

The illustration depicts a fantastical landscape. In the foreground, a river flows over rocks, with a small waterfall on the left. A large, iridescent, rainbow-colored stone sits in the water on the right. A figure in a dark, hooded robe stands on a grassy bank in the middle ground. The background features rolling hills and snow-capped mountains under a sunset sky with rays of light. The entire scene is enclosed in an ornate, dark border with intricate carvings.

Das Schwarze Auge

OFFENBARUNG DES
HIMMELS

- 1 Mühle
- 2 Schänke
- 3 Schmiede
- 4 Krämerladen
- 5 Praiosschrein
- 6 Boronanger



Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



IMPRESSUM

Redaktion

Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Autoren

Sarah Maier

mit Texten von Eevie Demirtel und Jens Ullrich

Lektorat

Daniel Bruhmeier, Florian Mülbart, Kristina Pflugmacher

Coverbild

Sebastian Wagner

Layout, Satz und Gestaltung

Patrick Soeder, Michael Mingers

Innenillustrationen & Pläne

Elif Siebenpfeiffer, Lorena Lammer, Matthias Rothenaicher, Maurice Wrede, Nadine Schäkel, Regina Kallasch, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Anna Steinbauer und Wiebke Scholz

Copyright © 2015 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-228-3

Printed in EU 2015

Ich danke vor allem meinem Ehemann Ben Maier für die
Begeisterung an diesem Projekt und seinen nie versiegenden
kreativen Input. Ben, ohne dich würde es die Offenbarung des
Himmels nicht geben! Außerdem danke ich meinen fantastischen
Testspielern Kathrin Schäfer, Michael Becker, Cheran Stäbe
und Ben Maier für konstruktive Kritik und die Liebe zum Kosch,
Florian Mülbart für ein waches Auge und unserem Regelfuchs
Philipp Neitzel.

Offenbarung des Himmels



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	01
Eine Magd in Gefahr	05
Findet den Dieb!	15
Das Grauen ohne Namen	37
Anhänge	46

Meisterpersonen werden in drei Kategorien eingeteilt:



König: wichtig für den Fortgang der lebendigen Geschichte; Diese Person spielt eine wichtige und festgeschriebene Rolle im offiziellen Aventurien. Abweichende Darstellung (z.B. Tod durch die Helden) oder Austausch sind möglich, werden aber unweigerlich zu Konflikten mit anderen Publikationen führen.



Springer: Funktionsträger; Diese Person spielt eine wichtige Rolle im Abenteuer. Wenn der Handlungsverlauf nicht explizit ihr Ableben fordert oder ihr Schicksal vollständig in die Hände der Spieler gelegt wird, kannst du ihr möglicherweise auch in anderen offiziellen Publikationen wiederbegegnen. Du kannst sie aber ohne großen Aufwand durch eine andere Person zu ersetzen, solange diese dieselbe Funktion wahrnimmt (z.B. Mentor, Antagonist, Rettende Kavallerie).



Bauer: austauschbar; Diese Person spielt eine Rolle in diesem Abenteuer, besitzt aber darüber hinaus keine Funktion in der lebendigen Geschichte. Ihre Rolle kann bei Bedarf ohne viel Aufwand durch eine andere Figur übernommen werden, ohne in Konflikt mit dem offiziellen Aventurien zu geraten.

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade das erste Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen. Die Ereignisse, welche die Spieler und ihre Helden in diesem Abenteuer erleben können, sind Vorbote des Sternenfalls, der ein neues Heldenzeitalter für Aventurien einleiten wird. In **Offenbarung des Himmels** erwarten dich die malerische Idylle eines Koscher Bergdorfes, das mysteriöse Verschwinden einer Geweihten und ein fulminantes Finale, das ungeahnte Namenlose Machenschaften enthüllt. Werden deine Helden es schaffen, die Zwölfgöttliche Ordnung zu stärken und Altenbrück aus dem Griff des Güldenens zu befreien?



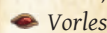
Schwerer-Symbol: Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



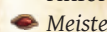
Leichter-Symbol: Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Gerüchte: Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.



Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.



Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.*

Gestalte eine spannende Ermittlung im Dorf, wo jeder jeden verdächtigt und niemand etwas gesehen zu haben scheint. Schicke deine Helden mitten ins Durcheinander einer panischen Dorfgemeinschaft und lass sie das sein, was sich echte Recken wünschen: Lebensretter, Problemlöser und Streiter für das Gute! Auf dem Weg durch den Kosch müssen deine Helden eine hilflose Viehmagd vor den scharfen Klauen eines Braunbären beschützen. Als gefeierte Retter kehren sie im Dorf Altenbrück ein, in dem am folgenden Tag die jährliche Zehnteintreibung ansteht. Mit Schrecken stellt die örtliche Geweihte fest, dass ihre Zehnttruhe entwendet wurde – eine fieberhafte Suche nach dem Täter entbrennt, bei der die Helden ganz vorne mit dabei sind. Schnell gibt es Verdächtigungen im Dorf, in dem es schon seit geraumer Zeit Diebstähle gibt. Die Sichtung eines diebischen Baumdrachen führt zu einer fulminanten Drachenjagd, das Diebesgut wird jedoch nicht gefunden. Kurz vor Beginn der unheilbringenden Namenlosen Tage verschwindet die Dorfgeweihte spurlos, und der Schrecken ist groß. Als der Schmied des Dorfes schließlich ein schreckliches Geheimnis offenbart, beginnt für die Helden ein Wettlauf gegen die Zeit. Können sie die Geweihte aus den Fängen eines finsternen Kultes befreien und die Weihe eines gegen die Schöpfung gerichteten Artefakts verhindern? Gelingt es deinen Helden, die 14. Lobpreisung des Namenlosen sicherzustellen und ein kostbares Stück Meteoreisen sicher in den Praiostempel zu Angbar zu bringen? Findet es gemeinsam heraus!

*In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

EINLEITUNG

Was bisher geschah

Eines Abends fällt ausgerechnet im idyllischen Kosch ein Stern vom Himmel. Der Rohling eines kleinen Schwarzen Auges, ein Stück Meteoreisen, stürzt in einen klaren Koscher Gebirgsbach nahe des Dorfes Altenbrück, das Schauplatz dieses Abenteurers ist. Nur wenig später erhält die machthungrige Wirtin Gunelde in Altenbrück die erste Vision des Namenlosen Gottes. Im Laufe der kommenden Wochen wird sie schließlich vollends vom Rattenkind korrumpiert und empfängt ihre Weihe. Nun kann sie gezielt die finsternen Pläne ihres Gottes verfolgen und ihre eigene Macht im Dorf stärken.

Doch Altenbrück ist nicht gänzlich von den Göttern verlassen! Durch einen warmen Strahl der Sonne geleitet, entdeckt die ortsansässige Praiosgeweihte das Meteoreisen im Fluss. Sie spürt die ihm innewohnende Magie, die ihr Gott nur wenig schätzt, und verwahrt daher das Artefakt fortan in einer Koschbasalttruhe, die auch die Zehntabgaben der Dörfler, Tempelspenden sowie einige besonders wertvolle Tempelgaben enthält.

Gunelde Dinkelkorn jedoch verfolgt ihre ganz eigene Strategie: Sie will einen Kult gründen, um die Macht des Namenlosen zu mehren. Hierzu versetzt die Wirtin gezielt Eintöpfe und Bierkrüge vielversprechender Neu-Kultisten mit Rattenpilzen. Alleinstehende Männer und Frauen sind ihre bevorzugten Ziele, da so die durch Rattenpilze ausgelösten Wesensveränderungen lange unentdeckt bleiben. Der Kult wächst und gedeiht im Geheimen.

Die Kultmitglieder empfangen während ihrer rituellen Messen vermehrt Visionen. Eine davon hält sie dazu an, zu Ehren des Goldenen eine ebensolche güldene Statue gießen zu lassen, die in einem dunklen Ritual geweiht werden soll. Die den Kult anführende Wirtin erhält zudem den Auftrag, die Praiosgeweihte Praionde im Rahmen des Rituals zu opfern, um die Statue zu einem besonders machtvollen Namenlosen Artefakt zu machen.

Doch woher sollen die Dörfler das Gold bekommen? Einige erste Diebstähle helfen nur wenig die erforderliche Menge an Edelmetall zu besorgen. Die Wirtin beschließt in ihrer Not, die Koschbasalttruhe der Geweihten zu stehlen. Hierin befinden sich Münzen aus reinem Gold und liturgische Gegenstände. Der unverhoffte Fund des Meteors ist ihr dank seiner magischen Fähigkeiten äußerst hilfreich. In der folgenden Zeit kann Gunelde so weiterer goldener Kleinodien habhaft werden, indem sie die Dorfgemeinschaft ausspäht und bestiehlt. Auch die Herstellung der Statue erweist sich als schwierig. Sie kann nicht einfach so mit dem Auftrag, eine Statue für ihren Gott zu fertigen, an den Schmied des Dorfes herantreten. Sie versucht daher, ihn sich gefügig zu machen.

Trotz regelmäßiger Rattenpilzgaben im allabendlichen Eintopf ist der Glaube des grobkantigen Hügelzwerge Robosch an seinen Gott Angrosch weiterhin stark und sein Tagwerk bleibt von den namenlosen Verführungen unberührt. Nur des Nachts gelingt es Gunelde, den Schmied für ihre finsternen Zwecke einzuspannen. Jede Nacht verschleppt sie den Schlafwandelnden in die geheime Kultstätte, wo Robosch mit zwergischer Präzision, jedoch völlig in Trance, an der Vollendung der goldenen Statue arbeitet. Tagsüber wird er von verstörenden Erinnerungsfetzen seiner nächtlichen Zwangsarbeit geplagt, ist ob des eklatanten Schlafmangels extrem müde, fahrig und ohne Konzentration. Der Schmied fragt sich, ob er als Zwerg wohl doch Träume hat und sucht fieberhaft nach einer Lösung seiner Probleme. Es passiert ihm jetzt häufiger, dass er seine Werkzeuge fallen lässt, Aufträge nicht pünktlich vollendet oder sich gar bei der Arbeit verletzt.

Was geschehen wird

Die Helden befinden sich auf ihrer Reise durch den Kosch, als sie eines Mittags die panischen Schreie einer Viehhirtin hören, die von einem Bären angegriffen wird. Die Schafe der Hirtin haben bereits die Flucht ergriffen und so müssen die Helden nicht nur die Magd vor dem sicheren Tod retten, sondern auch die ausgebüxte Herde wieder einfangen. Wie es sich für echte Helden gehört, begleiten sie die verstörte Viehhirtin bis in ihr Heimatdorf Altenbrück und werden eingeladen, gemeinsam mit der Dorfgemeinschaft in der Schänke *Kornstubn* zu feiern. Am Abend erfahren sie in der Schänke von Diebstählen, die die Dorfbewohner in Unruhe versetzen und tatsächlich sind am nächsten Tag möglicherweise sogar die Dukaten aus der Reisekasse der Gruppe verschwunden. Als die Praiosgeweihte des Dorfes just an diesem Tag den Zehnt eintreiben will, muss sie mit Schrecken feststellen, dass auch ihre Truhe mit dem Vermögen und den Tempelschätzen verschwunden ist. Eine fieberhafte Suche nach dem Dieb beginnt. Die Helden werden um Hilfe gebeten, und es liegt allein an ihnen, Licht ins Dunkel zu bringen. Schnell gibt es erste Verdächtige: Die eigenbrötlerische Jägerin des Dorfes, die manche für eine gefährliche Hexe halten, den seltsamen Elfen, der mehr im Wald lebt als in der Dorfgemeinschaft und sowieso kein Verständnis des Begriffes „Eigentum“ hat. Und dann ist da auch noch der Schmied, der mehrfach nachts im Dorf gesehen wurde und tagsüber völlig übernachtigt ist. Mitten während der Ermittlungen ist plötzlich die Praiosgeweihte verschwunden, denn die Kultisten sehen ihre Zeit gekommen und haben zugeschlagen. Kurz vor Beginn der Namenlosen Tage und ohne göttlichen Beistand bricht im Dorf Panik aus.

Als mit der Wirtin nun bereits die zweite Person verschwindet, denn sie muss als Kopf der Kultisten das Ritual vorbereiten, geraten die Helden zunehmend unter Druck. Ausgerechnet in den Wohnräumen der Wirtin finden sie jedoch deutliche Anzeichen auf Namenlose Umtriebe. Nun kehrt auch die Erinnerung des Schmiedes zurück, und er erinnert sich langsam an die Fertigung der gesichtslosen goldenen Statue. Zwar erinnert er sich nicht mehr, wohin man ihn des Nachts gebracht hat, aber er führt die Helden zumindest in die richtige Richtung; näher an den Kultort der Verehrer des Namenlosen Gottes.

Auf der Suche nach Spuren entdecken die Helden eine Höhle und müssen sich nur noch einer Horde gefährlicher Höhlenspinnen und fieser Wolfsratten erwehren, ehe sie die monotonen Ritualgesänge des Kultes hören. Sie erreichen den Altarraum als die verummte Anführerin (natürlich die Wirtin) die auf den Altar gefesselte Praiosgeweihte ihrem finsternen Gott opfern will. Nun wird sich zeigen, ob ihre Helden gegen die Kultisten bestehen und ihre finsternen Pläne vereiteln können, oder ob Altenbrück eine wahrhaft düstere Zukunft bevorsteht.

Aufbau des Abenteuers

Das vorliegende Abenteuer ist in großen Teilen linear aufgebaut, es gibt jedoch einige optionale Module, die du als Meister einbauen kannst, wenn es dem Spielstil deiner Gruppe entspricht und du gerne ein Weilchen länger im Kosch verweilen möchtest. Diese optionalen Szenen sind deutlich gekennzeichnet, so dass du genau weißt, welche Begegnungen wichtig für den Verlauf der Handlung sind und welche du nach Belieben einstreuen kannst.



