

# GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

*DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb*



Titel: Gnadenakt

Autor: Patrick Günther, [eight\\_bowl@hotmail.com](mailto:eight_bowl@hotmail.com)

Ort/Zeit: Grafschaft Gratenfels, Spätsommer 17 Hal

Anknüpfung: Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Als unabhängiges Abenteuer eingereicht

Dieses Abenteuer erreichte Platz 11

**Das Schwarze Auge** (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von [alveran.org](http://alveran.org), [aventurium.de](http://aventurium.de), [dsa4.de](http://dsa4.de), [orkenspalter.de](http://orkenspalter.de) und [wolkenturm.de](http://wolkenturm.de).

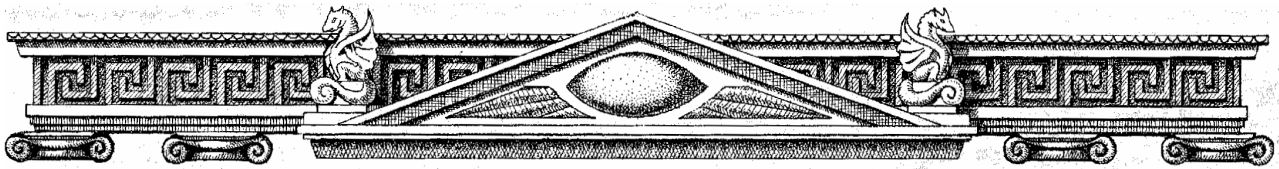
# Gnadenakt

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 4-8  
für Das Schwarze Auge

von Patrick Günther

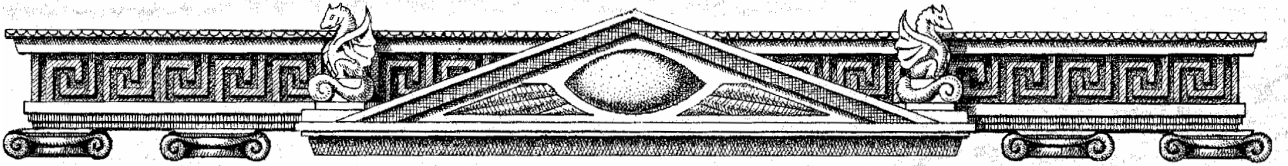


Ich danke Sebastian Vahl, der mich überhaupt erst auf Gänsekiel und Tastenschlag aufmerksam machte, sowie Heiko Atzpadin für Karten und anderes Material und Florian Speda, der bei dieser Aufzählung nicht fehlen sollte.



## Inhalt

Vorwort.....	Seite 3
Überblick über das Abenteuer (Meisterinformationen).....	Seite 4
Des Grafen Schicksal (Meisterinformationen).....	Seite 5
Auswahl der Helden.....	Seite 5
Das Abenteuer beginnt.....	Seite 7
Ein Tag auf dem Markt.....	Seite 7
Burg Gratenfels.....	Seite 8
Die Spur des Grafen.....	Seite 11
Der Gratenfelser Krämer.....	Seite 12
Wirtshaus zum Schwarzen Keiler.....	Seite 13
Durch das Gratenfelser Land.....	Seite 13
Die nördlichen Wälder.....	Seite 13
Der Bär.....	Seite 14
Der Wereber.....	Seite 14
Ein Keller.....	Seite 15
Der Irre.....	Seite 17
Ein Hinterhalt.....	Seite 18
Baldur Greifax Unterschlupf.....	Seite 19
Der Pfad zur Kapelle.....	Seite 19
Der Weg zum Turm.....	Seite 19
Das Mörderloch.....	Seite 20
Der Turm.....	Seite 20
Das Erdgeschoss.....	Seite 21
Die oberen Stockwerke.....	Seite 22
Die alte Zauberwerkstatt.....	Seite 22
Das Fenster.....	Seite 22
Der Turmkeller.....	Seite 23
Der Lohn der Mühen.....	Seite 24
Anhang.....	Seite 25
Dramatis Personae.....	Seite 25
Alternative Szenarien.....	Seite 28



## **Vorwort**

Dieses von mir verfasste Abenteuer für die Welt des Schwarzen Auges wurde anlässlich des DSA-Internet-Abenteuerwettbewerbs „Gänsekiel und Tastenschlag '04“ geschrieben. Die Vorgabe des Wettbewerbs lautete, ein Abenteuer zu verfassen, das an offizielle Abenteuerpublikationen anknüpft.

„Gnadenakt“ versucht an die Geschehnisse des allerersten DSA-Abenteuers „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ anzuknüpfen, auch wenn die Zwischenfälle im Gasthaus nach offizieller aventurischer Geschichtsschreibung gar nicht länger zurückliegen könnten (beinahe 30 aventurische Jahre).

Es ist theoretisch möglich, die Handlung des Abenteuers in jeden Zeitraum innerhalb der 30 Jahre zu versetzen, wenn auch geschichtliche Ereignisse wie der Orkensturm mit dem Szenario kollidieren könnten.

In der vorliegenden Fassung spielt „Gnadenakt“ im Spätsommer des Jahres 17 Hal, kurz vor dem Verschwinden Kaiser Hals. Der verantwortliche Graf von Gratenfels zu dieser Zeit ist Alrik Custodias.

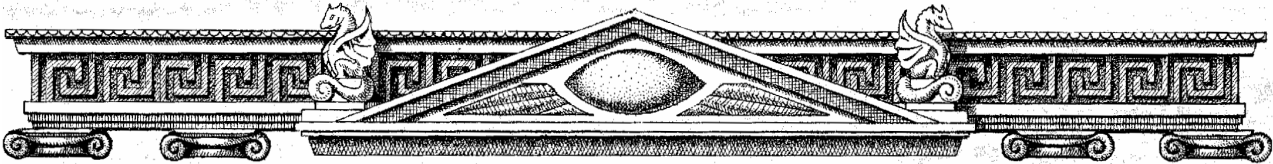
Vor allem der Mittelteil des Abenteuers ist sehr frei gestaltet und verlangt dem Spielleiter eine eigene Strukturierung der Ereignisse ab. Unerfahrene Spielleiter könnten sich davon überfordert fühlen und es als angenehm empfinden, vor dem Spiel einen festeren „Fahrplan“ für das Abenteuer zu entwickeln. Sie seien an dieser Stelle daran erinnert, das kein Plan den Kontakt mit dem „Feind“ (in dem Fall die Spieler) überlebt!

Spielleitern sei in jedem Fall die Karte „Kosch und Garetien“ wärmstens empfohlen (aus dem Kasten „Stolze Schlösser und Dunkle Gassen“ oder der entsprechenden Kartensammlung), auf die sich eigentlich alle im nachfolgenden Text aufgeführten Wegbeschreibungen beziehen.

Und ein Wort zur 4. Edition von DSA: Da ich persönlich in meiner Spielrunde Das Schwarze Auge nicht in der 4. Edition spiele und auch nicht über das aktuelle DSA-Regelwerk verfüge, sind jegliche Proben und Werte an die 3. Edition angelehnt. Das ich damit die Vorgaben des Wettbewerbs nicht erfülle und mit einem Abzug in „E“ – Note rechnen muss, ist Künstlerpech. Ich hoffe dennoch auf eine objektive Bewertung des vorliegenden Textes und denke außerdem, dass alle anderen Spielleiter, die sich an „Gnadenakt“ versuchen, nicht damit überfordert sind, sich über die Auslegung und Sinnhaftigkeit von Regeln selber ihre Gedanken zu machen.

Aus ähnlichen Gründen wurde im Anhang auf die Angabe von Kampf-, Eigenschafts- oder Talentwerten für Nichtspielercharaktere verzichtet. Ich halte eine Beschreibung der ausschlaggebenden Charakterzüge und Motivationen von Nichtspielercharakteren für wichtiger als nackte Zahlen.

Wichtig ist, Spaß an der Geschichte zu haben. Die Zwölfe mit Euch.



### **Überblick über das Abenteuer (Meisterinformationen)**

Im vorliegenden Abenteuer „Gnadenakt“ werden die Abenteurer mit der Aufgabe betraut, den ehemaligen Grafen zu Gratenfels Baldur Greifax zu suchen und nach Gratenfels zu bringen.

Der derzeitige Graf von Gratenfels, in diesem Abenteuer Alrik Custodias, möchte seinen Vorgänger und dessen geistige Umnachtung in die Obhut der Noioniten übergeben.

Die Spieler werden anfangs davon ausgehen, auf der Suche nach einem Geistesgestörten zu sein, da sämtliche Informationsquellen, inklusive der aventurischen Geschichtsschreibung, nur diesen Schluss zulassen. Im Laufe der Zeit wird sich heraus stellen, dass der ehemalige Graf lediglich an einer etwas überzogenen Paranoia leidet, und seit Jahren darauf wartet, von seinen Feinden gejagt zu werden. Deshalb hat er sich intensiv vorbereitet und für seine Häscher einige Fallen und Überraschungen ausgeklügelt, von denen zwar nicht alle funktionieren werden, die den Helden aber das Leben schwer machen sollten.

Abgesehen von dem widerspenstigen Grafen wird die Heldengruppe mit einigen Konkurrenten konfrontiert, die Baldur Greifax ebenfalls suchen und es entweder auch auf die ausgesetzte Belohnung abgesehen haben, oder ganz eigene Ziele verfolgen.

Die Beschreibungen von Schauplätzen und die Länge von Tages- und Nachtphasen des Abenteuers geht davon aus, dass sich die Geschehnisse im Spätsommer (Efferd/Travia) abspielen. Natürlich kann das Abenteuer ohne weiteres in eine winterliche Jahreszeit übertragen werden.

### **Des Grafen Schicksal (Meisterinformationen)**

Baldur Greifax wurde 35 vor Hal auf Burg Gratenfels geboren und während der Herrschaft Kaiser Retos der Erbfolge gemäß Graf von Gratenfels, nachdem sein Onkel früh verstarb, ohne Erben zu hinterlassen. Baldurs Vater war schon viele Jahre früher in der Ausübung seines Amtes als Wahrer des Siegels von Hlûthar gestorben, nachdem er einen Räuber davon abgehalten hatte, das Siegel zu stehlen.

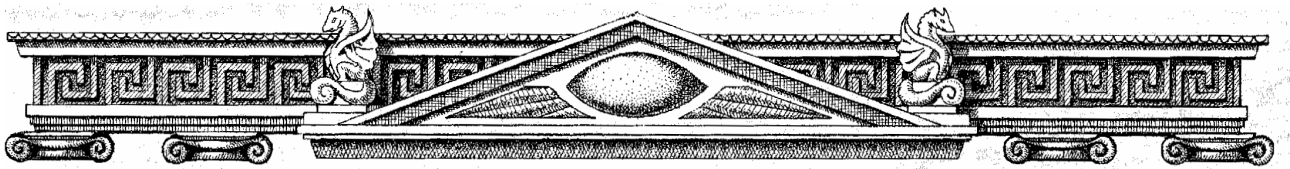
Baldurs Onkel und seine Untergebenen vermuteten seinerzeit ein Komplott, welches der Familie Greifax den Grafentitel streitig machen sollte. Da zu diesem Zeitpunkt Baldur Greifax der einzige mögliche Erbe war, wurde er in Burg Gratenfels schwer bewacht untergebracht.

Dann wurde Baldur schon ab der frühen Kindheit von seinem Onkel mit der Vorstellung erzogen, er sei das Ziel einer Verschwörung und müsse dementsprechend geschützt werden, beziehungsweise sich auch selber davor schützen.

Damit waren nicht nur Ausflüge in oder um Gratenfels für den jungen Baldur gestorben, von Reisen in entfernte Städte ganz zu schweigen, sondern auch das Spielen mit anderen Kindern oder das spielerische Erkunden seiner Umwelt wurde für den kleinen Baldur unmöglich. Stattdessen bekam Baldur einen Vorkoster, eine Leibwache, nahm sehr früh Fechtunterricht, schlief niemals zwei Nächte hintereinander im gleichen Bett und sein Onkel zeigte ihm alle Geheimgänge, Geheimtüren und vergessenen Nischen der Burg und bläute ihm schon von Kindesbeinen an ein, wer die Feinde der Familie Greifax waren, und wie man sich vor ihnen schützte.

Mit dieser „profunden“ Erziehung wurde Baldur Greifax im Alter von 21 Jahren zum Grafen von Gratenfels gesalbt. Der inzwischen zum Mann gereifte Baldur hatte die Verschwörungstheorien seines Onkels verinnerlicht und mit seiner eigenen, jugendlichen Weltfremdheit gepaart, und war zu dem geworden, als das er bekannt wurde: Ein paranoider, menschenfeindlicher Tyrann.

Die nun folgenden Jahre seiner Schreckenerrschaft sind legendär und nachdem er die Grafschaft mit den Ausgaben für Wehranlagen und Söldner in den Ruin getrieben hatte, bricht sich sein Wahnsinn in einem Bruch des Landfriedens und einem Angriff auf die Nachbargrafschaft Wengenholt Bahn. Dieser Angriff verläuft glücklicherweise im Sand, da die von Baldur



befehligen Söldnerführer trotz ihrer krankhaften Habgier etwas mehr Geist beweisen als der Graf und durchschauen, welche Konsequenzen ein solcher Feldzug hätte.

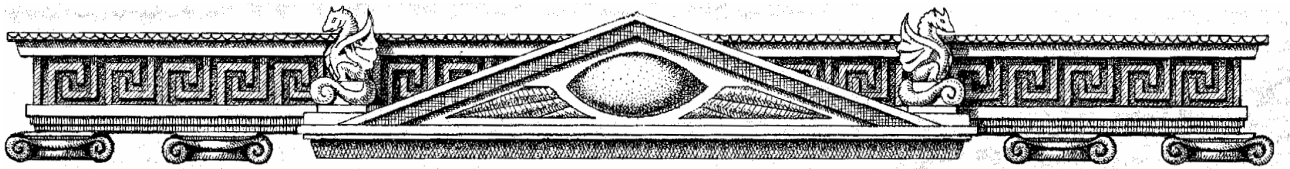
Baldur fühlt sich verraten und zieht sich tief gekränkt nach Gratenfels zurück, wo er kurze Zeit darauf von einigen Reichstreuen unter Führung von Raidri Conchobair aufgesucht und entthront wird.

