Sehnsucht, Schuld und Sühne

Ein Gruppenabenteuer für 2 bis 4 Helden

Von Gorki Tannhauser (Julian Marioulas)

Geschrieben für den 10. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge

Informationen zum Abenteuer

System: Das Schwarze Auge, Edition 4.1
Spieler: 1 Spielleiter und 2 – 4 Helden
Spielwelt und Region: Aventurien, Südliche Mark des Bornlands, 1032 oder 1033 BF
Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren
Würfelsymbole: Brücke, Flasche, Scheideweg (Nevek von Korgalis-Usnatal); Baum, Dämon, Spuren (Inhalt des Abenteuers)

Die Handlung in Kürze

Im Süden des Bornlands treffen die Helden auf einen angetrunkenen Bronnjar, dem ein Leben als Brückenbaron droht. Sie begleiten ihn auf seine heimatliche Domäne, um den Tod seiner Familie aufzuklären. Wird es ihnen dort gelingen, Licht ins Dunkel zu bringen und sinistre Kräfte zu überwinden?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände **Wege des Schwerts** und **Wege der Zauberei**. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regelbände **Wege der Götter** und **Zoo-Botanica Aventurica** sowie der Regionalspielhilfe **Land des schwarzen Bären** hilfreich, aber nicht erforderlich.

Illustrationen

- Das **Wappen** auf der Titelseite wurde mit dem Family Crest Generator von https://www.mytribe101.com/crest/ erstellt.
- Die Karte **Südliche Mark** wurde unter Verwendung des Ulisses-Kartenpakets erstellt. Verweis auf die Lizenzbedingungen: https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Kartenpaket/Lizenz
- **Der Korgalishof** wurde unter Verwendung einer frei verfügbaren Zeichnung von Paul Davies erstellt.

Hintergrund

"In trinitate robur"
—Wahlspruch der Barone von Korgalis-Usnatal

Das märkische Adelsgeschlecht *Korgalis-Usnatal* blickt auf eine stolze Geschichte zurück und zählt manch namhaften Theaterritter unter seinen Ahnen. Bis vor drei Generationen herrschte die Familie über ausgiebige Ländereien zwischen Usnadamm und Ritterfurt. Durch Fehden, Gefechte und Kleinkriege gegen die benachbarten Bronnjaren begann jedoch ihr Niedergang, und heute ist ihnen außer Titeln, dem Weiler Korgalis und einem Gutshof nur wenig geblieben. Nicht gewillt, als Brückenbaron zu enden, nahm sich *Nevek von Korgalis-Usnatal* die Maxime seiner Familie zu Herzen und zog aus, um für 'Ruhm, Rang und Reichtum' zu streiten. Tatsächlich gelang ihm als Abenteurer mehr als nur eine Heldentat. Ab 1028 BF stritt er im Gefolge *Fjadirs von Bjaldorn*, bis dieser seine Heimatstadt im Jahr 1031 BF befreite. Im vom gloranischen Feind verlassenen Bjaldorn gelangte Nevek an die *Trifecta des Bogenschützen*, in der ihm unwissentlich eine dämonische Essenz keimte.
Nevek kehrte zunächst nach Korgalis zurück und zog anschließend auf Brautschau durch das Bornland. Während er fort war, kam es auf Gut Korgalishof zu drei Unglücken: seine Mutter *Zeldana* verschwand spurlos, sein Vater *Lidovek VI.* starb auf einer Bärenjagd, und schließlich nahm seine Schwester *Tiesa* sich nach einem Wolfsbiss das Leben. Nur drei Tage später kehrte Nevek mit seiner Auserkorenen nach Korgalis zurück. Nachdem der Schultheiß des Weilers ihm von den Todesumständen berichtet hatte, überkam den Erben die bittere Ahnung, dass er Mitschuld an dieser dunklen Fügung trug. Nevek bestattete seine Schwester und verließ Korgalis, ohne den Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Er gab sich dem Trunke hin, und einige Wochen vor Beginn des Abenteuers ging seine Verlobung in die Brüche. Inzwischen bedauert Nevek die Entscheidung, das heimatliche Gut herrenlos zurückgelassen zu haben, zumal er spürt, dass dort eine finstere Macht wirkt. Durch die Begegnung mit den Helden wird er auf den richtigen Weg im Leben zurückfinden.

