

DER PAKT VON MIRSHEIM

Ein OneSheet im Wilden Rakshazar!

Eine grausame Bestie bedroht das Städtchen Mirsheim im Norden Kurotans. Bestienjäger werden gesucht, die sich der Sache annehmen - doch schon bald müssen die Jäger feststellen, dass die Mirsheimer etwas zu verbergen haben.



HINTERGRUND

Vor etwa zwei Jahrhunderten versuchte ein junger Held namens Valmir ein kleines Dorf im Norden Kurotans von der Tyrannei einer schrecklichen Kreatur mit großer Macht zu befreien, doch keine der beiden Parteien konnte den Kampf für sich entscheiden. So bot die Kreatur Valmir an, das Dorf fortan in Frieden zu lassen. Im Gegenzug aber mussten der Kreatur in jeder neuen Generation die drei stärksten Männer des Dorfes überlassen werden. Die Dorfbewohner willigten diesem Pakt ein - zu Viele waren der Bestie schon zum Opfer gefallen. Als Lohn seiner Heldentat sollte Valmirs Geschlecht auf alle Zeit das Dorf regieren, das ihm zu Ehren in „Mirsheim“ umbenannt wurde.

▣ DIE LETZTEN WOCHEN ▣

Als in diesem Jahr wieder einmal die Zeit kam, den Pakt zu erneuern, waren die Einwohner Mirsheims jedoch zum ersten Mal seit 200 Jahren nicht bereit dazu: Aufgrund zahlreicher Überfälle durch marodierende Orks konnte man keinen wehrhaften Mann entbehren. Der aktuelle Herrscher, Valmir Eisenbart, sah sich gezwungen zu handeln. Mit einer Handvoll Krieger zog er zur Heimstatt der Bestie, um diese endgültig zu erlegen, scheiterte aber an ihrer Macht. Nun sucht er schlagkräftige Helden, die sich an seiner statt der Bestie annehmen. Diese Geschichte zumindest wird den Charakteren erzählt - was wirklich geschah, steht in der Personenbeschreibung Valmirs.

DAS EHRENFEST

Das Abenteuer beginnt auf einer rauschenden Feier in Mirsheim, die eigens für die Helden veranstaltet wird. Ob die diese nur auf der Durchreise waren oder etwas Spezielles in der Nähe zu tu hatten, ist hierbei unerheblich. Fest steht nur, dass die Mirsheimer in den Helden ihre neuen Retter sehen und diese bereits dementsprechend feiern ohne auch nur eine Zusage erhalten zu haben.

So kommt es dann auch, dass den Helden im Laufe des Fests mehrmals eindeutige Avancen von den örtlichen Damen und Herren gemacht werden. Üppige Speisen werden kredenzt, Kinder werden versprochen, Sklaven gehandelt und Kinder nach den Helden benannt.

Doch dann erhebt Valmir das Wort, breitet den Helden die traurige Ge-

schichte des Dorfes aus und bittet sie um die Hilfe und Kraft, die er und seine Männer nicht aufbringen konnten. Die Bestie sei innerhalb der letzten Monate nach dem vergeblichen Versuch von Verhandlungen immer wieder über ihr Dorf hergefallen und hätte wiederholt für Verwüstungen und Tote gesorgt. Als Belohnung für ihre Hilfe soll den Helden der prächtigste Teil aus dem Hort der Bestie gehören - oder auch mehr.

BESTIENJAGD

Es folgt die Vorbereitung auf die Bestienjagd, bei der Valmir die Helden mit allen (seiner Meinung nach) nötigen Informationen versorgt. Er übergibt einem der Helden einen Talisman, der angeblich aus der Kralle eines großen Himmelsräubers gefertigt ist und der Gruppe Schutz vor Bestie gewähren soll - dies habe ihm jedenfalls sein Vater kurz vor seinem Tod gesagt.