Baldur Greifax wird von den Reichstreuen jedoch keineswegs gefangen, da er sich rechtzeitig durch einen der zahlreichen Geheimgänge absetzen kann.

Für die Geschichtsschreiber verliert sich Baldurs Spur damit im Dunkeln.

Es dürfte klar sein, dass die Absetzung durch Raidri Conchobair und seine Begleiter Gift für den Geisteszustand Baldurs war, auch wenn dieser Schritt mehr als überfällig gewesen ist. Baldur Greifax sieht sich in seinem Verfolgungswahn bestätigt. Der Grafentitel ist nun zwar ohnehin verloren, aber der kranke Verstand sieht auch sein Leben gefährdet und will dieses schützen.

Eigentlich ist es fast überflüssig zu erwähnen, dass Baldur kurz nach seiner Salbung bereits die Möglichkeit erwog, irgendwann einmal untertauchen zu müssen. Also bereitete er schon damals einen Unterschlupf vor in dem er sich verstecken könnte, wenn seine Feinde triumphieren sollten.

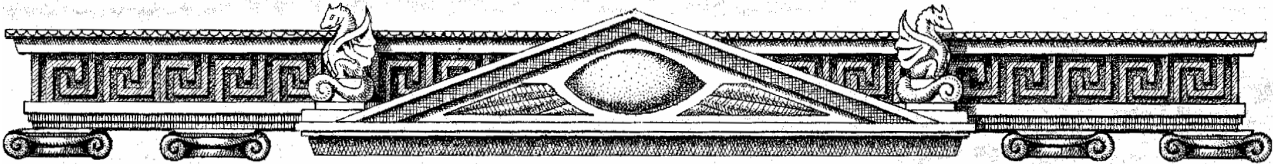


### **Die Auswahl der Helden**

„Gnadenakt“ sollte eigentlich beinahe für jede Abenteuergruppe spielbar sein. Beachtet werden sollte, dass die Gruppe einigermaßen integer ist, damit sie bei der Anwerbung durch den Stadtmeister Odumir nicht „durchfällt“. Dann wird sich ein Großteil des Abenteuers in den Wäldern nördlich von Gratenfels abspielen, so dass Helden mit Natur- und Wildnistalenten unabdingbar sind. Der letzte Akt des Abenteuers findet in Baldurs Unterschlupf statt, und hier wären Helden von Vorteil, die sich mit Fallen und Schlössern auskennen.

Zu guter Letzt vertritt der Autor die Meinung, dass Magie jeder Heldengruppe gut ansteht, und da „Gnadenakt“ kein Abenteuer ist, indem Hellsichtmagie die Handlung vorweg nehmen oder zerstören könnte, sollte ein Magier Teil der Gruppe sein.

Zur Motivation der Helden ist zu sagen, dass sie für dieses Abenteuer eigentlich „klassisch“ angeworben werden, also kein Einstieg konstruiert werden muss. Die Belohnung und die Aussicht auf ein wenig Ruhm sollten genug Motivation für eine Heldengruppe mittlerer Erfahrungsstufe sein. Haben Sie dennoch Bedenken, Ihre Spieler zu motivieren, zum Beispiel weil es sich um eine Kopffjagd handelt, so betonen Sie den wohltätigen Charakter der Suche, also die Zuführung Baldurs in ein Kloster der Noioniten.



## Das Abenteuer beginnt

### Ein Tag auf dem Markt

#### *Meisterinformationen*

Die Helden befinden sich in Gratenfels. Was sie in diesen Teil Aventuriens verschlagen hat, sollten Sie als Spielleiter, am Besten wissen oder es zusammen mit Ihren Spielern entscheiden.

Gratenfels ist der einzige bedeutende Marktflecken zwischen Angbar und Honingen mit einer Einwohnerzahl von ungefähr 1600 Menschen. Auf dem Marktplatz im Zentrum der Stadt ist nahezu jeden Tag Markt. Dort bieten hauptsächlich die Bauern und Handwerker der umliegenden Dörfer und Flecken ihre Waren dar. Exotische Dinge aus dem tiefen Süden oder hohen Norden sucht man auf dem Markt vergeblich, dafür sind die angebotenen Waren solide und gut verarbeitet. Lassen Sie ihren Spielern ein wenig Platz für Rollenspiel, um den Besuch der Helden in Gratenfels ein wenig aus zu schmücken.

Weitere Angaben zur Grafenstadt finden Sie in *Geographica Aventurica* (Seite 50) und im Abenteuerband *Über den Greifenpass*.

Bei Beschreibungen des Marktplatzes sollten Sie nicht vergessen, die trutzige Burg zu betonen, die über der Stadt thront. Egal wie sich die Helden die Zeit vertreiben, ihre Wege werden sie früher oder später auf oder über den Markt führen. Nachdem sie dort einige Besorgungen gemacht und die etwas überhöhten Preise der ansässigen Händler kennen gelernt haben, wird es Zeit für die folgende Szene.

#### *Allgemeine Informationen*

Das Geschrei und Gefeilsche der einheimischen Händler, zu gereisten Bauern und Handwerkern wird mit einem Mal vom lauten Signal einer einzelnen Fanfare durchschnitten und verstummt beinahe wie auf einen Paukenschlag. Leicht irritiert könnt ihr beobachten wie die Anwesenden ihr

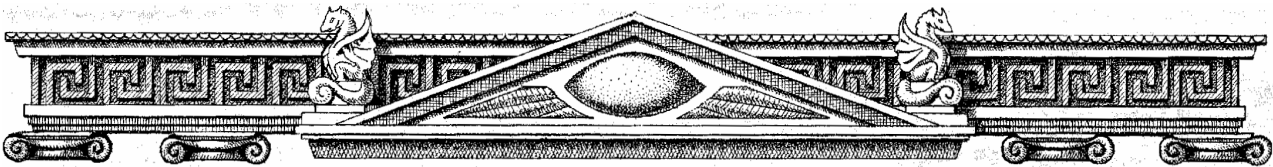
Tagewerk unterbrechen, um zur Mitte des gepflasterten Marktplatzes zu blicken oder sich dorthin zu begeben. Auch die füllige Krämerin, die Euch eben noch hingebungsvoll ihre Waren anpries, hält inne, und versucht einige Blicke von der Mitte des Platzes zu erhaschen. Beim zweiten Signal der Fanfare hat um Euch herum bereits ein kleiner Strom von Menschen eingesetzt, welcher das Zentrum des Marktes ansteuert. Ein blinzelnder Blick in den nahezu wolkenlosen, blauen Sommerhimmel verrät Euch, dass die Mittagszeit wohl erreicht ist, und noch bevor die Fanfare das dritte Mal erschallt, versucht auch Ihr zu errahnen, welcher Herr seinen Herold schickt, um das Volk von seinem Willen zu unterrichten.

Sobald Ihr Euren Standort verbessert habt, könnt Ihr zwei Männer in gepflegten grauen Leinengewändern mit schwarzen, beinahe bodenlangen, ärmellosen Wappenröcken erblicken, begleitet von zwei Stadtgardisten. Auf den Rücken beider Männer prangt ein Wappen in Form eines goldenen Stadttors auf rotem Grund, den Farben der Stadt Gratenfels.

Beide haben ein circa einen Schritt hohen Holzpodest erklommen, und während der eine nun die kupferne Fanfare in seiner Rechten absetzt, entrollt der Andere eine Schriftrolle, um mit lauter Stimme den Text zu verlesen.

*„Höret Ihr Bürger des Reiches und Gratenfelser Vasallen und auch Ihr Reisenden fremder Länder, denn den Willen des Hochwohlgeborenen Graf Alrik Custodias zu Gratenfels will ich Euch nun künden. Wackere Recken edler Gesinnung sucht der Herr von Stadt und Land, zum Behufe der Hatz auf den berüchtigten Baldur Greifax, genannt der Irre, dereinst Graf zu Gratenfels. Tapfere Männer und Frauen sollen das Land von diesem Makel befreien und den Störer der göttlichen Ordnung seiner gerechten Strafe zuführen. Es soll ihr Schaden nicht sein.“*





*Gewarnt seien alle jene Taugenichtse und Glücksritter, welche glauben, dies sei ein seichter Weg zu Ruhm und Gold. Baldur Greifax ist seit vielen Götterläufen verschwunden, und nur die Götter wissen, welch finsterer Zauber oder Dämon auf ihm lastet.*

*Jeder Wahrhaftige melde sich zur morgigen Mittagsstund in der Burg zu Gratenfels.“*

#### *Meisterinformationen*

Sollte sich in Ihrer Gruppe ein begeisterter Heraldiker befinden, lassen sie ihn eine Probe (Heraldik+2) machen und verraten dann erst die Herkunft des Wappens. Nachdem die Schrift verlesen ist, rollt der Herold die Schriftrolle wieder ein. Die Aufmerksamkeit der Zuhörerschaft schwindet schon vorher leicht, und nachdem die Stimme des Herold verstummt ist, zerstreut sich die Menge sehr schnell. Es bleiben lediglich einige kleine Gruppen zusammen, die sich über die Nachricht unterhalten. Außerdem können aufmerksame Helden die Gegenwart dreier Boroni sowie der Söldner bemerken, die noch einige Zeit länger in der Nähe des Holzpodestes verweilen (Proben auf Sinnesschärfe).

Ermöglichen Sie es allen interessierten Helden, denen eine Charisma-Probe gelingt, die Meinung der Bevölkerung über die Pläne des Grafen ein zu holen. Haben die anwesenden Bauern und Händler erst einmal ihre etwas fremdenfeindliche Grundhaltung überwunden, können die Helden in Erfahrung bringen, das es niemals zuvor einen offiziellen Versuch der Obrigkeit gab, den „Irren“ ein zu fangen, und das man diesen Schritt begrüße, da der ehemalige Graf eine gewisse Angst in der Bevölkerung verbreite.

## Burg Gratenfels

#### *Meisterinformationen*

Der Weg zur Burg Gratenfels ist leicht gefunden, da das Bauwerk beinahe von jedem Punkt der Stadt aus zu sehen ist. Sie liegt auf

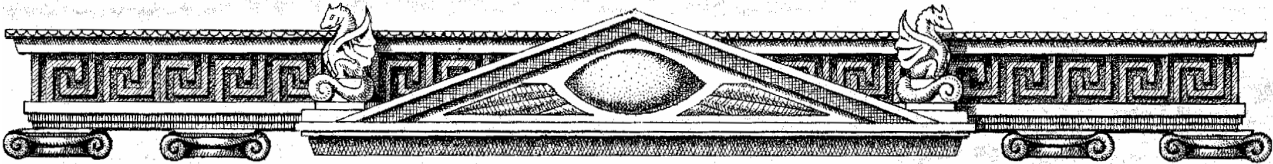
einer künstlich aufgeschütteten Erhebung im Zentrum der Stadt und ist durch ein tagsüber geöffnetes Tor über den Marktplatz erreichbar. Ergehen Sie sich ruhig einige Augenblicke in der Beschreibung dieser imposanten Festung, deren jüngste Außenwälle und Wachtürme kaum fünfzehn Götterläufe alt sind, und die ein kaum zu übersehender Hinweis darauf sind, wieso die Grafschaft so hoch verschuldet ist.

Am Eingang werden die Helden von drei gräflichen Ehrengardisten nach ihrem Begehr gefragt und kurze Zeit später in die Haupthalle geleitet.

#### *Allgemeine Informationen*

„Vor Euch tut sich eine geräumige, spärlich möblierte Halle auf, die Ihr durch ein doppelflügliges Portal aus schwerer Steineiche betretet. Rechtsseitig des Einganges wird die Wand von sechs hohen Glasfenstern durchbrochen, die den Raum zu dieser Tageszeit mit einem beinahe schon grellen Licht fluten. Auf der gegenüber liegenden Wand werden die großen Natursteine des Mauerwerkes von edlen Wandteppichen, Bannern und Turmschilden verdeckt, die überwiegend in den Landesfarben rot und gold gehalten sind. Euer Blick fällt zunächst unwillkürlich auf einen verwaisten Thron aus mattem Kupfer, der durch seine roten, samtenen Bezüge ebenfalls die Landesfarben wiedergibt.

In der Mitte der Halle steht eine runde Tafel aus gebeizter Kastanie, die von einem Dutzend ungepolsterter Stühle umgeben ist. In die Tafel ist ein tellergroßes Mosaik aus Bernstein und Rosenquarz eingelassen, welcher das Wappen der Grafschaft darstellt. In der vorderen Hälfte des Raumes haben sich bereits einige Personen eingefunden, die zum Teil in kleineren Grüppchen zusammen stehen.“



### Meisterinformationen

Lesen Sie die folgende Beschreibung nur vor, wenn sich die Spieler tatsächlich für die anderen Bewerber interessieren

„Etwas abseits könnt Ihr eine große, sonnengebräunte Frau mit langen schwarzen Haaren erkennen, die Euch nur eines kurzen beiläufigen Blickes würdigt. Sie ist in dunkles, wachsverstärktes Leder gekleidet und stützt sich auf einen massiven Kriegsbogen aus dunklem Holz während sie aus dem vordersten der Glasfenster die Welt außerhalb des Raumes betrachtet.

Vor der Tafel steht eine Gruppe von fünf Männern und einer Frau, die in abgetragenes Leder und Leinen und Lederrüstungen sowie leichte Kettengeflechte gehüllt sind. Sie tragen Spieße, Säbel und lange Messer bei sich.

Nur einer aus dieser Gruppe macht eher den Eindruck eines verarmten, horasischen Stutzers. Er hat sich auf einem der Stühle niedergelassen und betrachtet Euch eingehend, wobei sich in seinem wettergegerbten, bartstoppligen Gesicht ein höhnisches Schmunzeln entwickelt.

In der dunklen Ecke zu Eurer linken Hand schließlich steht ein magerer Mann mit langen Haaren in hellen Gewändern, der scheinbar ein recht einsilbiges Gespräch mit einem Angroschim führt, welcher in bunte Filzgewänder gehüllt ist und sich eine beängstigend wirkende Windhagener Armbrust über die Schulter geworfen hat.

Die Beiden beenden ihr Gespräch bei Eurem eintreten und Ihr könnt noch einige Zeit den bohrenden Blick des Hageren auf Euch spüren.“

### Meisterinformationen

Die Intentionen oder mögliche Reaktionen der Mitbewerber entnehmen Sie bitte dem Anhang.