Ein Wort zu den Helden

Dieses Kurzabenteuer ist für Helden von niedriger bis mittlerer Erfahrung geeignet. Hinsichtlich ihres Hintergrunds und ihrer Professionen bestehen keine Beschränkungen, solange sie rechtschaffen sind. Von Vorteil ist es, wenn zumindest ein Held magische Fähigkeiten oder eine Weihe vorweisen kann. Auch Kampfkraft kann in diesem Abenteuer nicht schaden.

1. Schritt: Eine schicksalhafte Begegnung

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Städtchen Skorpsky oder Usnadamm im Süden des Bornlands. Wenn Sie diese Orte ausgestalten möchten, finden Sie weitere Informationen in **Schwarzer Bär 51**. Als die Helden eines schönen Nachmittags an einem Gasthaus vorbeilaufen, geschieht folgende Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Polternd öffnet sich die Tür der Schenke *Voller Krug*, und heraus tritt ein blonder, hochgewachsener Mann mit edlen Gesichtszügen. Er trägt einen pelzgefütterten, blauen Mantel, dunkelgrüne Lederstiefel… und torkelt augenscheinlich auf euch zu. Ihr vernehmt noch, wie jemand im Vollen Krug ihm ein "Scher dich fort, du Brückenbaron" hinterherruft, da fällt der Mann euch schon in die Arme.

Es steht zu hoffen, dass die Helden sich ihrer unerwarteten Begegnung annehmen. Der Mann stellt sich als "Baron Nevek III. aus dem edlen Haus Korgalis-Usnatal" vor, bevor er mit leiser Stimme die Bitte äußert, ihn zu seiner Unterkunft zu begleiten, da er sonst hinzufallen droht. Nevek ist augenscheinlich angetrunken, vermag sich aber noch einigermaßen eloquent auszudrücken.
Sein temporäres Domizil liegt nicht weit entfernt. Nach einer Spielrunde erreicht die Gruppe die kleine Kotte auf dem Hof eines betuchten Stadtadligen. Nevek bittet die Helden, in seinem engen, spärlich eingerichteten Gemach Platz zu nehmen, und entschuldigt sich, dass er nur Wasser anzubieten hat. Er fragt sie nach ihrer Herkunft und ihrem Begehr im Bornland. Sobald ihm klar wird, dass er auf Abenteurer gestoßen ist, tritt Klarheit in seine Augen, und er hört ihnen aufmerksam zu. Plötzlich spricht Nevek das Unglück an, welches seiner Familie seit langem widerfahren ist, wobei er keine Details nennt, zumindest aber den Tod seines Vaters erwähnt. Schließlich trifft er eine Entscheidung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Meine werten Gäste, ihr erinnert mich an jene Tage, als ich selbst mutige Gefährten an meiner Seite wusste. Gewappnet mit Mantel, Schwert und Zauberstab vollbrachten wir göttergefällige Taten. Alleine werde ich wohl kaum eine Antwort finden, doch mit eurer Unterstützung könnte mir dies gelingen. Begleitet mich nach Korgalis, und es soll euer Schaden nicht sein."

Nevek bietet jedem Helden 2 Batzen (entspricht dem gleichen Wert in Dukaten) an, und ist bei gelungener *Überreden*-Probe +3 bereit, diesen Betrag auf 3 Batzen pro Kopf zu erhöhen. Dafür verpflichten sie sich, dem Baron Geleitschutz bis Korgalis zu leisten und ihm bei seinen Untersuchungen vor Ort zu helfen. So hofft er, den jüngsten Schicksalsschlägen in seiner Familie auf den Grund zu gehen. Er will eine Nacht ausnüchtern und am folgenden Tag aufbrechen, so dass die Helden bei Bedarf noch Zeit haben, notwendige Besorgungen zu tätigen.