Zur Wahl der Helden

Dieses Abenteuer ist für Einsteigerhelden gedacht. Mit wenigen Anpassungen (Anzahl der Gegner, Spielwerte etc.) kannst du die Herausforderungen aber auch an eine erfahrene Heldengruppe anpassen. Alle Archetypen aus dem Grundregelwerk sind zum Bestreiten dieses Abenteuers geeignet. Besonders zwölfgöttliche Geweihte, die sich dem Kampf wider den Namenlosen verschrieben haben oder magische Professionen, die großes Interesse an der Erforschung des Meteoreisens haben, kommen hier im Spiel auf ihre Kosten. Astrale oder karmale Kräfte sind allerdings nicht zwingend erforderlich, um das Abenteuer zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. In **Offenbarung des Himmels** kommen vor allem praktisch denkende und handelnde Charaktere gut zur Geltung. Bodenständige Helden wie Handwerker oder Jäger können sich ebenso einbringen wie besonders kampfstärke Helden – Hauptsache sie haben das Herz am rechten Fleck, mit Mut und Geschick zur Tat zu schreiten, wenn Leben und Seelenheil Unschuldiger in Gefahr sind.

Zeitlicher Überblick

In der zeitlichen Abfolge der Ereignisse wurden optionale Szenen der besseren Übersicht halber mit eingebaut, um sie bestmöglich in den Ablauf einzugliedern. Sie sind auch im Abenteuer als optional gekennzeichnet und du kannst sie ganz nach Wunsch mit deiner Gruppe spielen oder auslassen.

Ein anderer Handlungsort

Möchtest du das Abenteuer gerne an einem anderen Ort in Aventurien spielen lassen, ist auch das kein Problem: Es sind nur wenige Anpassungen nötig und die namenlosen Umtriebe der Wirtin Gunelde Dinkelkorn ereignen sich dort, wo eure Gruppe gerade unterwegs ist. Besonders bieten sich mittelreichische Gebiete an, zum Beispiel das traditionelle Weiden, die Markgrafschaft Greifenfurt (gerade wegen des dort stark verbreiteten Praiosglaubens) oder aber du verortest die Ereignisse direkt nach Garetien, in die Kornkammer des Reiches. Wichtig ist es, dass du dir ein Dorf aussuchst, das möglichst abgelegen von der nächstgrößeren Siedlung liegt und im Idealfall über wenig göttlichen Beistand in Form von Geweihten oder Tempeln verfügt – so kann der Namenlose leichter Fuß fassen und seine Unheil bringenden Machenschaften vorantreiben. Auch der in diesem Abenteuer gewählte Zeitpunkt kurz vor Beginn der Namenlosen Tage ist nicht zwingend. Namenlose Kulte treiben Tag für Tag in Aventurien ihr Unwesen und beschränken sich mitnichten auf wenige Gelegenheiten im Jahr. Sollte es für deine Gruppe also passend sein, dieses Abenteuer etwa im tiefen Winter zu erleben ist auch diese Anpassung problemlos möglich.

Zeitleiste

- ☛ **(X-3 Monate)** Der Rohling eines Schwarzen Auges, ein Klumpen Meteoreisen, fällt vom Himmel.
- ☛ **(X-1 Monat)** Die Wirtin Gunelde erhält ihre ersten Namenlosen Visionen und gründet einen Kult.
- ☛ **(X-2 Wochen)** Die Praiosgeweihte Praionde findet durch einen göttlichen Fingerzeig den Meteor und verwahrt ihn sicher in der Zehnttruhe. Die Wirtin stiehlt erste goldene Kleinodien der Dörfler.
- ☛ **(X-1 Woche)** Der Kult stiehlt die Zehnttruhe aus dem Tempel, um an Gold für die Statue zu kommen. Der Diebstahl bleibt fürs Erste unbemerkt. Die Wirtin begeht mit Hilfe des Meteors weitere Diebstähle. Schmied Robosch arbeitet nachts ohne sein Wissen an der Statuette.
- ☛ **(X) Einstieg ins Abenteuer: Die Helden retten die junge Viehhirtin aus den Klauen des Bären und werden in Altenbrück als Retter gefeiert.**
- ☛ **(X+1)** Die Zehntauszahlung am Morgen kann nicht stattfinden, die Truhe ist verschwunden. Beginn der Ermittlungen im Dorf.
- ☛ **(X+2)** Recherche bei den Bestohlenen. Hauptverdächtig sind Robosch, der zwergische Schmied, und Eilidiel, der scheue Elf, sowie die eigenbrötlerische Jägerin Jadwine.
- ☛ **(X+3)** Nach Sichtung eines Baumdrachen entbrennt eine wilde Drachenjagd. Unterstützung erhalten die Helden durch die örtliche Jägerin. Im Hort des Drachen finden sich diverse Klunker, jedoch nicht die vermissten Schätze der Dörfler. (Optional)
- ☛ **(X+3)** Die Geweihte Praionde wird entführt und soll zu Ehren des Dreizehnten Gottes geopfert werden.
- ☛ **(X+4 morgens)** Spätestens jetzt wird das Verschwinden der Geweihten bemerkt. Der Verdacht fällt auf die Jägerin, mit der die Geweihte zuletzt gesehen wurde. Die Jägerin entpuppt sich als Hexe.
- ☛ **(X+4 mittags)** Die Wirtin ist ebenfalls verschwunden! Die Dorfgemeinschaft verfällt nun endgültig in Panik. In ihren Räumlichkeiten finden die Helden Rattenkot, götterlästerliche Aufzeichnungen und ein Rezept zur Verarbeitung von Rattenpilzen.
- ☛ **(X+4 mittags)** Die Erinnerungen Roboschs kehren zurück; er führt die Helden zur Kultstätte.
- ☛ **(X+4 abends)** Kampf gegen Namenlose Höhlenspinnen und Wolfsratten, die Bewacher der Kultstätte. Die Helden platzen in das Namenlose Ritual. Können sie die Kultisten stoppen?
- ☛ **(X+5)** Die Geweihte ist (vielleicht) gerettet, der Kult zerschlagen, der Rohling des Schwarzen Auges geborgen. Die Dörfler veranstalten ein Fest zu Ehren der Helden.
- ☛ **(X+6)** Auf Geheiß der Geweihten reisen die Helden mit dem Meteoreisen nach Angbar, um es dort der Praiosgeweihtenschaft zu übergeben. Ende des Abenteuers.

Der Kosch: Gipfel der Gemütlichkeit

Das Fürstentum Kosch

Wegmarken: Die Höhenzüge der Koschberge und des Ambossgebirges sowie die Läufe von Großem Fluss, Ange und Rakula begrenzen den Kosch.

Landschaft: Sanft ansteigende Hügel, blühende Wiesen mit vielen Obstbäumen und lichte Wälder prägen das Bild des Kosch, obwohl die Koschberge eigentlich grau und schroff sind sowie häufig von Schnee bedeckt. Die Ambossberge sind ein steiles Gebirge aus rotem Granit, weithin von Nadelwald bestanden. Die Schetzenau ist die größte Niederung, eine Auenlandschaft am Großen Fluss, die Harschenheide ein karger Landstrich im Norden und der Angbarer See ein geheimnisvolles Gewässer, obwohl es reichlich befahren wird.

Wichtige Städte: Angbar (5.500), Ferdok (3.000), Eisenhuett (900), Koschtal (1.000), Nadoret (900), Rhöndur (850), Salmingen (850), Steinbrücken (850)

Bevölkerung: ca. 80.000 (davon beinahe ein Viertel Zwerge, vor allem Amboss- und Hügelzwerge)

Politische Zugehörigkeit: Provinz des Raulschen Reiches, Fürstentum

Regierungsform: Feudalherrschaft, mit vergleichsweise mildem und volksverbundenem Adel, regiert vom bedächtigen Fürsten Blasius vom Eberstamm; daneben die zwergischen Bergkönigreiche von Koschim und Waldwacht

Götterverehrung: Zwölfgötter (besonders Ingerimm und Travia), daneben auch zwergische Angroschverehrung

Handels Güter: helles Ferdoker Bier, Stahl und Schmiedewaren aller Art, antimagischer Koschbasalt

Der Kosch im Spiel: Der Kosch ist eine unaufgeregte, beständige Provinz in der sich wenig ändert. Dennoch hat das Volk mit den Überbleibseln der Geschichte zu kämpfen und versteht sich selbst auch als Verbündeter der Zwerge im Kampf gegen Drachen oder sonstige Bedrohungen, die die Ordnung der Welt erschüttern wollen.

Im Kosch trifft Tradition auf harte Arbeit, Geselligkeit auf handwerkliches Können, zwergische Lebensart auf echte Standfestigkeit. Die Bewohner dieses Gebirgszuges im Fürstentum Kosch leben ein recht einfaches, bescheidenes Leben als Bauern, Hirten, Handwerker oder Jäger.

Trotzdem erfreut man sich an gutem Essen, kühlem Bier und verbringt seine Abende gerne in fröhlicher Runde in der Schenke. Ein echter Koscher liebt seine Heimat und will auch gar nicht woanders hin, denn so schön wie zu Hause kann es nirgends sein.

Kleines Kosch-Glossar

Hohe Gebirgszüge und tiefgrüne Wälder prägen die Landschaft der zentralen Provinz des Mittelreichs. Der Kosch ist eine ländliche Gegend, geprägt durch das friedliche Zusammenleben von Menschen und Zwergen. Die Bewohner halten Traditionen in Ehren und schätzen Gemütlichkeit. Einige der wichtigsten regionstypischen Begriffe aus diesem Abenteuer haben wir hier zusammengetragen, damit du dem Abenteuer am Spieltisch einen echten Koscher Zungenschlag verleihen kannst.

Alagrimm: Feuervogel, in der *Schlacht von Angbar* besiegt

Altenbrück: Sendschaft in der Grafschaft Wengenholm im Kosch, Bergdorf, Schauplatz des Abenteuers

Angrosch: oft auch Väterchen Angrosch, Schöpfergott der Zwerge, von Menschen als Ingerimm verehrt

Angroschim: Rasse der Zwerge, Plural. Weiblich Singular Angroschna. Männlich Singular Angroscho.

Baumel: Bergbach in der Grafschaft Wengenholm, tief in den Koschbergen

Baumeltaler: nussig schmeckender Rohmilchkäse aus dem Baumeltal.

Ferdoker Stil: Baustil, bei dem das Erdgeschoss aus Stein gebaut wird und die weiteren Stockwerke aus Holz und Fachwerk bestehen. Meistens unterkellert.

Haarige Gepürgskuh: Graues bis schwarzes Gebirgsrind, Milch- und Fleischlieferant, auch als Lastentier eingesetzt

Jahresscheidfest: Lichterfest am 30. Rahja

Koschammerzunge: Berühmte Delikatesse, Zunge eines Vogels

Koschbasalt: seltenes graues Gestein, unterbindet magisches Wirken

Krambold: Koscher Bezeichnung für einen Kiepenkerl (fliegender Händler)

Pfeifenbalg: Instrument ähnlich eines Dudelsacks

Quetschbeutel: ledernes Instrument, das beim Zusammenquetschen Töne erzeugt

Rabbatzmann: Wengenholmer Sagengestalt

Sendschaft: Dorf oder Stadt in der Grafschaft Wengenholm, deren Vorsteher Sendrich oder Sendrin genannt wird, vereint im erneuerten Schwurbund von Wengenholm (1027 BF)

Etwa 20 Prozent der Bevölkerung des Koschs sind Zwerge, mit der Bergfreiheit *Koschim* unter der Führung des Bergkönigs Gilemon Sohn des Gillim haben diese sogar ihr eigenes Königreich mit mehreren Tausend Bewohnern. Aber auch sonst sind die Zwerge im Kosch ein gewohnter Anblick. Menschen und Angroschim leben friedlich miteinander und profitieren von den Talenten und Fertigkeiten der jeweils anderen. Der Adel hat im Kosch einen hohen Stellenwert und auch einfache Bürger können oft ihre Ahnenreihe bis in die 10. Generation auswendig aufsagen. Standesdünkel sind jedoch meist fehl am Platz: Es kommt häufig vor, dass eine Tochter des Barons zum Beispiel in der ortsansässigen Käserei eine Lehre macht oder der Baronsspross den Jäger bei der Jagd nach zartem Wild unterstützt.

Im Allgemeinen ist die Koscher Landbevölkerung – und hier ist der Adel mitnichten ausgenommen – eher als arm zu beschreiben. Die Koscher sind demnach auch mit großer Leidenschaft bei der Sache, wenn es darum geht, sich über ihr ach so hartes Leben und das schwere Los zu beklagen, das die Götter ihnen aufgebürdet haben – am besten zur Feierabendzeit bei einem Humpen Bier.

Den Götterdienst nehmen die Koscher sehr ernst. Besonders verehren sie Ingerimm oder Angrosch, wie ihre zwergischen Nachbarn den Herrn der Esse nennen.

Auch die gütige Herrin Travia, die Göttin der Treue und Gastfreundschaft, und die milde Patronin von Ackerbau und Heilkunst, Peraine, genießen gerade in den kargen Bergregionen flammende Verehrung.

Was weiß mein Held über den Kosch?

Die obige Beschreibung kannst du als Allgemeinwissen ins Spiel einflechten oder Helden mit passendem Hintergrund direkt zukommen lassen. Koscher wissen es natürlich sowieso, aber auch Charakteren aus benachbarten Regionen sollten die grundlegenden Informationen nicht fremd sein. Richte dich hier im Zweifel nach den Ortskenntnissen der Helden.