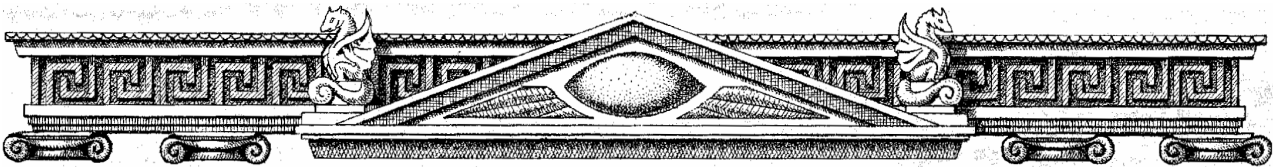
Sollten sich die Spieler eingehender für diese Personen interessieren, erhalten sie bei einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe folgende

Informationen, wenn sie den genannten Malus überwunden haben:

- Sinnesschärfe+4. Der Hagerer ist verletzt, sein rechter Arm ist bandagiert (Da Taryon sich als Gildenmagier ausgibt, muss er darüber hinwegtäuschen, kein Gildensiegel zu besitzen).
- Sinnesschärfe+2. An der Wand hinter dem Hageren steht ein langer Stab aus weißem Holz (Taryons Tarnung beinhaltet auch einen falschen Zauberstab, den er allerdings achtlos in die Ecke stellt. Bei Nachfragen wird er wortkarg antworten, das es sich um ein besonderes Holz handelt).
- Sinnesschärfe+10. Die Pfeile im Köcher der schwarzhaarigen Frau sind durch verschieden farbige Federn deutlich zu unterscheiden und wahrscheinlich gekennzeichnet (Roana unterscheidet auf diese Weise vergiftete von normalen Pfeilen).

Es vergehen nur noch einige Augenblicke, bis beinahe zeitgleich ein Tulamide durch das Portal schreitet, während auf der anderen Seite ein älterer, fülliger Mann die Halle durch eine unauffällige Tür nahe des Throns betritt. Der Tulamide würdigt die Anwesenden kaum eines Blickes und begrüßt niemanden. Er bleibt nahe der Tür stehen.

Der andere Mann ist von gepflegter Erscheinung, auch wenn seine Kleidung eher unauffällig wirkt. Seine Haare sind ergraut und er nennt einen wohlgenährten Leib sein Eigen. Er begrüßt die Anwesenden mit einem wohl dosierten „Praios zum Gruße“ und stellt sich dann als Stadtmeister Odumir von Ibenburg-Ibenburg vor. Sobald er den Raum bis zur Tafel durchquert hat, taxiert Odumir alle Anwesenden kurz und stellt dann in kurzen, präzisen Worten klar, dass er von Graf Alrik mit der Aufgabe betraut wurde, die Suche nach Baldur Greifax zu überwachen. Er betont noch einmal, dass nur zwölgöttergefällige Personen den Segen des Grafen haben, nach dem Irren zu suchen. Sollte sich bei Eintreffen Odumirs bereits ein



Streitgespräch zwischen Sandors Leuten und den Helden entwickelt haben, nimmt der Stadtmeister dieses zum Anlass, beide Gruppen dazu zu ermahnen, trotz eines gewissen Wettbewerbs den Frieden untereinander zu wahren, da sie ansonsten von der Suche ausgeschlossen würden. Odumir führt den Anwesenden auch vor Augen, dass diese Suche nicht ganz ungefährlich werden könnte, da die Wälder nördlich von Gratenfels wild und wenig bewohnt sind. Der Stadtmeister informiert außerdem darüber, dass in diesem Götterlauf bereits zweimal von gräflichen Jägern und Gardisten versucht wurde, Baldur zu fangen, dieser aber nicht gestellt werden konnte. Trotzdem geht er davon aus, dass sich der ehemalige Graf weiterhin in den nördlichen Wäldern versteckt, da Jäger, Köhler und Holzfäller immer wieder über seine Gegenwart berichten.

Zu guter Letzt stellt Odumir die Summe von 80 Dukaten für denjenigen in Aussicht, der Baldur Greifax unverseht und unter Beachtung der göttlichen Gesetze nach Gratenfels bringt.

Nach dieser Ansprache steht Odumir den Anwesenden für Rückfragen zur Verfügung. Er äußert bei Bedarf, dass Baldur vermutlich nicht vor Gericht gestellt würde, sondern an die Noioniten übergeben werden soll. Eine entsprechende Absprache mit einem Kloster in der Nähe von Punin bestünde bereits. Odumir versichert außerdem, innerhalb überschaubarer Fristen auch die nächsten Tage für alle Bewerber ansprechbar zu sein. Odumir lässt mit sich nicht über die Höhe der Belohnung handeln, und er verbittet sich das Wort „Kopfgeld“!

#### *Allgemeine Informationen*

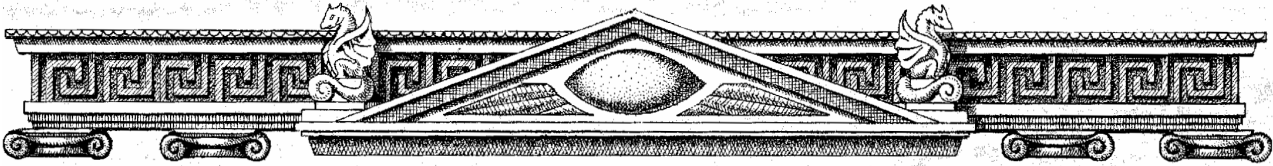
Nachdem die letzten Worte des Stadtmeisters verklungen sind, verlassen die Anwesenden die Halle, wobei vor allem die Gruppe der sechs Söldner und der Tulamide eine gewisse Eile an den Tag legen.

Als auch Ihr durch das Doppelportal den breiten Gang erreicht, der Euch bereits hierher

führte, könnt Ihr eine kleinwüchsige Frau erkennen, die in unauffällige Gewänder gekleidet ist. Ihr weites Kleid wird von einem breiten Gürtel gehalten, an dem schwere Taschen baumeln. Auf ihrem Kopf sitzt eine Lederkappe, die nur das feine Gesicht mit der spitzen Nase und den großen Augen frei lässt. Sie scheint gerade ein Gespräch mit dem Angroschim beendet zu haben und steckt verdrießlichen Blickes etwas in ihre Gürteltaschen zurück. Als sie Euer gewahr wird, hellt sich ihre Miene auf, und sie kommt Euch ein Stück entgegen.

#### *Meisterinformationen*

Bei dieser Frau handelt es sich um die reisende Alchimistin Thalionmel von Angbar. Sie hörte ebenfalls von der Suche nach Baldur Greifax und erkennt darin eine gewinnbringende Möglichkeit, ihre Tinkturen unter die Leute zu bringen. Thalionmel ist 29 Jahre alt und mehr eine gerissene Geschäftsfrau als eine gute Alchimistin. Sie wird die Aufmerksamkeit der Helden zuerst auf zwei Fläschchen Schlafgift lenken, die sie für jeweils 35 Dukaten abgeben würde. Die einzige Möglichkeit, mit Thalionmel zu handeln, ist ihr schöne Augen zu machen. Eine Probe auf Betören+6 oder entsprechendes Rollenspiel können den Preis um 5 Dukaten drücken. Eines der Schlafgifte hat die Qualität C, das andere die Qualität A. Sollten die Helden nur ein Fläschchen erwerben, muss der Würfel entscheiden (1-3 Qualität A, 4-6 Qualität C). Daneben hat Thalionmel noch einen Heiltrank (Qualität C) für 10 Dukaten, einen Schlaftrunk (Qualität D) für 6 Dukaten, einen Wachtrunk (Qualität C) für 15 Dukaten und ein Waffenbalsam (Qualität B) für 25 Dukaten im Angebot. Sollte es zu einem Geschäft kommen (bei einer gelungenen Betörenprobe sowieso), erzählt Thalionmel auch gerne, dass sie den Gardisten gesagt hätte, sie wolle an der Suche teilnehmen. Vor dem Gespräch mit den Helden hat sie ein Schlafgift an den Tulamiden verkauft, die Anderen hatten kein Interesse an ihrer Ware.



## Die Spur des Grafen

### *Meisterinformationen*

Baldurs Spur beginnt bereits in der Burg, auch wenn sein Regime bereits lange Zeit vorbei ist.

Auf Anfrage verschafft Odumir den Helden Zutritt zu einer Kammer, in der Sachen aus Baldurs Regierungszeit aufbewahrt werden, für die Graf Alrik Custodias keine Verwendung mehr hat.

### *Allgemeine Informationen*

Vom Gang fällt nur fahles Licht in die kleine Kammer, die hüfthoch gefüllt ist. Nachdem Ihr eine Öllampe entzündet habt, fallen eure Blicke auf ehemals teure Gewänder in denen nun münzgroße Löcher prangen. Holzmöbel, Vorhänge und Wandteppiche mit dem Wappen der Familie Greifax sind übereinander geschichtet und verdecken den Blick auf die Rückwand des Raumes. Linker Hand wurden Portraits und Bücher lieblos gestapelt und in der rechten Ecke befindet sich neben einer massiven Holztruhe eine kleine Sammlung von Schwertern, Säbeln und verbeulten Schilden. Auf der Truhe ruht ein Plattenharnisch. Der ganze Raum ist mit Spinnennetzen groß wie Kinderköpfe durchzogen, und sobald Ihr den ersten Schritt in die Kammer getan habt, umfängt Euch abgestandene, muffige Luft und Ihr glaubt im Augenwinkel zahlreiche flinke Bewegungen an den Wänden und auf dem Boden wahr zu nehmen. Odumir von Ibenburg-Ibenburg bleibt im Gang stehen während Ihr die Kammer betretet und verfolgt ruhigen Blickes Eure Fortschritte.

### *Spezielle Informationen*

Die Truhe lässt sich ohne weiteres öffnen. Sie enthält jede Menge Kleinkram wie Brieföffner, Schreibgerät, Siegelwachs, Siegelringe der Familie Greifax, einigen Schmuck, kupferne Kerzenhalter, Kerzen, Rasiermesser, Bürsten und so weiter.

Der Plattenharnisch hat die Jahre gut überstanden, er würde auch heute noch gute

Dienste leisten, wenn jemand die Körpermasse mitbrächte.

Die Waffen und Schilde sind nahezu wertlos. Unter den Büchern finden sich „Vademecum für das Waffenhandwerk“ (schlechte, handschriftliche Kopie), „Trutzburgen und Steinwälle“ (zeitgenössische Abhandlung über Wehrarchitektur, schlecht erhalten, um die 30 Dukaten) und „Krieg Im Frieden“ (Leitfaden zum Spinnen von Intrigen, seltenes Werk eines maraskanischen Altmeisters und trotz seines schlechten Zustandes um die 100 D. Wert).

Die Portraits zeigen verschiedene Mitglieder der Familie Greifax über verschiedene Generationen hinweg. Oben auf liegt ein Bild von Baldur Greifax.

### *Meisterinformationen*

Sollten die Helden die Kammer auf den Kopf stellen, so werden sie unter den Vorhängen und Teppichen eine weitere Truhe finden, in der sich ein kleines alchemistisches Labor befindet (einige empfindliche Geräte sind stark beschädigt). Auf Rückfragen hin antwortet Odumir wahrheitsgemäß, das sich Baldur in seinen Privatgemächern ein Labor aufgebaut hatte. Am Boden der Truhe findet sich ein handgeschriebenes, schwer zu entzifferndes Manuskript mit Rezepten. Diese Rezeptsammlung wird Odumir auf keinen Fall den Helden überlassen.

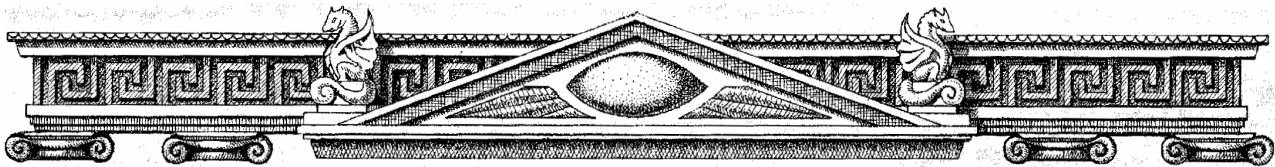
Dem geschulten Auge (Probe auf Alchimie) verrät die Sammlung, das sich der ehemalige Graf vor allem mit Antidoten beschäftigte!

Sollte sich ein Held übermäßig für den Harnisch (RS 5, BE 5) interessieren, lässt sich Odumir zu dem Eingeständnis überreden, mit dem Grafen darüber zu reden.

Genauso verhält es sich mit den Büchern.

Schatz- oder Tagebücher suchen die Helden in dieser Kammer vergebens. Sollten die Helden in diese Richtung nachhaken, weiß Odumir zu berichten, dass von Baldur keine Tagebücher gefunden wurden.

Die Schatzbücher befinden sich nicht in diesem Raum und müssen erst vom Stadtmeister beschafft werden.



Sie können von den Helden getrennt von der Kammer eingesehen werden.

Und in der Tat sind die Rechnungsbücher der einzige Hinweis auf die Existenz von Baldurs Versteck: Es dauert einen geschlagenen Tag für einen Helden, die Bücher (Zwölf an der Zahl) aus Baldur Greifax Zeit durch zu arbeiten. Erst gelungene Proben auf Lesen/Schreiben+4 und Rechnen+6 offenbaren dem aufmerksamen Leser nicht nur, dass Baldur die Grafschaft systematisch herunterwirtschaftete, sondern dass sich unter seinen zahlreichen Bauprojekten (wie zum Beispiel der Wall um die Burg Gratenfels) auch ein so genannter „Turm“ befand. Jener nicht näher bezeichnete Turm kostete die Schatzkammer der Grafschaft regelmäßig hohe Goldbeträge.

Auf diesen Turm kann sich auch Odumir keinen Reim machen.

Sollten die Helden das Bedürfnis verspüren, den Hofstaat der Grafschaft zu befragen, so stoßen sie auf eine Mauer des Schweigens.

