

Der Fluch von Ingvalla

Ein Soloabenteuer für DSA 3 von [Jonatan Schenk](#)
für einen wahren Helden der Stufe 2-4

Inhalt

Das Abenteuer handelt von Untoten, die in den Sümpfen von Lyckmoor, nahe der Ortschaft Ingvalla, ihr Unwesen treiben. Neuerdings werden sie auch in Ingvalla gesichtet, obwohl sie sich ansonsten von dem Dorf ferngehalten haben. Um herauszufinden, was es mit der Plage auf sich hat, wird ein Held gebraucht...

Sie können das Abenteuer in Thorwal starten, in Nostria, oder wenn Sie wollen auch in einer anderen Ortschaft der Umgebung. Nur die Entfernungsangabe im ersten Abschnitt sollten Sie dann nicht so genau nehmen...

Es spricht nichts dagegen, das Abenteuer auch mit einem magiebegabten Helden zu spielen. Mit einem solchen starten Sie bitte in Abschnitt 1b, ansonsten in 1a.

An einigen Stellen habe ich spezielle Wahlmöglichkeiten für Zauberer eingeplant. Ansonsten steht es Ihnen natürlich frei, im Kampf Magie einzusetzen, oder auch Talentproben durch entsprechende Zauber zu ersetzen.

An einigen Stellen mag sich das Abenteuer vom offiziellen Aventurien leicht unterscheiden. Für mich ist die Dramaturgie wichtiger als das, was in offiziellen Publikationen steht. Also, wenn Sie in die Versuchung kommen, zu sagen "das geht doch gar nicht!" oder "das ist doch ganz anders" - akzeptieren Sie das Wort des Meisters. Viel Spaß!

1a

"Seid begrüßt! Ich sehe, Ihr tragt eine Waffe. Könnt Ihr damit auch umgehen? Gestattet, dass ich mich vorstelle, mein Name ist Janske Thurboldson, ich komme aus Ingvalla, einem Dorf, zu Pferd etwa zwei Tagesreisen von hier – sofern man sich beeilt." (2)

1b

"Seid begrüßt! Ihr seht aus wie ein Zauber-kundiger. Liege ich da richtig? Gestattet, dass ich mich vorstelle, mein Name ist Janske Thurboldson, ich komme aus Ingvalla, einem Dorf etwa anderthalb Tagesmärsche von hier – sofern man sich beeilt." (2)

2

Der junge Mann, der vor euch steht, ist ein junger Thorwaler, er mag vielleicht zwanzig Sommer zählen. Sein blondes Haar trägt er zu zwei Zöpfen geflochten, und auf seinem linken

Oberarm hat er eines der typischen Thorwaler Hautbilder, einen Wal. "Ingvalla ist verflucht", fährt er fort, "wir brauchen jemanden, der uns hilft. Ihr seht so aus, als wäret Ihr wie geschaffen für diese Aufgabe!"

Was antwortet Ihr?

"Lasst uns in ein Wirtshaus gehen, und erzählt mir, worum es geht." (3)

"Morgen ist Immanspiel, da kann ich hier nicht weg." (4)

3

In der Schänke "Zum trunkenen Ork" erzählt euch der Jüngling, in welcher Lage sich Ingvalla befindet: "Gen Praios-Efferd von Ingvalla aus befinden sich die Sümpfe von Lyckmoor. Diese werden schon seit langem von abscheulichen Kreaturen, wandelnden Leichen und Skeletten bevölkert. Doch neuerdings dringen sie nachts bis in unser Dorf vor! Früher hätten sie das nie gewagt. Die Bewohner des Dorfes sind

verängstigt. Sie haben Angst um Hab und Gut, um ihr Vieh, aber noch mehr um ihr Leben. Wir glauben, dass irgend etwas dort in den Sümpfen vorgeht, wissen allerdings nicht, was. Jemand muss herausfinden, was es mit der Plage auf sich hat, und sie beseitigen. Könnt Ihr euch der Sache annehmen? Wir werden euch auch dafür belohnen. Zwar haben wir nicht viel, aber uns wird schon etwas einfallen.”

“Ja, lasst uns sofort aufbrechen.” (5)

“Ich befürchte, das ist eine Nummer zu groß für mich.” (4)

4

Enttäuscht wendet der junge Thorwaler sich von Euch ab. Besonders heldenhaft scheint Ihr ja nicht zu sein...

5

Ihr brecht noch am selben Abend gen Süden auf. Janske hat zwei Reittiere dabei, so dass Ihr zu Pferd reisen könnt. Die Reise verläuft ohne Zwischenfälle, und am Abend des zweiten Tages erreicht Ihr das Dorf. Janske steuert den Swafnirtempel an. “Bei Einbruch der Dunkelheit zieht sich ein Großteil der Bevölkerung in den Tempel zurück. Es ist der sicherste Ort hier. Jeweils drei Männer halten Wache, falls sich doch eine der Kreaturen in die Nähe wagen sollte”, erklärt euch Janske.

