einem Holzdeckel. Darin ist das Bettzeug (Pölster, Decken) für 10 Personen verstaut.

Die Küche liegt gleich links hinter dem Eingang. Sie ist 5 x 5 Schritt groß. In der Ostwand gibt es 2 Fenster. Nach Süden hin ist eine große Öffnung in der Wand, die mit einem Holzladen verschlossen ist. Hier kann Essen für den Speisesaal durchgereicht werden. In der Küche steht ein großer Kamin, über dem mit Kessel und Bratspießen warmes Essen zubereitet werden kann. Der Kessel und die Spieße stehen daneben. In der Mitte steht ein großer Steintisch. An den Wänden sind überall große Stein- und Tongefäße aufgestellt in denen Nahrung gelagert wird. In einem Schrank gibt es eine Auswahl an steinernen Kochgeräten wie Schöpfer, Löffel, Gabel etc. Die einzigen Metallwerkzeuge sind 3 Küchenmesser und ein Hackbeil.

Die Räumlichkeiten von Adorra und ihrer Familie sind für das Abenteuer nicht weiter von Belang. Jeder Raum ist mit Bett, Tisch, Sessel und Kasten eingerichtet. Assavo und Dulcinea besitzen jeweils ein besseres Gewand. Assavo bewahrt seinen Langbogen und die Pfeile in seinem Zimmer auf. Adorra besitzt einen Kasten mit Schuhen und Kleidern. Sie bewahrt ihre magischen und alchemistischen Utensilien im Labor auf. Da die Familie alles den Racheplänen unterordnet, sind hier insgesamt lediglich 3W20 Dukaten zu finden.

Meisterinformation:  
Die Helden können sich hier bis zum Essen ausruhen und frisch machen. Helden, die nicht vergiftet sind, können 1 Punkt Erschöpfung regenerieren – je nachdem wie lange sie gebraucht haben, die Einladung anzunehmen. Helden, die sich vergiftet haben, fühlen ein zunehmendes Brennen im Mund und ein Unwohlsein. Die Gäste können sich auch im Hof bewegen (dann gibt es keine Regeneration), wobei Assavo vor der Tür des Speisesaales demonstrativ seine Waffen pflegt und niemanden hineinlässt. Der Wolkenbruch ist nach einer halben Stunde auch weitergezogen und die Sonne kämpft sich ihren Weg durch die Wolken. Vitus ist nach einer Viertelstunde mit dem Entladen fertig und legt sich ein wenig aufs Ohr. Adorra ist in der Zwischenzeit in ihrem Zimmer im ersten Stock des Steinhauses. Dulcinea teilt die Küchendienste ein und ist ab 11:30 verschwunden. Alle 3 erklären auf Nachfrage einhellig, dass die Bezahlung beim Mittagessen überreicht wird und Adorra auf diese Höflichkeit besteht. Kurz vor 12 Uhr werden die Helden von Noiona zum Essen gerufen.

### Bergfried (5)

Meisterinformation:  
Adorra hat die Instandsetzung des Bergfrieds nach einer ausgiebigen Inspektion sofort wieder aufgegeben und sich nur auf die Gebäude im 5ten Hof konzentriert. Der Bergfried spielt in diesem Abenteuer keine Rolle.

In den tiefen Kellern soll es einen verborgenen Abgang zur Gebeinhöhle des Nirraven geben. Von diesem weiß Adorra nichts und sie ist durch den Schutt auch nicht weit genug eingedrungen, um eine Ahnung davon zu haben. Die Elementare, die sie zur Erkundung ausgesendet haben, haben ihr die Tatsache der verborgenen Höhle verschwiegen, weil sie nicht wusste nach was sie genau sucht und es besser ist, wenn die Fleischsäcke dieses gefährliche Geheimnis nicht erfahren.

Für Helden, die es trotzdem nicht lassen können, den Turm zu erklettern, oder mit magischen Mitteln zu inspizieren, können sie als Meister eine Begegnung mit besonders großen, angriffslustigen Raben entwerfen. Im Inneren fehlen die Decken und die Wendeltreppe ist eingestürzt. Der Schutt liegt dicht gepackt bis auf 4 Schritt Höhe. Es ist Ihnen überlassen, ob die Helden nach mehreren Jahrhunderten des Verfalls noch etwas Brauchbares finden können.

*AI: Der Bergfried ist ein mächtiger Turm mit dicken Mauern im Zentrum der Feste Blutfels. Er misst 20 Schritt im Durchmesser und ist auch ca. 20 Schritt hoch. Die Mauern sind mehr als 3 Schritt dick. Ins Innere führt ein schmaler Türbogen mit 1 Schritt Breite in 2 Schritt Höhe, der über eine kleine steinerne Treppe erreicht werden kann. Die Tür fehlt. Im Inneren türmt sich meterhoch der Schutt herabgefallener Mauern und Decken, sodass man den Turm nicht betreten kann. Die niedrigsten Schießscharten befinden sich auf Höhe des 2 Obergeschosses in 7 Schritt Höhe. Die niedrigsten Fenster sind in 13 Schritt Höhe angeordnet.*

### Südwestturm – EG, Speisehalle (6)

Meisterinformation:  
Bedenken sie, dass Assavo den Eingang des Turmes bis 12 Uhr bewacht und die Helden nicht hinein lässt. Noiona und Pacifico müssen zur Vorbereitung des Mittagessens die Möbel umstellen und Geschirr aufdecken.

*AI: Der Speisesaal liegt im südwestlichen Turm, der über den 5ten Hof erreichbar ist. Der Zugang erfolgt über ein 2 Schritt breites und 3 Schritt hohes Holztor. Das Gestein, das das Tor einfasst ist an den Rändern verändert. Es wirkt so, als wäre der Torbogen aus der bestehenden Wand herausgeschnitten worden. Der gewaltige Torbogen selbst ist so dick wie die Wand und 1 Spann breit. Er scheint aus einem einzigen Felsen herausgearbeitet und nachträglich eingesetzt zu sein. Ein wahres Meisterwerk der Steinmetzkunst.*

Meisterinformation:  
Hier hat Adorra mit ihren Erzelementaren Hand angelegt. Der Eingang ist nachträglich vergrößert, damit ihr Golem Polvo den Turm auch verlassen kann.

*AI: Ihr betretet einen kreisrunden Raum mit 9 Schritt Durchmesser. Das Innere wird von Fackeln in Wandhalterungen und Kerzen auf den Tischen beleuchtet. Links und rechts befinden sich jeweils 1,5 Schritt breite steinerne Treppen, die nach oben und unten führen. An der gegenüberliegenden Wand zwischen den Treppen steht wenig beleuchtet eine ca. 3 Schritt große Statue, die mit ihrer Mütze an einen Gartenzwerg erinnert. Die Statue besteht aus Sandstein und trägt einen gelben Wappenrock, der eine blutige Rose zeigt* (Nähere Beschreibung Siehe Seite 38). *In der Mitte des Raumes ist eine Tafel aus 3 Holztischen aufgebaut. An der Tafel stehen 10 hölzerne Hocker. Mit dem Rücken zum Eingang steht ein großer verzierter Sessel aus feinstem Marmor. Die hölzerne Decke liegt in 4 Schritt Höhe. Der Boden ist mit einem Mosaik ausgelegt, das Szenen aus einer tulamidischen Stadt darstellt.*

Spezielle Information:  
Helden, die sich für das Mosaik interessieren, können mit einer Probe auf **Gebräuche (Tulamidenlande) (III,12)** feststellen, dass es Szenen aus Khunchom zeigt.

*AI: Die Treppe nach oben liegt rechts vom Eingang. Sie wird vom restlichen Raum durch ein steinernes Ziergitter abgetrennt, das die ganze Kontur entlang verläuft und vom Boden bis zur Decke reicht. Der Raum unter den Trittstufen ist frei, aber nur durch ein kleines Loch an der Stirnseite des Gitters zugänglich. Die Stiege zur linken des Einganges führt nach unten. Sie wird ebenso durch ein steinernes Ziergitter abgesichert, das bis zur Decke reicht. Beide Stiegen sind am Treppenansatz jeweils durch ein schmiedeeisernes Gitter mit geschlossenen Türen abgesichert.*

Spezielle Information:  
Die schmiedeeisernen Türen sind verschlossen. Sie haben eine Härte von 18 (Siehe Regeln Seite 32). Die steinernen Ziergitter haben eine Härte von 14.

Meisterinformation: Hier sollten die Ereignisse um das Gastmahl einsetzen (Siehe Seite 28).