Du kannst im Zweifel aber auch die Würfel sprechen lassen, gerade wenn niemand in der Gruppe dem Kosch besonders nahe steht.

Probe auf Götter / Kulte (Ingerimm) erleichtert um 2

1 QS – Im Kosch werden vor allem Ingerimm, Travia und Peraine verehrt.

2 QS – Durch das Zusammenleben von Menschen und Zwergen haben sich ihre Religionen vermischt. Viele Koscher nennen Ingerimm bei seinem zwergischen Namen Angrosch und die Hügelzwerge kennen menschliche Götter.

3 QS – Die Menschen haben den Ingerimmkult im Kosch von den Zwergen übernommen. Noch heute steht in Angbar, der Hauptstadt der Provinz, der Haupttempel des Gottes. Der von Menschen und Zwergen gemeinsam geführt wird.

Probe auf Geographie (Kosch) erleichtert um 2

1 QS – Der Kosch ist eine Provinz des Mittelreichs.

2 QS – Die Provinz liegt westlich von Gareth, bei den namensgebenden Koschbergen. Dort ist auch die Heimat des berühmten Ferdoker Bieres, die Stadt Ferdok am Großen Fluss. Die Hauptstadt des Kosch ist Angbar.

3 QS – Der Kosch liegt eingebettet zwischen Garetien, Almada, Nordmarken, Andergast und Greifenfurt.

Probe auf Geographie (Bergkönigreiche der Zwerge)

1 QS – Menschen und Zwerge leben im Kosch dicht beieinander.

2 QS – In den Tälern leben die gemütlichen Hügelzwerge in Erdhäusern. Die Bingen der Berge werden von traditionsbewussten Erzzwergen bewohnt.

3 QS – Die Zwerge machen etwa 20% der Bevölkerung aus. Die Heimat der Hügelzwerge nennt man Hügellande und ihr Oberster Richter Nirwulf Sohn des Negromon ist ein Berater des Fürsten. Bergkönig Gilemon Sohn des Gillim regiert die erzzwergische Bergfreiheit Koschim unabhängig vom Mittelreich.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) erleichtert um 2

1 QS – Der Kosch ist ein Fürstentum des Mittelreichs, ein Fürst herrscht in Vertretung der Kaiserin.

2 QS – Der Fürst des Kosch ist Blasius vom Eberstamm. Er ist gemütlich und bei seinen Untertanen beliebt. Ihm lehnspflichtig sind die Grafen.

3 QS – Die Grafschaft Wengenholm wird von Graf Jallik von Wengenholm regiert. Sie ist in etwa 40 kleine Sendschaften gegliedert, die sich gegenseitigen Beistand geschworen haben.

KAPITEL: 1

EINE MAGD IN GEFAHR

„Damals auf meinem Wege durch die Wälder musst’ ich’s mit einem gar grausligen Bieste aufnehmen. Grad noch am letzten Abend in der Stube hatt’ man mich gewarnt. Vor Bären sollte es hier wimmeln, einer größer und brutaler als der andere. Nun dacht’ ich mir, das soll mich nicht schrecken! Wer sich in Schlacht und Minne wohl behaupten kann und seiner Tugend waltet, der darf angesichts eines Bären nicht zaudern. Voll Frohgemut brach ich alsdann auf, nach Ferdok in die Stadt. Und kaum dass ich zwei Meilen weit durch Holz und Gras geritten, da scheut meine treue Praiosmin auf dem Pfad. Im dimmen Licht der Waldeskrone konnt ich die drohend hoherhob’nen Umrisse erspähen und schon brüllte es mir entgegen. Den Zorneschrei des schwarzen Ungetüms hab ich am heut’gen Tage noch im Ohr. Schnell sprang ich ab von Praiosmin, zückt’ mein treues Schwert und stürzt’ mich wacker auch in diese Schlacht. Ich hab wohl diesen Bärn um mehr geprellt als er mich um mein eines Aug! Abgezogen hab ich ihm sein Fell, nachdem sein letztes Brüllen durch die Spitze meines Schwerts erstickt ward. Nun hängt sein Antlitz hier nebst meiner Ahnengalerie, auf dass ich jeden Tag mich neu erfreue, am Triumph den ich geübt, wider den riesenhaften Schwarzbärn aus dem Kosch!“
—Ritter Kunibald von Weißenmoor 1025 BF auf einem Empfang

Im folgenden Szenario müssen die Helden die Viehhirtin Irmi vor einem wilden Schwarzbären retten und die ausgebüchsten Schafe wieder einfangen. Aus Dankbarkeit lädt sie die Fremden in ihr Heimatdorf, das nahegelegene Altenbrück, ein. Hier wird die Gruppe gastfreundlich empfangen, man veranstaltet zu Ehren der wackeren Retter ein Fest in der Schänke Kornstubn. Warum genau sich die Helden auf der Durchreise im Kosch befinden, ist nicht entscheidend. Vielleicht sind sie auf dem Weg nach Gratenfels, dass für seine Schwefelquellen und alchimistischen Erzeugnisse bekannt ist, oder sie kommen von der berühmten Angbarer Warenschau, die im Ingerimm stattfindet. Wichtig ist nur, dass sie es nicht allzu eilig haben, damit sie voll und ganz in die Atmosphäre des Bergdörfchens eintauchen können.





Bär

Größe: 1,80 bis 2,40 lang; 1 bis 1,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 110 bis 150 Stein

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 (t) **CH** 12

FF 11 **GE** 11 **KO** 20 **KK** 21

LeP 60* **INI** 13+1W6 **AW** 6*

RS 1 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 10

Tatze: **AT** 13* **TP** 1W6+6* **RW** mittel

Biss: **AT** 11* **TP** 2W6+2* **RW** kurz

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Haltegriff, Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Verbergen 2, Einschüchtern 10, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen (Fleisch), Fell (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 5 Silbertaler; Fell, 30 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wird der Bär provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine und greift mit Hieben seiner Tatzen an, versucht seinen Gegner festzuhalten und zu beißen.

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte, außer er ist in Raserei, dann kämpft er bis zum Tod

Tierkunde:

- **QS 1:** Bären haben keine Mimik und können schneller rennen als Menschen.
- **QS 2:** Bären sind neugierig und haben einen feinen Geruchssinn. Sie erspüren ihre Beute bereits aus der Ferne. Man kann ihnen ausweichen, in dem man gegen den Wind läuft.
- **QS 3+:** Ein Bär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde oder seine Jungtiere in Gefahr sind.

Sonderregeln:

*) **Raserei:** Wenn ein Bär eine Stufe des Zustands Schmerz erhält oder seine Jungtiere in Gefahr sind, muss eine Probe auf **Willenskraft** gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status **Blutrausch**. Dadurch hat der Bär ab der nächsten Kampfunde eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken und richtet +2 Trefferpunkte Schaden an, kann sich aber nicht mehr verteidigen. Die Raserei hält für 2W20 KR an. Der Bär kann die Raserei abbrechen, wenn ihm eine Probe auf **Selbstbeherrschung** gelingt (einmal pro Kampf erlaubt). Danach bekommt der Bär zwei Stufen **Betäubung**.

Angriff des Bären

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid unterwegs durch den malerischen Kosch, vorbei an saftigen Wiesen, auf denen zufriedene Rinder grasen, auf schmalen Bergpfaden, an deren Rändern ihr allerlei Kräuter finden könnt. Schon lange ist euch kein Wanderer mehr begegnet. Nur die lästigen Bremsen begleiten euch seit Stunden, offenbar seid ihr um ein Vielfaches schmackhafter als die heimische Haarige Gepürgskuh. Das wärmende Licht der Praiosscheibe durchdringt satt die Bäume des Waldes, aus dem ihr nun auf eine Lichtung hinaustretet. Ein leichter Duft nach Heidelbeeren liegt in der Luft.

Doch etwas trübt die friedvolle Stimmung: Was habt ihr da gehört? Ein blökendes Schaf kommt an euch vorbeigeprescht, dann noch eines. Ihr hört ein Kreischen! Ja, da schreit jemand um sein Leben und nun erblickt ihr auch die Unglückliche. Eine junge Magd stolpert den Hang hinunter, ein kleines Lämmchen vor ihre Brust gepresst. Blut hat das grobe Leinenkleid an einigen Stellen dunkel gefärbt. Hinter ihr seht ihr einen riesigen dunklen Bären aus dem Wald hervorbrechen, dessen lautes Brüllen von den Bergen widerhallt.

* Dies ist der passende Zeitpunkt für eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) erleichtert um 4. Die Helden können die Probe einzeln ablegen oder der Held mit dem höchsten Wert würfelt für die Gruppe.

Wenn die Helden den Tod der Viehhirtin Irmis verhindern wollen, müssen sie schnell agieren. Natürlich ist dem Bären mit bloßer Waffengewalt beizukommen.

Aber auch auf magische Weise lässt sich die Gefahr

bannen: zum Beispiel mit dem Zauber *Sanftmut*.

Nachdem der Bär besiegt oder in die Flucht geschlagen wurde, sollten ihre Helden sich dringend um die junge Viehhirtin Irmis kümmern. Die junge Frau weist eine stark blutende Verletzung auf: Mit einem Prankenhieb hat der Schwarzbär ihr eine klaffende Wunde gerissen. Die Helden sollten sich also möglichst bald darum kümmern, die Blutung zu stillen, denn Irmis ist schon ganz blass (regeltechnisch verfügt sie noch über 12 von 28 Lebenspunkten und hat somit *Schmerz II*).

Mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* (*Schmerzen nehmen*) lässt sich Irmis Verletzung für den Weg ins Dorf versorgen. Pro QS kann sie eine Stufe *Schmerz* bis zur nächsten Ruhephase ignorieren. Diese Behandlung nimmt 15 Minuten in Anspruch und benötigt Bandagen. Zerrissene Kleidung tut es zur Not auch, erschwert die Probe jedoch um 2. Auch der Zauber *BALSAM* oder ein *HEILSEG* kann Irmis helfen. Je nachdem, wie die Helden sie versorgt haben, hat die Viehhirtin noch starke Schmerzen. Wurde sie magisch oder mittels Liturgie geheilt, geht es ihr zwar deutlich besser, sie steht jedoch noch immer unter Schock und ist etwas wackelig auf den Beinen. Ihre Schafe aber haben sich auf der Flucht vor dem Bären auf Wald und Wiesen verteilt.

Die Schäfchen ins Trockene bringen

Wie es sich für echte Helden gehört, wird die Gruppe der Magd Irmis hoffentlich Hilfe anbieten, die entlaufenen Tiere wieder zusammenzutreiben. Die Schafherde umfasst 18 Tiere, die im näheren und weiteren Umkreis wieder eingefangen werden müssen. Um die Schafe einzufangen, müssen ihre Helden eine Probe auf das Talent *Körperbeherrschung* (*Laufen*) oder *Tierkunde* (*domestizierte Tiere*) ablegen. Pro Schaf müssen dabei 1 QS angesammelt werden, um es sicher zu seiner Hirtin zu bringen. Allerdings ist bei der Jagd nach den Schafen Eile geboten. Die Dämmerung bricht bereits herein und in etwa 50 Minuten ist es so dunkel geworden, dass die Helden unter Irmis Führung zwar noch den Weg nach Altenbrück finden, die Schafe im Wald und auf der Lichtung jedoch nicht mehr ausmachen können. Wenn Irmis magisch oder mit Götterhilfe vollständig geheilt wurde, kann sie die Aufgabe zwar nicht alleine bewältigen, wohl aber einen Beitrag leisten. Sie nutzt ihre *Tierkunde* (11/11/10) mit FW 7. In der Nacht sind die Tiere Grimwölfen und hungrigen Bären schutz- und hoffnungslos ausgeliefert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dankbar schaut die junge Frau zu euch auf. Sie hat viel Blut verloren, doch dank eurem tapferen Einschreiten wird sie es schaffen. „Ich dank' Euch sehr, edle Fremde! Einem einfachen Viehmagd wie mir gegen an blutrünstigen Bärn beizustehen, das ist eine echte Heldentat. Ich hab schon abgeschlossen gehabt mit meinem Leben, wie ich so die Bärntatze hab auf mich niedersausen sehn. Wenn Ihr nun nicht gekommen wärt, da will ich gar nicht drüber nachdenken. Aber ach, was ein Ungemach jetzt ist! Meine Schafe sind mir alle fortgelaufen, aus Angst vorm Bärn. Und schaun muss ich, ob er nicht doch eins erwischt hat. Was mach ich bloß, so kann ich ja net heim ins Dorf...“

Traurig blickt sich die Hirtin um. Überall auf der Lichtung seht ihr nun versprengte Schafe, die sich am saftigen Weidegras laben. Allein das kleine Lämmchen, das Irmis an sich gepresst hielt, ist noch in der Nähe, und auch seine besorgte Mutter hat sich inzwischen wieder bei ihrem blökenden Nachwuchs eingefunden.

„Ach Irmis, was hast auch immer für ein Glück. Bis die wieder zusammengetrieben sind, da is schon finstre Nacht.“

Es ist nicht anzunehmen, dass sie die Nacht lebendig überstehen. Gelingt es den Helden also nicht binnen 50 Minuten alle Schafe einzufangen, gibt es am nächsten Tag nur noch wenig Hoffnung: Bei der Suche am Morgen kann zwar ein verängstigtes Schäfchen geborgen werden, dass sich in den Schutz einer Berghöhle gerettet hatte und dabei in eine Felsspalte geriet. Von den anderen Tieren sind aber bestenfalls noch ein Rest Wolle und einige Blutstropfen im Gras zu finden. Für das Dorf und Irmis Familie wäre der Tod der Schafe ein großer Verlust. Umso wertvoller ist der Einsatz der Helden – hier zählt jedes Schäfchen.