Reichlich notdürftige Schlafstätten sind im Tempel aufgebaut, ebenfalls befinden sich bereits einige Menschen dort. Ihr werdet sofort von einem kräftigen Mann begrüßt, der sich Euch als Hetmann Starkad Bjarnhildson vorstellt. “Letzte Nacht waren sie wieder hier”, meint er zu Janske. “Sie haben sich aber nicht in den Tempel gewagt. Ansonsten ist Tjalf Norhildson, der Skalde, gestern hier eingetroffen. Er war in der Nähe der Sümpfe unterwegs, und behauptet, im alten Gutshof würde jemand wohnen. Ihr solltet mit ihm reden. Er ist noch im Schnapskeller” (6)

6

Torebrands Schnapskeller, eine der beiden Tavernen im Ort, ist ziemlich gut gefüllt, was wohl hauptsächlich an dem Skalden liegt, der gerade ein Lied vorträgt.

Das Hjallalied

*“es hausen gar grausige wesen im moor
skelette und lebende leichen
bei ihrem anblick muss jedermann
im grauen erstarrt erbleichen*

*doch wer in ingvalla und lyckmoor lebt
kann sich dennoch sicher fühlen
sie ziehn nur umher im verwunschenen moor
bezwungen durch swafnirs willen*

*zu hyggeliks zeiten, vergangen schon lang
bestürmten sie einmal ingvalla
sie wurden geschlagen durch swafnirs kraft
und baernhilds tochter hjalla*

*es waren die leichen in torebrands haus
er hatte die kraft eines bären
doch ach selbst des stärksten mannes mut
kann niemals doch ewig wahren*

*hjalla, die tochter von baernhild und ihm
sah ihren vater in nöten
sie eilt ihm zu hilfe mit ihrer axt
die wandelnden leichen zu töten*

*und todesmutig stürzt sie sich hinein
ihr vater schreit noch sie soll rennen
der kampf ist verloren und hjalla soll doch
die tatsache endlich erkennen*

*doch swafnir ist bei ihr, die axt in der hand
erschlägt sie die wesen in massen
ihr vater am boden schaut ungläubig zu
er kann dieses wunder nicht fassen*

*sie jagt nach den Leichen bis spät in die Nacht
keine blieb auf den Beinen
der Gottwal hat Hjalla die Walwut geschenkt
gut tat ers mit Ingvalla meinen”*

Tjalf Norhildsson ist ein dünner Mann von etwa fünfzig Jahren, mit langem rotem Haar, das er zu zwei Zöpfen geflochten hat. Nachdem er mit seinem Lied fertig ist, erzählt er euch, dass er hier geboren ist, und gestern aus Richtung Nostria angekommen. Auf der Reise hierher sei er an einem alten Gutshof vorbeigekommen, der eigentlich schon seit Ewigkeiten nicht mehr bewohnt wird. Aber ihm sei aufgefallen, dass jemand die alte, morsche Tür, durch eine neue ersetzt haben muss. Wollt ihr...

noch auf ein Bier bleiben? (11)
in den Tempel zurückkehren (7)

7

Im Tempel findet Ihr wie erwartet noch mehr Menschen vor, als bei eurer Ankunft in Ingvalla. Der Hetmann ist nicht zu sehen, aber eine junge Frau kommt auf euch zu, und stellt sich als Hjelgira Torfinnsdottir vor. Sie sei die örtliche Swafnirgeweihte. (8)

8

Worüber wollt ihr mit Hjelgira reden?
“Was wisst Ihr über den alten Gutshof?” (12)
“Was war damals mit Hjalla Baernhildsdottir?”
(13)
Oder wollt ihr euch schlafen legen? (9)

9

Ihr legt euch schlafen, werdet aber in der Nacht von Kampfeslärm geweckt! Ihr stürmt nach draußen, und seht, dass gerade einige kräftige Männer mit mehreren Untoten kämpfen. Sobald ihr den Tempel verlassen habt stürzt sich ein Zombie auch auf Euch!

Die Werte des Zombies:

MU: 17 AT: 9 PA: 0 RS: 0 LE: 20
TP: 1W+3

Habt Ihr ihn besiegt (10) oder seid Ihr gefallen (14)?

10

Auch die anderen Kämpfer haben es mittlerweile geschafft, die Untoten zu besiegen. Einige der Wesen liegen tot auf dem Boden, andere fliehen. Für euch gibt es erstmal nichts zu tun. Ihr legt euch wieder zur Ruhe, schlaft erstaunlich gut, und regeneriert in der Nacht 1W+3 Lebenspunkte. Am nächsten Morgen brecht Ihr in Richtung des alten Gutshofes auf... (18)

11

Ihr bleibt noch ein Weilchen im Schnapskeller, trinkt noch das ein oder andere Bier, und unterhaltet euch mit den Anwesenden. Ihr erfahrt, dass die Kneipe nach Torebrand, dem Vater von Hjalla Baernhildsdottir, benannt ist, der früher in diesem Haus gewohnt hat.