### Turm – OG, Labor (7)

*AI: Der Raum hat die gleichen Abmessungen, wie der Speisesaal. Es führen jeweils eine Stiege nach unten und oben. Der von unten kommende Stiegenlauf endet in der Südwestecke. Nach einem ca. 2 Schritt breiten Podest auf Deckenniveau führt ein anschließender weiterer Stiegenlauf nach oben. Dieser hat aber keine seitliche Absicherung und ist am oberen Ende mit einer Holzkonstruktion versiegelt. Der Boden ist mit dünnen Natursteinplatten ausgelegt, welche perfekt zueinander passen. Unter der Beschüttung liegt eine Tramdecke. Licht fällt nur durch ein hofseitiges Fenster ein. Überall stehen Kerzenhalter. Dieser Raum ist Adorras Labor. An den Wänden stehen 2 Regale mit einer kleinen Bibliothek. Es gibt Tische mit verschiedenen Tinkturen, Behältnissen, Glaskolben, Kupferkessel, verschieden große Phiolen und Behältnisse mit unbekanntem Inhalt. In einem verschlossenen Kästchen lagern 5 bläulich schimmernde Steine auf einem Samtkissen. Zwischen den Tischen liegt ein großer Haufen mit Wüstensand in einer grob gezimmerten Box. Überall im Zimmer stehen Gartenzwerge die verschieden weit bearbeitet sind – von grob behauen bis fertig. In der Nordostecke steht ein großer Kamin, dessen Rauchfang durch die Decke reicht. In der Mitte des Raumes steht ein Steintisch mit Abmessungen von 2,5 x 1,0 Schritt, also ungefähr etwas größer als ein Mensch. An den Rändern sind Rinnen eingelassen, die an 2 Ecken in Röhren durch die Tischplatte geführt sind. Die Oberfläche und die Tischkanten sind mit magischen Symbolen graviert.*

Spezielle Information:  
Adorra hatte noch nicht die Gelegenheit, eine wirklich nützliche Bibliothek aufzubauen. Baron Schrotenstein hat ihr einige Manuskripte übermittelt, die sich mit obskuren Theorien zur Blutmagie und den alten Göttern beschäftigen. Alles in Allem sind die Bücher bei einem Kenner 25 Dukaten wert. Beim richtigen Sammler mit schwarzmagischem Einschlag könnten sie auch 75 Dukaten oder einen Todesfluch einbringen.

In einem Geheimfach der Treppe nach oben, sind 8 Phiolen mit Heiltrank, eine Flasche mit Einbeerentrank und 10 Phiolen mit Antidot+2 versteckt. Die Helden sollten dieses Geheimfach ohne Anleitung nicht finden können.

Ab ca. 11:30 Uhr hält sich Dulcinea im Labor auf. Sie hat mehrere Lederbeutel mit Goldleim, ihren Kurzbogen mit vergifteten Pfeilen (Angstgift) und den Schlüssel für das Gitter am Stiegenantritt bei sich. Sie hält sich im Labor versteckt und wird versuchen einzelne Helden mit ihren Wurfmessern (Angstgift) zu überwältigen.

Meisterinformation:  
Die schimmernden Steine sind hübsch anzusehen, aber außer einem Illusionszauber wirkungslos. Baron Schrotenstein hat Adorra weiß gemacht, dass sie bei richtiger Verwendung die Blutmagie vor dem Einsetzen des Todes stoppen können und dass dieser Ort mit einer Affinität zu Raben der beste Ort wäre, das Geheimnis zu lüften. Adorra hofft nach 2 tödlichen Fehlschlägen mit Hesindiano Viento und Pepe Ragatza noch immer die Magie des Blutes zu meistern, ohne ihre Opfer zu töten, was – wie allgemein bekannt ist – nicht möglich ist. Um ihr Gewissen etwas zu beruhigen, macht sie ihre Versuche an alten Menschen.

### Turm – KG, Verließ (8)

*AI: Die Kellerstiege steigt zwischen 2 Wänden nach unten. Am unteren Ende ist eine massive Steintür gesetzt. Sie sitzt perfekt in ihrem Rahmen und schließt den dahinter liegenden Raum hermetisch ab. Auch dieser Kellerraum zwischen den Fundamenten des Turmes hat einen Durchmesser von 9 Schritt. Die Kellerstiege ist durch eine massive Wand abgetrennt. Der Raum ist auf den ersten Blick als Verließ erkennbar, obwohl er nicht beleuchtet ist. Der große Raum wird durch steinerne Gitter in einen von der Tür aus erreichbaren Zentralbereich und 8 Zellen unterteilt.*

Spezielle Information:  
Bis zum Gastmahl befinden sich hier 2 Männer und eine Frau. Das sind die Überreste der ersten Karawane. Die Männer sind Gartaro Misteria (Söldner, 33), der Wächter der ersten Karawane und Flavo Sturmfels (Fuhrmann, 42). Die Frau heißt Boronya Viento (Köchin, 50). Die 3 sind abgemagert und derzeit nicht in der Verfassung zu kämpfen oder zu fliehen.

Boronya ist mit ihrem Mann hier her gekommen, weil ihnen ein Anwerber in Punin ein gutes Gehalt versprochen hat. Ihr Mann (Hesindiano Viento) wurde vor 3 Wochen von der Herrin nach oben geschleppt und war seitdem nicht mehr gesehen. Etwas später hat das Gepolter im Erdgeschoß eingesetzt, das wie schwere Schritte klingt.

Meisterinformation:  
Hesindiano wurde das erste Opfer der Blutmagie. Seine Leiche ist im Hof verscharrt.

Nach dem Überfall der Furlanis sollten sich Adorra, Assavo, Dulcinea, Vitus, Pacifico und die Helden hier wiederfinden.

## Das Gastmahl

Meisterinformation:  
Sollten die Helden Adorra vor dem Gastmahl auf die Furlanis ansprechen – z.B. wegen der magischen Kiste, dann kommt es sehr darauf an, ob sie die Gegnerschaft zu den Furlanis herausstreichen. Adorra wird sich die Beziehung der Helden zu ihren Feinden sehr genau anhören. Sie hat eine Ahnung, was das Zauberzeichen bedeutet und kann auch erkennen, dass ein Angriff der Furlanis unmittelbar bevorsteht. Die Szene des Gastmahls findet dann nicht statt. Die letzte Gelegenheit, Adorra auf die Kiste anzusprechen, ist vor dem Essen.

*AI: Ihr nehmt mit Vitus auf den Hockern Platz. Der Tisch ist mit hölzernen Schüsseln und Löffeln gedeckt. Für jeden Helden und auch für Vitus steht ein kleines braunes Leinensäckchen auf dem Teller bereit. Der Inhalt klimpert verheißungsvoll nach Silber und Gold. Pacifico und Noiona stehen neben der Tür für das Service bereit. Auch für sie sind Plätze bei Tisch reserviert. Assavo lehnt lässig neben der Tür. Als Letzte betritt Adorra den Raum. Sie sieht fast noch besser aus, als bei der Begrüßung. Es gelingt euch auch daran zu erinnern, dass man sich erst setzt, wenn die Gastgeberin bei Tisch ist. Also lasst ihr euch auf eure Hocker nieder, während es sich Adorra auf ihrem großen Marmorsessel gemütlich macht. Sie klatscht in die Hände und sofort eilen ihre Diener in die Küche, um einen großen Kessel mit Eintopf zu bringen, den sie auf den Tellern verteilen. Pacifico ist hochrot im Gesicht und Tränen stehen in seinen Augen. Ganz gegen seine Art verliert er kein Wort.*

Spezielle Information:  
Jetzt setzt die Wirkung der Feuerzunge ein und es werden die Widerstands-Proben fällig.  
**Feuerzunge (Stufe 20, Verzögerung 1 Std., Intervall: 2 Std., Schaden: 1 Wunde, Wirkdauer 7 Std.):**   
Die erste Wirkung tritt nach einer Stunde ein und vergiftete erleiden eine Wunde und eine Zungenschwellung, sodass das Sprechen unmöglich wird (Achtung auf Zauberer!)  
Danach kann die Wirkung durch eine gelungene **KO-Probe (I, 20)** oder eine gelungene **Heilkunde (Gifte und Krankheiten) - Probe (III, 20)** gemildert werden. Wirken auf einen Helden 2 mildernde Effekte (KO + Heilkunde) wird die Giftwirkung aufgehoben.  
Volle Wirkung: Je eine Wunde nach 1, 3, 5, 7 h  
Gemilderte Wirkung: Je eine Wunde nach 1 und 5 h; Alle Proben die der Sprache bedürfen -4  
Aufgehobene Wirkung: Je nach Zeitpunkt der Behandlung.