Wie man eine Sammelprobe ablegt

Sammelproben werden in der 5. Edition von Das Schwarze Auge eingesetzt, um eine Handlung abzubilden, die sich über einen längeren Zeitraum erstreckt und gegebenenfalls von mehreren Personen ausgeführt wird (dies nennt man dann eine Gruppenprobe). Alle Charaktere, die an der Sammelprobe teilnehmen, addieren die bei den Fertigkeitsproben erreichten QS. Proben können gewürfelt werden bis ein bestimmter Zielwert an Qualitätsstufen erreicht ist oder die zur Verfügung stehende Zeit abgelaufen ist. Die für eine Sammelprobe nötige Fertigkeitsprobe wird dabei wie gewohnt mit 3 W20-Würfeln auf die jeweiligen Eigenschaften ausgewürfelt. Für weitere Informationen schlage im Regelwerk die Seite 26f. auf. Alle 5 Minuten kann eine Probe abgelegt werden. In diesem Fall hört die Probe nicht bei 10 QS auf sondern wenn alle Schafe gerettet sind. Wenn du die Szene nicht im Detail ausspielen willst kannst du deine Spieler auch nur bis 10 QS würfeln lassen und bei 6 QS genug Schafe finden lassen, dass die Herde weiter bestehen kann.

Gestalte als Meister für deine Helden eine spannende Jagd nach den versprengten Tieren, die ob des Bärenangriffs immer noch ein wenig scheu und verschreckt sind. Du kannst die Gruppe auf Baumstämmen balancieren und schmale Gletscherspalten überqueren, ein Schäfchen ins tiefe Dickicht dorniger Sträucher abtauchen oder die Suche nach den entlaufenen Tieren vom Auftauchen eines neugierigen Berglöwen erschweren lassen.

Die Helden sollten vor allem Spaß haben beim Aufsammeln der niedlichen Wollknäule. Du darfst ihnen aber auch die Gefahren und Tücken der rauen Berglandschaft vor Augen führen. Ernsthaft verletzt werden sollte aber niemand – heute ist schon genug Blut geflossen. Verlange bei solchen Hindernissen auch abseits der Sammelprobe einzelne Proben auf passende Talente wie zum Beispiel *Körperbeherrschung* oder *Klettern*.



Falls deine Helden partout nicht mit den Schafen zurechtkommen, kannst du deren Anzahl reduzieren. So sind weniger QS nötig, um alle versprengten Tiere einzusammeln. Eine andere Möglichkeit ist, Irmis Verletzungen nicht ganz so schwer ausfallen lassen, damit diese auf jeden Fall bei der Jagd behilflich sein kann.



Fangen die Helden ein Wollschaf nach dem anderen, lass einfach ein Rudel hungriger Wölfe auftauchen, das ihnen die Arbeit erschwert. Werte für Wölfe findest du auf Seite 29.

Altenbrück bei Nacht

Nachdem die Herde zusammengetrieben ist, tritt Irmi mit ihren Rettern frohen Mutes, aber noch sichtlich geschwächt, den Rückweg in ihr Heimatdorf Altenbrück an. Hier sollten keine großen Vorkommnisse mehr auftauchen, alle Beteiligten haben sich nach der Aufregung eine Pause verdient. Schildere als Meister eine malerische Wanderung durch das Tal, verweise auf die glutrote Praiosscheibe, die die Gipfel in warmes Licht taucht und streue den frühen Ruf eines Käuzchens ein, um die beeindruckende Stimmung der Abenddämmerung in den Koscher Bergen einzufangen.



Nach wenigen Meilen Fußweg entlang eines Flusslaufes erreichen die Helden mit Irmi und den Schafen das beschauliche Dörfchen Altenbrück. Bevor die Viehhirtin die Helden in die Schänke des Dorfes, die *Kornstubn*, führt, bringt sie ihre Schafe in den nahegelegenen Stall und sorgt dafür, dass diese gut für die Nacht versorgt sind.

Wirtin Gunelde Dinkelkorn tischt kräftigen Eintopf und würzigen Käse auf, schenkt schmackhaftes Bier aus und ist für einen Schwatz jederzeit zu haben. Bevor es für das zünftige Dorffest in die Wirtschaft geht, möchten wir dir, lieber Meister, vorher noch einen genauen Überblick über die einzelnen Gebäude und Treffpunkte in Altenbrück geben, damit du für deine Helden eine lebendige und authentische Koscher Dorfgemeinschaft darstellen kannst. Nutze die folgende Beschreibung zum Nachschlagen und zur Darstellung der Örtlichkeiten im Dorf. Die wichtigsten Bewohner findest du im Anhang ab Seite 59 noch einmal ausführlicher beschrieben. Mit der Abenteuerhandlung geht es dann im Abschnitt **Ein Hoch auf die Helden!** auf Seite 13 weiter.

Einen nummerierten Plan des Dörfchens Altenbrück findest du am Anfang dieses Bandes auf der Umschlaginnenseite. Den Plan kannst du zur besseren Orientierung im Dorf auch gerne deinen Spielern zur Verfügung stellen. Er steht auch als Download zum Abenteuer unter www.ulisses-spiele.de zur Verfügung.



Aufbau des Dorfes

Das urtümliche Dorf Altenbrück wird vom Lauf eines kleinen Bergbachs namens Baumel geteilt. Die Dörfler sprechen ihrerseits gerne von „denen von der anderen Seite“, wenn sie sich auf die Bewohner auf der gegenüberliegenden Dorfseite beziehen, obwohl das Flüsschen an einigen Stellen wohl sogar mit einem beherzten Sprung überwunden werden kann. Eine schmale, hölzerne Brücke führt über den Bach und verbindet die beiden Ortsteile **Oidnbrückl**, das ursprüngliche Dorf Altenbrück, bevor man das Gebiet auch auf der anderen Seite des Flüsschens erschloss, und **Uftzistägle**, was so viel wie „über die Brücke“ bedeutet. Direkt am Fluss in Oidnbrückl steht die **Mühle (1)** des Müllers, der im Dorf nur als Maahlzninger bekannt ist. Auf dieser Dorfseite befindet sich auch der **Praiosschrein (5)** der Geweihten Praionde, an den eine Art überdachter Versammlungsort für alle Dörfler angegliedert ist. Der **Boronanger (6)** liegt etwas außerhalb des Dörfchens, hier ruhen die Gebeine der Altenbrücker, die im Kosch ein friedvolles, ruhiges Leben führten.

Neben einigen Wohnhäusern gackern hier scharenweise die Hühner, saftige Wiesen für Ziegen und Schafe schmiegen sich an den Hang, einige Streuobstfelder schließen sich an das Dorf an.

Geht man über die Brücke nach Uftzistägle, gelangt man an einen kleinen Dorfplatz, um den herum die Schänke **Kornstubn (2)**, der **Krämerladen (4)** und Roboschs **Schmiede (3)** liegen. Hier befinden sich ebenfalls einige Hütten, in denen fröhliche Kinder ein und ausgehen, sowie der Stall der Viehmagd Irmi und ihrer Familie. Im Dorf leben zurzeit etwa 120 Seelen, die tagsüber harter Arbeit nachgehen und sich abends in der Schenke, im Tempel oder schlicht auf dem Dorfplatz treffen, um sich im Schein eines knisternden Feuers den neusten Klatsch und Tratsch zu erzählen. Sucht man die umliegenden Wälder auf, kann man dort auf die **Behausung des Elfen** Eilidiel und die **Jagdhütte** Jadwine Hasenschrecks treffen.

Die Schänke Kornstubn (2)

In der Wirtschaft *Gunelde Dinkelkorns* (52, beleibte Frohnatur, geradezu inquisitorisch neugierig, kennt alles und jeden im Dorf, ausführliche Beschreibung auf Seite 12) pulsiert das Leben. Viele Dörfler nehmen hier morgens gemeinsam ihre Getreidesuppe ein, bevor sie in den Arbeitstag starten. Zur Mittagsstunde stärkt man sich am wärmenden Eintopf und abends nach getanem Tagwerk darf es gerne ein zünftiges Stück Wildfleisch und einige Humpen kühles Bier sein. Das prächtige Fachwerkhaus verfügt im oberen Stockwerk über einen blumenübersäten Balkon, den Gäste der Pension zur Entspannung nutzen. Die Kammern für Reisende befinden sich allesamt im oberen Stock. Es gibt einen Schlafsaal mit sechs einfachen aber gemütlichen Strohlagern sowie zwei Doppelzimmer mit stabilen Kastenbetten, die die geschäftstüchtige Wirtin gern auch als Einzelzimmer vermittelt – zum gleichen Preis versteht sich.

Die Wirtin selbst hat ihr Zimmer im Erdgeschoss neben der Küche, die sich hinter dem Schankraum befindet.* Die Stube selbst wird von einem alten Kachelofen beheizt, in dem Gunelde häufig Brot oder Kuchen backt

* Diesen Raum hält Gunelde jedoch (aus gutem Grund!) stets verschlossen, denn hier befinden sich ihre Vorräte an Rattenpilzen, detaillierte Ritualpläne und ihr Tagebuch, das ihre namenlosen Machenschaften enthüllt. Die Helden sollten diesen Raum auch erst gegen Ende des Abenteuers betreten, um das Geheimnis Altenbrücks nicht vorzeitig zu enthüllen.

und so ihre Gäste verwöhnt. An massiven runden Eichenholztischen sitzt man zusammen, lacht und erzählt. Die Schankmagd *Ulmia* (23, lange blonde Haare, Schmollmund) bewegt sich trotz der schweren Last vieler Humpen Bier mit erstaunlicher Eleganz und Wendigkeit durch die Tischreihen und hat nicht nur einen glühenden Verehrer unter den Stammgästen der *Kornstubn*.

Gunelde selbst steht stets hinter ihrer Theke und zapft frisches Brücklbräu, ein helles Weizenbier. Ihre Köchin *Franka Tochter der Jandrascha* (88, Hügelzwergin, dick, mütterlich) bereitet zusammen mit der Wirtin die Speisen zu und gibt gerne auch ein extra dickes Stück Fleisch (meist Hase) in die Suppe, wenn man ihr ein paar Heller zusteckt.

Dem Täter auf der Spur

Du solltest bei der ersten Beschreibung der Wirtin Gunelde Dinkelkorn auf jeden Fall erwähnen, dass diese einen Verband um die linke Hand trägt. Tu dies nicht so auffällig, aber doch so, dass die Helden es mitbekommen. Du kannst auch gerne einfach das Bild Guneldes aus der Personenbeschreibung auf Seite 12 am Spieltisch zeigen. Der Verband, oder vielmehr das, was sich darunter verbirgt, ist ein wichtiger Hinweis für die Helden: ein erstes Anzeichen für die finsternen Umtriebe, denen die Wirtin nachgeht. Sie hat sich in einem Ritual als Opfergabe an ihren namenlosen Gott den kleinen Finger abgeschnitten und verkauft die Selbstverstümmelung nun als „Arbeitsunfall“. Die Helden können natürlich noch nicht ahnen, was genau es mit der Verletzung auf sich hat, dafür wird der Aha-Effekt umso größer sein, wenn sie später herausfinden, was in Altenbrück wirklich vor sich geht.



Speisen & Getränke

Posten	Preis
Getreidesuppe	2 Kreuzer
Gemüse Eintopf	3 Heller
Jagdwurst	1 Heller
Baumeltaler Käse	1 Heller
frisches Roggenbrot	5 Heller
Eintopf mit Fleischeinlage	1 Silbertaler
Wildbret auf Gemüsebett	6 Silbertaler
Hasenbraten mit Kloß	3 Silbertaler
Rebhuhn	4 Silber
Buttermilch	8 Kreuzer
Brücklbräu	12 Kreuzer
Angbarer Zwergenbock	2 Heller
Fruchtlikör	2 Heller
Obstler	3 Heller
Koschwasser*	4 Heller
Lokalrunde	1 Heller pro Anwesendem
Übernachten	
im Schlafsaal	4 Heller
im Doppelzimmer	5 Silbertaler

* Entgegen dem harmlosen Namen ist Koschwasser ein hochprozentiger Schnaps.

Roboschs Schmiede (3)

Den Tag über dringt rhythmisches Hämmern über den Dorfplatz und es raucht aus der Esse der kleinen Schmiede des brummeligen Hügelschwergs *Robosch Sohn des Barumosch* (128, rotbrauner Bart, Stiernacken, muskulös, derzeit arg übermüdet, ausführliche Beschreibung auf Seite 24). Der zwergische Schmied ist ein besonders vielseitiger Meister seines Faches und versteht sich nicht nur auf das Schmieden und Reparieren von Waffen, sondern auch auf das Herstellen von Scharnieren, der Hufeisen für die Pferde und die Fertigung anderer landwirtschaftlicher Geräte. Bisweilen muss er sich sogar an feineren Schmiedearbeiten versuchen, weil es in Altenbrück sonst einfach niemanden gibt, der diese Aufgabe übernehmen könnte. Die Schmiede ist ebenso wie die anderen wichtigen Gebäude des täglichen Lebens am großen Dorfplatz in Uftzistägle gelegen. Die Schmiede nimmt einen Großteil des Gebäudes ein und Robosch beansprucht nur wenig Platz für sich selbst. Tagsüber hält er sich die meiste Zeit des Tages in der Schmiede über Amboss und Feuer gebeugt auf und geht seiner Arbeit nach, die für ihn Broterwerb und Erfüllung zugleich ist. Die Einrichtung der Schmiede ist einfach aber hochwertig. Ein großer Glutofen liefert die nötige Hitze, die Robosch für das Schmelzen der diversen Metalle benötigt. Fenster hat der Bau abseits einiger Lüftungskappen keine. Als Tor zur Außenwelt dient eine große hölzerne Flügeltür, die tagsüber stets geöffnet ist. Wenn der Rauch Robosch einmal gar zu viel in den Augen beißt, öffnet er ganz einfach die Hintertür, die normalerweise fest verrammelt ist.