Doch schon bald verlassen die Gäste das Lokal, und ihr entscheidet euch, auch in den Tempel zurückzugehen. (7)

12

“Der alte Gutshof... ja, der liegt am Rand der Sümpfe, deshalb wird er schon seit Hyggeliks Zeiten nicht mehr bewohnt. Es war auch lange niemand mehr dort, bis auf Tjalf gestern. Dort treiben sich ja bekanntlich die wandelnden Leichen herum, und zwar schon immer. Übrigens, jetzt wo Ihr danach fragt... vor einiger Zeit hat sich schon einmal jemand nach dem Hof erkundigt, ein älterer Mann. Ist aber schon einige Jahre her!” (8)

13

“Hjalla war damals eine junge Frau. Sie hat eine Menge dieser Wesen aus den Sümpfen mit ihrer Axt erschlagen – aber lasst euch die Geschichte lieber von Tjalf erzählen. Hjallas Axt wird seitdem hier im Tempel aufbewahrt, und es heisst, die Wesen hätten immer noch Angst vor ihr. Wenn Ihr wollt kann ich sie euch leihen,

damit Ihr uns helfen könnt.“ Wollt ihr...
das Angebot annehmen? (31)
oder verwendet Ihr lieber Eure eigene Waffe (32)

14
Dann verliert Euer Held das Bewusstsein, und Euch bleibt nur zu hoffen, dass er von Golgari geholt wird...

15
In dem Raum befindet sich ein alter Mann, wohl um die sechzig Sommer mag er zählen. Ein Thorwaler scheint er nicht zu sein, ihr schätzt seine Größe auf etwa 165 Halbfinger. Seine Haare sind, genau wie sein Bart, lang und schon deutlich ergraut. Aufgrund des Stabes, den er trägt, schließt ihr, dass er wohl ein Magier ist. Er sitzt auf einem Schemel und scheint angestrengt nachzudenken. Auf Euer Eintreten reagiert er zunächst nicht. Ansonsten befindet sich noch ein Tisch im Raum. Einige erloschene Kerzen stehen auf dem Steinboden. Wollt Ihr...
den Mann angreifen (19),
ihn ansprechen (23),

16
“Gustavo, mein alter Lehrmeister, hat den Verstand verloren. Ich bin nicht mächtig genug, es mit ihm aufzunehmen, werde also gezwungen sein, mir Hilfe zu holen. Alles ist vorbereitet für das Ritual. Ich hoffe, dass alles gelingt... Leichen zu erwecken, und einen Dämon zu beschwören, das ist doch ein gewaltiger Unterschied...”
Kehrt nun nach Ingvalla zurück (42)

17
Der Magier wehrt sich nur halbherzig, wirkt keinerlei Zauber, und bittet euch immer wieder um Nachsicht. Kommt euch das seltsam vor, so könnt ihr den Kampf jederzeit beenden und zu Abschnitt (22) springen.
Er kämpft mit folgenden Werten:
MU: 17 AT: 11 PA: 10 RS: 1 LE: 45
TP: 1W+1 WV: 6/6 BF: 0

Fällt der Magier unter 15 LP, dann... (26)
Oder seid ihr etwa gestorben? (14)

18
Nachdem Ihr etwa vier Stunden gen Praios-Efferd gegangen seid, seht ihr den Gutshof. Die Tür scheint nur angelehnt zu sein. Wollt ihr...
das Gebäude betreten (21)?
euch zuerst noch umsehen (20)?

19
Als Ihr mit den Waffen auf den Alten zustürmt, bemerkt er euch. “Haltet ein!”, ruft er mit schwacher Stimme, während ein Zucken durch seinen Körper geht. Wollt Ihr...
trotzdem auf ihn losgehen (17)
euch erst einmal anhören, was er zu sagen hat (24)
oder kommt euch das ganze komisch vor, und Ihr sucht nach einer Erklärung für sein seltsames Verhalten? (29)

20
Der Hof steht zwar auf festem Boden, aber schon wenige Schritte in Richtung Praios beginnt unwegsames Sumpfland. In der Ferne seht ihr einige Schatten sich bewegen, vermutlich Untote, aber sie scheinen euch nicht zu bemerken.
Das Gebäude ist recht alt, wurde jedoch vor kurzem zumindest teilweise renoviert. Vorsichtig blickt Ihr durch ein Fenster. Ihr seht eine Gestalt, die von einem gelegentlichen Zucken abgesehen regungslos auf einem Schemel sitzt.
Irgend etwas ist euch nicht geheuer. Wenn Ihr magiebegabt seid könnt ihr einen Zauber wirken (Odem Arcanum oder Oculus Astralis, beide erleichtert um 3) (25). Seid Ihr ein Geweihter (33)? Ansonsten betretet das Gutshaus (21)

21
An der Tür fällt Euch ein metallenes Relief einer Gans auf, das Symbol Traviyas, das für Gastfreundschaft steht. Jedoch hat irgend jemand das komplette Tier mit Blut beschmutzt. Euch

schaudert vor solcher Gottlosigkeit! Mit gezogener Waffe öffnet Ihr die Tür vorsichtig und betretet das Haus. Ihr kommt in einen kleinen Vorraum. Drei Türen führen in weitere Räume.

Zunächst öffnet Ihr die Tür, die gen Rahja führt. Hier befindet sich anscheinend ein Schlafraum. Ein einfaches Lager ist aufgebaut, darüber hinaus gibt es einige Nahrungsmittel. An der hinteren Wand des Raumes steht ein Regal mit einigen Büchern.