Bei Tisch sind die Möglichkeiten zur ersten Hilfe stark eingeschränkt. Das heißt, die Heilkunde-Probe ist um 8 Punkte erschwert.

Meisterinformation:  
Versuchen sie als Meister den Zusammenhang zwischen dem Handkuss und der Vergiftung so gut wie möglich zu verschleiern. Natürlich stehen Helden mit der Spezialisierung Heilkunde Gifte und Krankheiten eine Probe (III, 12) zu, um zu erkennen, um welches Gift es sich handelt.

*AI: Adorra nimmt die Schweißausbrüche der Vergifteten mit finsterer Miene zur Kenntnis und meint nach dem ihre Diener mit dem Austeilen der Brühe fertig sind mit hochgezogener Augenbraue nur: „Da hat der Rosenbusch wohl wieder zugeschlagen. Die Natur hier ist ja wirklich gefährlich. Wir sollten die Hecken doch einmal zurückschneiden, nicht wahr Assavo.“ Dann erhebt sie sich und tritt hinter ihren Sessel. „Und nun meine Lieben kommen wir zum Geschäft. Ihr habt mir meine Ware gebracht. In den Säckchen ist die versprochene Bezahlung. 10 Silberstücke je Person. Bitte zählt sie nach.“*

Spezielle Information:  
In jedem Säckchen befinden sich auch tatsächlich 10 Silberstücke. Allerdings sind diese mit Goldleim versetzt, sodass jeder Held, der zu zählen beginnt, ein Brennen in den Händen verspürt und eine Wunde erleidet. Die Widerstandsprobe ist sofort fällig.

**Goldleim (Stufe 20, Intervall: 2 Std., Schaden: 1 Wunde, Wirkdauer 10 Std.):**   
Die Wirkung tritt sofort ein und vergiftete erleiden eine Wunde.   
Danach kann die Wirkung durch eine gelungene **KO-Probe (I, 20)** oder eine gelungene Heilkunde **(Gifte und Krankheiten) - Probe (III, 20)** gemildert werden. Wirken auf einen Helden 2 mildernde Effekte (KO + Erste Hilfe) wird die Giftwirkung aufgehoben.  
Volle Wirkung: Je eine Wunde nach 0, 2, 4, 6, 8, 10 h  
Gemilderte Wirkung: Je eine Wunde nach 0, 4, 8 h  
Aufgehobene Wirkung: Eine Wunde sofort.

Wenn der erste Held oder Vitus aufschreit, wirft Adorra einen Schwadenbeutel auf den Boden und verschwindet aus dem Blickfeld der Helden. Sie zieht sich zuerst hinter ihren breiten Sessel zurück und dann in den Türbereich. Helden, die ihr nachstellen, stellt sich Assavo mit gezückten Waffen in den Weg, der nur auf ihr Kommando gewartet hat. Helden die sich in Richtung der Tür bewegen, werden von Dulcinea, die hinter dem Gitter im Stiegenaufgang lauert, mit dem Kurzbogen und vergifteten Pfeilen aufs Korn genommen. Als nächstes ruft Adorra laut „Polvo, Polvo“ und aktiviert damit ihren Golem. Dieser hat den Auftrag, die Helden kampfunfähig zu machen. Zuletzt, noch immer in die Schwaden eingehüllt, tritt sie zur Tür hinaus und verschließt den Raum mit einer Wand aus Fels. Assavo wird versuchen, sich mit dem Manöver „Entfernung verändern“ (einfache AT) aus dem Kampf zu lösen. Gelingt ihm dies nicht, wird er einen Passierschlag riskieren und sich trotzdem lösen, weil er weiß, dass der Raum mit dem tobenden Polvo und den kampfstarken Helden versiegelt wird. Das sollte alles bereits in der 2ten Kampfrunde gelingen.

Zurück bleiben Polvo, Dulcinea, die aus dem Schutz der Gitter mit ihrem Kurzbogen vergiftete Pfeile feuert, die Helden und Pacifico und Noiona, wobei letztere sich in irgendeinen Winkel verdrücken.

**Polvo**: Astralsinn, Koloss I, Resistenz I (Stichwaffen), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit II (Sturz),   
MR: 10, GS: 4, INI: 3, Hände: AT 14, VT 10, TP 2W6+6, Waffeneigenschaft: Niederschmettern (KK, I, 20 => Sturz) Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Hammerschlag, GE 8, KK 32

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 9/8 |  |  |  |  | -2 | -2 | -4 | -4 | -6 | -6 | -8 | -8 | -10 | -10 | -12 | -12 |

Sturz => zusätzlich 1W6 SP und Position liegend. Da Polvo sich nicht auf gestürzte Gegner konzentriert, brauchen die Helden keine GE-Probe, um in ihrer nächsten Aktion aufzustehen.  
Befreiungsschlag: je eine Attacke -4 gegen alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dem Golem  
Hammerschlag: Attacke -8 richtet doppelten Waffenschaden an

**Dulcinea:** KO 4, CH 7, INI: 4+W6 // Kurzbogen: RW 16, AT 9, 2W6+1 (Angstgift) // Wurfmesser RW 4, AT 10, 1W6+1 (Angstgift). Bei Schüssen ins Kampfgetümmel in dem engen Raum trifft sie Assavo oder Polvo, wenn der Kampfwürfel 1-4 zeigt. (erhöhte Patzerchance)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Assavo:** KO 4, MU 4, GE 6, KK 8, IN 5, FF 5, INI: 9+W6 // Rapier: RW 1, AT 14, VT 14, 2W6+3 Parierwaffenstil II, Hammerschlag, Sturmangriff; Das Rapier ist mit Angstgift präpariert.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Angstgift +1 (Stufe 24, Verzögerung: 4 Aktionen, Schaden: Angsteffekt Stufe 2, Wirkdauer 1 Std.):**   
Die Wirkung kann durch eine gelungene **KO-Probe (I, 24)** oder eine gelungene Heilkunde **(Gifte und Krankheiten) - Probe (III, 24)** um jeweils eine Stufe gemildert werden. Wirken auf einen Helden 2 mildernde Effekte (KO + Erste Hilfe) wird die Giftwirkung aufgehoben.  
Angsteffekt Stufe 1: Proben -2  
Angsteffekt Stufe 2: Proben -4 und Rückzug vor Auslöser

Meisterinformation:  
Das sollte ein Kampf sein, den die Helden nicht gewinnen können, bei dem sie aber auch nicht sterben sollten. Bedenken sie als Meister, dass der Einsatz von einem Schicksalspunkt den Effekt „Nur ein Kratzer“ ermöglicht, der die gerade erlittenen Wunden halbiert. Beim Einsatz von 2 Schicksalspunkten springt der Held „von der Schippe“ und entgeht auf wundersame Weise dem Tod.   
Die Regeln für Kampfunfähigkeit, Blutung und Tod (Regeln Seite 31 und 32) seien hier in Erinnerung gerufen.

# Episode 5: Der Feind meines Feindes …

Meisterinformation:  
Der Kampf im Turm wird nach Maßgabe des Meisters abgebrochen. Die ersten Helden sollten bereits kampfunfähig sein.

*AI: Die Hölle in dem engen Raum mit dem tobenden Golem dauert eine gefühlte Ewigkeit und ist doch nach wenigen Augenblicken wieder vorbei. Polvo stellt den Kampf ein und zieht sich in seine dunkle Ecke zurück. Die Felswand in der Tür bricht zusammen, zur Tür herein schwankt eine aus dem Mundwinkel blutende Adorra, die auf der Türschwelle zusammenbricht. In ihrem Rücken steckt ein gelb gefiederter Pfeil. Assavo stürzt zur Tür herein und wirft sich schützend über sie. Draußen seht ihr voll bewaffnete Reiter. Eine männliche Stimme höhnt „Na, jetzt haben wir das Flittchen von Mentowien in ihrem Versteck kalt erwischt. Habt Dank, ihr edlen Helden, dass ihr uns zu ihr geführt habt. Ihr dürft dafür vor eurem Tod noch dem ihren beiwohnen. Wo ist die große Zauberin, die wir erledigen sollten? Ich sehe nur madige Ratten.“*

Spezielle Information:  
Haben die Helden schon mit Alriko Furlani zu tun gehabt und gelingt der Gruppe eine Probe auf Wahrnehmung (Sinnenschärfe)(III, 12), so erkennen sie ihn als Sprecher.