Preise & Dienstleistungen

Posten	Preis
Pferd beschlagen	5 Heller pro Huf
Pflugblatt	15 Silbertaler
Forke	10 Silbertaler
Holzfälleraxt	80 Silbertaler
Pfeilspitzen	3 Heller
Waffe reparieren	10% des Preises
Waffenherstellung*	siehe Preisliste ab Seite 366 im Regelwerk

* Eine solche Waffe eignet sich natürlich auch hervorragend als Belohnung für verdiente Helden. Je nach Ausgang des Abenteuers verdankt Robosch ihnen unter Umständen sogar sein Seelenheil. Besonders gut ist er in der Herstellung von Äxten und Schwertern, die er geradezu liebevoll mit zwergischen Runen verziert.

Ettels Krämerladen (4)

Der kleine Laden des Krämers *Ettel Algerein* (47, lupft ständig seinen Hut, hagere Gestalt, goldgierig, weitere Beschreibung auf Seite 48) ist in der einen Hälfte eines schmucken kleinen Holzhauses untergebracht. Im vorderen Teil hat Ettel seine Verkaufsräume, deren Wandflächen von hohen Regalen gesäumt sind, in denen allerlei Möglichen und Unmögliches steht, was ein Altenbrücker vielleicht einmal brauchen könnte.

Lebensmittel findet man hier, abgesehen von einigen Alkoholika eher weniger. Ettel führt in seinem Geschäft hauptsächlich Gegenstände des täglichen Bedarfs, wie man sie auch in der Kiepe eines Kramboldes finden würde.

In den einzelnen Regalen befinden sich Feilen, Haarclammern, Utensilien für die tägliche Hygiene, einige Blöcke Seife, minderwertiges Parfüm, Waffenpflegezubehör, Ersatzteile für landwirtschaftliche Gebrauchsgegenstände und einige Kleinodien wie z.B. Medaillons oder eine liebevoll verarbeitete Spieldose. Daneben können die Helden hier aber auch Kräuter, Salben und Tinkturen erwerben, um ihre Blessuren und Wehwehchen zu versorgen.

Natürlich steht jedem zahlenden Kunden neben dem sündteuren Valposella eine umfangreiche Auswahl an lokalen Schnäpsen und Likören zur Auswahl, allen voran das stärkste Bier Aventuriens, der Angbarer Zwergenbock und das gerne konsumierte Koschwasser (ein scharfer Brand) sowie jede Menge Fruchtliköre und Obstler, die natürlich auch in den *Kornstubn* serviert werden. Der Krämer Algerein lebt mit seiner burschikosen Frau *Winelda* (42, Schnapsfahne, derb, zupackend) und seiner liebevollen Tochter *Ulmia* (die Schankmagd der *Kornstubn*) im Hinterzimmer des Hauses. Während Ulmia die Gäste der Wirtschaft beizirzt, steht das alte Ehepaar im Laden und bringt gerne so viel Tand wie möglich an den Mann oder die Frau – oder den Zwerg.

Ausgewählte Güter

Posten	Preis
Haarklammern (10 Stück)	2 Silbertaler
Nadel und Faden	5 Silbertaler
Nähgarn (5 Schritt)	5 Heller
Medaillon (Silber)	3 Silbertaler
Hasenfellmütze	6 Silbertaler
Kernseife	15 Heller
Veilchenseife	2 Silbertaler
Parfüm	130 Silbertaler
Spieldose	50 Dukaten
Angbarer Zwergenbock (Fass zu 1 Urn (8 Liter))	5 Silbertaler
Koschwasser (Flasche zu 1 Maß (0,8 Liter))	13 Silbertaler
Fruchtlikör (Flasche zu 1 Maß)	7 Silbertaler
Obstler (Flasche zu 1 Maß)	10 Silbertaler
Valposella (Flasche zu 1 Maß)	5 Dukaten
Wundsalbe	4 Silbertaler
Verbandszeug	14 Silbertaler
Hühneraugensalbe	4 Silbertaler

Ettels Wundsalbe

Die Wundsalbe ist auf Wirselskrautbasis hergestellt worden und gibt pro Anwendung 1 LeP zusätzlich bei der nächsten Regeneration zurück. Dabei sind maximal drei Anwendungen pro Regenerationsphase erlaubt. Siehe auch Seite 346 im **Regelwerk**.

Verbandszeug ist ein notwendiges Hilfsmittel zur Wundversorgung und kann, wenn Irmi unterwegs nur notdürftig versorgt wurde, auch direkt wichtig werden.

Der Praiosschrein (5)

Auf einem mit kleinen Steinen geebneten Platz am Rande des Praiosschreins befindet sich ein großer hölzerner Unterstand, unter dem einige Bänke und ein massiver hölzerner Tisch stehen. Hier werden Versammlungen der Dorfgemeinschaft abgehalten und die Urteile der Praiosgeweihten angehört. Der Schrein selbst besteht aus einem soliden, relativ geräumigen Schrein des Herrn Praios. Empfangen wird der Gläubige von einer handgeschnitzten hölzernen Statue des gerechten Gottes, die von prächtigen hölzernen Sonnenstrahlen gesäumt wird und direkt oberhalb des Torbogens am Eingang zum Schrein angebracht ist. Im kurzen Kreuzgang finden sich wenige Bildnisse wichtiger Praiosheiligen, die den Pilger auf seinem Weg in die eigentliche Kapelle einstimmen sollen. Der Altarraum ist stets lichtdurchflutet, die großen Bleiglasfenster weisen reich verzierte Ornamente in hellen Glasfarben auf. Einige wuchtige Holzbänke laden zum Verweilen ein und ermöglichen es den Gläubigen, die Zeit zum stillen Gebet zu nutzen. Der Altar selbst wird von einer imposanten Greifenstatue geschmückt und besteht ebenfalls aus kunstvoll geschnitztem Koscher Wurzelholz. Im kleinen Seitenflügel der Kapelle befindet sich ein Huldigungsort des Gottes Ingerimm, der für die Koscher von großer Bedeutung ist. In einer metallenen Schale befindet sich eine Feuerstelle mit Weihrauch, den die Geweihte Praionde (38, blonder Topfschnitt, anpackend, tiefgläubig, ausführliche Beschreibung auf Seite 20) bei ihren Gottesdiensten nutzt, um Praios' Heiligkeit auch ihrer Gemeinde angedeihen zu lassen. Auf dem Altar brennen stets einige Kerzen. An die Kapelle schließt sich ein kleiner Wohntrakt an, in dem Praionde eine Schreibstube und ein Schlafgemach besitzt. Dort werden die wenigen Kirchenbücher und Reliquien in der Zehntkiste aufbewahrt.

Der Boronanger (6)

Auf dem Gräberfeld des Dorfes befinden sich die Boronsräder aller Gemeindemitglieder, die hier im Ort ihr Leben ließen und auch von einigen Abenteurern, die vor einigen Jahren auf ihrem Weg den Kampf gegen die raue Natur verloren und einer Lawine zum Opfer fielen. Da die Siedlung schon lange besteht, könnend die Helden hier sogar die Gräber einiger seit mehreren Jahrhunderten Verstorbenen begutachten. Gepflegt wird der Boronanger vom Gärtner *Wibald Spitzhack* (54, krause graue Haare, Knollennase, verschnupft), der sich liebevoll um die Gräberanlage kümmert.



Gesäumt werden die Gräber von Baumreihen kräftiger alter Fichten, entlang der Wege blühen bunter Enzian und strahlend blaue Kornblumen. Die Leichenhalle schließt sich an der Südseite des Gräberfeldes an und umfasst nicht mehr als einen Präparationsraum und die Schlafkammer Wibalds. Dieser kümmert sich nicht nur um seine grünen Lieblinge, sondern bereitet auch die Toten für die Bestattung vor.

Jagdhütte (außerhalb des Plans)

Außerhalb des Ortsteils Uftzistägä, tief versteckt im dichten Tannenwald, können die Helden auf die Hütte der Jägerin *Jadwine* (Mitte 20, eigenbrötlerisch, nutzt viele Jagdbegriffe, zieht ständig eine Augenbraue hoch, ausführliche Beschreibung auf Seite 35) stoßen. Sie selbst ist meist nicht anzutreffen, denn die leidenschaftliche Jägerin befindet sich die meiste Zeit auf der Pirsch irgendwo im Dickicht. Das kleine Häuschen mit dem gepflegten Kräutergarten ist aus stabilem Stein errichtet und verfügt über ein behagliches Dach aus Stroh und Fach.

Im Wohnraum glimmt meist ein Feuer im Kamin, dort befindet sich auch die Kochstelle der Hütte. An der Decke hängen abgezogene Hasen und Rebhühner, die über dem Feuer geräuchert wurden. Ein großer Kessel steht neben der Feuerstelle. Hier kocht Jadwine Eintöpfe, Suppen und Kräutertinkturen. In einem grob gezimmerten Regal bewahrt die Jägerin alle Utensilien auf, die sie für ihre Arbeit benötigt. Neben Wildtieren in verschiedenen Verarbeitungsstufen liegen auch heilende Kräuter zum Trocknen aus, prachtvolle Felle und gegerbtes Leder. In einer Kiste liegen einige zerflederte Bücher über Pflanzenkunde. Auf dem Dachboden befindet sich Jadwines Schlafstätte, ein einfaches Lager auf dem Boden.



Gunelde Dinkelkorn

MU	13
KL	14
IN	13
CH	13
FF	12
GE	10
KO	13
KK	12

LeP	31
AsP	-
KaP	24
GS	7
INI	12
SK	2
ZK	1
AW	5
SchiP	3
RS/BE	0/0

Sozialstatus: Frei
Sonderfertigkeiten: Tradition (Namenloser), Ortskenntnis (Altenbrück)
Sprachen: Garethi III, Rogolan I
Schriften: Kusliker Zeichen
Vorteile: Geweihter, Pragmatiker, Vertrauenerweckend
Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Moralkodex des Namenlosen)
Kampftechniken: Dolch 8 (9/4) Hiebaffen 11 (12/7)
Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel
Basiliskenzunge: AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW kurz RS/BE 0 / 0
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnes-schärfe 6, Taschendiebstahl 4, Zechen 8
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 10, Betören 5, Einschüchtern 5, Etikette 3, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Willenskraft 10
Natur: Fesseln 4
Wissen: Brett & Glücksspiel 8, Götter & Kul-te 7, Magiekunde 4, Sagen & Legenden 6
Handwerk: Handel 5, Lebensmittelbearbei-tung 10, Malen & Zeichnen 5
Liturgien: Namenloses Vergessen 5, Des Einen bezaubernder Sphärenklang 5, Herbeiru-fung der Heerscharen des Rattenkindes 7, Namenlose Zweifel 7

Ausrüstung: Gasthaus, Kultistenrobe, Basiliskenzunge, Keule, Psychostabilis-Amulett

Kampfverhalten: Nutzt zuerst, durch ihren Kult geschützt, den Segen ihres Gottes, kämpft dann ohne großes Können wie eine Furie.

Flucht: Wenn sie sich chancenlos sieht, flieht sie so schnell wie möglich. Eingekegelt kämpft sie jedoch fanatisch bis zum Tod.

Durch eine Aussparung in der Ausfachung kann Licht und Luft in den Boden dringen. Bei ungünstigen Wetterlagen lässt sich dieses Fenster aber mittels einer Holzluke schließen. Mehr Informationen über die Hütte und seine Bewohnerin findest du im Abschnitt **Nachforschungen bei Jadwine Hasenschreck** ab Seite 34.

Behausung des Elfen (außerhalb des Plans)

Im dichten Tannicht auf einer kleinen Lichtung lebt der menschen-scheue Auelf Eilidiel, der nur selten nach Altenbrück kommt. Im Schutze des Waldes hat er sich in den Wipfeln der Nadelbäume eine über-dachte Behausung geschaffen und lebt im Einklang mit der Natur. Mehr zur Begegnung mit Eidiel findest du im optionalen Abschnitt **Der Elf war's!** ab Seite 26.

Gunelde Dinkelkorn, Wirtin

Profession: meisterliche Wirtin, kompetente Kultistin

Motivation: Sie ist sehr neugierig und liebt es, Einfluss und Macht über andere zu haben. Als Vorsteherin des Namenlosen Kultes kann sie diese Phantasie zur Wirklichkeit werden lassen.

Agenda: ihrem Gott dienen, seine Macht mehrten und in seiner neuen Weltordnung eine möglichst wichtige Rolle spielen. Dorfbewohnern will sie dabei nicht unmittelbar schaden, nimmt dies aber aus religiöser Verblendung billigend in Kauf.

Funktion: freundliche Gastgeberin, vertrauensvolle und bestens informierte gute Seele im Dorf, Gründerin des Namenlosen Kultes und Hauptwidersacherin der Helden

Hintergrund: Gunelde erbte die Wirtschaft von ihrem Vater und ist seit über 20 Jahren die gute Seele des Dorfes. Eine eigene Familie hat sie nie gegründet, lebt sie doch für ihre Arbeit und den Dienst an der Dorfgemeinschaft. Da viel Klatsch bei ihr zusammenläuft, weiß sie wahrscheinlich mehr über die Dorfbewohner als gut für sie ist. Erst kürzlich wurde sie vom Namenlosen erleuchtet und dient ihm nun als Geweihte und Gründerin seines geheimen Kultes.