2. Schritt: Reise durch die Mark

Am nächsten Morgen verlässt Nevek die karge Unterkunft. Sein Hausherr zeigt sich erleichtert darüber, den schwierigen Gast endlich los zu sein. Nevek sammelt noch ein paar unter einer Brücke verborgene Habseligkeiten ein. Hier, so lässt er die Helden wissen, hat er schon die ein oder andere Nacht verbracht. Da dieses Abenteuer in jede Jahreszeit eingebettet werden kann, obliegt es Ihnen festzulegen, wie Witterung und andere Hürden das Vorankommen der Helden beeinträchtigen. Natürlich bietet sich der

bornische Winter als Hintergrund besonders gut an. Je nachdem, in welcher Stadt sie auf den Baron getroffen sind, führen unterschiedliche Wege nach Korgalis.

- Von Usnadamm geht es für 35 Meilen am Westufer des Flusses entlang bis nach Usnatal.
- Von Skorpsky hingegen sind zunächst 45 Meilen auf einem schlecht ausgebauten Pfad gen Westen zurückzulegen, bevor die Gruppe 10 Meilen nördlich von Usnadamm den Weg nach Usnatal einschlägt.

Während der Reise öffnet sich Nevek weiter den Helden und erzählt ihnen von seinem letzten Heerzug nach Bjaldorn und den Todesumständen seiner Familie, verschweigt jedoch die eigene Vermutung, dass er eine Mitschuld trägt. Die folgenden zwei Begegnungen können auf dem Weg nach Korgalis frei platziert werden, die dritte findet in der Nähe von Usnatal statt.

- Eine alte Bardin am Wegesrand singt melancholische Weisen. Als sie das Wappen von Korgalis-Usnatal auf Neveks Mantel sieht, stimmt sie ein Loblied auf das Adelsgeschlecht an. Der Baron hält sichtlich gerührt inne, lauscht eine Weile der Musik und gibt der Bardin schließlich einen Groschen.
- Eine Gruppe Norbarden bietet Nordlandwaren feil. Nevek ist besonders am Bjaldorner Waldschrat interessiert, einem edlen Beerenlikör. Auf Nachfrage warnen die Norbarden vor Korgalis: "Dort sind die Bienen verstummt. Etwas Böses liegt in der Luft."
- Drei Meilen vor Usnatal raschelt es im Unterholz, und schon kreuzt ein Sprung Rehe den Weg der Reisenden, mindestens fünf Tiere zählend. Ihnen folgt ein Zwölfender nach. Helden, denen keine *Körperbeherrschung*-Probe gelingt, erleiden 1W6 Schadenspunkte. Die Tiere halten einen Moment inne und laufen dann panisch davon. Instinktiv spüren sie, dass auf der anderen Seite des Flusses etwas nicht stimmt.

Usnatal

Das von einer Palisade umgebene Dorf Usnatal (200 Einwohner) liegt am Fluss auf etwa halbem Weg zwischen Usnadamm und Ritterfurt. In Usnatal finden sich ein Fähranleger mit Efferdschrein, ein Marktplatz und mehrere schmucke Fachwerkhäuser. Schon vor Ankunft der Gruppe beginnt Nevek, von den glorreichen Zeiten zu schwadronieren, in denen die Domäne seiner Familie diesen Ort umfasste. Einige Jahre vor seiner Geburt fiel Usnatal unter die Herrschaft eines rivalisierenden Bronnjars.

In oder um Usnatal treffen die Helden auf die bis vor kurzem mit Nevek verlobte *Aiva Lelderis von Brinbaum*, die 3. Tochter einer sewerischen Adelsfamilie. Aiva (*1008 BF, braune Haare, grüne Augen, liebliche Gestalt) ist eine fürsorgliche, aber auch resolute junge Frau, die in Nevek einen Helden wie aus den Sagen ihrer Kindheit sah. Sie verliebte sich in ihn und folgte dem Baron nach Korgalis. Nachdem sie sich mit Nevek aufgrund von dessen Trinkerei überworfen hatte, blieb sie in Usnatal, wo sie dank ihres Standes und ihrer guten Bildung eine Anstellung als Schreiberin fand. Aiva hat Erzählungen über das Erwachen des Bornlands gehört, die jedoch mit dem sinistren Vorgängen in Korgalis nicht in Einklang zu bringen sind. Sie wirft Nevek vor, dass er vor seiner Verantwortung weggelaufen ist. Die Helden können versuchen, die Beziehung zwischen den beiden zumindest im Ansatz zu richten.