▣ DIE REISE ▣

Der Weg zum Unterschlupf der Bestie wird den Helden erst mit Hilfe einer eher schlecht gezeichneten Karte möglich gemacht, die sie ebenfalls von Valmir erhalten, da er neben seinen Männern der einzige ist, der den zwei Tage langen Weg kennt.

Die Helden werden es bei diesem knapp 2 Tage dauernden Marsch mit einigen Gefahren der zunehmend bergiger werdenden Umgebung zu tun bekommen. Neben Kletterpassagen oder den Ausläufern eines giftigen Aschesturms könnten wilde Kreaturen, wie Steppenwölfe oder Troglinge, die Reise erschweren. Auch eine Begegnung mit einer Gruppe der zuvor erwähnten Orkplünderer wäre möglich.

▣ DER BESTIENHORT ▣

Kurz vor der Spitze des unübersichtlichen Vorgebirges erreichen die Helden die Höhle der Bestie. **Wahrnehmung -2:** Vor dem Eingang ist eine Art Pulver verstreut. **Wissen (Alchemie -2):** Es handelt sich dabei um ein seltenes Bannpulver, das die Kreatur wohl für einige Tage in der Höhle einsperren sollte.

Sobald die Helden die Vorhöhle (1) betreten, wird die Bestie ihrer gewahr und tritt an den Übergang zum Bestienlager (2). Als sie den Schutztalisman entdeckt, stürzt sie sich trotz ihres Alters und eindeutiger Schwächeanzeichen auf die Helden. Hilfe erhält sie dabei nach dem Ausstoßen eines bizarren, markerschütternden Schreis von den Opfern der letzten Jahrhunderte,

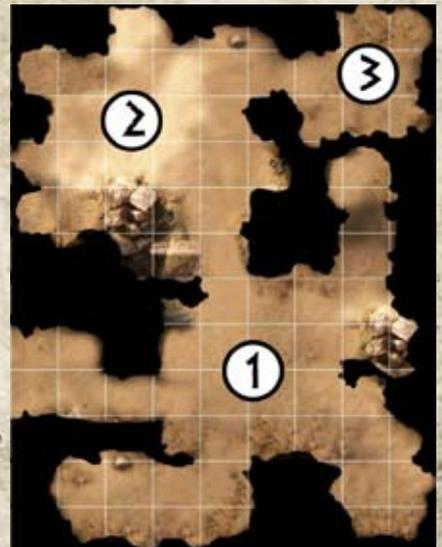
die mittlerweile zu halbtoten ghular-tigen Wesen ohne jegliche Intelligenz degeneriert sind.

Droht die Bestie zu unterliegen, wird sie zornig das Wort an die Helden richten. Kommt es zum Gespräch, berichtet sie, was Valmir wirklich getan hat (siehe Valmirs Personenbeschreibung) und bittet die Helden um Hilfe dabei, ihr Jungtier zu retten, wofür sie ihren gesamten Hort als Lohn verspricht.

(1) **Vorhöhle:** Von der staubigen Vorhöhle gehen drei Nischen ab, in denen sich jeweils 5 Zombies befinden. Sie sind von dünnen Kokons umgeben, die an der Felswand lehnen und nur durch gezieltes Suchen und eine Wahrnehmungsprobe -4 zu entdecken sind.

(2) **Bestienlager:** Neben drei Zombies findet sich hier eine Holzkonstruktion, die die Bestie zum Schlafen nutzt, indem sie kopfüber an einem Balken hängt. Auch einige alte Tontafeln, auf denen Geschichten in der uralten Sprache Alt-Marhyni geschrieben stehen, finden sich hier.

(3) **Bestienhort:** Hier lagert die Bestie die Früchte ihrer Sammelwut - allerlei Gegenstände (Gesamtwert 3000 TE), die sie im Laufe der Zeit ihren Opfern abgenommen hat: Alte Waffen und Rüstungsteile, Kräuterbeutel, Kleidungsstücke und persönliche Besitztümer sowie Münzen aller Art und kleinere Schmuckstücke.