Stadtmeister Odumir kam erst mit Graf Custodias nach Gratenfels und weiß nicht genau, wer unter Graf Greifax welche Position bekleidete. Er versichert den Helden zwar die Zusammenarbeit der Angestellten, doch wird ihnen diese wenig nutzen.

Nur die Wenigsten der am Hof beschäftigten sind bereit, Preis zu geben, welche Dienste sie für den Grafen erledigten. Eine Befragung diverser Hofangestellter endet ergebnislos.

Auf Befragen Odumirs kann dieser bestätigen, dass bei Übernahme der Staatsgeschäfte umfangreiches Kartenmaterial der Umgebung aufgefunden wurde, das zu Baldurs Zeit angefertigt wurde (eine ähnliche Information lässt sich auch aus den Schatzbüchern herauslesen, da die Kartographen ja bezahlt werden mussten). Viele Karten wurden in die Bibliothek integriert, einige wurden verkauft. Die Karten können von den Helden eingesehen werden, ein Turm ist jedoch nicht ausdrücklich verzeichnet. Nur das geschulte Auge (Probe auf Kartographie+2 oder Geographie+6) kann

wiederum auf einer der Karten eine Markierung erkennen, für die es keine genaue Erklärung gibt (natürlich handelt es sich um Baldurs Unterschlupf).

Die einzigen Mitbewerber, die die Kammer in Augenschein nehmen, sind Taryon und Rashid. Beide entdecken allerdings nur das Portrait Baldurs.

Odumir gibt diese Information bei Bedarf an die Helden weiter.

## Der Gratenfelser Krämer

### *Meisterinformationen*

Sobald die Helden die Festung verlassen haben, werden sie früher oder später in die nördlichen Wälder aufbrechen.

Zu beliebiger Zeit, vor allem wenn Sie das Bedürfnis haben, ihre Spieler zu unterstützen, und diese sich ausrüsten möchten oder ratlos durch die Stadt wandern, können Sie den Krämer ins Spiel bringen.

### *Allgemeine Informationen*

Mit leisem Knarren öffnet sich die leichte Holztür und entfaltet ein Licht- und Schattenspiel im Inneren des Geschäftes. Irgendwo klingelt ein leises Glöckchen und aus einer entfernten Ecke des Raumes könnt Ihr einen Vogel antworten hören.

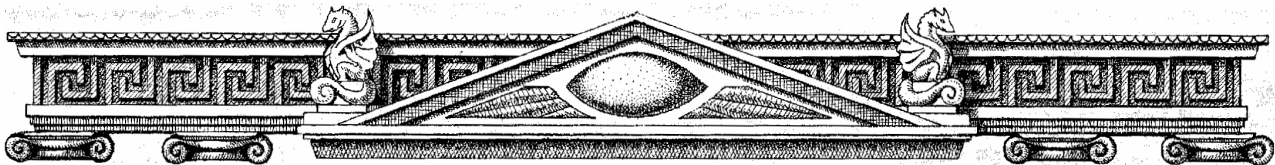
Eure Blicke fallen auf schiere Berge von bunt gemischten Waren verschiedenster Machart, welche die für sie hergerichteten Holzregale unter sich begraben.

Glaspokale, Metallschatullen, Holzpfeifen, Tonvasen, Ledergürtel, Bücher, Truhen voller Kleinartikel, vereinzelt Kleidungsstücke und vieles mehr, soweit das Auge reicht.

Hinter einem niedrigen Holztisch sitzt ein fülliger Mann, der Euch freundlich zunickt und Euch bittet näher zu treten, nachdem er sich eingehend geräuspert hat.

### *Meisterinformationen*

Der vorgelesene Text dürfte die Spieler irritieren, was aber unschädlich ist, da sich die



Helden ruhig etwas genauer hier umsehen sollten.

Der Krämer bietet alles an, was die Helden benötigen, und was man bei einem Krämer an Waren erwarten kann. Zu günstigen Preisen. Sollten Sie noch besondere Gegenstände oder Kleinodien unter Ihren Helden verteilen wollen, wäre dieser Krämer die richtige Gelegenheit.

Für das Abenteuer an sich ist wichtig, dass der Krämer eine der Karten in seinem Laden hat, auf der Baldurs Unterschlupf eingezeichnet ist.

Die Karte stammt aus Baldurs Beständen und wurde nach dessen Sturz vom Krämer ganz legal erworben. Er bietet die Karte, die im Übrigen die ganze Grafschaft Gratenfels zeigt, für 6 Dukaten an, ohne um ihren wirklichen Wert für die Helden zu wissen. Die Markierung müssen die Helden aber immer noch selbst entdecken (Probe auf Sinnesschärfe+10 oder Kartograph+2).

## Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

### *Meisterinformationen*

Dieses nahezu schon legendäre Gasthaus befindet sich an der Reichsstraße von Gratenfels nach Havena. Der Schwarze Keiler spielt in diesem Abenteuer keine besondere Rolle, könnte sich aber zu einem Nebenschauplatz entwickeln, wenn Sie als Spielleiter es so wünschen, oder die Spieler das Wirtshaus gerne besuchen möchten.

An dieser Stelle sei nur auf die Bände „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ (DSA Abenteuer Nr.1) und „Rückkehr zum Schwarzen Keiler“ (DSA Abenteuer Nr. 84) hingewiesen, in denen dieses gastliche Haus eingehend beschrieben ist. Sollten Sie über letzteren Band verfügen und das Abenteuer „Das Geheimnis des Schwarzen Keilers“ noch nicht gespielt haben, so ließen sich die Ereignisse dort ohne Probleme mit „Gnadenakt“ verbinden.



## Durch das Gratenfelser Land

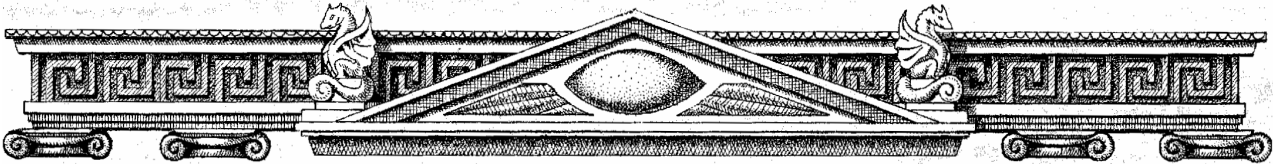
### Die nördlichen Wälder

#### *Meisterinformationen*

Die Suche nach Baldur Greifax und später nach dessen Unterschlupf führt durch die wilden und unberührten Wälder nördlich von Gratenfels. Inzwischen sollte den Spielern klar geworden sein, dass sie in dieser Region suchen sollen. Die Suche kann geraume Zeit dauern.

Es folgen nun einige Ereignisse, die Sie in beliebiger Reihenfolge ablaufen lassen können. Dies kann sich ruhig einige Spieltage hinziehen. Würzen Sie die Zeit dazwischen zusätzlich mit einigen Zufallsbegegnungen und Jagdszenen und lassen Sie Platz für Rollenspiel.

Die Spieler werden für die Suche nach Baldur ganz schnell eigene Ideen und Pläne entwickeln. Verstellen Sie den Spielern nicht den Weg durch eine zu statische Planung und greifen Sie ruhig einige dieser Ideen auf und unterfüttern Sie diese durch kleine Erfolgserlebnisse – auch wenn die Helden dadurch vielleicht eine Weile im Kreis laufen. Bringen Sie den „Irren“ ins Spiel, sobald Langeweile auf zu kommen droht. Lassen Sie den Irren auch auf den Plan treten, wenn die Helden die genannten Hinweise zu schnell und zu zielstrebig erlangen, und sich gleich auf den Weg zum Unterschlupf machen!



Bei der Bewegung der Helden durch die Region nördlich von Gratenfels sollten Sie beachten, das der Wald durchgehend als „dichter Wald“ (Geographica Aventurica Seite 123) betrachtet werden sollte und die Helden dementsprechend maximal 8 Meilen am Tage zurücklegen (bei gutem Wetter). Pfade existieren kaum.

Ansiedlungen existieren nur in einem Hügelland, das sich in einem schmalen Streifen an Gratenfels anlehnt. Sobald die Helden den Wald betreten haben, können sie ganz selten noch einige Holzfäller oder Köhler antreffen. Flecken existieren in dem Dreieck zwischen Gratenfels und den Flüssen Nabla und Ange so gut wie gar nicht.



## Der Bär

### Allgemeine Informationen

Die Bäume werfen lange Schatten auf die kleine Lichtung, auf der Ihr Euer Lager errichtet habt. In einiger Entfernung könnt Ihr ein kleines Bächlein säuseln hören, während Euch der Duft des deftigen Wildbrets in die Nasen steigt und kleine Rinnsäle in Euren Mündern entstehen lässt.

Eine Brise Salz, noch einmal den Spieß über dem knisternden Feuer gedreht und gleich könnt Ihr Euern Hunger stillen.

Soeben verstummt die Koschammer, die gerade noch die Praiosscheibe verabschiedete, und einige Vögel steigen aus den Bäumen auf. Ihr facht noch einmal die Glut an und scherzt darüber, wer das erste Stück des köstlichen Fleisches probieren soll, als plötzlich ein tiefes Grollen aus dem Wald Euren Hunger schlagartig vertreibt.

### Meisterinformationen

Gestatten Sie den Helden Proben auf Gefahreninstinkt oder Sinnesschärfe um 1 bis 4 Punkte erschwert, um entsprechend auf die Situation vorbereitet zu sein.

Das Abendmahl der Helden hat einen Borkenbär aus dem tiefen Wald angelockt. Das Tier ist hungrig und wittert eine leichte Mahlzeit. Da der Bär sich nicht in der Brunftzeit befindet, ist er nicht unbedingt auf einen Kampf aus. Die Helden können ihn füttern, um einen Kampf zu vermeiden. Die geschickteste Möglichkeit ist, sich vom Lagerfeuer zu entfernen und das Fleisch dort zu lassen, bis der Bär merkt, dass er an das Fleisch nicht herankommt, da er das Feuer als unangenehm empfindet (trotz Hunger).

Sollten die Helden das Tier jedoch direkt angehen, wird es kämpfen, bis es 15 Lebenspunkte verloren hat.

## Der Wereber

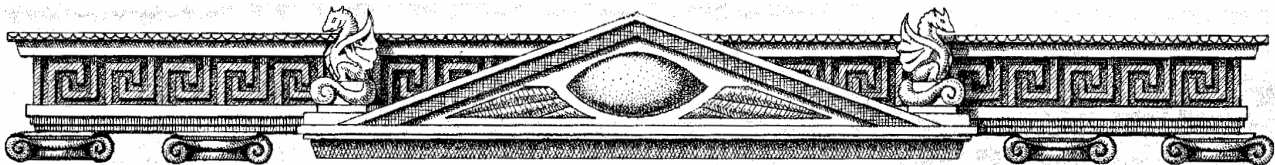
### Meisterinformationen

Die folgende Situation sollte nur einer erfahrenen Gruppe von Abenteurern zugemutet werden.

In einer Vollmondnacht ist es den Helden nicht gelungen, rechtzeitig ein Lagerplatz zu finden. Gründe dafür könnten sein, dass sie sich während der Jagd trennen mussten, dass es einfach keinen geeigneten Rastplatz gab oder dass sie von ihrem Rastplatz vertrieben wurden.

Kurz nach Sonnenuntergang trifft die Gruppe auf einen schmalen Pfad, dessen Benutzung sich in der Dunkelheit nun einmal anbietet.





Nach einer halben Sunde führt der Pfad einen seichten Hügel hoch, als die Helden in ungefähr 20 Schritt Entfernung die Gestalt eines Ebers erblicken können.

Das Tier knurrt und grunzt und greift an. Das es sich nicht um ein gewöhnliches Tier handelt, lässt sich in der Dunkelheit nur mit einer Probe auf Sinnesschärfe+10 spontan erkennen. Nach der ersten Attacke fällt der Malus weg (das einzig wirklich auffällige an dem Lykantrophen sind seine Aggressivität und seine bernsteinfarbenen Augen. Er läuft nicht aufrecht!).

Das es sich um einen von der Lykantrophie befallenen Lebewesen handelt ist wiederum nur mit einer Probe auf Heilkunde Krankheiten+10 zu vermuten.

*Werte:*

<b>Mu:</b> 15	<b>At:</b> 8	<b>Pa:</b> 2
<b>LE:</b> 25	<b>RS:</b> 3	<b>TP:</b> 1W+3
<b>GS:</b> 10	<b>AU:</b> 40	<b>MR:</b> 12
<b>MK:</b> 20		

Bemerkung: Bitte beachten Sie die besondere Regelung des Sturmangriffs durch Wildscheine und die Infektion des Tieres mit Lykantie, die bei einer Verletzung eines Helden übertragen werden kann!

Nach dem Tod verwandelt sich der Wereber in einen Menschen zurück, der auffällig große Zähne im Unterkiefer hat.

Wenn Sie möchten können Sie das Rätsel um den Wereber noch weiter ausspinnen. Ein interessanter Aspekt wäre zum Beispiel, ob das Auftreten dieser Kreatur etwas mit dem Namen des Wirtshauses „Schwarzer Keiler“ zu tun hat

## Ein Keller

### *Meisterinformationen*

Auf Grund der Flussnähe sollte diese Begegnung eingeflochten werden, kurz bevor die Helden die Ufer der Nabla, des Tommel oder sogar der Ange erreichen.

### *Allgemeine Informationen*

Plötzlich tritt der Wald zurück und Ihr könnt eine geräumige Lichtung erkennen. Überall wachsen junge Birken und Nadelholz und strecken dem wolkenlosen blauen Himmel ihr frisches Grün entgegen, während sie sich im seichten Wind wiegen.

Die Sonne kneift Euch ungewohnter Weise ein wenig in den Augen, als Ihr diesen friedlichen Platz betrachtet.

Weit und breit könnt Ihr kein Großwild ausmachen, das sich an den frischen Trieben der Bäume zu schaffen macht. Nur das Zwitschern verschiedener Vögel zeugt davon, dass hier Leben existiert.

### *Spezielle Informationen*

Die Lichtung hat einen Durchmesser von ungefähr 100 Schritt. Sie wird im Norden von einem Wasserlauf begrenzt.

Überall auf der Lichtung wachsen dichte Moosfelder.

In der Mitte des Platzes befindet sich eine unerklärliche Anhäufung von Natursteinen. Steht der Wind, ist ein muffiger Geruch zu wahr zu nehmen.