Nach etwas Überzeugungsarbeit ist sie bereit, ins nahe gelegene Korgalis mitzukommen. Da sie Magiedilletantin ist (was nur Nevek weiß und sie den Helden nicht verrät), kann sie im Notfall als Trumpf dienen und der Gruppe beistehen. Andernfalls hält Aiva sich zurück und kämpft nicht.

Von dämonischer Wut

Auf den letzten Meilen vor Korgalis überkommt Helden mit hoher Intuition ein Frösteln, und sie können Schatten im Dickicht erspähen. Am Ortseingang kommt es schließlich zur Konfrontation mit zwei von der Nagrachwut erfüllten Grimwölfen (**ZBA 188**), die über die Gruppe herfallen. Nach drei Kampfrunden stößt ein Schwarzbär hinzu (**ZBA 74**), der den Wölfen nachgesetzt hatte. Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 gelingt, dürfen eine freie Aktion gegen den Bären ausführen. Optionale Werte für die Kreaturen dieses Abenteuers finden Sie im Anhang.

3. Schritt: Schatten über Korgalis

Korgalis

Der Weiler (70 Einwohner) liegt knapp zehn Meilen nordöstlich von Usnatal auf einer Hügelkette, die einen guten Ausblick auf das Umland bietet. Viele verlassene Gebäude, darunter die Ruine eines Kor-Schreins, symbolisieren den Niedergang von Korgalis. Die meisten jungen Bewohner haben der Leibeigenschaft zum Trotz den Ort verlassen. Kurz nach ihrer Ankunft können die Helden auf *Stanjof* (*975 BF, ergrautes Haar, bedächtig, erfahrener Verwalter) treffen, den hiesigen Schultheiß. Sobald er Nevek erblickt, begrüßt er ihn demütig. Er fragt seinen unwilligen Lehensherrn, ob dieser gewillt sei, die Herrschaft über die Baronie anzutreten, worauf Nevek keine eindeutige Antwort gibt. Wenn sie ihr Anliegen darlegen, können die Helden Stanjofs Zuversicht stärken. Der Schultheiß berichtet zudem, dass sich manche Dorfbewohner aufgrund der 'wütenden Bestien' kaum mehr aus ihren Behausungen wagen. Er vertraue aber darauf, dass Nevek und seine Begleiter Korgalis zu retten vermögen.

Der Korgalishof

Am Nordende des Dorfes liegt Neveks Heimstatt. Erbaut vor rund 250 Götterläufen, stellt der Korgalishof das Herz der inzwischen arg zusammengestauchten Baronie dar. Das **Gutshaus (1)** umfasst einen Haupttrakt und einen Seitenflügel. Rechts vom Eingang liegt die Familienkapelle, die von der einstigen Macht des Hauses Korgalis-Usnatal zeugt. Im Innenhof findet sich ein **Brunnen (2)**, und an der Außenmauer ein **Gesindehaus (3)**, in dem bis heute zwei treue Untertanen leben. Direkt daneben erhebt sich der verschlossene **Wehrturm (4)**. Neben dem verwilderten **Gemüsegarten (5)** stehen ein **Stall (6)**, in dem das Gesinde Rinder, Schweine und Geflügel hält, und eine **Scheune (7)**.

Die Wurzel allen Übels

Durch die Schilderungen Neveks und Aivas Hinweise sollten die Helden dem Grund für das unheilige Treiben inzwischen näher gekommen sein. Wenn die Helden bei Stanjof nachfragen, wird er ihnen (außer Hörweite Neveks) mitteilen, wie Tiesa etwas von einer 'verdammten Trifecta' murmelte. Der Schultheiß ist sich nicht sicher, was sie damit meinte, doch darauf angesprochen vermutet Nevek, dass es sich um die Bogenschützen-Ausrüstung aus Bjaldorn handeln könnte. Diese Erkenntnis erschüttert ihn und bestätigt seine Selbstzweifel. Höchste Zeit also für die Helden, sich nach der Trifecta des Bogenschützen umzusehen.