Meisterinformation:  
Er ist in Begleitung seiner 4 Kinder und 3 Söldner dem Zauberzeichen gefolgt und hat Adorra noch ehe diese realisiert hat, was vor sich geht, von hinten mit dem Bogen angeschossen.

*AI: Im nächsten Moment öffnet Dulcinea die Tür des Stiegenaufgangs und tritt neben ihre Tochter. In der Hand hält sie eine Phiole mit rötlicher Flüssigkeit. Als sie sich niederbeugt, um Adorra davon zu geben, wird sie von 2 Armbrustbolzen in Kopf und Herz niedergestreckt. Die Phiole fällt zu Boden. “Nicht doch Dulcinea“, höhnt Alriko, „das macht doch alles kaputt. Stell dir vor, jemand hätte Deinen Mann gerettet und er hätte von unserem ehrenhaften (spuckt aus) Duell einer gegen 5 erzählt. Die Kleine wird sterben. Ihr werdet alle verrecken und ich werde dabei zusehen.“ Assavo erkennt nach dem Abfeuern der 2 Armbrüste die Gunst des Moments, springt auf und schließt die Tür des Turms. Dabei fängt er sich einen Armbrustbolzen des Dritten Armbrustschützen ein. Er versucht das Tor mit dem Riegel zu schließen, doch ist seine zweite Hand durch den Bolzen nicht zu gebrauchen.*

Spezielle Information:  
An dieser Stelle sollten die Helden Assavo zur Hilfe eilen und den Turm verriegeln. Gelingt dies nicht, kommt es sofort zum Kampf gegen die Furlanis und das ist vermutlich das Ende. Draußen versuchen die 8 Kämpfer ins Innere zu gelangen, was ihnen binnen kurzer Zeit auch gelingen wird.

Die Phiole mit dem Heiltrank ist nicht zerbrochen und kann dazu benutzt werden, eine Wunde zu schließen und das Bluten zu stoppen. Adorra ist bewußtlos, hat regeltechnisch 5 Wunden und blutet. Assavo ist mit seinen 3 Wunden noch ansprechbar. Dulcinea wurde tödlich am Kopf getroffen. Ihr kann nur mehr ein großes Wunder helfen.

Meisterinformationen:  
Die nächste Szene ist hektisch. Draußen laufen die Furlanis gegen das Tor.

Spezielle Information:   
Assavo erzählt die Geschichte seiner Familie und der Furlanis. Er erzählt auch von den Blutritualen und dass Adorra überlegt, damit aufzuhören, weil Baron von Schrotenstein gelogen hat. Aber ihre Rache braucht die zusätzliche Magie. Jetzt aber stehen die Furlanis vor dem Tor und sie sind nicht vorbereitete. Mutter ist tod. Hier wird alles auf die eine oder andere Art Enden. Er möchte auch Noiona zu sich nehmen und hätte nicht zugelassen, dass ihr ein Haar gekrümmt wird. Er erzählt von dem Geheimfach mit Heiltränken, welches sich im Labor befindet. Mit diesen Heiltränken lassen sich 4 Wunden schließen. In dem Fach sind auch Einbeerentrank für 5 Wunden, 5x Erschöpfungspastillen und Antidot+2 (Stufe 24) für alle Vergifteten versteckt.

Wenn Adorra wieder zu sich kommt, ist sie bestürzt über den Tod ihrer Mutter und hasserfüllt gegen die Furlanis. Sobald die Pläne besprochen sind, aktiviert sie Polvo und in seinem Schutz können die Helden mit Assavo und Adorra zum letzten Gefecht aus dem Tor hervorbrechen. Aus dem Hoffenster des Labors können sich Bogenschützen mit den vergifteten Pfeilen an ihr tödliches Werk machen. Adorra möchte angreifen und nicht warten, bis das Tor aufgebrochen ist.

*AI: Das Tor wird vom Golem zur Seite geschleudert. Die ersten 3 Armbrustbolzen und einen Pfeil fängt Polvo ab und danach geht es in den erbarmungslosen Nahkampf. Rahjinzea versucht es zu Beginn mit einschüchtern.*

Spezielle Information:  
Die Söldner und die jungen Furlanis versuchen zu fliehen, sobald sie 3 Wunden erlitten haben. Die Pferde haben sie im 4ten Hof gelassen. Alrico kämpft bis er kampfunfähig wird und versucht selbst dann noch weiterzukämpfen. (KO-Probe I, 12)

**Alrico Furlani**, m/52, KO 4, GE 8, MR 5, GS 6, INI 10, WS 5, Lederrüstung, Degen AT 12, VT 12, 2W6+1, Parierwaffenkampf III

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Rankana Furlani**, w/33, FF 8, MR 5, GS 5, INI 6, WS 4, Lederrüstung, Degen AT 14, VT 12, 2W6, Schneller Kampf II, vergiftet mit Kukris, Kurzbogen AT 12, 2W6+1, vergiftet mit Kurkis

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 5/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Kukris (Stufe 24, Verzögerung: 8 Aktionen, Intervall: 4 Akt., Schaden: 1 Wunde, Wirkdauer 60 Akt.):**   
Die Wirkung kann durch eine gelungene **KO-Probe (I, 24)** oder eine gelungene Heilkunde **(Gifte und Krankheiten) - Probe (III, 24)** um jeweils eine Stufe gemildert werden. Wirken auf einen Helden 2 mildernde Effekte (KO + Erste Hilfe) wird die Giftwirkung aufgehoben.  
Zusätzlicher Effekt: Krämpfe = Proben -2

**Rahjineza Furlani**, w/31, CH 9, GE 8, Autorität (Anführen, Einschüchtern) 18, MR 6, GS 5, INI 9, WS 5, Lederrüstung, AT 14, VT 14, Langdolch 1W6+3, Scheibendolch 1W6+2, Parierwaffenkampf III, Riposte / Einschüchtern bei Kampfbeginn, versucht dann ins Handgemenge zu kommen

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Tolak Furlani**, m/30, KO 8, KK 8 / Rüstungsgewöhnung, MR 3, GS 3, INI 5, WS 9/6, Kriegshammer AT 10, VT 10, 3W6+5 rüstungsbrechend/ großer, kräftiger Fettwanst, der seinen mächtigen Hammer nicht besonders geschickt schwingt - aber wehe, wenn er trifft.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 9/6 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Luciana Furlani**, w/25, KL 3, CH 7, MR 3, GS 5, INI 5, WS 4, AT 11, VT 11, Säbel 2W6+2, Luciana kleidet sich in den Nachbau einer Amazonenrüstung, weil sie sich wünscht, eine Amazone zu sein.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/4 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

**Söldner,** MR 5, GS 5, INI 3, WS 5, AT 12, VT 11, Säbel 2W6+3, Schneller Kampf I, Niederwerfen

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Meisterinformation:  
Alriko sollte bei diesem Kampf sein Leben endgültig aushauchen. Seine Kinder bleiben nach Möglichkeit als zukünftige Bösewichte im Spiel. So hat sich mit Dulcinea und Alriko eine Generation der Querella erledigt.

# Episode 6: Finis

## Lohn der Mühen

Die herausfordernde Reise durch das wilde Transbosquirien und die Begegnung mit Adorra von Mentowien sowie das Wiedersehen mit den Furlanis sollte jedem Helden pauschal mit 20-40 AP je Nachmittag vergolten werden.

## Was sich ändert

Assavo und Adorra wollen nicht allein auf Blutfels leben. Der Ort scheint verflucht zu sein. Sie wollen sich ein neues Leben irgendwo in Almada aufbauen. Schließlich tragen sie einen Fingerhut adliges Blut in sich. Allerdings wissen sie, dass sie vorerst untertauchen müssen. Die Gefangenen werden freigelassen und mit Gold für ihr Schweigen bezahlt.

Adorra ist entsetzt, als sie erfährt, dass Baron von Schrotenstein ein Anhänger Borbarads ist, schwört sie endgültig der Blutmagie ab. Der Witwe von Hesindiano Viento kann sie keine angemessene Entschädigung anbieten. Am Grab von Hesindiano schwört Adorra in ein Kloster einzutreten, was sie aber nicht wirklich vorhat. Es ergibt sich günstig, dass sich Vitus um die Witwe fürsorglich annimmt und sie über den größten Schmerz hinwegtröstet.

Adorra von Mentowien steht künftig als Spieler- oder Nichtspielercharakter zur Verfügung.