### *Meisterinformationen*

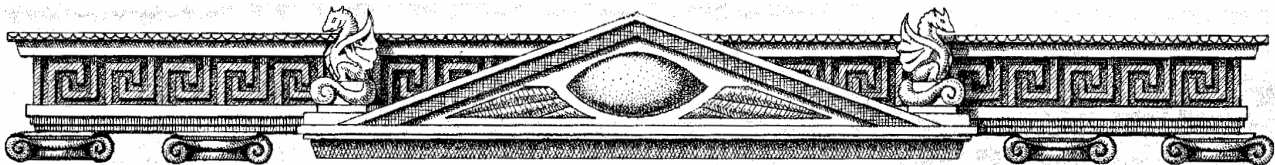
Bei dem Platz handelt es sich um eine zugewachsene Ruine. Der Keller des ehemaligen Wehrhofes hat sich über einige Jahrhunderte hinweg erhalten und im Lauf der Zeit durch die hohe Feuchtigkeit auf Grund der Flussnähe in eine wahre Schlammgrube verwandelt.

Bei einer gelungenen Probe auf Gefahreninstinkt+3 haben die Helden ein ungutes Gefühl, vor allem im Zentrum der Lichtung.

Elfen können sich im Zentrum der Lichtung auf Grund des intensiven, muffigen Geruchs gar nicht aufhalten.

- Sinnesschärfe+/-0. Auf der Lichtung findet sich eine moosbewachsene, niedrige Mauer.





- Sinnesschärfe+2. Im Zentrum der Lichtung ist der Boden aus Stein! Im Boden finden sich kleine Löcher.
- Baumeister+4. Der Boden ist einsturzgefährdet!

Sobald die Helden sich im Zentrum der Lichtung, also im Bereich des ehemaligen Wehrhofes befinden, besteht die Möglichkeit, das sie durch den Boden brechen.

Die Wahrscheinlichkeit dafür hängt vom Gesamtgewicht der Helden ab (Körpergewicht plus Gewicht der Ausrüstung): Mit jedem Stein über 65 Stein steigt die Chance um 5%.

Lassen Sie den Boden nicht sofort nachgeben, sondern lassen Sie die Spieler erst einen Moment rätseln. Gestalten Sie das Ganze ein wenig dramatisch: Bricht der erste Held durch und möchten ihm die anderen zur Hilfe eilen, dann gibt auch unter dem Zweiten der Boden nach und so weiter.

Der überraschende Sturz fügt den Helden 1W3+RS Schadenspunkte zu, es sei denn, ihnen gelingt eine Probe auf Körperbeherrschung (der Sturz wird durch den aufgeweichten Kellerboden ganz gut abgefedert).

Im Keller umfängt die Helden ein betäubender Gestank, der sie nur schwer atmen lässt. Es fällt nur wenig Licht in den Keller.

Eine gelungene Probe auf Gefahreninstinkt-2 lässt jeden gestürzten Helden sofort erahnen, dass hier etwas nicht stimmt. Mit einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe+4 (ohne Malus bei ausreichender Lichtquelle) lassen sich überall Knochen und Essensreste ausmachen.

Sobald der erste Schreck der Spieler abgeklungen ist, lassen sie einen gestürzten Helden Bekanntschaft mit dem Bewohner des Kellers machen: Einem Grubenwurm!

*Werte:*

**Mu:**15

**At\*:**10 (Gebiss) **Pa:** 6  
8 (Schwanz)

**TP:** 1W+4 (Gebiß)  
1W+2 (Schwanz)

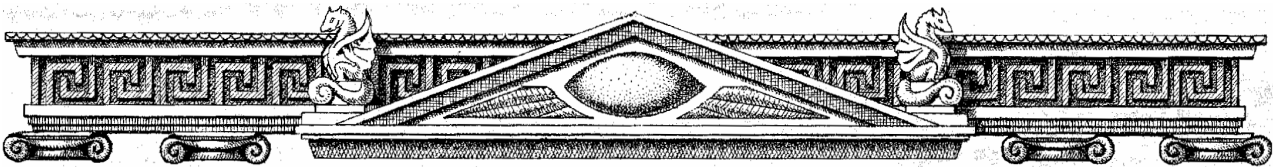
**LE:**40 **RS:**4 **GS:** 3 **AU:**75 **MR:**3 **MK:**32

\*Der Grubenwurm hat zwei Angriffe pro Kampfrunde. Einen mit dem Gebiss und einen mit dem Schwanz.

Der Wurm erreicht durch einen Durchgang von der Flußau den Keller. Bei seiner geringen Geschwindigkeit macht seine Flucht eh keinen Sinn, jedoch könnte ein Held auf der Flucht diesen Durchgang finden und mit etwas Gunst des Spielleiters auch nutzen.

Überwinden die Helden den Grubenwurm, so ist es ihnen natürlich ungenommen, trotz des bestialischen Gestanks den Keller zu untersuchen. Es finden sich eigentlich nur vermoderte und verrottete Gegenstände. Sollten Sie Ihre Spieler belohnen wollen, können Sie einen seltenen Metallgegenstand oder magischen Tand im Keller verstecken. Sollten Sie generell ein Freund von Ruinen und verlassenem Gemäuern sein, so könnte dieses Keller gut zu einem größeren System aus Räumen und Gängen ausgebaut werden.





## Der Irre

### Allgemeine Informationen

Und wieder endet ein anstrengender Tag in den tiefen Wäldern. Ihr habt einen angenehmen Rastplatz gefunden und Eure Decken und Schlafsäcke zwischen Baumwurzeln ausgebreitet. Zwischen Euch knistert ein wärmendes Feuer und Ihr betrachtet die letzten roten Strahlen der untergehenden Praiosscheibe, als ein einzelner Mann mit wilden Haaren und in Felle gekleidet auf Euren Rastplatz tritt und auf Euch zukommt.

Als er Euer Lager erreicht starrt er Euch aus weit aufgerissenen Augen an und brüllt los:

„Kniert nieder, Ihr Narren! Erkennt Ihr nicht den Grafen von Gratenfels! Grotho, Garax, Grotho Greifax, Graf von Gratenfels! Sprecht mir nach, elendes Gesindel! Nun, Ihr werdet schon sehen, was Euer Widerstand Euch einbringt. Wache, Hauptmann! Packt die Verräter!“

### Spezielle Informationen

Der Mann ist ungefähr einen Schritt und vier Spann groß. Ein wilder Bart wächst in seinem Gesicht und lange, verfilzte Loden bedecken seine Schultern. Er ist in einige Lumpen und ein dunkles Fell gekleidet und unbewaffnet. Sein Atem riecht unangenehm.

### Meisterinformationen

Der Irre hat die Helden gefunden. Um es gleich vorweg zu nehmen: Bei diesem falschen Grafen handelt es sich um einen Gaukler, der vom echten Baldur Greifax mit blankem Gold dafür bezahlt wird, die Legende vom Irren aufrecht zu erhalten.

Der Gaukler spielt seine Rolle gut. Im Folgenden werden einige Anhaltspunkte aufgelistet, die es ermöglichen, seine Maskerade zu durchschauen. Lassen Sie die Proben aber erst zu, wenn die Helden bereits nachfragen oder misstrauisch werden.

- Sinnesschärfe+4. Der Mann sieht zwar wild aus, ist aber gut genährt!

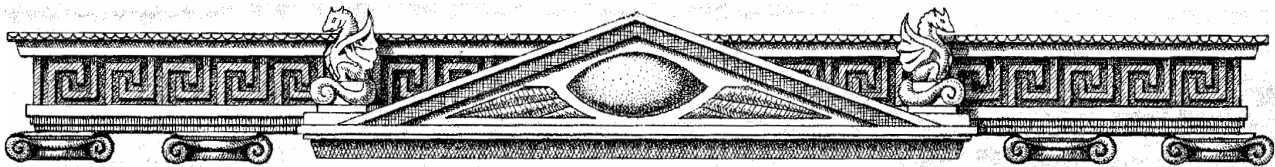
- Sinnesschärfe+4 und gelungene KI-Probe. Baldur Greifax ist 52 Jahre alt, das Haar dieses Mannes ist von kräftigem Schwarz und frei von feinen grauen Härchen oder gar grauen Haarbüscheln.
- Sinnesschärfe+5. Dieser Mann hat kaum Ähnlichkeit mit dem Baldur Greifax vom Portrait (Natürlich nur, wenn das Portrait eingesehen wurde).
- Menschenkenntnis+14. Dieser Mann schauspielert.
- Heilkunde, Seele+8. Der Mann ist Kern gesund (diese Probe sollte nur ab einem TWA von 4 oder höher zugelassen werden).

Sollten die Helden im Laufe des Abenteuers tatsächlich Wengenholm erreichen, so ist der Irre dort recht bekannt, da er sein Geld in dem Ort durchbringt.

Um sich vor wilden Tieren zu schützen führt der Gaukler einen schweren Dolch unter seiner Kleidung bei sich. Er meidet außerdem den tiefen Wald und hält sich hauptsächlich an der Reichsstraße und an Flussläufen auf, um Leute zu finden, denen er etwas vorspielen kann. Treffen Ihre Helden den Gaukler im tiefen Wald, ist er vielleicht gerade auf dem Weg zu Baldur Greifax Unterschlupf.

Sollten die Helden ihn durchsuchen, so können sie entdecken (Sinnesschärfe-2), das in das Fell Taschen eingenäht sind, in denen er unter anderem auch 8 Dukaten und 24 Silbertaler mitführt.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie die Helden mit dem falschen Grafen verfahren, bevor und nachdem Sie sein Schauspiel durchschaut haben. In letzter Konsequenz könnten die Spieler versuchen, den falschen Grafen nach Gratenfels zu schaffen (halten Sie sie nicht davon ab; Den Gaukler zu überwältigen sollte nicht allzu schwierig sein, er ist eher ein durchschnittlicher Kämpfer). Auf dem Weg nach Gratenfels (mit dem Irren im Schlepptau) können Sie die Helden gut mit Sandor und seinen Söldnern konfrontieren,



die aus einem Hinterhalt heraus versuchen, den Helden die Beute streitig zu machen. Spätestens aber auf Burg Gratenfels wird nach kurzem rätseln das Geheimnis gelüftet. Der Irre wird jedoch den Helden noch für eine kurze Befragung überlassen, bis er im Kerker von Gratenfels landet und dort Bekanntschaft mit Stadtmeister Odumirs Verhörmethoden macht. Da der Gaukler die Lage von Baldurs Unterschlupf so ungefähr kennt („Südufer des Tommel – ein verfluchter Ort!“), wird er diese auch nach 1W6 Tagen preisgeben.

## Ein Hinterhalt

### *Meisterinformationen*

Die Söldner um Sandor gelten zwar offiziell als Mitbewerber auf der Suche nach Baldur Greifax, legen aber eine etwas andere Motivation an den Tag (siehe „Anhang“). Auch ihre Vorgehensweise unterscheidet sich deutlich von der eigentlich Angedachten, beziehungsweise von der ihrer Mitbewerber. Nach der Ansprache des Stadtmeisters mieten sich die Söldner im Gasthof zum „Wilden Einhorn“ in Gratenfels ein. Von hier aus überwachen sie täglich die drei Stadttore (jeweils einer aus der Gruppe, Sandor als Anführer nicht), zusätzlich haben Sandor und Gerick ein kleines Netz von Informanten gespannt, die die Gasthöfe entlang der Reichsstraße beobachten (es handelt sich jeweils um Angestellte der Gasthöfe, die aber für die in Aussicht gestellten 10 Dukaten durchaus mal ihre Pflichten im Gasthof vernachlässigen), unter anderem auch den „Efferdbrunnen“ und „Zum Schwarzen Keiler“.

Sollten nun die Helden mit dem falschen oder auch dem echten Grafen im Schlepptau an einem dieser überwachten Punkte auftauchen, ohne ihre Identität wirksam verschleiern zu können, wird Sandor durch seine Informanten davon in Kenntnis gesetzt. Er wird dann seine Mannen sammeln und den Helden einen Hinterhalt legen, vorzugsweise außerhalb der Stadt, um Konflikten mit der Stadtgarde aus

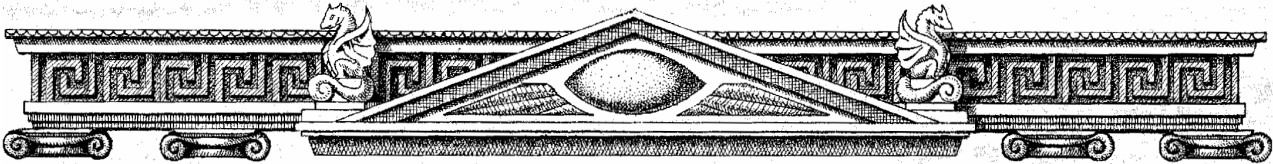
dem Weg zu gehen. Sollte sich aber ein Kampf in Gratenfels nicht vermeiden lassen, wird er auch dieses Risiko in Kauf nehmen, immerhin steht für die Söldner eine Menge auf dem Spiel.

Bei der Natur des Hinterhalts können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen, ich würde vorschlagen, Alena mit einer vorgetäuschten Verletzung auf der Straße zu platzieren, und die anderen Söldner aus den Wäldern angreifen zu lassen, sobald sich die Helden um die vermeintlich Verletzte kümmern.

Sollte der Kampf tatsächlich in Gratenfels stattfinden, so bevorzugen die Söldner natürlich die Nachtstunden.

Im Folgenden werden noch kurz die kämpferischen Fähigkeiten der Söldner beleuchtet:

- Sandor: Er ist der Anführer der Bande und hält sich bei einem Kampf diskret zurück, es sei denn, er entdeckt eine Möglichkeit, durch schnelles Eingreifen einen entscheidenden Vorteil für seine Ziele zu erlangen. Sandor kämpft mit einem Kusliker Säbel und ist in eine Lederrüstung gekleidet.
- Torben ist ein Thorwaler. Der stämmige Nordmann kämpft mit einer Barbaren-Streitaxt und ist wie viele seiner Landsleute ein furchterregender Gegner, der weder Schmerz noch Tod fürchtet (Torbens Schwachstelle ist sein Aberglaube, vielleicht können die Helden das ausnutzen).
- Gerick ist der Älteste der Söldner, seine Stärke ist eher sein Geist denn sein Schwertarm, auch wenn das bei einem Söldner verwundern mag. Gerick diente schon in Baldurs Söldnerheer und kennt daher Land und Leute. Trotz seines Alters (42 Jahre) ist Gericks Mut ungebrochen. Er kämpft mit einem Säbel und sein Kampfstil zeichnet sich vor allem durch Verschlagenheit aus.
- Raul ist der Jüngste der Söldner, er zählt gerade einmal 19 Götterläufe. Im Kampf verhält er sich entsprechend unerfahren und nicht so abgebrüht wie seine



Gefährten. Er führt einen Ahlspieß (wie Speer) und schützt sich mit einem Gambeson.