WEITERER VERLAUF

Hier verzweigt sich das Abenteuer in mehrere mögliche Wege: Es mag Gruppen geben, die nun den Hort plündern wollen und sich nicht um Valmirs Plan scheren, oder aber voller Wut ins Tal

zurücklaufen und den Verräter mit wehenden Fahnen erlegen wollen. Welchen Weg die Helden auch einschlagen: Nach dem Tod Valmirs und/oder der Kreatur endet der Pakt von Mirsheim und seine Bewohner sind frei.

◁ ZURÜCK IN MIRSHEIM ▷

Falls die Helden einen Beweis für den Tod der Bestie mitbringen, werden sie jubelnd empfangen - falls sie von der Bestie begleitet werden, fliehen die Dörfler in Panik.

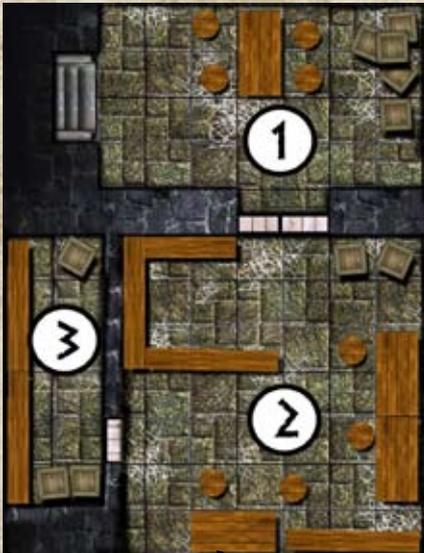
Valmir befindet sich in seinem Labor und hat mittlerweile die gewünschte Essenz aus dem Jungtier extrahiert und den Trank zu sich genommen. Dieser erhöht seine Konstitution um 2 Würfeltypen und verleiht ihm 4 zusätzliche Punkte Panzerung - macht ihn jedoch keinesfalls unverwundbar, was Valmir jedoch erst inmitten eines Kampfes merken wird.

◁ VALMIRS LABOR ▷

(1) **Wachraum:** Ein karger Raum mit Tisch und 4 Stühlen, auf denen Wächter sitzen. Kisten mit Vorräten und Alkohol stehen in der Ecke. Im Falle eines Angriffs schlagen die Wachen Alarm.

(2) **Labor:** Ein mit Tischen und Regalen vollgestellter Raum, in dem einige dampfende und qualmende Tiegel und Apparaturen aufgebaut sind. Hier befinden sich Valmir und die letzten beiden Wachen.

(3) **Lager:** Lagerraum mit alchemistischen Ingredienzien und Vorräten im Wert von 2000 TE.



DRAMATIS PERSONAE

VALMIR EISENBART

Valmir Eisenbart ist so weit von seinem Urvater entfernt wie man nur sein kann: Fett, körperlich schwach, unglaublich verschlagen und kein Kämpfer, sondern ein kompetenter Alchemist.

Seit langem trachtete er danach, die Bestie zu vernichten, wofür es einen

Grund gibt: Eine uralte Schriftrolle, die er einem wandernden, slachkarischen Schamanen entrissen hat, enthält ein Rezept für einen Trank der Unverwundbarkeit - und alles, was ihm zu dessen Fertigstellung noch fehlte, ist das Herz eines mächtigen und uralten fliegenden Wesens. Valmir weiß genau, dass es sich nur noch um eine Frage der Zeit handelt, bis er vom Thron gestoßen werden wird - zu schwach und zu zögerlich ist er für einen Herrscher. Durch den Trank könnte er ein für alle mal seine Herrschaft sichern.