Könnt Ihr eigentlich lesen (TaW \geq 2)? (34)

Ansonsten durchsucht den nächsten Raum. (54)

22

“Praios sei Dank, dass ihr zur Vernunft gekommen seid!” Plötzlich wirkt der Mann noch viel gebrechlicher als zuvor. Hört euch an was er zu sagen hat (24), oder versucht Ihr, zu erkennen, was hier passiert? (29)

23

Als ihr den alten Mann anspricht, bemerkt er euch. Ein Zucken geht durch seinen Körper, als er euch mit schwacher Stimme willkommen heißt. Hört euch an, was er zu sagen hat! (24)

Oder versucht Ihr, euch sein seltsames Verhalten zu erklären? (29)

24

“Kann euch nicht viel sagen... keine Kraft... brauche Hilfe...”. Der Alte flüstert, und immer wieder muss er unterbrechen. “Mein Name ist Derios Graubart, ich bin Magier. Kämpfe gegen einen Dämon. War ein Fehler, ein großer Fehler... habe... keine Kraft mehr... ihn zu bezwingen... kann nur durchhalten... einige Tage hoffentlich... und auf Hilfe hoffen.” Dann wendet er sich von euch ab. Wollt ihr...

euch in dem Raum noch umsehen (28), oder nach Ingvalla zurückkehren (42)?

25

Die ganze Welt ist in blutig rotes Licht getaucht. Ihr wisst nicht genau, was das zu bedeuten hat, aber in einem Punkt seid Ihr euch sicher: Hier ist eine Magie am Werke, die mächtiger ist, als alles, was Ihr je gesehen habt! Aber irgend etwas bindet diese Macht. Zumindest im Moment scheint sie euch nicht gefährlich zu sein (sonst wäret ihr vermutlich schon nicht mehr am Leben). Ihr entschließt euch, das Gebäude zu betreten (21)

26

Der Magier verliert das Bewusstsein, und dann bricht die Hölle los. Plötzlich verwandelt sich der alte Gutshof in ein flammendes Inferno! Ein fieses Lachen ertönt, das direkt aus den Niederhöllen zu kommen scheint. Ihr schickt ein Stoßgebet zu Boron, als euch klar wird, dass ihr einen riesigen Fehler begangen habt. Aber es wird nicht Golgari sein, der euch jetzt holt...

Beherrscht Ihr einen Heilzauber, oder habt einen Heiltrank oder etwas vergleichbares dabei? Dann könnt ihr versuchen, den Magier zu heilen (27), anderenfalls findet Euer Held ein unrühmliches Ende...

27

Sollte Euer Heilversuch tatsächlich erfolgreich gewesen sein, so endet Ihr nicht in den Niederhöllen – zumindest nicht sofort. Der Magier verfällt sofort wieder in Trance, Ihr schafft ihn aus dem brennenden Gutshof heraus, und seht zu, dass ihr so schnell wie möglich so weit wie möglich weg kommt...

Das Abenteuer ist hier zu Ende, Ihr erhaltet immerhin 20 AP für die gemachten Erfahrungen. Ingvalla – am Besten die gesamte Region zwischen Thorwal, Nostria und Andergast – solltet Ihr in nächster Zeit jedoch tunlichst meiden...

28

Ihr findet noch einige magische Utensilien, sowie ein paar Vorräte, entscheidet euch aber, alles an seinem Platz zu lassen. Aber auf einem Tisch liegt ein Stück Pergament. Könnt ihr lesen? (beträgt Euer Talentwert darin mindestens 2?) Dann lest was auf dem Pergament steht (16), ansonsten kehrt nach Ingvalla zurück. (42)

29

Würfelt eine Probe auf Magiekunde! Ist sie euch gelungen (41) oder nicht (30)?

30

Euch fällt weiter nichts auf. Aber vielleicht sagt der Alte Euch ja einfach, was hier los ist. (24)

31

Hjallas Orknase hat folgende Werte:

TP 1W+5 Zuschlag KK-14 WV 9/4
Gewicht 110 Länge 100 BF 2

Gegen Untote macht die Orknase 2 zusätzliche Schadenspunkte! (8)

32

“Dann lasst mich zumindest Eure Waffe segnen”, meint die Geweihte.

Gegen Untote macht Eure Waffe nun für die Dauer des Abenteuers 1 zusätzlichen Schadenspunkt, der Bruchfaktor verringert sich dauerhaft um 1! (8)

33

Ihr spürt eine fremde, eine böartige Macht, die hier am Wirken ist. Solche Dunkelheit habt Ihr noch nie zuvor gespürt! Ihr betet zu Eurem Gott, dann betretet Ihr, sicher, dass er euch beistehen wird, das Gutshaus. (21)

34

Es handelt sich offensichtlich um die Bibliothek eines Magiers. Wertvolle Bücher sind auf den ersten Blick nicht darunter. Den Titeln nach zu

urteilen liegt ein Schwerpunkt der Bibliothek auf der Beschwörung und Kontrolle widernatürlicher Wesenheiten.