- Darion ist der Fernkämpfer der Söldner. Der Bogenschütze meidet den Zweikampf und ist ein durchschnittlicher Schütze mit seinem Langbogen.
- Alena schließlich ist eine erfahrene Kämpferin. Sie weiß mit vielen verschiedenen Waffen um zu gehen und agiert ausgesprochen kaltblütig. In der vorgeschlagenen Variante wird sie einen Dolch bereithalten, den sie dem ersten Helden in den Körper stößt. Danach versucht sie, dem gleichen Helden die Waffe zu entreißen. Alena trägt ein gut erhaltenes Kettengeflecht am Oberkörper, um sich zu schützen (RS 2).

## Baldur Greifax Unterschlupf

### Der Pfad zur Kapelle

#### *Meisterinformationen*

Unabhängig davon, welche Karte die Helden auch benutzen, auf jeder dieser Karten ist ein Weg eingezeichnet, der ungefähr zehn Meilen westlich von Gratenfels von der Reichsstraße nach Norden führt. An dieser „Kreuzung“ liegt der Gasthof „Efferdbrunnen“ und ein alter, nicht mehr zu entziffernder Wegweiser weist den Weg entlang.

Der schon beinahe zugewachsene Pfad führt auf einer Strecke von circa 30 Meilen nordwärts über Hügel und später durch Wald und erreicht dann die in einem felsigen Tal liegende Quelle des Tommel.

Zu Ehren Efferds wurde vor Jahrhunderten eine kleine Kapelle an der Quelle errichtet, die einen springenden Delphin zeigt, der von tanzenden Meerjungfern und Wassergeistern umringt wird. Die Kapelle macht einen gut erhaltenen Eindruck. Sie spielt weiter keine Rolle in diesem Abenteuer, außer das sich auf ihrem Zugangspfad gut „der Keller“ einflechten lässt, wenn die Helden den Abzweig zum Turm verpassen (siehe unten).

### Der Weg zum Turm

#### *Meisterinformationen*

Von dem alten Pfad zur Kapelle geht ein fast ebenso alter aber noch seltener benutzter Weg nach Nordwesten ab, kurz nachdem der Wald beginnt. Dieser Weg ist nur von Charakteren auszumachen, denen eine Probe auf Sinnesschärfe+4 oder auf Fährtenuche+1 gelingt.

Der Weg führt durch einen dichten Wald und lässt nur Platz für eine Person. Lassen Sie die Spieler eine Reihenfolge festlegen, wenn dies noch nicht geschehen ist. Nach circa einer Wegstunde ist die Zeit für die folgende Szene gekommen.

Um die Dramatik der Geschehnisse ein bisschen an zu kurbeln, lassen Sie das gute Sommerwetter enden derweil die Helden den weg zum Turm einschlagen. Der Himmel bewölkt sich allmählich und ein kühler Wind setzt ein.

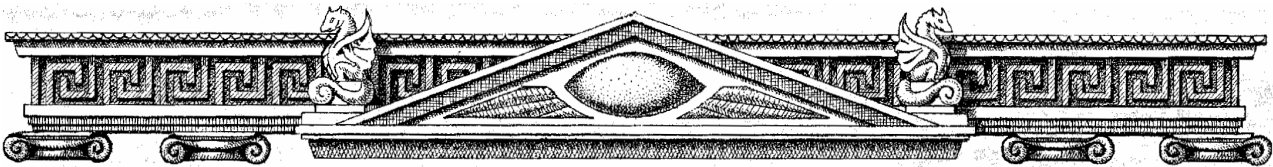
### Das Mörderloch

#### *Allgemeine Informationen*

Nachdem der Weg um einen großen, grauen Felsen biegt und ohne das der tiefe, stumme Wald sich merklich verändert, reist vor Euch der Boden plötzlich auf und macht gähnender Leere Platz. Ihr blickt in ein Erdloch von ungefähr zwei Schritt Tiefe. Es ist mit angespitzten Pfählen von bestimmt einem Schritt Länge gefüllt, die Euch ihre Enden hämisch entgegen strecken. In der Mitte des Loches könnt Ihr den Leib eines Zwergen entdecken, aus dessen Rücken zwei der spitzen Pfähle hinausragen. Sie sind blutverschmiert.

#### *Spezielle Informationen*

Es handelt sich um den Hügelzwerg Mälin, den die Helden bereits auf Burg Gratenfels gesehen haben. Die Leiche trägt Spuren von Tierfraß (Krähen) und riecht unangenehm.



### *Meisterinformationen*

Der Hügelszwerg Mälin hat hier seinen Tot gefunden. Er gehörte zu den Mitbewerbern auf der Suche nach dem Graf. Wie er auf die Spur des Unterschlupfes kam, bleibt vorerst ein Rätsel.

Mit einigem Aufwand ist es durchaus möglich, die Leiche zu bergen. Jedoch muss allen Helden, die sich mit der Leiche beschäftigen wollen, eine Totenangstprobe-2 gelingen, ansonsten wenden sie sich angewidert ab.

Wird Mälins Leiche gefleddert, finden die Helden bei ihm unter anderem seine Windhagener Armbrust plus 16 Bolzen (die Waffe wurde beim Sturz beschädigt und muss repariert werden), diverse Ausrüstung, ein einfaches Beil und eine Karte von der Art, wie sie beim Krämer erstanden werden kann. Ist die Leiche geborgen und wird nicht begraben, so ziehen Sie den Helden 20 Abenteurpunkte am Ende des Abenteuers ab. Mit jeder Stunde, die die Leiche im Wald liegt besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, das ein Vielfraß oder ein Rudel Wölfe sich dafür interessieren!

Das Mörderloch wurde von Baldur und dessen Gehilfen ausgehoben. Kundige Fallensteller (ab TAW 4) müssen zugeben, das hier einiger Sachverstand am Werk war.

Auch der restliche Weg bis zum Turm wurde von Bladur Greifax und Ambrosch mit Fallen versehen: Zwei Bärenfallen (2W+2 Trefferpunkte), eine Fußschlinge (1W6+2 Schadenspunkte) sowie eine weitere Fallgrube (1W6 Schadenspunkte) zieren den Pfad bis zum Turm.

Alle Fallen sind mit Laub und Geäst bedeckt und nur mit Sinnesschärfe+3 Proben zu entdecken. Die Probe darf jeweils nur der Held würfeln, der die Gruppe anführt. Außerdem sollten Sie als Spielleiter die Probe nur zulassen, wenn der entsprechende Spieler zum Ausdruck bringt, dass sein Held nach Fallen Ausschau hält.

Natürlich ist dann auch der erste Held derjenige, der in die Falle tappt!

## Der Turm

### *Allgemeine Informationen*

Schon seit einiger Zeit wird die Stille des grünen Meeres um Euch herum vom seichten Plätschern eines Gewässers durchbrochen. Der Wald wird langsam lichter, während Ihr misstrauisch dem schmalen Pfad folgt und hinter jeder Wurzel oder jedem herabgefallenen Ast eine neue Schurkerei vermutet.

Als das Rauschen noch einmal anschwillt tritt der Wald plötzlich zurück und gibt den Blick auf ein flaches, steiniges Gewässer frei. Direkt vor Euch umspült es eine sandige Insel, von der auf Anhieb nicht zu erkennen ist, ob sie künstlich angehäuft wurde, oder natürlich entstand. Darauf ragt ein viereckiger, fensterloser Turm aus dunkelgrauem Naturstein gute 10 Schritt in die Höhe. Zu Eurem Bedauern müsst Ihr feststellen, das die Praiosscheibe nun endgültig von schwarzen, schweren Regenwolken verdeckt wird und bereits ein seichter Regen eingesetzt hat. Es donnert in weiter Ferne.

### *Spezielle Informationen*

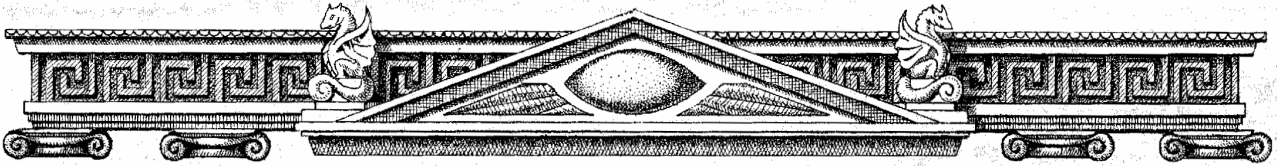
Die Sandinsel kann über einige Steine erreicht werden, die im Wasser liegen. Auf der Südseite des Turms befindet sich eine eisenbeschlagene Holztür.

Über der Holztür befindet sich in neun Schritt Höhe ein einzelnes Bleiglasfenster. Das Motiv ist ein schwarzer Kreis, der von verschiedenen Splintern in sämtlichen Farben umgeben ist.

### *Meisterinformationen*

Die Helden haben Baldur Greifax Unterschlupf entdeckt, auch wenn sie es vielleicht nur ahnen.

Der Turm wurde vor einigen Hundert Jahren von einem wenig bedeutenden



Dämonenbeschwörer hier im Flusslauf des Tommel erbaut. Der Beschwörer vollführte diverse Experimente, bis er von einem Dämon getötet wurde. Zur Zeit von Baldurs Regentschaft als Graf von Gratenfels entdeckte ein Jäger den Turm und berichtete dies dem Grafen. Baldur ließ den Mann töten und den Turm zu einem Unterschlupf ausbauen, in dem er Zuflucht suchen konnte, wenn seine Feinde ihn überrumpeln sollten. Im Übrigen mussten alle Untergebenen sterben, die an dem Umbau des Turms beteiligt waren, einige sofort, und andere in Baldurs Silbermine.

## Das Erdgeschoss

### *Meisterinformationen*

Schon die Erkundung des Erdgeschosses des Turmes beginnt für die Helden mit einem Paukenschlag: Die eisenbeschlagene Holztür ist verschlossen und kann mit einer Probe auf Schlösser Knacken+5 oder einer gelungenen Körperkraftprobe+4 überwunden werden. Allerdings hat sich Baldurs Gehilfe hier bei der Konstruktion einer Falle besondere Mühe gegeben: In der Mitte des Raumes ruht eine leichte Armbrust, die über einen Seilzug von demjenigen ausgelöst wird, der die Tür öffnet. Diese Person wird dann auch von einem Bolzen getroffen (2W+2), der zu allem Unglück auch noch vergiftet ist!

Bei dem Gift handelt es sich um einen besonders haltbaren Drachenspeichel der Qualität C (4W6 Schadenspunkte innerhalb einer Stunde).

Ein zweiter Seilzug, der mit der Tür verbunden ist, läutet eine Glocke im zweiten Untergeschoss des Turms, und setzt Baldur und seinen Gehilfen in Kenntnis, dass jemand in das Gebäude eingedrungen ist.

Die Glocke kann Helden mit einer gelungenen Sinnesschärfe+12 Probe wahrgenommen werden, der Seilzug mit einer Probe auf Zwergennase+4.

### *Allgemeine Informationen*

Ihr betretet einen viereckigen Raum von 7 mal 7 Schritt Größe durch die Eingangstür im Süden. Der Raum ist spärlich mit einem eingefallenen Schrank und einem runden Tisch möbliert. In der nordwestlichen Ecke führt eine Treppe nach oben. Unter der Treppe befindet sich ein Holzverschlag.

### *Meisterinformation*

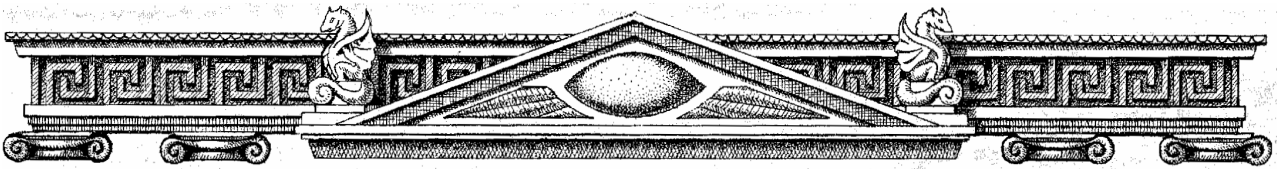
Der Raum birgt keine weiteren Gefahren für die Helden, allerdings auch nichts, was ihnen weiter hilft.

Der Bereich unter der Treppe ist mit Holzbohlen verkleidet und so zu einer „Vorratskammer“ vom restlichen Raum getrennt. In dieser Kammer, die über eine niedrige Holztür erreicht werden kann, lagern mottenzerfressene Decken und alte Kleidung. Diese verdecken eine Falltür, die nach unten führt. Die Falltür kann nur entdeckt werden, wenn Decken und Kleidung zur Seite geräumt werden.

## Die oberen Stockwerke

### *Meisterinformationen*

Die Abmessungen der Räume verändern sich natürlich nicht. Über dem Erdgeschoss befinden sich noch drei weitere Stockwerke. In den beiden mittleren Ebenen stoßen die Helden kaum auf nennenswerten Widerstand. Machen Sie deutlich, dass es sich bei dem Turm um die ehemalige Heimstätte eines Zauberers handelte, verstecken Sie vielleicht ein Buch (das Baldurs Schergen übersehen haben) unter einem Stapel Schutt oder die Überreste alchemistischer Gerätschaften. Sind Ihre Helden arg angeschlagen, lässt sich auch gut ein starker Heiltrank einflechten, der auf wundersame Art und Weise noch haltbar ist. Den einzigen Hinweis auf Leben gibt die Küche, in der die Helden sauberes Geschirr und Vorräte für mehrere Monate finden, wenn sie danach suchen (die Küche befindet sich im dritten Stock).