# ANHANG

## Packliste

Generell versucht Harkon zu vermeiden, dass die Helden im Detail erfahren, was transportiert wird. Auch Vitus kennt den Inhalt der versiegelten Fässer und Kisten nicht. Der Inhalt der Tierkäfige ist natürlich leicht zu erkennen. Auf den Eseln befinden sich bei der Abreise aus Punin:  
\*) 5 Hühner und 3 Hasen jeweils in einem Käfig (1 Stein je Huhn oder Hase)  
\*) 1x 25 Liter-Fass mit Ferdoker Bier (28 Stein)  
\*) 1x 10 Liter-Fass Rotwein (12 Stein)  
\*) 1x 1-Liter-Fass mit Bärenfett (1,5 Stein)  
\*) 1x versiegeltes 10 Liter-Fass mit einem gelblichen Öl (12 Stein)  
\*) 1x versiegeltes 10 Liter-Fass mit Vitriol (12 Stein)  
\*) 1x verschlossene Kiste mit 20 getrockneten Belmart-Blättern, 5 Alraunen und 10 getrockneten Ilmenblättern … (10 Stein). *Siehe dazu spezielle Informationen weiter unten.*

\*) 1x versiegelte Kiste mit 1 Stein Schwefel und 20 getrockneten Phosphorpilzen (2 Stein)  
\*) 2x Einmachgläser … 1x Tollkirschen, 1x Erdbeeren (1,5 Stein)  
\*) Außerdem hat Vitus einen Proviant für 10 Tage Aufenthalt in der Wildnis sowie sein 2-Mann Zelt, Schlafsack, Decke, etwas Brennholz sowie Zunder und Feuerstein auf die Esel geladen.  
Alle Waren sind gut verschnürt. (25 Stein) Pacifico hat sich bereits den 2ten Platz im Zelt gesichert.  
\*) Pacifico hat seinen Proviant für 5 Tage, Schlafsack und Decke auf einem Esel verstaut. (6 Stein)

Ins Summe tragen die 3 Esel bereits 116 Stein Gewicht, also in etwas das, was sie tragen können. Vitus lässt noch 4 Stein an Gewicht zuladen.

Spezielle Information:   
Die Kiste mit den Kräutern trägt auf dem Boden das Zeichen des Hauses Furlani (ein geschwungenes F in silberner Farbe). Mit einer Probe auf Gebräuche (Südaventurien) (III, 16) oder einer gelungenen KL-Probe (III, 16), wenn die Helden schon mit den Furlanis direkt zu tun hatten, lässt sich das Zeichen auch der Familia Furlani zuordnen.  
Mit einer gelungenen Magiekunde-Probe (III, 16) kann das Material als Mindorium und als Teil eines unbekannten Zauberzeichens identifiziert werden.  
Mit einem gelungenen Odem Arcanum kann festgestellt werden, dass das Zeichen magisch ist.

Meisterinformation:  
Die Kiste ist ein Erbstück der Furlanis. Am Boden befindet sich ein Zauberzeichen. Es gibt dazu einen Lokalisator im Besitz der Furlanis in Form eines Kompasses, der immer zur Kiste hinzeigt. Rankana möchte damit sicher gehen, dass sie die Ankunf auf Blutfels erkennen können, auch wenn sie einen großen Abstand einhalten. Selbst bei gut geglückter magischer Analyse lässt sich die Funktionsweise nur erahnen, weil der eigentliche Zauber auf dem Lokalisator liegt. Es ist lediglich ein hauchdünner Kraftfaden erkennbar, der von dem Zauberzeichen in die Richtung zeigt, aus der ihr gekommen seid.

## Letzte Einkäufe

**Ausrüstungsgegenstand Liste +20% Gewicht**

Schlafsack 20 S 24 S 80 Unzen (2,0 Stein)

Wolldecke 5 S 6 S 60 Unzen (1,5 Stein)

Bastmatte 5 H 6 H 40 Unzen (1,0 Stein)

2 Personen-Zelt (Leinen) 25 S 30 S 600 Unzen (15 Stein)

Zeltboden 6 S 72 H 80 Unzen (2,0 Stein)

Leichte Stiefel 3 D 36 S

Leichte Stiefel gebraucht 9 S 11 S

Kapuzenumhang (Wachstuch) 3 D 36 S

Kapuzenumhang gebraucht 6 S 72 H

Pechfackel 5 H 6 H 20 Unzen (0,5 Stein)

Wasserschlauch 3 S 36 H 5 Unzen (0,2 Stein)

Mherwati (Esel) 25 D 30 D (trägt bis zu 40 Stein)

## Packliste

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Kapuzen-umhang | Stiefel | Hand-schuhe | Zelt | Decke | Matte | Wasser-schlauch | Proviant | Fackel(n) |
| Held 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Held 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Held 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Held 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Held 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Held 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Vitus | Ja | Schwer | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | 10 d | 5 |
| Pacifico | Ja | Leicht | Nein | Nein | Ja | Ja | Ja | 5 d | Nein |
| Noiona | Nein | Holzschuhe | Nein | Nein | Nein | Nein | Nein | Nein | Nein |

## Regelergänzung: Pflanzensuche

Proben-Detailgrad 2  
Talent: Überleben (Region), Überleben (Pflanzenkunde)  
Essbares (III, 12), Dauer 1 Stunde. Du findest 3 Tagesrationen Früchte und Beeren.  
Kräuter (III, 22), Dauer 2 Stunden. Du findest Kräuter und Mineralien im Wert von 5 Silber. Hohe Qualität (Probe-4) vervierfacht den Ertrag (2 Dukaten).   
Schnelle Suche (Probe -4) Die Dauer wird um ¼ des Basiswertes verkürzt.  
**Begründung:** Der Preis der Kräuter richtet sich danach, wieviel Geld die Sammler zum Leben brauchen. Ob wenige teure oder viele billige Kräuter gefunden werden (das ist letztlich der Einfluss der Region und Landschaft), ist bei dieser Betrachtung nebensächlich.

Kräutersammler sollten als Spezialisten einen Status Mittelschicht, also Ausgaben von 16 Dukaten / Monat haben. Sie begeben sich im Schnitt eine Woche (8 Tage um leichter zu rechnen) im Monat auf Suche. Die restliche Zeit ziehen sie herum, betreiben ihren Shop, machen die Pflanzen haltbar, kümmern sich um ihre Kinder usw. Also 16 Dukaten / 8 Tage.

Und da die wertvollen Pflanzen nicht immer wachsen, blühen etc. bzw. auch irgendwann Winter ist, müssen sie in 8 Monaten den Unterhalt für das ganze Jahr verdienen. Also 16 \*12/8 = 24 Dukaten / 8 Tage.

An einem Tag kann 6 Stunden lang gesammelt werden, also 3 Versuche/d. Das heißt, 24 Versuche in 8 Tagen müssen 24 Dukaten erbringen. Die restliche Zeit wandert man von Standort zu Standort, baut ein Lager auf, bereitet Essen zu usw. Ein Pflanzenkundiger, der kein vollkommener Neuling ist, sollte in den entsprechenden Talenten einen Talentwert (T) von 16 haben. Bei einer Probenschwierigkeit von 26 (50% Erfolg) sollte der Ertrag bei Erfolg somit 2 Dukaten sein. Um die Pflanzensuche für die Helden nicht vollkommen unmöglich zu machen, wird festgelegt:

**Kräuter (III, 22), Dauer 2 Stunden. Du findest Kräuter und Mineralien im Wert von 5 Silber. Hohe Qualität (Probe-4) vervierfacht den Ertrag.**

## Regelergänzung: Lager errichten

Proben-Detailgrad 2  
Talent: Überleben (Region), Handwerk (Holzbearbeitung)  
(III, 16 [erprobt/gewöhnlich]) Du findest einen trockenen Lagerplatz in der Nähe einer Wasserquelle, der vor Wind und Regen etwas Schutz bietet. Du sammelst Feuerholz, bringst ein Lagerfeuer in Gang und errichtest die Zelte. Die Nachtruhe hat die bekannten erholsamen Effekte.  
Die Probenschwierigkeit wird nach Maßgabe des Meisters auf 20 (erprobt/anspruchsvoll) bis 30 (erprobt/spektakulär) erhöht, um Einflüssen des Wetters (aufziehendes Gewitter, Sturmnacht), der Landschaft (Raubtiere, Wasserknappheit, Sümpfe, etc.) und der Ausrüstung (fehlende Zelte, Decken, …) gerecht zu werden.