Darstellung im Spiel: freundlich, anpackend und sehr bestimmt. Frage viel nach. Informationen sind für Gunelde wichtig, um ihren Gegenüber einzuschätzen. Sie kann auch mit noch härterem Dialekt gesprochen werden (z.B. i anstelle von ich, ee statt ö) als in den Vorlesetexten vorgesehen. Wenn du dir das zutraust, kannst du ihrer Sprache hierdurch noch mehr Farbe verleihen und sie unverwechselbar machen. Sprich unbedingt ohne Akzent, wenn sie liturgische Texte rezitiert.



Gunelde Dinkelkorn, Wirtin

Besonderheiten: besitzt den Rohling des Schwarzen Auges (siehe Seite 50), der es ihr ermöglicht, wahlweise durch Wände zu sehen, die Zukunft zu erblicken oder Gold aufzuspuüren

Schicksal: Gunelde tritt im offiziellen Aventurien nicht mehr auf. Ihr Schicksal liegt in den Händen des Meisters und der Helden.

„Mei Travia zum Gruß! Was darf ich euch Leuten bringen heut? Ein scheenes Helles?“

„Gelobt sei der Güldene. SEINE Stärke preisen wir. SEINE Botschaft kündet von der Herrlichkeit seiner Rückkehr, wenn er selbst auf Deren wandelt um sein Erbe anzutreten.“

Gunelde ist eine Geweihte des Namenlosen und kann dunkle Wunder wirken. Die Liturgien, die sie beherrscht sind im Anhang ab Seite 56 beschrieben.



Ein Hoch auf die Helden!

Nach all den Strapazen des anstrengenden Tages haben sich die Helden wirklich ein wenig Ruhe verdient. Zu dumm nur, dass alle in Altenbrück wissen möchten, aus welchen fürchterlichen Klauen sie Irmi gerettet haben, um nach dem gebannten Lauschen der Geschichte einhellig den tapferen Recken auf die Schulter zu klopfen! Auch die Praiosgeweihte Praionde ist bei dem Fest anwesend und gibt sich volksnah und vergnügt. An diesem Abend wird im Dorf gefeiert – schließlich ist nicht nur eine holde Maid und die große Herde Schafe gerettet worden, sondern man hat auch neue Bekanntschaft geschlossen mit echten Helden von weit her, die sicher bereits halb Aventurien bereist haben.



nach und nach mit den verschiedenen Bewohnern Altenbrücks bekanntmachen und ihre Geschichte erzählen. Achte darauf, dass jeder der Helden in die Feierlichkeiten eingebunden wird, und nutze die Hinweise zur Darstellung der wichtigen Meisterpersonen, um sie durch Sprachfarbe, Mimik und Gestik voneinander abzuheben.

Auch den einen oder anderen Diebstahl kannst du hier bereits erwähnen. Mach es aber an dieser Stelle noch nicht zu offensichtlich für deine Helden, was im Dorf geschieht. Vielleicht hat der Krämer sein Geldsäckel ja nur verlegt und muss deshalb anschreiben lassen? Die Gutsbäuerin gilt ohnehin als vergesslich, da kann es schon mal vorkommen, dass sie das Familienerbstück beim Reinemachen verstellt hat.

Wichtiger Hinweis: Einige der Dörfler gehören dem geheimen Kult des Namenlosen an, und dies kann wichtig für ihre Darstellung im Spiel sein. Mehr Informationen zu den Kultisten findest du auf Seite 46ff.

Die Dörfler lauschen gespannt den Schilderungen



Die dralle Wirtin lächelt euch gewinnend an: „Na, was bring ich euch nun Gutes?“ und stellt sogleich für jeden von euch einen überschwappenden Humpen Bier auf den Tisch.

„Wisst's, ich hab da was für euch. Einen schönen Braten, der wird euch recht schmecken.“

Während Gunelde Dinkelkorn euch noch verschmitzt zuzwinkert, ist sie schon in der Umkehr begriffen und eilt in die Küche. Derweil umringt euch eine ganze Schar Altenbrücker, die noch einmal genau wissen wollen, welche Heldentaten ihr nun vollbracht habt. Anerkennend klopf man euch auf die Schulter, zustimmend protestet man euch zu. Einer der Anwesenden gibt euch ein Ständchen auf dem Quetschbeutel, ein anderer zückt den Pfeifenbalg, um euch mit den fremdartigen Klängen dieses dudelnden Instrumentes zu erfreuen. Ehe ihr euch verseht werdet ihr auf massiven Stühlen jubelnd durch die Schänke getragen und man stimmt Loblieder auf euch an. Ein muskelbepackter Zwerg, der Schmied des Dorfes, erzählt euch, dass vor einigen Monden schon einmal ein Viehhirt von einem Bären angefallen wurde. Dieser hatte leider weniger Glück als die gute Irmi, und seine Gebeine liegen nun auf dem Boronanger außerhalb des Dorfes bestattet. Euch wird schnell klar, dass ein Bär für die Dorfbewohner eine tödliche Bedrohung darstellt. Nicht jeder Aventurier ist wohl so kampferfahren wie ihr und so dankt ihr den Göttern, dass ihr dieses Mal zum Glück zur rechten Zeit am rechten Ort wart.

In dieser Szene kannst du als Meister die Helden



Hier in den Bergen sieht man nicht viel Neues und nur selten bricht einer der Bewohner auf in die weite Welt, um dann lange Jahre verschollen zu sein, sodass der Bedarf an heldenhaften Abenteuergeschichten groß ist. Die Altenbrücker erzählen zwischen kräftigen Humpen kühlen Bieres und großen Löffeln dampfender Suppe aber auch von ihrem Leben und der harten Arbeit auf dem Feld.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

der Helden und kommen dann selbst ins Erzählen und berichten von Koscher Sagengestalten, Bräuchen in den Bergen und vom friedvollem Zusammenleben mit den zwergischen Nachbarn inmitten der Natur. Natürlich geht auch diese Feier irgendwann zu Ende und Gunelde erlässt den Helden nicht nur die Zeche für diesen Abend, sie bietet den edlen Rettern auch an, umsonst zu übernachten. Für den nächsten Morgen will sie sogar einen Zuber heißes Wasser für ihre Gäste vorbereiten, damit diese nicht mit dem eiskalten, kristallklaren Bergbach vorlieb nehmen müssen.

Das Fest dauert bis in die Morgenstunden an und immer, wenn einer deiner Helden sich gerne zurückziehen möchte, wird ihm ein weiteres Bier ausgegeben. Spätestens nach dem zweiten Humpen Brücklbräu wird für alle Helden eine Probe auf *Zechen* (*Vermeiden von Betäubung durch Rauschmittel*) notwendig. Zunächst noch um 5 erleichtert, doch je später der Abend, desto höher kann die Erschwerung ausfallen. Für jede misslungene Probe erhält der Zecher eine Stufe Betäubung, hat er die vierte erreicht, muss er sich dem Alkohol geschlagen geben und sinkt ermüdet, aber glücklich, mit dem Kopf auf die Tischplatte.



Fragen der Dörfler

Diese Fragen der Dorfbewohner kannst du deinen Helden Stellen. Nur selten kommen so viele und aufregende Fremde ins Dorf, und die Altenbrücker sind neugierig, was sie aufregendes zu erzählen haben.

- Wo kommt ihr Buben und Maiden denn her?
- Wie genau habt ihr den Bärn denn in die Flucht geschlagen? Erzählt das doch nochmal ganz genau.
- Wart Ihr schon mal in Angbar, hoher Herr / hohe Dame? Da soll's ja so schön sein! / Da soll's ja so grauslich voll sein!
- Ist Gareth wirklich eine Stadt so groß wie der ganze Kosch?
- Habt's ihr schonmal die Kaiserin gesehen?
- Was trinkt man da so, wo ihr herkommt? Hat's da auch so guten Obstler?
- Gibt's da im Süden wirklich ein Land in dem es nur Sand hat?
- Das ist aber eine große Waffe! Gebraucht's Ihr sowas oft, Herr Ritter / Frau Ritter?

Fakten & Gerüchte

Diese Informationen kannst du nach Belieben in Gespräche der Helden mit den Dörflern einstreuen. Wahre Aussagen sind mit einem + gekennzeichnet, unwahre Behauptungen mit einem -.

- „Die Gunelde die ist mit der Zehntzahlung dieses Jahr spät dran. Hat ihren Papierkram wohl nicht gut beisammen. Aber ist ja auch sehr geschäftig in letzter Zeit.“ (+)
- „Die Schankmagd Ulmia hat ordentlich Holz vor der Hütten, höhöhö.“ (+)
- „Brücklbräu ist das beste Bier des ganzen Kosch!“ (wer weiß)
- „Beim Krämer Ettel Algerein bekommt ihr alles, was das Herz begehrt“ (je nachdem)
- „Jadwine, die Jägerin, kommt selten ins Dorf. Aber ihr haben wir's zu verdanken, dass es heut Einlage gibt.“ (+)
- „Ettel Agerein soll sein Geldsäckel vermissen, pah. (+) Der ist bestimmt nur zu fein, die Zeche zu zahlen.“ (-)
- „Ettel Algerein ist ein elender Geizkragen(+), dem's gleich ist, dass seine Frau ständig sternhagelvoll ist.“ (möglich)
- „Die Frau Algerein hat letztens erzählt, dass sie 'nen Drachen gesehen hat. (+) Da sprach aber wohl der Brand, bei uns gibt's sowas nicht!“ (-)
- „Ihrer Gnaden Praionde hat's erst kürzlich den Fuß vertreten und konnt nicht zum Schwurbundfest. (+) Deswegen sind wir das Jahr mit dem Zehnten arg spät dran.“ (+)
- „Gunelde, die Wirtsfrau, kennt jeden im Dorf!“ (+)
- „Das Irmi ist heimlich in den Ältesten vom Angershof verliebt.“ (-)
- „Der Älteste vom Angershof ist heimlich ins Irmi verliebt.“ (+)

- „Nun muss ich aber rasch heim. Muss noch den Zehnt rauskramen für morgen.“ (+)
- „In letzter Zeit ist der Eintopf in den Kornstubn besonders gut gewürzt! Wohl bekomms!“ (+)
- „Zu Robosch dem Schmied würd ich an eurer Stelle nichts bringen, der arbeitet in letzter Zeit schlecht.“ (+)

Zusammenfassung

Am Ende dieses Kapitels sollten die Helden folgende Informationen haben:

- Das Leben in den Koscher Bergen ist rau und steckt voller Gefahren, gegen die man allezeit gerüstet sein muss – sonst bezahlt man es womöglich mit dem Leben.
- Altenbrück ist ein gemütliches kleines Nest am Lauf des Bergbachs Baumel.
- Die Namenlosen Tage stehen kurz bevor. Die Dörfler glauben aber fest an die Kraft des Jahresscheidfests und der Kerzenzüge, die das Licht Praios' in jedes Haus bringen.
- Im Kosch isst man gerne zünftig: Einen guten Eintopf und ein kühles Bier lässt sich niemand entgehen, und wenn er dabei auch noch abenteuerlichen Geschichten lauschen kann – umso besser.
- Einige Dörfler sind mit ihren Zehntzahlungen spät dran dieses Jahr. Das ist glücklicherweise aber nicht weiter schlimm, da die Praiosgeweihte Praionde den Zehnt aufgrund einer Fußverletzung ohnehin nicht pünktlich zum Grafen bringen konnte.
- Eigentlich geht es in Altenbrück friedlich zu. In den letzten Wochen jedoch sind einige wertvolle, meist goldene Dinge verschwunden.
- Gunelde Dinkelnorn ist die gute Seele des Dorfes. Zusammen mit Praionde stellt sie die Autorität in Altenbrück.

Wenn alles anders kommt

Du kannst als Meister den Einstieg in das Abenteuer auch anders gestalten als durch den Überfall des Bären auf Irmi und das anschließende Fest. Die Helden könnten beispielsweise auch nur auf der Durchreise sein. Wichtig ist nur, dass die Helden in Altenbrück ankommen, sich ein wenig mit den Dörflern bekannt machen und am nächsten Tag bei der Eintreibung des restlichen Zehnts anwesend sind, um dann mit den Ermittlungen zum Diebstahl der Zehnttruhe betraut zu werden. Solltest du das Dorf Altenbrück an einer anderen aventurischen Stelle auftauchen lassen, passe die regionalen Besonderheiten einfach an.



Von Koscher Legenden und Bräuchen

Damit du den Aufenthalt der Helden im Dorf weiter ausgestalten kannst, möchten wir dir einige volkstümliche Sagengestalten und besondere Gebräuche der Region mit an die Hand geben. Bediene dich bei diesen Koscher Urgesteinen gerne ausgiebig, denn die Dörfler lieben es, Geschichten zu erzählen.

Der Rabbatzmann

Der Rabbatzmann ist eine im Wengenholmer Raum bekannte Sagengestalt von riesenhafter Größe. Dereinst sollen ihn die Kobolde mit ihren kleinen Zaubereien derart geärgert haben, dass er einen ganzen Weiher austrank und den Bauch voll gluckerndem Wasser seinen Weg tief in die Wälder zu den kleinen Unholden antrat. Dort angekommen entleerte er seine ganze Last mitten in den Zauberberaum der Kobolde – die daraufhin jämmerlich ertranken. Dem Rabbatzmann hat man es also der Legende nach zu verdanken, dass der Kosch von Kobolden weitgehend verschont geblieben ist. Diese Sage wird vornehmlich dann aufgetischt, wenn schon einige Liter Bier geflossen sind, und die Erzählung wird stets von Gelächter und deftigen Zoten begleitet.