Ihr entscheidet euch den nächsten Raum zu durchsuchen. (54)

35

Als Ihr die Tür, die gen Efferd geht, öffnet, stürzt sich sofort ein Untoter, der sich in dem Raum befindet, auf euch. Ihr reißt eure Waffe hoch. Hinter ihm stehen gleich noch zwei bereit! Zum Glück steht Ihr in der Tür, so dass nur einer zur Zeit zuschlagen kann. Den einen, dem der linke Arm zur Hälfte fehlt, habt Ihr doch in der letzten Nacht schon gesehen...

Die Werte der Zombies:

MU: 17 AT: 9 PA: 0 RS: 0 LE: 15

TP: 1W+3 (Hände)

Habt Ihr sie besiegt (39) oder seid Ihr gefallen? (14)

36

“Da seid Ihr ja wieder! Stand Swafnir euch zur Seite, und habt Ihr etwas herausgefunden?” Was erzählt Ihr Hjelgira?

“Im alten Gutshof liegt der Grund der neuen Überfälle. Ich nehme mich der Sache an.” (38)

“Ein Magier hat sich im alten Gutshof versteckt, die Wesen gehören zu ihm” (45)

“Ein Magier hat sich im alten Gutshof versteckt, er befindet sich im magischen Kampf mit einer mächtigen Wesenheit!” (48)

37

Ihr hört Geräusche im inneren des gen Efferd zeigenden Raumes. Irgend etwas scheint sich darin mit schlurfenden Schritten zu bewegen. Wollt ihr den Raum betreten (35), oder öffnet Ihr lieber die gen Praios gehende Tür? (15)

38

“Dann hoffe ich, dass Ihr die Plage schnell beseitigt! Die richtige Waffe dafür habt Ihr ja.” (43)

39

Nachdem Ihr die Zombies besiegt habt, durchsucht Ihr auch diesen Raum, findet aber nichts bemerkenswertes. Ein Tisch und ein paar Stühle stehen an der hinteren Wand, mitten im Raum liegt ein toter Hund, und es stinkt bestialisch. Ihr entschließt Euch, den Raum schnell wieder zu verlassen, und öffnet die letzte Tür, die gen Praios zeigt. (15)

40

Ihr sucht den Skalden Tjalf, der sich in der Gegend gut auskennt, auf. Wonach wollt Ihr euch erkundigen?

“Gibt es hier in der Nähe jemanden, der über Zauberkräfte verfügt?” (44)

“Wo kann man hier allerlei Elixiere kaufen?” (47)

Hat sich erledigt... (43)

41

Der Magier scheint sich gerade in einem astralen Kampf zu befinden. Es scheint sich noch eine andere astrale Kraft in der Nähe zu befinden. Mehr könnt ihr einstweilen nicht erkennen, ihr müsst dem Mann zuhören. (24)

42

Auf dem Weg nach Ingvala kommt es zu keinen weiteren Zwischenfällen. Ihr sucht den Swafnirtempel auf, wo ihr erwartungsgemäß die meisten Einwohner des Dorfes vorfindet. Falls Ihr verwundet seid, werdet Ihr zunächst notdürftig versorgt, und erhaltet 1W+3 LP zurück. (43)

43

Wollt ihr...

mit dem Hetmann reden? (61)

die Geweihte aufsuchen? (36)

euch nach etwas erkundigen? (40)

nach Salza gehen (46)

das Weite suchen? (51)

44

“Ab und zu hört man von reisenden Magiern, Druiden, Hexen, auch von Elfen, die hier vorbeikommen. Der nächste Ort, wo man jederzeit magischen Beistand erhalten kann, ist jedoch Salza. Dort ist Karmobald Linneweber ansässig, ein in Nostria studierter Magus, der allerdings ein wenig eigenartig ist...” (43)

45

“Bei Swafnir, das ist ein starkes Stück! Das muss der Mann von damals sein. Warum habt Ihr ihn nicht umgebracht? Ihr seid mir ja ein schöner Held... Ich denke, ich sollte mich persönlich der Sache annehmen”

Wollt Ihr ihr jetzt die ganze Geschichte erzählen (48), zulassen, dass der Magier gelyncht wird? (51), oder versuchen, sie zu besänftigen und dann mit dem Hetmann reden (53)

46

Salza – Nostrias Tor zur Welt! Die Reise dorthin verläuft ohne Zwischenfälle. Unterwegs übernachtet Ihr in einer Herberge, und regeneriert dort 1W LP. Nach eurer Ankunft sucht Ihr sofort euer Ziel auf, und zwar...

die Kräuterfrau Madita (60)

den Magier Karmobald Linneweber (50)

47

“Elixiere lassen sich hier im Ort nicht finden. Ihr könnt euch aber nach Salza aufmachen, dort fragt nach Madita. Sie versteht von Kräutern und ihren Wirkungen einiges, und braut auch Tränke, die bei allen möglichen Leiden helfen.” (43)

48

“Bei Swafnir! Dann bleibt uns nur, auf ein Wunder zu hoffen. Oder darauf, dass jemand einen guten Plan hat! Ihr solltet Euch beeilen, mit dem Hetmann zu reden.” (43)

49

Ihr seht förmlich, wie der alte Mann wieder zu

Kräften kommt. Als er den Trank getrunken hat, bedankt er sich kurz, und fängt dann sofort an, in einer euch unbekanntem Sprache, seltsame Formeln aufzusagen... Doch plötzlich bemerkt Ihr, dass durch die Tür zwei bis auf die Knochen verwesene Untote den Raum betreten haben. Beide sind mit rostigen Schwertern bewaffnet und stürzen sich auf Euch!