## Familia Furlani

Familia Furlani ist eine Händlerfamilie mit Sitz in Punin. Ihren Geschäften gehen sie aber in ganz Almada nach, vor allem aber in der Grafschaft Ragath. Das Handelshaus war in den letzten Jahren nicht vom Glück verfolgt, was wohl auch göttergewollt sein könnte, denn in der Wahl der Mittel waren die Furlanis nie wählerisch. Vor 3 Jahren wurde Alrico Furlani in die Intrige von Baron von Schrotenstein gegen Adorras Vater verwickelt und am Ende war es Alricos Degen, der den tödlichen Stich gesetzt hatte. Schon seit Ewigkeiten betreiben die Furlanis die Querella gegen das Haus Alcorta und werden damit immer mehr in den Abgrund gezogen. <https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Spielerwelten:Himberg/NSC/Familia_Furlani>   
Der Versuch, Adorra und die Helden zu vernichten hat mit der Angst vor Adorras Rache und dem Hass gegen die Helden, die dem Haus Alcorta geholfen haben, zu tun. (Alternativ wollen sie nur Adorra vernichten und die Helden sind nur zufällig zur falschen Zeit am falschen Ort.)

## Blutfels

Die Feste Blutfels ist eine halb verfallene Festung, deren 4 wackelige Türme sich von einer verbrannten Höhe aus erheben wie die verfaulten Zähne im Gebiss eines Ghuls. Die ehemalige Grenzfestung südlich des Yaquirs war schon alt, als Aroqa von Punin, die fähigste Nekromantin ihrer Zeit im Jahr 557 v.BF (also vor gut 1.580 Jahren in den dunklen Zeiten des bosparanischen Reichs) die Gebeinhöhlen des Nirraven unter der Festung entdeckt hat. Sie hat die Feste seinerzeit zu einer Kultstätte des Knochenraben ausgebaut. Der Nirraven, oder Knochenrabe genannt, ist ein neungehörnter Diener Thargunitoths und somit einer der mächtigsten Diener der Erzdämonin des Untodes. Der Nirraven hat für dieses Abenteuer keine Relevanz, mit Ausnahme dessen, dass Rakolus gehofft hat, dass Adorra durch den Einfluss dieses mächtigen Ortes auf seine Seite gezogen wird. Die großen Raben, die sich in der Festung niedergelassen haben, sind ein Hinweis, den nur schwerlich jemand richtig verstehen kann. Die Totenvögel gehören zum Stimmungsbild dazu.

Durch Blutfels verläuft die Ost-West-Kraftlinie.  
In den letzten Jahren war oftmals von einem Spuk auf der verlassenen Festung zu hören. Dieser war das Werk von Rondraybeth Banazîz, einer halb ausgebildeten Druidin, die sich mit ihrer Sippe im Dorf Al’Kasimye niedergelassen hatte, um im Geheimen mit ihren beschränkten Mitteln das Böse von dem Ort fernzuhalten.

Rakolus von Schrotenstein hatte keine Mühe, die Harmlosigkeit des Spuks zu durchschauen und Rondraybeth Banazîz zur Aufgabe zu zwingen. Sollte sie sich mit ihrer Sippschaft gegen seine Schülerin vorgehen oder ihr auch nur die Unterstützung versagen, so wurde ihr von dem mächtigen Schwarzmagier mit fürchterlichen Konsequenzen gedroht.

# Dramatis Personae

## Adorra von Mentowien

Eine hochtalentierte wunderschöne kompetente Alchimistin, Elementaristin und angehende Schwarzmagierin. Sie hüllt sich in kühle Eleganz und bleibt doch maßlos reizvoll. Sie ist Zynikerin und Kettenraucherin. Sie ist ein fertiger Adeptus und trägt das Gildensigel der Akademie von Khunchom.

Adorra von Mentowien ist stark an die Figur der Adora-Belle Liebherz aus Going Postal angelehnt. Im Internet sind passende Bilder zu finden.

### Adorra in diesem Abenteuer

Adorra hatte gerade ihre magische Ausbildung in Khunchom beendet, als sie vom Schicksal ihrer Familie erfuhr, die in Schrotenstein ihr Handelhaus durch mehrere Intrigen, in die auch die Familia Furlani verwickelt war, verloren hatte. Bei der Satisfaction nach dem Auffliegen der Intrige wurde ihr Vater von mehreren Händlern – darunter auch Alrico Furlani – in einem unfairen Kampf getötet.

Sie hat Beschwerde beim lokalen Baron Rakolus von Schrotenstein eingelegt. Dieser hat die magischen Talente der jungen Adorra erkannt. Er möchte ihren Hass verwenden, um sie in eine Dienerin Borbarads zu verwandeln, so wie er schon seit einiger Zeit einer ist. Daher hat er ihr Satisfaction versprochen. Da ihm vorgeblich vorerst die Hände gebunden sind, hat er ihr die verlassene und halb abgebrannte und verfallene Feste Blutfels, als erste Bleibe für sich und ihre Familie angetragen. Sie soll diesen Ort gegen die Ferkinas und Novadis halten. In der Abgeschiedenheit soll sie auch ihre Alchemistischen und Magischen Kenntnisse perfektionieren und einen Racheplan entwickeln. Adorra nahm Blutfels in Besitz und verteidigte ihren Anspruch mit vergifteten Fallen und Magie nunmehr seit fast zwei Jahren. Zum Wiederaufbau verwendete sie Erz-Elementare. Bei mehreren Gelegenheiten kam Rakolus zu Gast und führte ihr ihre Unzulänglichkeit und Schwäche vor Augen. Sein Rezept für mehr magische Stärke war die Kraft des Blutes. Er verführte sie mit der Opferung alter und verletzter Tiere zu dieser schwarzen Praxis und hoffte, dass der dämonisch verseuchte Ort auch sonst seinen Einfluss auf sie haben möge. Auch die Erschaffung elementarer Golems hat sie von ihm erlernt, wobei er schon öfter belehrend über die Vorzüge dämonisch beseelter Golems doziert hat. Immer dann spricht er den Satz, dass Adorra „mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln an ihrer Rache arbeiten muss.“ Sie hat diesen Schritt aber vehement abgelehnt. Zuletzt trennten sie sich im Streit. Der Ilaris-Spielerbogen von Adorra ist im Anhang zu finden.

## Rakolus von Schrotenstein

<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Rakolus_von_Schrotenstein> Auch Rakolus war in die Machenschaften gegen die Mentowiens verstrickt, was er aber geschickt zu verheimlichen weiß. Er ist an Adorras Gefolgschaft und nicht an ihrer Rache interessiert. In diesen Tagen des Praios 1021 hat Rakolus schon seit Monaten nicht mehr bei Adorra zu Besuch. Er hat seine Gefolgschaft zu Borbarad im Verrat von Praske in Tobrien (16. Boron 1020) offenbart und kann vorerst nicht in das Mittelreich zurückkehren. Im Hesinde wurde die Baronie Schrotenstein von der neu gegründeten Loyalistisch Almadanischen Wehr <https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Loyalistisch_Almadanische_Wehr> besetzt.

## Polvo

Heißt Staub auf spanisch. Er ist Adorras bisher bester Staub-Golem. Es hat sie ein Monat Vorbereitung gekostet, dieses Wunderwerk, wie sie ihn liebevoll nennt, zu erschaffen. Polvo ist ca. 3,00 m groß und von gedrungener humanoider Gestalt, wobei er stark an einen Gartenzwerg erinnert. Seine „nackten“ Oberflächen erscheinen sandig und er trägt einen übergroßen wattierten Wappenrock mit der blutigen Rose, dem Wappen Adorras.