Das Jahresscheidfest

Um die Tage am Ende des Mondes Rahja wird dieses Fest gefeiert, das vor den folgenden Namenlosen Tagen Mut machen und die bösen Geister vertreiben soll. In einem feierlichen Gottesdienst werden unzählige Kerzen entzündet und unter fröhlichen Gesängen in alle Winkel der Dörfer getragen, auf das Praios' Licht die Dunkelheit erhelle. Das Jahresscheidfest steht auch in Altenbrück nur wenige Tage bevor und die Helden werden herzlich eingeladen, diesen urtümlichen Brauch mit den Dörflern zu feiern, um sich vor Namenlosem Unheil schützen zu können.

Der Alagrimm

Der flammende Feuervogel Alagrimm war Jahrhunderte lang ein Zeichen für den glorreichen Sieg der Zwerge, die den Schergen des Gottdrachen Pyrdacor tief unter ihr Bergkönigreich Koschim gebannt hatten. Doch vor wenigen Jahren (1027 BF) gelang es dem Wesen, zu entkommen. In einem wütenden Raubzug rächte er sich für seine Gefangenschaft und konnte erst in der großen Schlacht von Angbar endgültig besiegt werden. Obwohl Koscher und Zwerge damals vereint gegen die Gefahr im Kampf standen, gingen in diesen Tagen viele Seelen über das Nirgendmeer und viele Koscher kennen jemanden, der in der Schlacht sein Leben lassen musste. Deshalb schwingt immer eine gewisse Traurigkeit bei den Erzählungen über den Alagrimm mit, aber natürlich auch brennender Stolz über den heroischen Sieg wider das Ungetüm.

Die Sanfte Leta

Gerät ein Wanderer tief in den Koscher Bergen in Not so bittet er die Sanfte Leta um Beistand. Die Koscher verehren diese Sagengestalt mit kleinen Statuen in den Winkeln ihrer Häuser und geht ein Koscher auf die Reise, wünscht man ihm stets, die Sanfte Leta möge ihn begleiten. Der Legende nach handelt es sich bei Leta um den Geist einer jungen Frau, die vor vielen Jahrhunderten auf dem Weg zu ihrem eigenen Traviabund unglücklich in eine Felsspalte gestürzt und gestorben ist. Seit dieser Zeit streift sie auf der Suche nach ihrem Versprochenen durch die Wälder und hilft denen, die ebenfalls in Not geraten sind, damit diesen nicht dasselbe schlimme Schicksal ereilt.

Spiele, Wettstreit und Unterhaltsames

Die Koscher lieben es, zu feiern und miteinander ausgelassen zu sein. Besonders mögen sie spielerische Wettkämpfe, bei denen der Sieger oft nur eine Runde Freibier ausgeschenkt bekommt. Was zählt, ist der Spaß am Beisammensein. Beliebte Spiele in Wirtsstuben und Zuhause sind zum Beispiel Fassheben, Findlingsstoßen oder Esswettbewerbe, bei denen ein Kombattant schon einmal 40 Jagdwürste verdrückt.



Zum Vortragen oder Nacherzählen

Die beiden Brüder

In Twergentrutz, da wohnte ein Mann mit zwei Söhnen. Er bevorzugte den Älteren und so musste der Jüngere hinaus in den Wald, um Holz zu sammeln. Dort fand er, tief in einer Schlucht, ein Tor im Felsen, mit Gold und Edelsteinen besetzt. Und neben diesem Tor war ein Türlein aus einfachen Brettern. Der Jüngling ging durch das Türlein, denn er war ja kein feiner Herr. Und hinter dem Türlein fand er eine Stube voller Spinnweben und Staub. So putzte er das Stüblein, wischte den Staub fort und wusch die Vorhänge. Und als er fertig war, da kam ein Zwerg mit dicker Nase und langem Bart. Und weil er so brav und fleißig war, gab er ihm ein Wams aus Gold und Brokat, das glänzte und glitzerte wie der Angbarer See. So lief er zurück nach Hause, und als sein Bruder davon erfuhr, da ging er auch in den Wald, denn er war neidisch auf das feine Wams seines Bruders. Er fand das Tor und das Türlein, und weil er sich für fein und edel hielt, öffnete er das Tor. Dahinter fand er einen Palast mit einer prächtigen Tafel. Gleich ließ er sich von den freundlichen Zwergen bedienen und hofieren, ihm wurde aufgetischt wie es selbst unsere liebe Kaiserin noch nie gesehen hat. Nachdem er gespeist hatte, da kam ein Zwerg mit dicker Nase und langem Bart. Und weil er so faul und hochnäsig war, da schimpfte er und zog ihn an den Haaren und schlug ihn gar fürchterlich. Und so lief er grün und blau geschlagen zurück nach Hause, denn wer brav und fleißig ist, der mag am Ende belohnt werden. Wer aber faul und hochnäsig ist, der ist am Ende voller Jammer.

Die Mär vom wütenden Zwerg

Es war einmal ein Zwerg namens Xolodosch, der war kein guter Mann. Er war zornig und launisch, und so hatte er keine Freunde. Und weil er keine Freunde hatte, so wurde er immer zorniger und launischer, denn niemand mochte mit ihm trinken.

Und als er tief im Felsen Steine brach, da kam eine Maus und zog an seinem Bart. Da wurde der Zwerg rot vor Zorn und schrie und stampfte, dass der ganze Berg bebte. Kaum hatte er sich jedoch beruhigt, da kam eine Spinne. Sie ließ sich herab auf den Zwerg und zog an seinem Bart. Und Xolodosch polterte und schlug um sich und zeterte, wie es nur Zwerge können, und der ganze Kosch bebte so stark, dass selbst die Fichten an seinen Hängen wackelten. Und es dauerte Stunde um Stunde, bis sich der Zwerg wieder beruhigt hatte. Da kam ein Käfer, schwarz und rund, und landete auf Xolodoschs Bart, und mir nichts, dir nichts, zog er an ihm. Und der Zwerg wurde rot wie ein Hahnenkamm, und er plusterte sich auf, dass seine Backen kugelrund wurden. Und dann, mit einem lauten Knall, platzte der Zwerg, und der Knall war bis nach Gareth zu hören. Deshalb, so lernen es alle Kinder, soll man Zwerge nicht am Bart ziehen.

KAPITEL: 2 FINDET DEN DIEB!

»Nehme als gefällige Gabe den zehnten Teil dessen, was deine Gläubigen erwirtschaften. Bringt eure Spende dar als Opfer und als Anerkennung für den göttlichen Beistand, den ER gewährt. Gebt das Gold mit Liebe und Würdigung und neidet nicht das, was ihr spendet. Du als Dienerin des HERRN auf Dere pflichtest es deinem Gott, den Zehnt in den Tempel zu tragen. Dort soll er den Schwachen zugutekommen, die Kirche groß machen und Praios ehren, damit Recht und Wahrheit alle Länder und Kontinente überstrahlen. Urteile nicht über die Höhe des Zehnts. Jeder deiner Schafe bringt auf, was er kann und so ist es von Praios dem Gerechten gewollt. Nicht zu schröpfen wie weltliche Herrscher ist sein Begehrt; aber Ehre und Respekt zu erhalten sein Ziel. Mit dem Gold soll nur dem HERRN Gefälliges geschehen und es ist ein Frevel an SEINER göttlichen Macht, wenn du dich am Zehnt bereicherst. Praios wird dich der Gerechtigkeit zuführen und Strafe walten lassen! So bedenke: Es gibt nichts, was SEIN heiliges Auge nicht sieht.«

—aus dem Manual dero Ministrorum Deum, 980 BF

Am nächsten Morgen

Vielleicht wachen deine Helden nach der durchzechten Nacht mit einem schweren Kopf auf und würden ihr Haupt am liebsten wieder in die Federn betten. Gunelde kommt jedoch mit einer großen Schüssel dampfendem Wasser in die Stuben ihrer Gäste, damit diese sich für den Tag erfrischen und den Schweiß der letzten Tage abwaschen können. Das Frühstück, das die Wirtin aufischt, ist ebenso fürstlich. Für ihre Ehrengäste soll es nur das Beste sein. Gunelde ist jedoch bereits geschäftig zugeeignet. Am heutigen Tag zur Mittagsstunde ist, viel später als sonst im Jahr, die jährliche Eintreibung des Zehnts geplant, zu der Praionde alle Dörfler in die Versammlungshütte einberufen hat. Die Wirtin muss daher ihre Barschaft sortieren und den göttergefälligen Zehnt ihrer Einnahmen samt Auflistung aller eingenommenen Posten berechnen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch etwas schwerfällig betretet ihr den warmen Schankraum. Einige Dörfler sitzen schon wieder einträchtig zusammen und löffeln ihren Haferschleim, bevor es an das harte Tagwerk geht. Robosch, der Schmied, brummt euch etwas entgegen und auch die anderen nicken euch aufmunternd und anerkennend zu. Schließlich habt ihr gestern gezeigt, dass ihr nicht nur kämpfen, sondern auch ordentlich zechen könnt. Die dralle Wirtin Gunelde verweist euch an einen runden Tisch in der Nähe der Theke. Ihr traut euren Augen kaum: Neben frischgebackenem Roggenbrot ist hier bereits eine ansehnliche Tafel mit allerlei Leckereien gedeckt. Ihr könnt würzigen Bergkäse, gut abgehangene Wildschweinhartwurst sowie einen zart geräucherten Schinken erblicken. Dazu hat Gunelde einen süßen, warmen Brei serviert, der verführerisch duftet. Die Wirtin zwinkert euch kurz zu und verschwindet dann wieder im Hinterzimmer. „Wisst’s, heut ist Zehnttag. Da müsst wir alle unseren Beitrag leisten an den Herr Praios. Ich bin ein bisschen spät dieses Jahr, deswegen muss ich nochmal ran. Die Praionde lädt um die Mittagszeit, mögt’s ihr vielleicht auch kommen? Wir haben dann einen Gottesdienst, und die Götter ehr’n ist wichtig, sag ich euch!“



Unsere Reisekasse ist verschwunden!

Spätestens nachdem Gunelde die Zehnteintreibung erwähnt hat, vielleicht aber auch schon kurz nach dem Erwachen können die Helden bemerken, dass sie um einen Teil ihrer Barschaft erleichtert wurden! Zwar klumpert es in der Geldkatze noch, bei genauem Hinsehen ist aber klar, dass hier nur noch Silberstücke und einige Heller zu finden sind. Alle goldenen Dukaten sind verschwunden, ganz so, als ob der Dieb sich zu fein gewesen wäre, Silber- und Kupferlinge einzustecken. Falls deine Helden keine Dukaten mit sich führen, kannst du als Meister auch den Diebstahl eines wertvollen Medaillons, eines Rings oder sonstigen Schmuckstücks festlegen. Wichtig ist nur, dass es aus Gold besteht. Noch sollten sich die Helden dabei nicht viel dabei denken, aber das wird sich bald ändern.

Falls einer deiner Spieler immer betont, dass sein Held mit Argusaugen über seine Barschaft wacht, lass ihm seine Habe. Selbst wenn die Helden misstrauisch genug sein sollten, nachts Wachen aufzustellen, so hat Gunelde mehr als genug Gelegenheiten für ihren Beutezug. Wichtig ist nur, dass es mindestens einen der Helden erwischt. Sollten die Helden auch so hinreichend motiviert sein, den Diebstahl der Zehnttruhe aufzuklären, kannst du auch ganz auf den Diebstahl verzichten, wenn du denkst, dass deine Spieler sich dadurch zu sehr gegängelt fühlen.



Wahrscheinlich stellt deine Gruppe erstmal ihr Schlafgemach auf den Kopf. Du kannst hierfür eine um 1 erschwerte Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* verlangen. Sind diese mit 2 QS oder mehr gelungen, findet sich unter einem der Betten ein fein geschnitzter Knopf aus Bein, der einem Gamskopf zeigt (Wert: 2 Silbertaler). Ansonsten bringt die Suche nach dem verschwundenen Gold viel Staub und einige Haare von früheren Gästen zutage. Um diese unschönen Entdeckungen zu machen müssen die Helden jedoch wirklich gründlich suchen, denn Gunelde legt ausgesprochenen Wert auf Sauberkeit.

Jetzt hängt es von deinen Helden ab, was sie tun. Am besten ist es, bis zur Zehnteintreibung zu warten, denn dann sind schließlich alle Verdächtigen an einem Ort. Wahrscheinlich werden sie aber schon die verbleibenden Stunden bis zur Zehnteintreibung mit der Recherche verbringen. Sei flexibel: Wenn deine Helden die Küche inspizieren, gestatte ihnen einen amüsanten Schwatz mit der zwergischen Köchin Franka, lass sie der Schankmagd Ulmia ein wenig bei der Arbeit über die Schulter schauen. Viel werden sie jedoch nicht herausfinden, zumindest nicht über den Diebstahl, denn Franka und Ulmia wissen darüber nicht Bescheid und Gunelde ist eine exzellente Lügnerin und gibt vor, genauso entsetzt über den Diebstahl zu sein wie die Helden, sie sieht darin sogar eine persönliche Beleidigung der Gastfreundschaft und schlägt den Helden sogar vor, das Verbrechen vor der Praiosgeweihten zur Sprache zu bringen.

Hilfe, meine Helden sprengen den Plot!