## Die alte Zauberwerkstatt

### Allgemeine Informationen

Ihr erreicht den letzten Raum über eine knarrende Holzterrasse. Durch das Bleiglasfenster fällt spärliches Licht in Euch unbekannten Farben in den Raum und taucht ihn in ein gespenstisches Spiel aus Licht und Schatten. Auf den Steinen in der Mitte des Raumes könnt Ihr ein ausgebleichenes, dunkles Heptagramm erkennen. Überall auf dem Boden finden sich Spuren von Wachs. An der östlichen und der westlichen Wand befinden sich große Tische mit Pergamenten und Folianten darauf, von denen einige zu Boden gefallen sind. Über den Tischen hängen Zeichnungen von Menschen und seltsamen Tieren, die Wände daneben sind teilweise mit Kreide bemalt worden. Von draußen prasselt der Regen gleichmäßig gegen das Bleiglas.

### Meisterinformationen

Die alte Zauberwerkstatt birgt die größte Gefahr für die Helden, zumindest wenn sie sich hier umsehen sollten.

Während die Zeichnungen an den Wänden höchstens dazu geeignet sind, hasenherzige Helden zu erschrecken und die Folianten lediglich die Neugier von Magiern wecken, ist das Bleiglasfenster ein handfester magischer Gegenstand.

## Das Fenster

### Spezielle Informationen

Das Fenster hat einen Durchmesser von ungefähr einem Schritt. In der Mitte befindet sich ein schwarzer Kreis von einem Spann Durchmesser. Der Kreis ist umgeben von sieben Dreiecken in Purpur, Gelb und Weiß. Das restliche Glas scheint aus zahllosen, bunten Splittern zu bestehen.

### Meisterinformationen

Schaut ein nicht magisch begabter Mensch oder Zwerg durch das Fenster, so erblickt er

die friedlich daliegenden Wälder nördlich der Reichsstraße nach Gratenfels.

Blickt ein magisch begabtes Wesen durch das Fenster, so hat es freien Blick auf die ganze Hässlichkeit der Siebten Sphäre und all ihre furchterregenden Bewohner.

Um diesem Anblick stand zu halten, muss dem entsprechenden Lebewesen eine Mutprobe gelingen. Es wendet seinen Blick ansonsten sofort ab (was im Grunde auch gesünder für alle Anwesenden ist).

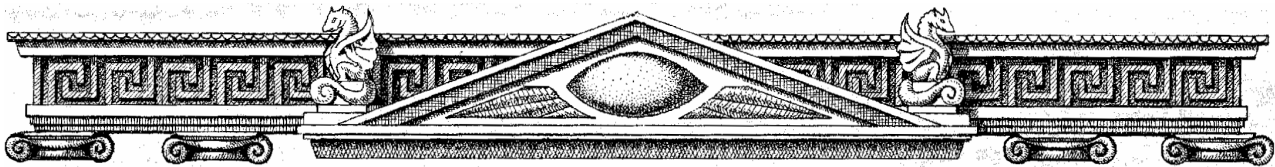
Betrachtet ein magisch begabtes Wesen die Vorgänge in dieser Sphäre länger, so besteht pro Spielrunde eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass einer der Gehörnten Schrecken dies bemerkt, denn das Fenster funktioniert in beide Richtungen, wenn es erstmal aktiviert ist!

Der Dämon wird in aller Regel recht unausgeglichen auf die Beobachtung seines „Tagesablaufs“ reagieren, und sich auf das Fenster zu bewegen. Wendet der Betrachter nun den Blick ab, stellt das Fenster den Dienst ein, sobald dem Betrachter eine Probe auf seine Magieresistenz gelingt. Beobachtet der Betrachter den Dämon weiter oder misslingt die Probe, so können alle Anwesenden mit ansehen, wie der Dämon nach der üblichen Zeit im Raum erscheint (im Zentrum des Heptagramms). Daraufhin können alle Magiebegabten noch versuchen, ihn zu binden. Ansonsten wird der Dämon den Betrachter mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln angreifen und sich danach wieder in seine Sphäre zurückziehen (Sollte es wirklich zu diesem Ereignis kommen, wählen Sie am Besten einen Dämon, dem Ihre Abenteurergruppe stand halten kann – es *muss* also kein Gehörnter Dämon durch das Fenster kommen).

Zur Natur des „Limbusfensters“:

Das Bleiglasfenster ist ein magisches Artefakt aus der Gruppe der *permanenten* Spruchspeicher (*Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* Seite 7). In das Glas sind ein OCULUS ASTRALIS und ein HEPTAGRAMM UND KRÖTENEI gebunden, als Auslöser zählt der Blick eines





magisch begabten Lebewesens aus der dritten Sphäre bzw. die Dämonenpräsenz auf der „anderen“ Seite. Außerdem ist das Fenster „unzerbrechlich“ und nicht besessen.

Das Fenster wurde seinerzeit vom Erbauer des Turmes mit der Hilfe eines befreundeten Artefaktmagiers und eines Sphärologen erschaffen. Es kann nur mit einem sehr mächtigen DESTRUCTIBO vernichtet werden. Die Helden könnten zwar versuchen, das Fenster zu zerstören, doch die Zerstörung dieses mächtigen Artefakts dürfte so um die 350 Astralpunkte kosten.

Lassen sich die Spieler sehr für die Zerstörung des Artefakts begeistern, so könnte dies möglicherweise der Inhalt eines neuen Abenteuers sein.

Baldur ließ zur Zeit seiner Regentschaft die Natur des Artefakts durch seinen Hofmagier ermitteln. Jetzt betrachtet er das Fenster als die beinahe beste Falle, die man sich denken kann.

## Der Turmkeller

### *Meisterinformationen*

Baldur und sein Angroschim-Gehilfe halten sich im Keller des Turmes versteckt. Ertönt das Glöckchen (siehe oben), so sind sie über die Ankunft der Helden informiert.

Es existieren zwei Kellergeschosse unter dem Turm, mit den gleichen Ausmaßen, die auch die anderen Räume hatten. Vom zweiten Untergeschoss führt ein Fluchtgang gerade nach Norden und endet nach circa 50 Schritt in einem Ausstieg.

Es gibt viele Möglichkeiten, wie Baldur und Ambrosch auf das Eindringen der Helden reagieren, hier folgt zunächst eine standardisierte Vorgehensweise, die aber nur zum Tragen kommt, wenn sich Ihre Spieler dementsprechend verhalten:

Zuerst wird der Zwerg die Steigleiter, die vom Erdgeschoss hinabführt, mit Goldleim beschmieren (Schaden 2W6-3 für 2W

Stunden), danach löscht er das Licht und lässt zwei Bluthunde aus dem Zwinger. Dann zieht er sich mit Baldur ins zweite Untergeschoss zurück.

Sollten die Helden dieses Untergeschoss erreichen, liefern die Beiden ihnen einen Kampf bis sie zu unterliegen drohen, und Ambrosch versucht dann, Baldur Greifax die Flucht zu ermöglichen. Baldurs Schwert ist bei diesem Kampf mit einem Halbgift der Qualität C bestrichen, das den ersten Held schädigt, den Baldur verletzt. Baldur trägt außerdem ständig ein Antidot (Qualität D) mit sich herum, das er sofort einnimmt, wenn er den Eindruck gewinnt, das er vergiftet worden sein könnte (z.B. mit Schlafgift!).

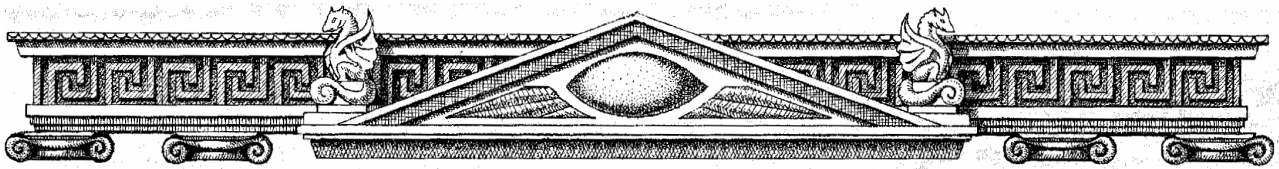
Das erste Untergeschoss nutzt Baldur als alchemistische Werkstatt, so das ein Kampf im Dunkeln gegen die zwei Bluthunde auch noch zu anderen, bösartigen Verletzungen führen kann (jeglicher Patzer führt zu 1W3 weiteren Schadenspunkten durch Schnittverletzungen, allerdings auch für die Hunde!).

Das zweite Untergeschoss ist quasi die Heimstätte von Baldur (Ambrosch musste wegen seiner Zwergenglocke im Labor schlafen). Über die Jahre hat der ehemalige Graf hier eine beachtliche Anzahl von Habseligkeiten angehäuft, zu denen Kleidung und Waffen, aber auch Bücher und Möbel gehören. Finanziert wird Baldurs Unterschlupf von einem Vorrat an Gold und Edelsteinen, den er bereits während seiner Regentschaft hier anlegte. Da er die Edelsteine vor Ambrosch verbergen musste, hat er eine Hälfte im Fluchtgang vergraben und trägt die andere Hälfte in einem Beutel um den Hals.

Stellen die Helden den ehemaligen Grafen, so fällt ihnen der Beutel, und damit Edelsteine im Wert von rund 200 Dukaten, ziemlich sicher in die Hände.

Der vergrabene Anteil konnte nicht einmal von Ambrosch gefunden werden, und sollte somit auch nur von einem zwergischen





Helden mit besonders(!) gutem „Näschen“ gefunden werden können.

Weitere 65 Dukaten liegen „offen“ in einem Schreibtisch im zweiten Untergeschoss.

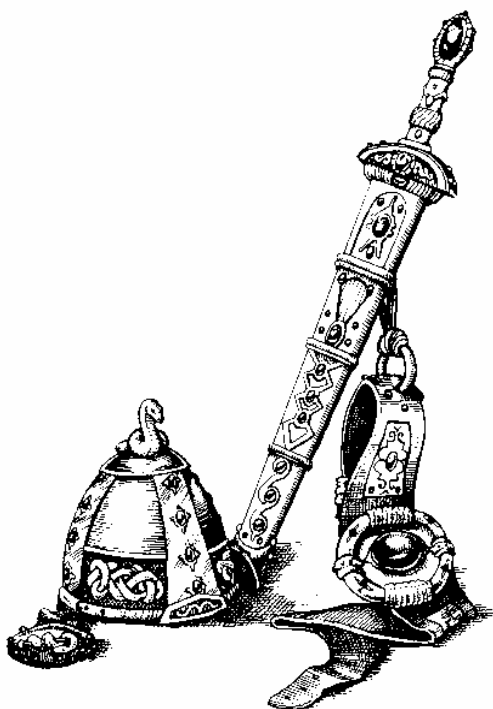
## Der Lohn der Mühlen

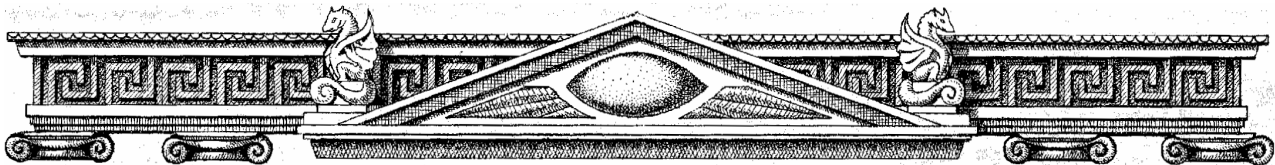
Überwältigen die Helden Baldur Greifax und schaffen ihn nach Gratenfels, so erwartet sie dort die versprochene Belohnung. Stadtmeister Odumir bietet ihnen darüber hinaus an, für einige Tage auf Burg Gratenfels als Gäste zu verweilen, und sich von den Strapazen zu erholen.

In dieser Zeit können die Helden auch beobachten, wie der ehemalige Graf an die Noioniten übergeben wird.

Odumir interessiert sich darüber hinaus sehr für eine Schilderung der Ereignisse.

Für die gesammelten Erfahrungen dürfen sich die Helden 160 Abenteuerpunkte gutschreiben, modifiziert mit etwaigen Boni oder Mali aus dem Abenteuer (z.B. Mälins Leiche) oder aus Kämpfen.





## Anhang

### Dramatis Personae

BALDUR GREIFAX, EHEMALS GRAF VON GRATENFELS

(siehe auch „Des Grafen Schicksal“)

Baldur spielt wohl unzweifelhaft die Hauptrolle in diesem Abenteuer. Der ehemalige Graf floh nach seiner Vertreibung vom Thron von Gratenfels in seinen Unterschlupf.

Die ersten Jahre bewegte sich Baldur so gut wie gar nicht aus dem Turm, aus Angst, man würde nach ihm suchen. Besorgungen ließ er von Ambrosch erledigen, welcher ihn dann automatisch auch mit spärlichen Neuigkeiten versorgte.

Später unternahm Baldur incognito Ausflüge nach Honingen oder auch mal nach Angbar, oftmals im Schutz der Dunkelheit und immer unter größter Vorsicht.

Da Baldur ansonsten über viel Zeit verfügte, führte er seine alchemistischen Studien weiter und brachte es vor allem bei der Herstellung von Antidoten zu einer gewissen Perfektion, und auch die Giftmischerei ging ihm nach einiger Zeit gut von der Hand.

Baldurs größtes Problem ist sein Geisteszustand: Er ist vollständig paranoid, also unfähig irgendeiner Person zu vertrauen. Außerdem fühlt er sich permanent verfolgt. Er würde niemals auf die Idee kommen, sich selber als krank zu betrachten und sich freiwillig helfen zu lassen.

Stellen Sie Baldur Greifax als verschlagenen, hinterlistigen gefallenen Adligen dar, der von jedem Menschen (oder auch Zwerg) das Schlimmste erwartet, ohne diesen Gedanken jemals Preis zu geben.

Baldur ist ein durchschnittlicher Kämpfer mit dem Schwert, sein körperlicher Zustand ist gut, wenn auch deutlich von Alter und Stress gezeichnet.

AMBROSCH, SOHN DES NASULF

Ambrosch ist ein Brillantzwerg aus den Beilunker Bergen. Sein deutlichster Charakterzug ist seine ausgeprägte Goldgier, so dass die Bezeichnung „Marderzwerg“ für ihn wie gemacht zu sein scheint.