Astralsinn, Koloss I, Resistenz I (Stichwaffen), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit II (Sturz),   
Wundschwelle: 8/9  
Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: 4 Initiative: 3  
Hände: AT 14, VT 10, TP 2W6+6, Waffeneigenschaft: Niederschmettern (KK, I, 20 => Sturz)  
Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Hammerschlag  
Attribute: GE 8, KK 32

## Harkon Wietan

Harkon war geschäftlich in Erkenstein und wollte auf dem Rashtulsweg wieder nach Norden, als ihm bei einer Rast ein kleines steinernes Männchen erschienen ist. Adorra hat auf diesem Weg einen Anwerber gesucht und wurde in Harkon auch fündig. Da seine Geschäfte nicht zufriedenstellend verlaufen sind, hat er sich auf den Handel mit Adorra, die er bezaubernd fand, eingelassen. Er hat von Adorra 120 Dukaten bekommen, von denen er die Einkäufe und Vorschüsse bezahlen muss. Den Rest von ca. 10 Dukaten darf er für sich behalten. Adorra hat sich mehrmals versichert, dass er nachdem der Transport aufgebrochen ist, nach Norden verschwindet und Punin nie wieder aufsucht. Da er das sowieso vorhatte, ist die Bezahlung für eine Woche Arbeit fürstlich. Harkon ist stattlich und auch charismatisch. Er hat ein warmes Gemüt und ist nicht ganz so scharfsinnig. Da er sich mit der Alchimistin im Gasthaus „Zum Königsaar“ getroffen hat, ahnt er nur, dass Adorra auf Feste Blutfels wohnt. Von den Gefahren Transbosquiriens ist er von Adorra unterrichtet worden. Über Adorra wird er nur nach sehr intensiver Nachfrage (+8) erzählen. Er wurde von der Magierin eindrücklich gewarnt, von dem Steinmännchen zu erzählen (+12)

## Jacinto Optimas Castanyeda, Handelsherr zu Punin

<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Spielerwelten:Himberg/SC/Jacinto_Optimas_Castanyeda>   
Als almadanischer Senór mit nicht unbedingt besten Manieren und zweifelhafter Abstammung ist er doch der Erbe des Handelshauses Ethal mit einem Kontor in Punin. Er versucht seinen Mitarbeitern ein fairer Arbeitgeber zu sein. Das Hauptgeschäft ist der Import von Ferdoker Bier, doch bevorzugt er persönlich einen guten Tropfen edlen Rotwein. Jacinto hat ein gutes Gespür fürs Geschäft und die Schwächen der Frauen. Zuweilen kommt sein hitziges Temprament zum Vorschein.

## Vitus Perinyo

Ein Fuhrmann, wie er im Buche steht. Kräftig, wortkarg und ein echter Freund seiner Esel. Alter: Ca. 45 Jahre. Wettergegerbtes Gesicht, dunklere Hautfarbe, schwarzes kurzes Haar mit einem Schnauzbart. Kleidung: Hose und Hemd aus grobem Stoff. Warme Wollweste. Darüber trägt er einen dicken Fuhrmannsmantel mit Kapuze. Für seine Esel hat er eine Peitsche und für alle Eventualitäten trägt er einen Knüppel und eine Steinschleuder bei sich mit denen er auch umzugehen weiß. Am Beginn der Reise ist er äußerst reserviert, denn er hat eine gute Vorstellung davon, wohin die Reise führen wird. Er hat aber von Harkon ein extra Silberstück bekommen, wenn er diese Information bis nach der Bosquirfurt für sich behält. Er wird den Helden im Kampf den Vortritt lassen, aber nur zur Seite treten. Wenn er aufgefordert wird, oder die Sache schlecht steht, wird er sich auch aktiv am Kampf beteiligen.  
KO 4, IN 4, KK 8, CH 6, INI: 5+W6 // Keule: RW 1 , AT 10 , VT 10 , 2W6+4 // Schleuder: AT 10 , 1W6+3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 7/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Talente: Überleben (Gebirge und Mittelaventurien) 12, Gebäuche: Mittelreich und Tulamidenlande 12, Derekunde (Geographie) 10, Fahrzeuge lenken 12  
Vitus gehören die 3 Esel. Er hat sich auf die Reise nur eingelassen, weil er vorab 3 Dukaten erhalten hat mit denen er alte Spielschulden bezahlen konnte. Bei Ankunft wurden ihm nochmals 3 Dukaten versprochen. Er verbraucht mit seinen Ochsen ca. 5 Dukaten im Monat, also kann er in den 10 Tagen, die er für das Unternehmen veranschlagt einen Monatslohn einstreifen. ER weiß, dass Transbosquirien ein gefährliches Gebiet ist und wird mit Kritik an der Auswahl und der Ausrüstung der Helden nicht sparen – sofern sie berechtigt ist. Vitus übernimmt die Führung, wenn keiner der Helden das tut.

## Noiona Perelka

Kaum 16 Jahre alt, von zarter Statur und schüchtern. Sie trägt leichte Holzschuhe und ein Gewand, das vom Stoff her einstmals auch ein Kartoffelsack gewesen sein könnte. Noiona hat schütteres langes schwarzes Haar, welches vom Hunger der letzten Monate und Jahre zeugt. Noiona ist unbewaffnet und flieht beim ersten Anzeichen von Gefahr. Sie hatte auch keine Zeit herausragende Talente zu entwickeln. Durch den Hunger hat sie von Haus aus 2 Punkte Erschöpfung. Wenn ihr niemand Kleidung verschafft, wird sie im Gebirge durch die Kälte weitere Erschöpfung erleiden.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 4/4 | X | X | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Meisterinformation:  
Noiona soll den Helden durch ihre missliche Lage ans Herz wachsen. Idealer Weise kommt ihr die Rolle einer kleinen Schwester zu um die sich die Helden kümmern.

## Pacifico Valente

Ein alter, spindeldürrer Mann in einer Dienstlivree, die auch schon bessere Zeiten gesehen hat. Dem Erscheinungsbild nach fast 60 Jahre alt, mit tiefen Falten im Gesicht und die Glatze von einem weißen Haarkranz umrahmt, nimmt man ihm fast nicht ab, dass sich der 1,90 m große, spindeldürre Mann in seiner noblen Dienstlivree noch für viele Jahre verdingen will. Ein näherer Blick verrät, dass die Nase gerötet ist und große Tränensäcke unter den kleinen Augen liegen. Der Atem riecht nach Schnaps und Erbrochenem. Pacifico ist ein 50 Jahre alter Säufer, der viel älter aussieht und von seinem letzten Dienstherren vor die Tür gesetzt worden ist. Außerdem neigt er dazu, seine Sauftouren mit gestohlenem Geld zu finanzieren, wenn sich die Gelegenheit bietet. Bei einer der Touren hat er auch Caldja Perelka, den Vater Noionas, kennen gelernt. Trotzdem blickt er auf jeden, der vom Status nicht zumindest „reich“ ist von oben herab und äußert des Öfteren seine Empörung, dass er mit solchem „Gesindel“ reisen muss. Diese Verachtung lässt er vor allem Vitus und Noiona spüren. Pacifico trägt einen Degen an der Seite. Diesen trägt er allerdings nur zur Zier – er kann damit nicht umgehen und versteckt sich beim ersten Anzeichen von Gefahr.  
KO 6, CH 8, INI: 4+W6 // Degen: RW 1, AT 6, VT 6, 2W6

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Talente: Gebäuche (Mittelreich und Tulamidenlande) 16, Autorität (Einschüchtern) 10, Beeinflussung (Überreden) 14, Verschlagenheit (Stehlen) 12, Bier-, Wein und Schnapskenner 16, Trinkfest 14

## Dulcinea di Eglano von Mentowien

Sie ist Adorras Mutter. Sie ist eine reife Frau mit grauen Strähnen in den langen schwarzen Haaren. Trotz des Alters ist leicht zu erkennen, dass auch sie einst eine wahrhaft schöne Frau gewesen sein muss, der das Schicksal tiefe Falten im Gesicht beschert hat. Adorras Vater war ein sehr fleißiger und tatkräftiger Mann, dem aber die nötige Umsicht fehlte, um unter den Händlern Almadas bestehen zu können. Dulcinea verliebte sich unsterblich in den etwas kauzigen Mann und ihre Verbindungen und ihre Umsicht verhalfen seinem Unternehmen zu dem Erfolg, den er sich schon lange verdient hatte. Es gelang ihr sogar, ihre magisch begabte Tochter Adorra an die Akademie zu Khunchom zu bringen, sodass der Name der Familia in aller Munde war. Dulcinea konnte aber nicht immer auf ihren Mann aufpassen und so kann es, dass er sich, als auch die großen Häuser auf ihn aufmerksam wurden, tief in eine Querella verstrickt hat, die die Familia Mentowien das Unternehmen und ihren Besitz gekostet hat. An dem Abend, an dem eine Aussprache mit Alrico Furlani - dem Redelführer der Querella -angeboten wurde, flehte sie ihren Gatten an, nicht zu gehen, doch er hielt es für eine unumgängliche Ehrenpflicht. An der Anzahl und er Art der tödlichen Wunden des Leichnams, der ihr am nächsten Tag gebracht wurde, hat sie schnell erkannt, dass dies kein ehrenhaftes Duell einer gegen einen gewesen sein konnte. Die Klage bei Baron Schrotenstein half nichts. Verbittert musste sie zusehen, wie das Unternehmen durch falsche Anschuldigungen und getürkte Rechnungen zerstört wurde. Sie verlor alles, was ihr Herz endgültig brach. Nur der Gedanke an Rache hielt sie am Leben. Gerade, als sie drohte mit ihrem Sohn in die Gosse abzusinken, kehrte Adorra nach Schrotenstein zurück. Gerne folgte sie ihr, als diese vom Baron eine Burg angeboten bekommen hat. Blutfels war ihr bekannt, aber sie hätte sie sich nie so düster vorgestellt. Die Magie Adorras versteht sie ohnedies nicht. Alles ist nur mehr Mittel zum Zweck – und wenn dafür ein Leben genommen werden muss, dann muss das halt so sein.   
Unter dem einfachen Gewand trägt sie einen Lederpanzer. In einem Gurt stecken 5 Wurfmesser, die vergiftet sind. Dulcinea hat in der Wildnis auch gelernt, mit einem Kurzbogen umzugehen. Die Pfeile sind ebenso vergiftet. (Angstgift)