Doch auch ein so mächtiges Untier wie die Bestie von Mirsheim altert irgendwann. So kam es, dass Valmir bei seiner Ankunft ein altersschwaches Wesen vorfand, das unnütz für Valmirs Zwecke war, aber die Gruppe dennoch in einem Kampf hätte bezwingen können. Doch als Valmir unter der Vortäuschung von Verhandlungen Einlass in die Höhle bekam, erblickte er das Junge der Bestie und änderte seinen Plan. Er stahl das Kind und sperrte die Mutter mit Hilfe des Bannstaubs in ihrer Höhle ein, den er eigentlich angefertigt hatte, um die Bestie in seinem Labor gefangen zu halten.

Die Helden heuert Valmir an, um genügend Zeit für die Herstellung des Trankes zu haben, denn er fürchtet, dass die Bestie ihn jagen wird, sobald sein Bannzauber nachlässt, was - je nach Windstärke - einige Tage dauern kann. Um sicherzustellen, dass es zum Kampf zwischen Bestie und Helden kommt, übergibt er den Helden den von ihm selbst aus den Körperteilen des Jungtiers gefertigten Talisman, der die Bestie wahnsinnig vor Wut werden lassen soll. [Die Werte in Klammern zeigen die Veränderungen durch das Elixier]

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6 [W10], Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Alchemie W10, Kämpfen W6, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 4, Parade: 5, Robustheit: 8 (2) [14 (6)]

Handicaps:

Fett

Talente:

Anführen, Anheizen, Arkane Resistenz

Ausrüstung:

Vergifteter Dolch (Stä+W4, Bronze, 2W6 Zusatzschaden bei Wunde), Lederrüstung (+2), 3 Brandbomben (kleine Schablone 2W10)

DK BESTIE

Die Bestie ist eine der letzten Überlebenden einer uralten Rasse von fliegenden fledermausähnlichen Geschöpfen mit entfernt humanoider Körperform, die im engeren Sinne vampirisch sind. Sie benötigen also das Sikaryan von möglichst gesunden Lebewesen um zu überleben. Der langgezogene Schädel besitzt zwei große Augen und überproportional große Ohren. Das Maul und die

Pranken sind mit rasiermesserscharfen Zähnen und Krallen besetzt. Auch wenn der Körper aus der Entfernung dürr und zart erscheint, so ist das Wesen doch in der Lage erstaunlich heftige Treffer wegzustecken und gewaltige Kräfte zu entfesseln.

Die Bestie ist weiblich und kam vor 200 Jahren nach Mirsheim um dort ihre Brutstätte anzulegen. Doch dazu benötigte sie Kraft. Nachdem anfängliche Raubzüge erfolgreich waren, kam der Tag an dem Valmir der Held in ihre Brutstätte kam und sie zum blutigen Kampf stellte. Aus Angst um seine Brut willigte das Wesen in den Pakt ein, auch wenn es wusste, dass es nunmehr nahezu ewig brauchen würde um seine Jungen auszubrüten. Mittlerweile ist die Bestie jedoch sichtlich gealtert und hat nicht mehr viele Jahre zu leben. Ihr einziges Ziel, für das sie alles tun würde, ist die Aufzucht ihres Kindes.

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W10, Werfen W6

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 8

Besondere Merkmale:

- **Arkane Resistenz:** Wie das Talent.
- **Fliegen:** 10" Bewegungsweite fliegend.
- **Größe +1:** Die Bestie ist 2,20 Schritt groß.
- **Klauen/Zähne:** Stä+W6
- **Schneller Angriff:** Wie das Talent.