Ambrosch verließ sein Volk, nachdem er einen anderen Brillantzwerg bei dem Streit um etwas Golderz erschlagen hatte und trat wenige Jahre darauf in den Dienst der Grafschaft, wo er sich als Minenexperte verdingte.

Die Verwaltung des Unterschlupfes fiel ihm zu, weil Baldur den Zwerg auf Grund seiner Goldgier für sehr berechenbar hielt – eine Einschätzung, die durchaus zutrifft.

Die Goldgier des Zwerges könnte durch geschickte Helden auch ausgenutzt werden, da Ambrosch für den „meist bietenden“ arbeitet.

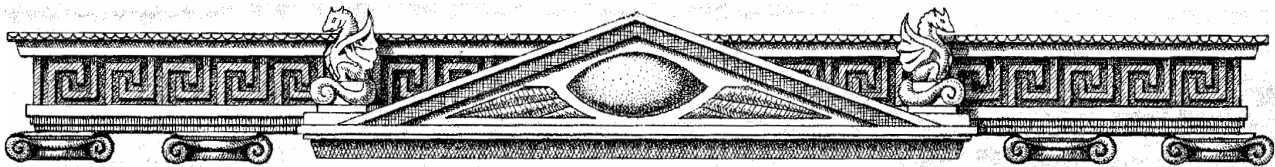
Der Brillantzwerg ist ein durchschnittlicher Kämpfer mit seinem Zwergenschlegel oder anderen stumpfen Waffen. Er ist permanent in ein gewöhnliches Kettenhemd gekleidet, seine körperliche Verfassung ist seiner Natur entsprechend hervorragend!

MÄLIN, SOHN DES FURAX

Mälin ist ein junger Hügelzwerg aus dem nahen Kosch, der sein bisheriges Leben damit verbrachte, Koschammern oder andere Singvögel zu jagen.

Da ihn die Jagd auf Vögel mittlerweile langweilt, findet er die Suche nach dem verschollenen Grafen mehr als reizvoll, von der Belohnung und dem Ruhm ganz zu schweigen.

Seine Gedankenlosigkeit kostet ihn schließlich das Leben, nachdem er mit sehr



viel Glück eine Karte ergattern konnte, auf der Baldurs Unterschlupf verzeichnet war.

Spielen Sie Mälin als unerfahrenen, etwas verträumten Jäger mit Hang zum Kochen und zu guten Mahlzeiten und gärrigen Getränken (über die er auch mal den Tagesablauf vergisst, ohne sich wirklich zu betrinken).

Wirklich gefährlich ist Mälin nur in der Handhabung seiner Windhagener, im Nahkampf macht er seinem Volk keine Ehre. Zum Schutz trägt er unter seinem Kapuzenumhang ein leichtes Kettengeflecht (RS 2). Mälin ist sogar für einen Zwerg etwas füllig.

#### ROANA, SKLAVENJÄGERIN AUS DEM SÜDEN

Die gut aussehende Roana ist eine gelernte Sklavenjägerin aus Al' Anfa. Sie legte sich mit ihrem Arbeitgeber Nareb Zornbrecht an, und verlängerte ihr Leben durch eine Flucht in den Norden. Aufträge für Leute ihrer Profession sind im Mittelreich dünn gesät, und so ist sie fest entschlossen, den Grafen nach Gratenfels zu schleifen und die Belohnung zu kassieren.

Roana ist eine wirklich fähige Waldläuferin, die ihren Kriegsbogen mit tödlicher Präzision zu führen weiß. Der Bogen ist übrigens eine Sonderanfertigung aus besonders gutem Weidenholz (+1 TP).

Sollte Ihre Abenteurergruppe etwas Verstärkung benötigen, wäre Roana die ideale Ergänzung, da sie einigermaßen fähig ist, und niemanden hintergehen will.

Stellen Sie Roana als etwas wortkarge, selbstbewusste Südaventurierin dar, die unter einer harten Schale irgendwo ein weiches Herz versteckt (und die ungern über ihre Vergangenheit spricht).

Roana ist in sehr guter körperlicher Verfassung, sie schützt sich durch ein Wams aus gehärtetem Leder (RS 3). Im Nahkampf führt sie ein Beil oder einen vergifteten Hiebdolch.

#### TARYON

Taryon ist ein junger Druide aus den Wäldern nördlich von Gratenfels. Er ist mit den Geschichten um den verwirrten Grafen aufgewachsen und sucht nun bereits über ein Jahr nach Baldur, da er diesen zu seinem Versuchsobjekt machen möchte.

Taryons Spezialgebiet ist nämlich die Beherrschung, und zwar vornehmlich die des menschlichen Geistes.

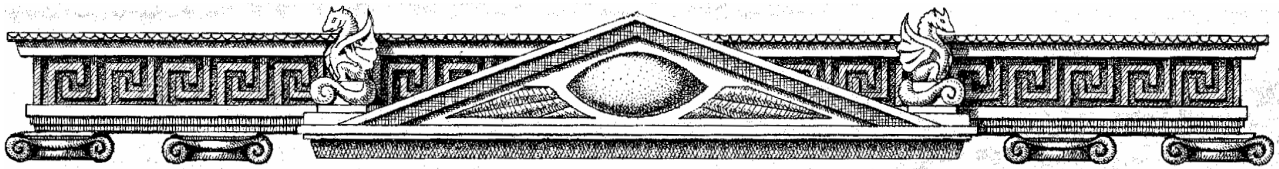
Der Druide ist weder an dem Gold noch an dem Ruhm interessiert, welcher demjenigen winkt, der Baldur nach Gratenfels bringt. Er erhofft sich lediglich einige Hinweise aus dem Nachlass des Grafen oder auch aus Gesprächen mit den Helden oder anderen Mitbewerbern, indem er die rechtschaffende Suche nach Baldur vortäuscht.

Taryon verkleidet sich als Magier und verspricht sich davon eine größere Kooperationsbereitschaft seitens des Stadtmeisters oder auch der anderen Bewerber. Er wird sich auf gar keinen Fall dazu herablassen, mit den Helden zusammen zu arbeiten. Wie weit Taryon es bei der Suche bringt, ist Ihnen überlassen – bedenken Sie nur, das ein fähiger Beherrschungszauberer ein gefährlicher Gegner sein kann, zumal, wenn er aus dem Hinterhalt agiert.

Ansonsten ist Taryon ob seiner wenigen Jahre noch in guter körperlicher Verfassung. Er trägt ständig einen verwaschenen, grauen Kapuzenumhang, der wenig vor Waffen schützt. Taryon versucht Kämpfe zu meiden. Ist die Situation jedoch aussichtslos, kämpft er mit seinem falschen Zauberstab (wie Kampfstab) und versucht sehr schnell einen *Böser Blick* oder *Zwingtanz* ins Spiel zu bringen.

#### SANDOR, TORBEN, GERICK, RAUL, DARION, ALENA

Die fünf Söldner um den Anführer Sandor tragen sich ebenfalls mit nicht ganz rechtschaffenden Plänen: Die Gruppe möchte Baldur finden, sich aber nicht mit der



„lausigen“ Belohnung abspeisen lassen. Stattdessen wollen sie aus einem sicheren Versteck heraus den Preis ein wenig in die Höhe treiben – will sagen, die Grafschaft erpressen.

Dies wird ihnen aller Voraussicht nach nicht gelingen, denn sobald die Helden den falschen oder den echten Grafen nach Gratenfels bringen, stellen Sandor und seine Mannen ihre Attitüde unter Beweis und unterliegen.

Sollten sich die Helden schon vorher mit der Söldnergruppe aus einander setzen, zum Beispiel im Streitgespräch oder in dem Versuch einer Zusammenarbeit, so tritt Sandor als der leicht überhebliche Sprecher der Söldner auf, der sich allerdings als durchaus wortgewandt und nicht ungebildet herausstellt, sobald das Gespräch länger dauert. Seine Begleiter halten sich im Hintergrund, es sei denn, sie werden direkt angesprochen. Und selbst dann werden ihre Äußerungen eher einsilbig ausfallen.

Natürlich werden die Söldner den Helden gegenüber niemals ihre wahren Pläne verraten. Sollten die Helden allerdings frühzeitig Verdacht schöpfen, was die Rechtschaffenheit von Sandors Gruppe angeht, und ihnen hinterher spionieren oder sie ausfragen, so wird Sandor einen sehr niederträchtigen Plan ersinnen. In diesem Plan könnte zum Beispiel Alena als Köder fungieren und vorgeben, das sie sich den Helden anschließen will, um dann Nachts einen von ihnen zu meucheln oder zu vergiften. Den Rest erledigen dann die Anderen.

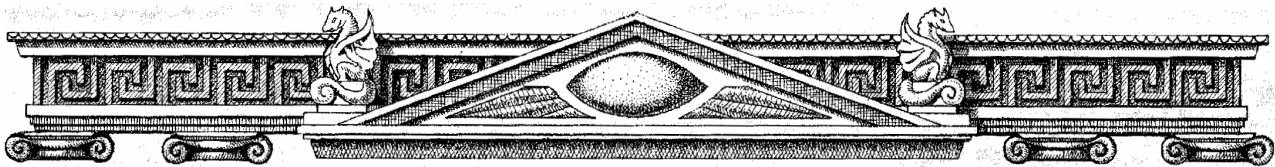
Kreuzen die Helden mit den Söldnern die Klinge, und das lässt sich nur schwer vermeiden, dann liefern Sie den Helden einen harten Kampf, den die Helden nur sehr knapp für sich entscheiden können – immerhin sind Sandor und seine Söldner erfahrene Recken.

#### RASHIM AL-MUKHAR

Der Tulamide aus dem fernen Gorien ist ein professioneller Kopffäger. Er verdient sein Geld damit, nach Leuten zu suchen, auf die eine Belohnung ausgesetzt wurde. Mit dieser Beschäftigung hat er es sogar zu einiger Bekanntheit gebracht, und er ist der Einzige, der von Stadtmeister Odumir direkt kontaktiert wurde.

Rashim bildet sich eine ganze Menge auf seinen Ruf ein und trägt die Nase immer weit oben. Er lässt sich nur mit den Helden ein, wenn sich unter diesen jemand befindet, der einen Titel trägt (Edler, Junker oder ein Amt) oder der eine ähnliche „Berühmtheit“ wie er selbst ist.

Zwar ist Rashims Selbstbewusstsein nicht so ganz unbegründet, da er vor allem mit seinem Kunchomer ein gefährlicher Gegner ist, jedoch hat er bei der Suche nach dem Grafen die Rolle der dichten Gratenfelder Wälder deutlich unterschätzt, in denen er sich mehrfach verläuft. Er stellt keine wirkliche Gefahr oder Konkurrenz für die Helden dar, es sei denn, Sie möchten ihn geschickt irgendwo einflechten.



## Alternative Szenarien

### 1. Taryon findet das Versteck

Sollten Sie die Handlung etwas ausdehnen wollen, so könnten Sie Taryon den Unterschlupf finden lassen, bevor die Helden ihn erreichen.

Es gelingt dem Druiden, Baldur Greifax zu verzaubern, und er verschleppt diesen in sein eigenes Versteck.

Die Helden müssten dann wiederum vom Turm aus die Spur der Beiden verfolgen, und Taryon besiegen, der durchaus das potential für einen würdigen Endgegner in sich trägt.

### 2. Der Graf überlegt es sich anders...

Bei Baldurs bewegter Vergangenheit wäre es durchaus denkbar, das Graf Alrik Custodias auch nach so vielen Jahren auf ein Geheimnis aus Baldurs Zeit als Graf gestoßen es, von dem er glaubt, das er es nur mit Hilfe von Baldurs verwirrtem Geist lösen könnte.

Was für ein Geheimnis könnte das wohl sein? Vielleicht ist in den Schatzbüchern ja eine Silbermine verzeichnet, die bis heute noch niemand gefunden hat, oder wo ist eigentlich das Zeichen von Hlûthar, mit dem die Grafenwürde ja früher einmal untrennbar verknüpft war? Lassen Sie Ihre Fantasie spielen, falls Ihnen diese Version angenehmer erscheint. In diesem Fall wird Baldur natürlich nicht so bald an die Noioniten übergeben – und im Anschluss bietet sich vielleicht noch ein weiteres Abenteuer, um das Geheimnis des Grafen zu lüften!

### 3. Eine Intrige

Nach dem Willen Kaiser Hals, und der ist ja im Reich bekanntlich Gesetz, hat die Familie Greifax den Grafentitel nur in so fern verloren, als das es keine Nachkommen der Familie geben wird. Nun ist die Wahrscheinlichkeit, dass Baldur in seinem Wahnsinn erbberechtigte Kinder zeugen wird,

recht gering. Doch Baldur hat einen jüngeren Bruder, Pagol Greifax, der sich zwar den Diensten am Herrn Praios verschrieben hat, aber dennoch theoretisch heiraten könnte. Diese Konstellation ist der Familie Ibenburg, die eigentlich danach strebt, die Grafschaft Gratenfels fest in ihre Hände zu bekommen und denen der letzte Greifax auf dem Thron auch genügte, ein Dorn im Auge. Und so könnten sich die führenden Köpfe des „Hauses“ Ibenburg entschließen, den Grafen in den Kerker zu stecken, damit er nicht vielleicht doch einen Bastard zeugt, der dann in zwanzig Jahren mit Ansprüchen auf den Grafentitel auf den Plan tritt. Zusätzlich würde man Pagol davon in Kenntnis setzen, sämtliche Heiratspläne in den Wind zu schreiben, oder eine Verzichtserklärung seiner Familie auf den Titel ab zu geben, wenn ihm das Leben seines älteren Bruders lieb ist...

Ausführende Hand seitens der Ibenburgs wäre natürlich Odumir, der vielleicht Graf Custodias einfach nur einen Floh ins Ohr gesetzt hat, nach dem alten Grafen suchen zu lassen und ihm „helfen“ zu wollen (Graf Custodias selbst wird hier als zu rechtschaffend angesehen, als das er sich an solch einer Intrige beteiligen würde).

Interessant wäre außerdem, wenn Pagol Greifax von diesen Machenschaften erführe, und seinerseits die Helden um Hilfe bitten würde...