Fundorte der Bogen-Trifecta

- das Auffinden des Armschutzes ist am einfachsten, er befindet sich in einer Kiste im Wehrturm. Außer Ratten droht hier keine Gefahr. Den Schlüssel zum Turm hat das Gesinde, die Kiste lässt sich durch eine erfolgreiche *Schlösser Knacken*-Probe +3 oder genug Schaden (60 StP, Härte 10) öffnen.
- der Köcher wurde von der Jägerin *Kynia* entwendet. Sie ist eine der wenigen jungen Leute, die dem Dorf verblieben sind, und wenn die Helden herumfragen, werden sie auf Hinweise stoßen, dass sie den Köcher trägt. Kynia zeigt sich reumütig, vor allem wenn Nevek sie mit ihrem Diebstahl konfrontiert.
- Bervins Bogen selbst ist unter einer Buche begraben, die eine Meile östlich des Dorfes steht. Dort hatte Tiesa ihn hingebracht, nachdem sie die Waffe als Quelle des Übels erkannt hatte, aber nicht zu zerstören vermochte. Der Bogen kann entweder mit Magie oder durch Nachforschungen auf dem Korgalishof aufgespürt werden. Entscheidende Hinweise finden sich in Tiesas Tagebuch, dass in ihrem Gemach zu finden ist. Auch führen die Spuren des am Ortseingang bekämpften Bären zum Baum (*Fährtensuchen*-Probe +2). Der Fund des Bogens leitet das Finale des Abenteuers ein.

Finale

Die 30 Schritt hohe Silberbuche mit ihrer mächtigen Krone ist das Zentrum des unheiligen Wirkens. Stamm und Äste sind von einem unwirklich schimmernden Reif überzogen, egal zu welcher Jahreszeit. Um den Baum herum ist es spürbar kälter als im Dorf, und Geräusche scheinen zu verstummen. Unter dicken, grauen Wurzeln ist Bervins Bogen zu erkennen. Bei dem Versuch, ihn zu bergen, kommt es zum Kampf gegen (Zahl der Helden +1) Baumwurzeln, die durch die dämonische Essenz pervertiert wurden (**INI** 8+1W6 **PA** 2 **LeP** 25 **RS** 3; **Schlag DK** HNSP **AT** 11 **TP** 1W+2; Immun gegen Humus, Empfindlich gegen Feuer, Niederwerfen (5), halber Schaden durch Fechtwaffen). Wenn das Finale eine besondere Herausforderung darstellen soll, taucht auch der Dämon Thalon (**WdZ 221**) auf, angezogen durch Nagrachs Präsenz. Sollte er nicht schon anwesend sein, wird Nevek im Verlauf des Gefechts zur Gruppe stoßen.

Nach dem Sieg über die dämonischen Entitäten können die Helden den unversehrten Bogen bergen. Sobald dies vollbracht ist, kniet sich der Baron nieder. Tränen der Sühne laufen ihm die Wangen herunter. Er spricht ein leises Gebet. Dann steht er langsam auf und wendet sich an die Helden: “Ich danke euch… meine Gefährten.”

Der Mühen Lohn

Für das Bestehen des Abenteuers hat sich jeder Held **150 Abenteuerpunkte** verdient, dazu **30 AP**, wenn sie Nevek im Umgang mit Aiva oder Stanjof geholfen haben, und weitere **20 AP**, wenn sie im Finale auch Thalon überwinden mussten. Weiterhin gibt es spezielle Erfahrungen auf *Götter/Kulte* oder *Geschichte*, sowie auf ein körperliches Talent, das im Laufe des Abenteuers benutzt wurde. Nevek ist den Helden äußerst dankbar, und neben der versprochenen Bezahlung wird er jedem von ihnen eine Waffe oder einen nützlichen Gegenstand aus seinem Heldenleben zukommen lassen.