Die Werte der Skelette:

MU: 17 AT: 9 PA: 6 RS: 1 LE: 20

TP: 1W+1 WV: 5/5 BF: 6

Falls Ihr mit einer Stich- oder Schusswaffe bewaffnet seid, könnt Ihr den Skeletten nicht schaden. Ihr könnt allerdings noch den Schemel greifen, bevor die Skelette bei Euch sind! Er ist als stumpfe Hieb- oder Stichwaffe zu führen, und hat folgende Werte:

TP 1W Zuschlag KK-12 WV 5/5

Gewicht 100 Länge 40 BF 4

Habt Ihr die Skelette besiegt (68) oder seid Ihr gefallen (64)?

50

Es kostet euch keine große Mühe, den Magier Karmobald Linneweber zu finden. Zwar müsst Ihr mehrere Leute nach ihm fragen, ein alter Einbeiniger jedoch weist Euch schließlich den Weg zu einem zweigeschossigen Backsteinhaus am Stadtrand, etwas südlich der Straße nach Salzerhaven. Das Haus ist schon etwas älter, aber gut erhalten. An der Tür steht in deutlichen Buchstaben: "Karmobald Linneweber. Heilung und Magischer Beistand". Ihr...

klopft an die Tür (65)

stürmt direkt in das Haus (59)

geht wieder (63)

51

Ihr beeilt euch, den Ort zu verlassen. Der Magier, der irgendwo in den Sümpfen von Lyckmoor finstere Rituale vollzieht, ist jetzt nicht mehr euer

Problem...

Das Abenteuer ist hier zu Ende, Ihr erhaltet 20 AP.

52

"Und weiter? Ich glaube nicht, dass die Untoten uns einfach so heimsuchen. Dafür haben sie zu viel Angst vor Hjallas Axt. Da steckt mehr dahinter! Sagt mir, was ihr dort gefunden habt!"
Wie lautet eure Antwort?

"Ein Magier hat sich im alten Gutshof versteckt, die Wesen gehören zu ihm" (55)

"Ein Magier hat sich im alten Gutshof versteckt, er befindet sich im magischen Kampf mit einer mächtigen Wesenheit!" (58)

53

Es gelingt euch, Hjelgira so weit zu besänftigen, dass sie dem Hetmann die Entscheidung überlässt. Ihr habt das Gefühl, falls Ihr noch nicht mit Starkad geredet habt, solltet Ihr das bald tun... (43)

54

Legt eine Sinnesschärfeprobe ab. Gelingt sie? (37) Ansonsten betretet den Raum (35).

55

"Und ihr habt ihn nicht getötet? Nicht einmal vertrieben? Ich denke, dann müssen wir das in die Hand nehmen..." Wollt Ihr ihr jetzt die ganze Geschichte erzählen (58) oder zulassen, dass der Magier gelyncht wird? (51)

58

"Bei Swafnir, dann sind wir verloren! Wir können nur noch beten, es sei denn, Ihr habt einen Plan..." (43)

59

"Es fällt mir schwer, das zu glauben, was Ihr mir da erzählt... aber möglich ist es immerhin. Die Zeichen stehen auf Ärger, die Krähen fliegen seltsam in letzter Zeit... Und Ihr seht mir wie

eine ehrliche Haut aus. Ich habe da etwas... Gebt dem Mann dieses Elixier. Es wird ihm Kraft zurückgeben. Aber seid gewarnt! Solltet Ihr mich belogen haben, werden die Vögel mir sagen, wo ich Euch finden kann.” (67)

60

Ihr fragt nach der Kräuterfrau Madita, und man weist euch den Weg zu einem kleinen Laden in der Nähe des Marktplatzes. Ihr betretet den Laden und seht eine kleine, schwarzhaarige Frau mit bronzefarbener Haut. Ihr Alter ist schwer zu schätzen, womöglich mag sie um die dreißig Sommer zählen, es könnten aber auch zwanzig oder vierzig sein. Mit leicht krächzender Stimme begrüßt sie euch. “Seid begrüßt, was begehrt Ihr?” (67)

61

Der kräftige Mann empfängt euch voller Hoffnung. “Was habt Ihr im alten Gutshof gefunden?”, fragt er euch. Ihr antwortet...

“Den Grund der Überfälle.” (52)

“Ein Magier hat sich im alten Gutshof versteckt, die Wesen gehören zu ihm” (55)

“Ein Magier hat sich im alten Gutshof versteckt, er befindet sich im magischen Kampf mit einer mächtigen Wesenheit!” (58)

62

Wollt Ihr...

versuchen Madita herunterzuhandeln, dann legt eine Feilschen-Probe ab (76)

Madita die ganze Geschichte erzählen (59)

63

Was möchtet Ihr nun als nächstes tun?

die Kräuterfrau Madita suchen (60)

zum Magier Karmobald Linneweber gehen (50)

zum alten Gutshof zurückkehren (83)

64

Bevor Ihr das Bewusstsein verliert, merkt Ihr noch, dass Derios seinen Kampf anscheinend

beendet hat. Er liegt zwar noch am Boden, aber wendet sich nun mit seinem Stab den Skeletten zu. Euch wird das allerdings nichts mehr nützen. Denn schon bald zieht Ihr auf Golgaris Schwingen zu Boron...