KO 4, CH 7, INI: 4+W6 // Kurzbogen: RW 16, AT 9, 2W6+1 // Wurfmesser RW 4, AT 10, 1W6+1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Talente: Gebäuche (Mittelreich und Tulamidenlande) 16, Autorität (Anführen) 8, Beeinflussung (Überreden) 12, Wahrnehmung (Menschenkenntnis) 12/16, Überleben (Südaventurien) 12

## Assavo Dulcineo von Mentowien

Ein schwarzhaariger Jüngling mit kräftigem Körperbau. Wache Augen beobachten alles, was sich in seiner Umgebung tut. In der Wildnis hat er sich Fähigkeiten der Waldläufer angeeignet. Und da er ständig mit Adorras Giften zu tun hat, hat er sich von ihr die entsprechende Heilkunde beibringen lassen. Er trägt einen Lederpanzer. An seiner Seite hängen ein Rapier und ein Parierdolch in einem Waffengurt, die beide mit Angstgift versehen sind. Im Wald geht er mit dem Langbogen auf die Jagd, doch ist seine Rolle in Adorras Plan der Schutz von Adorra selbst. Noiona gefällt ihm sehr.

KO 4, MU 4, GE 6, KK 8, IN 5, FF 5, INI: 9+W6 // Rapier: RW 1, AT 14, VT 14, 2W6+3 Parierwaffenstil II, Hammerschlag, Sturmangriff

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WS 6/5 |  |  | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Talente: Gebäuche (Südaventurien) 13, Überleben (Südaventurien) 12/16, Wahrnehmung (Wachsamkeit) 8/11, Heilkunde (Wunden, Gifte und Krankheiten) 14,

# Sonstige Beilagen

## Demütiges almadanisches Kompendium der Landessprache

Caballero Ritter, Cavalliere

Comercio Handel

Familia Familie

Querella Streit, Streitigkeit, Fehde

Residencia Residenz, Anwesen

Taberne Taverne

Trovere Barde, Spielmann

## Zeittafel

Die Zeittafel dient mehr oder minder als Richtschnur, und kann wohl getrost auch um ein paar Tage geändert werden. Denn welcher Held wird sich später noch daran erinnern, ob er am 19. oder 20. Ingerimm in Punin ankam.

Tag 01: 02. PRA; Amouröses Abenteuer

Tag 02: 03. PRA; Anwerbung

Tag 03: 04. PRA; Arbasim

Tag 04 - 07: 05. – 08. PRA; Reise durch Transbosquirien

Tag 08: 09. PRA; Ankunft Al‘Kasimye

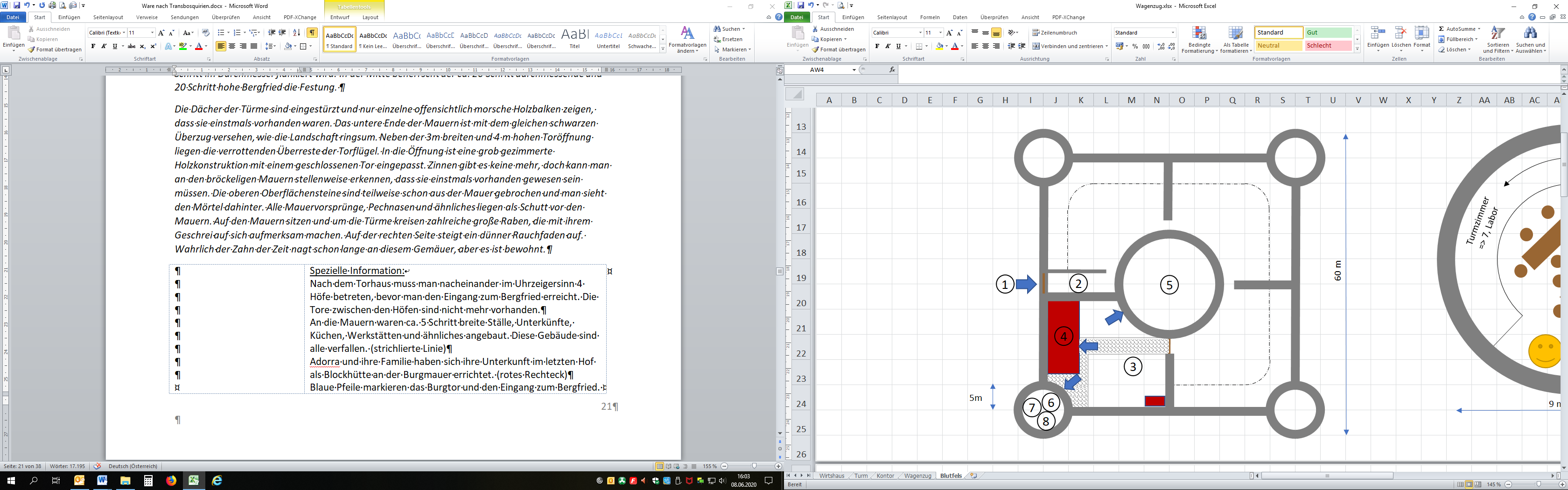
Tag 09: 10. PRA; Blutfels

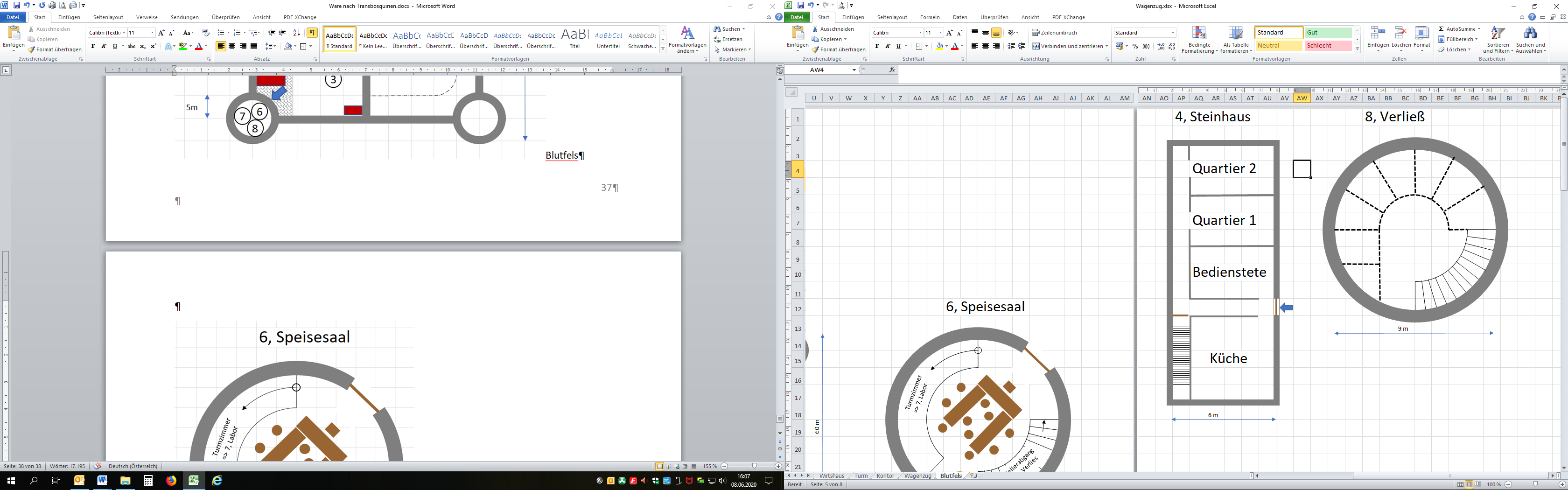
Tag 10-13: 11. – 14. PRA; Reise durch Transbosquirien

Tag 14: 15. PRA; Arbasim

Tag 15: 16. PRA; Rückkehr nach Punin

## Pläne

Blutfels

Steinhaus (4)