Dramatis Personae

Baron Nevek III. von Korgalis-Usnatal

Der einst so ehrgeizige Jüngling ist heute ein Schatten seiner selbst. Trotz vieler Heldentaten gelang es ihm nicht, das Schicksal seiner Familie zum Besseren zu wenden, und zurecht macht er sich Vorwürfe ob der befleckten Schätze, die er mit nach Hause brachte. Häufig ergibt sich Nevek dem Meskinnes. In seinen nüchternen Phasen wechseln sich Reue, Zorn und Selbstmitleid ab. Doch treibt ihn auch die Sehnsucht nach vergangenem Ruhm seiner Ahnen an, und er hat sich einen Funken Hoffnung auf eine bessere Zukunft bewahrt, der darauf wartet, entzündet zu werden.

Darstellung: Sprechen Sie mit stolzer, klarer Stimme, unterbrochen von Momenten des Zweifels und Wehleids. Nevek ist an den Erlebnissen der Helden interessiert und weiß selbst die ein oder andere unterhaltsame Anekdote aus seinem Leben zu teilen. In Korgalis ist Nevek zuvörderst damit beschäftigt, die Beziehung zu den Dörflern zu richten, und er lässt den Helden bei ihren Nachforschungen freie Hand, wenn sie dies wünschen.

Schicksal: Nachdem es der Heldengruppe gelingt, die dämonische Präsenz zu überkommen, findet Nevek sein Selbstvertrauen wieder und wagt einen Neuanfang. Er bestätigt Stanjof als Schultheiß und begibt sich zur Buße zum Tempel der Jagd nach Festum. Schließlich wird er die Herrschaft über Korgalis antreten. Womöglich gelingt es ihm gar, Aiva von Brimbaum zu ehelichen und seine Mutter aufzuspüren – doch das sind Geschichten für einen anderen Tag.

Geboren: 1004 BF *Größe:* 1,86
Haarfarbe: dunkelblond *Augen:* blau
Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 13, KO 15
Herausragende Talente: Schwerter 14, Hiebwaffen 12, Athletik 13, Heraldik 12
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich (nachdem er sein Erbe antritt, davor gering)

Besondere Gegenstände

Bervins Trifecta des Bogenschießens

Diese vorzüglich gefertigte Bogenschützen-Ausrüstung umfasst einen zweifach gebogenen Kurzbogen, einen Hüftköcher mit Platz für 20 Pfeile und einen mit Jagdsymbolen verzierten Armschutz. Bervin war ein frommherziger Geweihter des Firun, der vor etwa 120 Götterläufen im hohen Norden lebte. Während der Befreiung von Bjaldorn gelangte Nevek in den Besitz dieser ursprünglich geweihten Waffe, die durch nagrachsche Einflüsse pervertiert wurde. Die dämonische Essenz führt dazu, dass in einem Umkreis von sieben Meilen die *Nagrachwut* wirkt: Tiere verhalten sich aggressiver und greifen wahllos einander als auch Menschen an. Mitunter weht ein schauerlicher Hauch durch die Luft, der die Strömung des Sikaryan unterdrückt. Außerhalb der sieben Meilen ebbt die Nagrachwut langsam ab. Es steht den Helden frei, die Trifecta zu zerstören – dazu bedarf es magischen oder arkanen Feuers – oder sie einem Tempel zum Exorzismus zu übergeben.

Anhang I: Bestiarium

Schwarzbär (Nagrachwut)
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 550 Stein
INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 70 **RS** 3 **KO** 20
Tatze: DK H **AT** 12 **TP** 2W6+1
Biss*: DK H **AT** 14 **TP** 2W6+4
GS 10 **AuP** 35 **MR** 3 / 7 **GW** 12
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 6), großer Gegner
*Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

Es handelt sich um denselben Schwarzbären, der Neveks Vater Lidovek tödlich verletzte, was Stanjof später bestätigen kann.