65

“Kommt herein, und seid begrüßt! Gestatten, Karmobald Linneweber, Heilung und magischer Beistand. Ihr seid verletzt, aber das ist es nicht, was Euch zu mir geführt hat. Wie auch immer, trinkt erst einmal einen Tee, der wird euch stärken, und dann erzählt mir, was ich für euch tun kann.”

Der wohlschmeckende Tee, den Karmobald euch bereitet, während Ihr eure Geschichte erzählt, bringt 1W Lebenspunkte zurück. (73)

66

Ihr verabschiedet euch von Karmobald, und nehmt aus dem Gespräch mit ihm zumindest mit, dass es noch Hoffnung gibt. Für den Fall, dass Ihr überlebt, müsst Ihr ihm versprechen, vorbeizukommen, und ihm zu berichten. (63)

67

Wonach fragt Ihr Madita?

“Habt Ihr einen Trank zur Stärkung der Zauberkraft?” (75)

“Könnt Ihr mir einen Heiltrank verkaufen?” (72)

Ihr erzählt Madita die ganze Geschichte (79)

“Wir haben dann alles was wir brauchen” (63)

68

Nachdem Ihr die Skelette besiegt hat, wendet Ihr euch zu dem Magier um. Er liegt noch immer am Boden, hat die Augen aber geöffnet. “Ich habe es geschafft, dank Euch!” sagt er leise. “Ihr seid wahrhaft große Helden. Mir wird es nicht viel nützen, ich bin zu sehr geschwächt von dem Kampf. Ich werde in Kürze in Borons Hallen eingehen – hoffentlich.” Er lächelt gequält. “Es war ein Fehler, was ich getan habe... Ich hätte anders handeln müssen. Aber Gustavo Emiliez,

mein Lehrmeister, hat mir alles beigebracht was ich weiß... Ich hoffe die Götter verzeihen mir. Was euch angeht“, fährt er mit schwächer werdender Stimme fort, “in meiner Tasche findet Ihr etwas Geld, das soll euch gehören. In meiner Bibliothek findet Ihr ein Buch, das in weißes Leder gebunden ist, das könnt Ihr verkaufen, es ist wertvoll, aber harmlos. Die anderen Bücher verbrennt bitte. Sie enthalten Wissen, das besser verloren gehen sollte.” Mittlerweile ist seine Stimme kaum noch vernehmbar. Derios schließt die Augen wieder. “Ich werde... nun zu Boron gehen. Habt... Dank für... Eure...”

Ihr blickt auf den toten Körper des Magiers. Und obwohl er solches Unheil über die Gegend gebracht hat, habt Ihr irgendwie auch Mitleid mit ihm... (83)

69

“Na, das ist aber ein unhöflicher Besuch!” begrüßt euch ein Mann von vielleicht vierzig Jahren. “Wo geziemt es sich denn, einfach in ein fremdes Haus zu treten? Gestatten, Karmobald Linneweber, Heilung und magischer Beistand. Und wer seid Ihr, wenn ich fragen darf?” Nachdem Ihr euch vorgestellt habt erzählt Ihr ihm die Geschichte. (73)

70

“Ich fürchte, das kann ich nicht.” Ihr seht, dass Karmobald nachdenkt, dann wirft er einen Blick in ein altes Buch. Nach einiger Zeit sieht er wieder zu euch auf. “Nein. Ich kann nichts für ihn tun. Würde ich es versuchen, wer weiss ob ich nicht statt dessen den Dämon noch stärker machen würde...” Er hält einen Moment inne. “Stärker machen, das ist es. Ihr sagt, Derios ist geschwächt. Er braucht astrale Energie! Es gibt ein Ritual... aber nein, dafür haben wir keine Zeit... Hmm... Sucht Madita, die Kräuterfrau! Sie kann euch einen Trank verkaufen, der Derios womöglich genug Kraft aufbringen lässt, um den Dämon zu bezwingen.” (74)

71

“Es gibt hier in der Stadt eine Kräuterfrau, sie nennt sich Madita. Fragt in der Nähe des Marktplatzes nach ihr.” (74)

72

“Ja, ich habe Tränke, die euch neue Kraft geben. Ein solcher Trank würde zehn Dukaten kosten, er ist arm an Nebenwirkungen. Nehmt dennoch nicht mehr als einen davon täglich.” Entscheidet euch nun, wie viele Ihr kaufen möchtet! (80)

73

“Und da wollt Ihr mich um Hilfe bitten?” Der Magier wirkt zwar gefasst, doch eure Menschenkenntnis verrät euch, dass er in Wirklichkeit schwer besorgt ist. “Nun, ich befürchte, ich kann nicht viel für Euch tun. Zwar bin ich ein Magier, doch mit Dämonen habe ich – Praios sei Dank – bisher noch nichts zu tun gehabt. Und, ehrlich gesagt, ich bin auch nicht sonderlich scharf darauf, einem zu begegnen. Derios heisst der Magier, sagt Ihr? Womöglich Derios Graubart? Der Name ist mir ein Begriff. Ein großer Zauberer, er hat bei einem Lehrer gelernt, der seinerseits, glaube ich, die Brabaker Akademie besucht hat. Sein Name war, meine ich, Gonzalo. Oder so etwas ähnliches, ich habe den Namen selbst nur zwei, drei Mal gehört.” Er lächelt entschuldigend. “Jedenfalls ist Derios weitaus mächtiger als ich – wenn auch von etwas zweifelhaften Idealen... Er wird diesen Kampf gewinnen”, entscheidet Karmobald. “Schafft er es nicht, sind die Menschen dort jedoch verloren.” (74)

74

Habt Ihr noch Fragen an den Magier?