VALMIRS SCHERGEN (K3)

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Mumm W4, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 6 (1)

Ausrüstung:

Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1", zweih., Stein), Kurzbogen (2W6, 8/16/32), Fellrüstung (+1)

ZOMBIES (13)

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

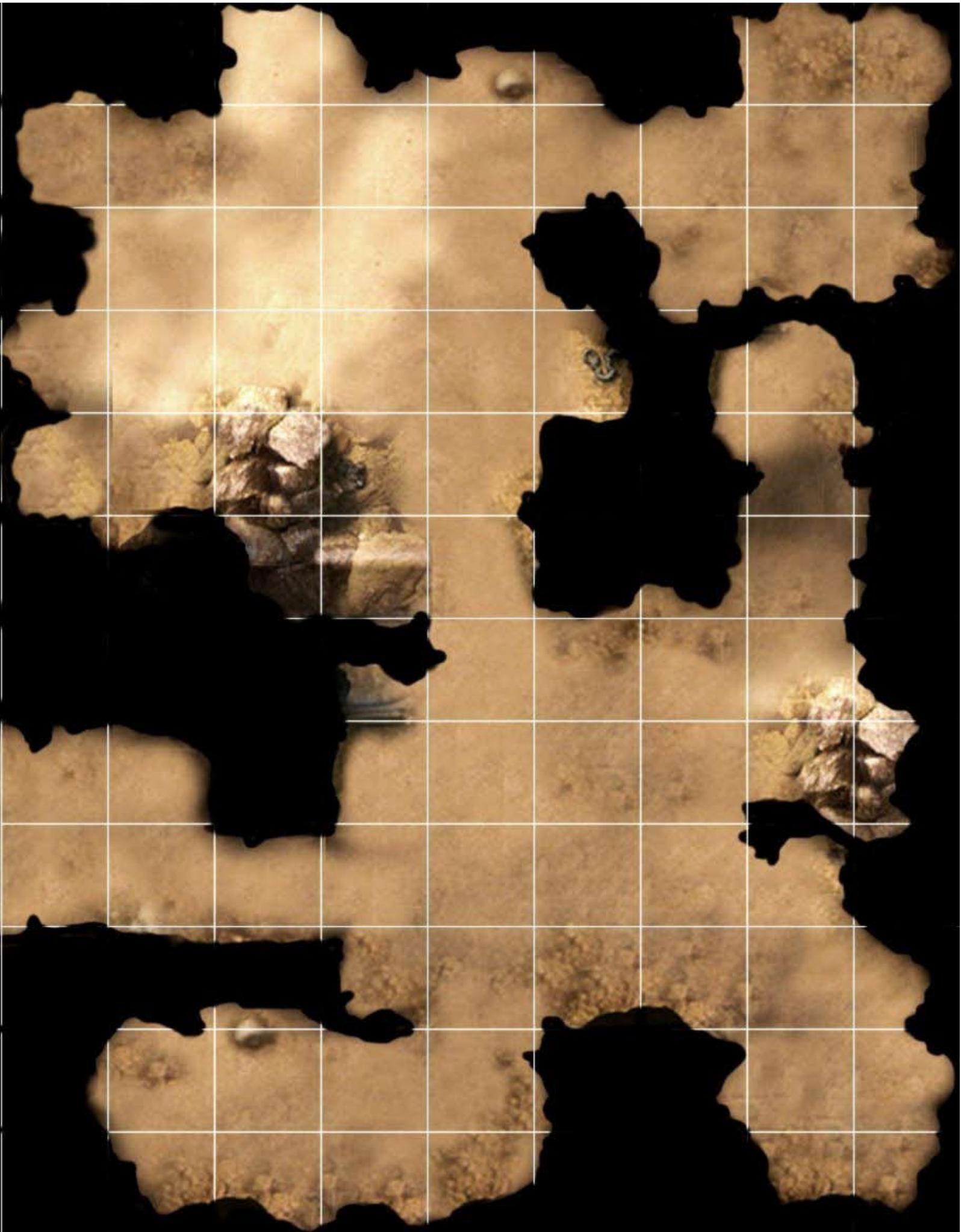
Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Bew.: 4, Parade: 5, Robustheit: 7

Besondere Merkmale:

- **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchterung.
- **Klauen:** Stä+W4
- **Untot:** +2 Robustheit, +2 auf Erholungsproben. Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden.

DIE BESTIENHÖHLE



VALMIRS LABOR