Grimwolf (Nagrachwut)
Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 50 Stein
INI 10+1W6 **PA** 6 **LeP** 24 **RS** 2 **KO** 11
Biss: DK H **AT** 11 **TP** 1W6+3*
GS 12 **AuP** 100 **MR** 1 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

Aufgrund der Nagrachwut werden die Tiere bisweilen von Panik ergriffen. Würfeln sie zu Beginn jeder Kampfrunde einen W20: bei einer 20 lässt das Tier von den Helden ab und ergreift die Flucht.

Baumwurzeln
Länge: 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** 40 bis 60 Stein
INI 8+1W6 **PA** 2 **LeP** 25 **RS** 3
Schlag: DK HNSP **AT** 11 **TP** 1W+2*
Besondere Kampfregeln: Immun gegen Humus, Empfindlich gegen Feuer, Niederwerfen (5), Fechtwaffen richten nur halben Schaden an
*In den Distanzklassen H und P nur 1W+1

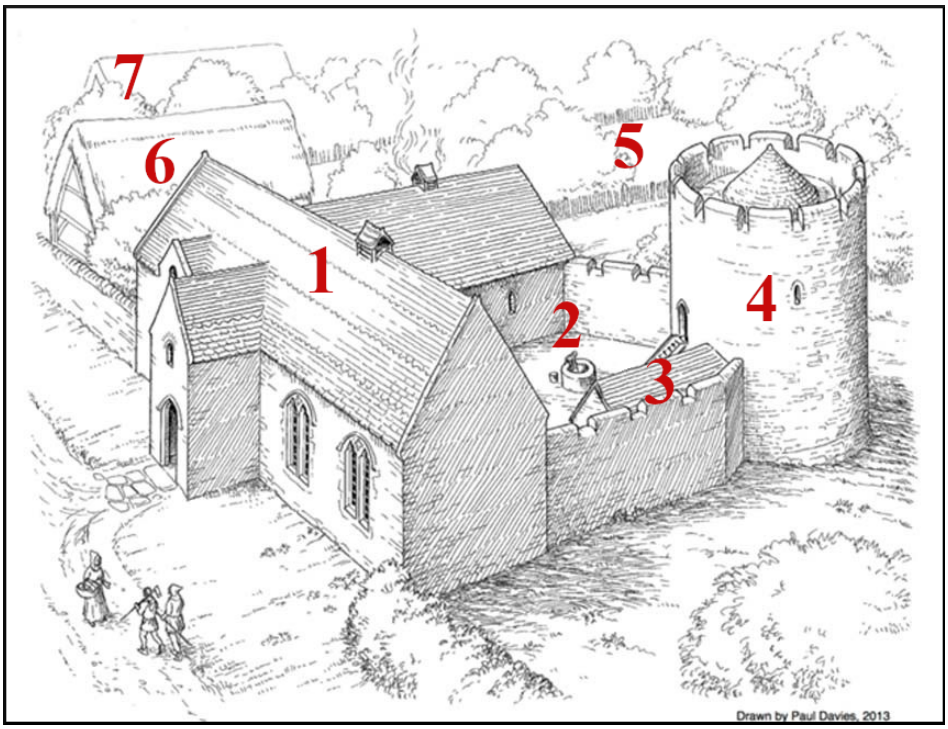
Da die Baumwurzeln sich nicht fortbewegen können, ist eine Flucht vor ihnen jederzeit möglich. In diesem Fall gelingt der Wurzel aber eine unparierbare Attacke in der Distanzklasse P.

Thalon
INI 14+1W6 **PA** 17 **LeP** 18 **RS** 2
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+3
GS 13 **MR** 10 **GW** 6
Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (beliebig), Anspringen (2), Gezielter Angriff / Verbeißen; kleiner Gegner
Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

Dieser Thalon hat die Gestalt eines gräulichen Ulmenmarders. Er wurde nach einer misslungenen Beherrschung von der Birke angezogen, kann sich jedoch nicht weit von ihr entfernen, da er sonst vergeht.

Anhang II: Karten und Pläne

Die südliche Mark



Der Korgalishof