“Könnt Ihr ihm nicht irgendwie helfen?” (70)

“Wo können wir hier allerlei Elixiere kaufen?” (71)

Oder verabschiedet Ihr euch von ihm (66)?

75

“Einen solchen Trank kann ich Euch verkaufen, er würde allerdings sechzig Dukaten kosten!”

Kauft nun einen Trank, wenn Ihr wollt. Dann weiter zu (67). Könnt oder wollt Ihr so viel nicht ausgeben? (62)

76

Irgendwie schafft Ihr es, Madita auf vierzig Dukaten herunterzuhandeln. Aber weiter will sie den Preis nicht senken... Kauft den Zaubertrank für 40 D (67) oder erzählt ihr eure Geschichte! (59)

77

“Dann ist es ja wirklich ein Glück, dass ihr zu mir gekommen seid. Nun solltet Ihr euch aber beeilen...” (63)

78

Als der Magier bemerkt, dass Ihr nicht in der Lage seid ihm zu helfen, schwinden seine letzten Kräfte, und... (26)

79

Habt Ihr bereits einen Zaubertrank gekauft (77) oder noch nicht? (59)

80

Ein Heiltrank von Madita bringt 1W+6 LP zurück. Für jeden Heiltrank, der innerhalb der letzten zwölf Stunden eingenommen wurde, verringert sich dieser Wert um 5 – der dritte Heiltrank wird also wahrscheinlich nicht mehr nützen, sondern schaden! Weiter... (67)

81

Ihr nehmt ein paar wertvoll aussehende Bücher mit. Im Nachhinein stellen sich als tatsächlich wertvoll heraus:

Der Foliant der Kräuterkunde, gut erhalten (Wert: 50D)

Das Arcanum, einige Seiten fehlen schon (Wert:

150D)

Grundbegriffe der Daimonologie, mit deutlichen Gebrauchsspuren (Wert: 30D)

Die weiteren Bücher sind mehr oder weniger wertlos. Mit eurer Beute verlasst Ihr den unheilvollen Ort... (Ende)

82

Ihr verspürt eine große Erleichterung, als die Bibliothek in Flammen aufgeht. Verlasst nun diesen unheilvollen Ort... (Ende)

83

Erstaunlicherweise verläuft der Weg zum alten Gutshof wieder ohne Zwischenfälle! Unterwegs habt ihr die Nacht in einer Herberge verbracht, und dort 1W LP regeneriert.

Ihr erreicht den Gutshof und beeilt euch, zu Derios zu kommen.

Der Raum sieht fast so aus, wie bei Eurem letzten Besuch. Das einzige, was sich verändert hat, ist dass der Magier auf dem Fußboden in einer Ecke liegt. Sein Schemel ist umgestürzt. Mühsam hält der alte Mann die Augen offen, ständig geht ein Zucken durch seinen Körper. Wollt ihr ihm den Zaubertrank einflößen (49)? Oder habt ihr etwa keinen dabei (78)?

84

Wie Derios gesagt hat, findet Ihr in den Taschen seiner Robe Geld, insgesamt 20 Dukaten. Außerdem trägt er ein Zunderdöschen bei sich. Wollt ihr nun...

die Bibliothek verbrennen (85)

oder so viele Bücher mitnehmen wie Ihr tragen könnt (81)

85

Nur das in weißes Leder gebundene Buch behaltet Ihr. Es handelt sich (wie ihr, wenn ihr nicht lesen könnt, später erfahrt) um den “Foliant der Kräuterkunde” (Wert 50D). Die anderen Bücher verbrennt Ihr. (82)

Ende

So endet das Abenteuer. Ihr erhaltet 120 Abenteuerpunkte, und noch einmal 60 dazu, wenn Ihr die Bibliothek verbrannt habt.

In Ingvalla veranstaltet man Euch zu Ehren ein großes Fest, und Tjalf verspricht gar, ein Lied über euch zu dichten.

Wenn Ihr Karmobald Linneweber in Salza besucht, könnt Ihr ihm den Foliant der Kräuterkunde für 50 Dukaten verkaufen. An den restlichen Büchern hat er kein Interesse. Wenn Ihr sie nicht behalten wollt, gibt er euch immerhin weitere 70 Dukaten dafür.

Und Gustavo Emiliez? Ob er wirklich den Verstand verloren hat? Ihr wisst es nicht, Karmobald kann euch auch nicht helfen. Aber vielleicht läuft er Euch ja einmal über den Weg...