Sind in deiner Gruppe Magier, die ein besonderes Misstrauen hegen, kann es durchaus vorkommen, dass sie Zauber wie Penetrizzel, Odem Arcanum (dieser würde die magischen Kräfte des Meteoreisens offenbaren) oder den Respondami beherrschen. Dies muss aber kein Problem darstellen, denn Gunelde verfügt über ein äußerst potentes Psychostabilis-Amulett (siehe Seite 52). Das Meteoreisen ist sicher in einer kleinen Koschbasalttruhe verwahrt und der Penetrizzel zeigt höchstens, dass es in Guneldes Zimmer sehr ordentlich ist. Alle kompromittierenden Gegenstände hat sie sicher in einem Schränkchen verwahrt, und durch dieses können die Helden auch mittels des Zaubers nicht sehen. Erfolgreiche *Menschenkenntnis-Proben* können durchaus die eine oder andere Aussage Guneldes in Zweifel ziehen. Ihr hoher Wert in Überreden sollte es den Helden jedoch schwer machen. Mehr als einen vagen Verdacht, sollten die Helden daher nicht haben, solange sie keine konkreten Hinweise für die namenlosen Umtriebe finden. Trotzdem ist es wichtig, deine Helden nicht zu frustrieren! Auch wenn sie dem eigentlichen Geheimnis nicht auf die Spur kommen, belohne sie für ihre Bemühungen. Durchsuchen sie die Umgebung, lass sie nützliche Heilkräuter finden. Befragen sie den Krämer, platziere dort einen Gegenstand, den die Helden später im Abenteuer brauchen können, zum Beispiel feuerfeste Handschuhe aus Iryanleder, eine Umgebungskarte für Wanderer, besonders hochwertiges Waffenfett oder Ähnliches. Sollten die Helden an dieser Stelle dennoch auf dem besten Weg sein, Dinge in Erfahrung zu bringen, die sie jetzt noch nicht wissen dürfen, unterbrich sie in ihrem Tun einfach dadurch, dass der Diebstahl der Zehnttruhe schon vorzeitig bekannt wird.

Du solltest es auf jeden Fall verhindern, dass deine Helden die Stube der Wirtin durchsuchen. Lass die Zehnteintreibung dann einfach bereits beginnen und nach der Einladung Guneldes zum Gottesdienst wird sich kein zwölfgöttergläubiger Held davor drücken können. Außerdem ist die Zehnteintreibung genau die richtige Gelegenheit, um den Fall der Geweihten Praionde zu melden.

Die Eintreibung des Zehnts

Um die Mittagsstunde haben sich alle Altenbrücker Dörfler in der kleinen Kapelle des Praiosschreins versammelt. Praionde hält eine mitreißende Predigt über die Wichtigkeit der jährlichen Abgaben, die es möglich machen, Praios' Herrlichkeit in alle noch so dunklen Winkel Deres zu tragen.

Sie dankt den Altenbrückern für ihren Fleiß und ihre Rechtschaffenheit und betont den guten Zusammenhalt, der im Dorf herrscht. Nach einem abschließenden gemeinsamen Gebet nimmt die Geweihte draußen am Versammlungsort ihren Platz am Richtertisch ein und schlägt ihr großes Zehntbuch auf, um die letzten Zahlungen einzutragen.

Zahlungsverzug

In Ihrer Funktion als Sendrin von Altenbrück ist es Praionde, die die gesammelten jährlichen Abgaben der Altenbrücker zum Grafen von Wengenholm bringt. Normalerweise überbringt sie den Zehnten des Dorfes zum jährlichen Schwurbundfest Anfang Ingerimm, zu dem alle Sendschaften jeweils einen Abgesandten schicken. In diesem Jahr aber hat das Schicksal ihr übel mitgespielt. Kurz vor der geplanten Abreise hatte Praionde sich den Fuß vertreten. An die beschwerliche Reise war nicht zu denken und keiner der Dörfler wollte aufgrund dieses schlechten Omens die Reise stellvertretend für sie antreten. Einigen Dörflern kam dies sehr gelegen, gab es ihnen doch Gelegenheit, den Zehnt etwas später zu entrichten.

Inzwischen sind auch Praiondes Beschwerden wieder abgeklungen, und sie plant, Anfang des neuen Jahres in die Stadt zu reisen, um zumindest die Zehntzahlung nachzuholen. Der Fund des mysteriösen Meteoriten bestärkt sie in diesem Entschluss, ist sie doch der Meinung, dass dieser in einem großen Tempel ihres Gottes weit besser aufgehoben ist. Dazu wird es aber nicht kommen, denn die Zehntkiste mitsamt all ihrem Inhalt, den Meteoriten eingeschlossen, ist fort.

Während die säumigen Dörfler ihre Gaben bereithalten, will sie die große Zehnttruhe aus ihren Gemächern holen. Doch schon nach kurzer Zeit ertönt ein spitzer Schrei aus dem Inneren des Schreins und die Geweihte eilt leichenblass zurück zu den Dörflern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit schreckerstarrter Miene steht die Geweihte Praionde vor euch. Auf ihrer Stirn pulsiert eine Ader und sie atmet schwer. „Bei Praios! Jetzt ist es genug. Ist dieser Frevel denn von dieser Welt? Die Zehnttruhe ist gestohlen worden mitsamt ihrem Inhalt. All die Abgaben, die ihr guten Leute bisher in diesem Götterlauf geleistet habt, sind fort. Ein schlimmes Unheil geht in Altenbrück umher! Die Diebstähle der letzten Wochen waren nur die Vorboten für die götterlästerlichen Machenschaften, die hier offenbar am Werk sind. Möge uns Praios gnädig sein! In unserer Mitte ist ein Frevler zu finden, und wir müssen uns fragen, ob wir Schuld auf uns geladen haben, jeder einzelne von uns! Ich werde diesen Dieb finden und ihn seiner gerechten Strafe zuführen. Dieses Unrecht wird nicht ungesühnt bleiben.“

Ein entsetztes Raunen geht durch die Menge. Die Dörfler schauen sich betreten an und ihr bemerkt nun das wahre Ausmaß der Katastrophe. Hier geht es um viel mehr als nur ein paar Goldmünzen, hier ist die göttliche Ordnung bedroht! Wer sich am Eigentum des Herrn Grafen und den Tempelspenden vergreift, verletzt die praiosgefällige Ordnung der Welt und begeht einen schlimmeren Frevel, als es jeder Diebstahl sein könnte.



Praionde

MU	12
KL	13
IN	11
CH	13
FF	10
GE	10
KO	11
KK	10

LeP	27
AsP	-
KaP	28
GS	8
INI	11
SK	1
ZK	0
AW	5
SchiP	-
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei (Geweihete)
Sonderfertigkeiten: Tradition (Praios), Ortskenntnis (Altenbrück), Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Praios)

Sprachen: Garethi III, Bosparano I, Rogolan I
Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geweiheter, Geborener Redner

Nachteile: Niedrige Karmalkraft V, Prinzipientreue II (Moralkodex Praioskirche), Verpflichtungen II (Schrein zu Altenbrück, Schwurbund von Wengenholt)

Kampftechniken: Hiebaffen 8 (9/4)

Sonnenszepter: AT 9 PA 3 TP 1W6+3

RW mittel

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 7, Magiekunde 3, Rechnen 4, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Holzbearbeitung 2

Segnungen: 12 Segnungen

Liturgien: Bann der Dunkelheit 4,

Magieschutz 6, Objektsegen 7, Wahrheit 3

Ausrüstung: Ornat, Sonnenszepter

Kampfverhalten: Praionde setzt sich unerfahren aber mit viel Praiosvertrauen zur Wehr wenn sie bedrängt wird und greift auf ihre Liturgien zurück wenn sie das Wirken von Götterfeinden erkennt.

Flucht: bei Schmerz I

Tatsächlich stehen die Altenbrücker nun recht verdattert und ängstlich mit ihren Gaben vor der Geweihten und blicken sich misstrauisch um. Wie um die Situation zu unterstreichen, ergießt sich in diesem Moment ein heftiger Sommerregen über das Dorf. Die Versammelten kauern sich enger unter ihrem Unterstand zusammen und erwarten den Rat Praiondes. Dies wäre auch die erste Gelegenheit der Helden, der Geweihten den Diebstahl ihrer eigenen Habe zu melden, sollten sie bereits bestohlen worden sein.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosgeweihte blickt euch mit ernsten Augen an. „Nun, wir haben ja Unbeteiligte im Dorf, die sich schon einmal als Retter in der Not erwiesen haben. Unsere Gäste haben ganz sicher nichts mit den Diebstählen zu tun, denn sie sind erst seit gestern in Altenbrück. Kraft meines Amtes entscheide ich, dass diese Recken die rechten Menschen sind, die schändlichen Verbrechen aufzuklären, die diese Gemeinschaft heimsuchen. Seid ihr willens, unter Praios' leuchtendem Schirm der Gerechtigkeit für die Wahrheit zu kämpfen? Seid ihr willens, unvoreingenommen zu ermitteln und alle nötigen Schritte in die Wege zu leiten, und mich über neue Ergebnisse zu informieren?“

Erwartungsvoll blickt Praionde euch an. Ihr könnt das Flehen in ihren Augen erkennen, die Verzweiflung ob dieses Frevels. Auch die Augen aller Altenbrücker ruhen auf euch. Es ist eure Entscheidung.

Nachdem die Praiosgeweihte nun als höchste Autoritätsperson im Dorf ihre Bitte um Hilfe direkt an die Helden herangetragen hat, sollte es ihnen wirklich schwer fallen, abzulehnen.

Da sie wahrscheinlich sogar selbst von den Diebstählen betroffen sind, sollte ihre Motivation sogar umso größer sein. Neben dem ewigen Dank der Dorfgemeinschaft stellt Praionde allzu unentschlossenen Helden auch einen persönlichen Segen (vom Glücks- oder Weisheits- bis zum Objektsegen) sowie eine Belohnung von 3 Dukaten pro Kopf in Aussicht und bittet Gunelde, sie für die Dauer ihres Aufenthalts umsonst unterzubringen.

Der kommende Teil dieses Abenteuers behandelt die Suche nach dem Übeltäter und ist modular gestaltet. Da nicht vorhersehbar ist, wie genau die Helden vorgehen und wen sie befragen möchten, haben wir alle wichtigen Informationen zusammengetragen, damit du eine spannende Suche gestalten kannst. Behalte aber stets den Ablauf der Ereignisse auf der **Zeitleiste (Seite 3)** im Auge, damit wichtige Ereignisse wie z.B. die Entführung der Geweihten zum rechten Zeitpunkt eintreten.

■ Praionde, Geweihte des Praios und Sendrin von Altenbrück

Profession: kompetente Praiosgeweihte

Motivation: Praionde glaubt aufrichtig an die Lehren ihres Gottes und handelt nach ihnen. Sie möchte Praios' Wärme und Gerechtigkeit mit anderen Menschen teilen.

Agenda: Praios' Gerechtigkeit in Altenbrück vertreten, die Dörfler zu Wahrheit und Ordnung erziehen und ihnen Beistand spenden und ihre Aufgabe als Sendrin (Dorfsprecherin) erfüllen

Funktion: Auftraggeberin der Helden, als Sendrin Autoritätsperson im Dorf, behütete den Rohling des Schwarzen Auges, Opfer des Namenlosen Kultes



Praionde, Geweihte des Praios

Hintergrund: Praionde stammt ursprünglich aus der Gegend und war froh nach ihrer Ausbildung im Tempel zu Angbar wieder in die Heimat zurückkehren zu können. Auch wenn ihr durch diese Entscheidung höhere Weißen verwehrt blieben, schöpft sie große Kraft aus der Tatsache, gerade für einfache Leute da zu sein. Sie hat den Praiosschrein eigenhändig mit erbaut und übernimmt im Namen ihres Gottes alle Funktionen einer Dorfgeweihten, von der Einsegnung der Felder über Eheschließungen bis hin zur Bestattung der Verstorbenen.

Darstellung im Spiel: wahrheitsliebend, direkt, neigt zu ausschweifenden Vorträgen über das Wesen ihres Gottes. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist sie zutiefst über die Vorgänge im Dorf erschüttert – und das noch bevor sie von der namenlosen Verschwörung auch nur ahnt.

Wenn Praionde etwas nicht sagen möchte, wird sie keinesfalls lügen, sondern eher schweigen. Magie begegnet sie zutiefst misstrauisch aber nicht grundsätzlich feindselig.

Schicksal: Praionde tritt im offiziellen Aventurien nicht mehr auf. Schön wäre es, wenn die Helden sie vor der Opferung durch den Namenlosen Kult retten können.

Besonderheiten: –

„Jeder von uns hat die Wahl: sich der Wahrheit zu verschreiben oder die Lüge zu wählen und seine Seele damit ins Verderben zu stürzen. Praios sieht alles!“

Praionde klärt die Helden auf

Sicher will deine Gruppe sich zuerst einen genauen Überblick über die vorangegangenen Diebstähle und die Geschehnisse um die Zehnttruhe machen. Praionde schickt die verstörten Dörfler zurück an ihre Arbeit und bittet die Helden dann in ihre private Kammer zum Gespräch. Hier können die Helden Fragen stellen und die Geweihte wird so gut wie möglich Auskunft geben. Mögliche Fragen der Helden und Antworten Praiondes findest du im folgenden Abschnitt. Die Geweihte hat nichts zu verheimlichen und spricht die Wahrheit, Proben auf *Menschenkenntnis* sind nicht nötig. Sie dürfen die Spieler aber trotzdem gerne würfeln lassen. Dieses Gespräch dauert etwas länger, die Helden werden aber wahrscheinlich noch am selben Tag mit der Befragung der Dorfbewohner beginnen wollen.

Praiondes Antworten

☛ *Welche Diebstähle hat es bisher in Altenbrück gegeben und wer sind die Bestohlenen?*

„Es gab drei Diebstähle innerhalb der letzten beiden Wochen. Praios sei mein Zeuge, ich habe alle Dorfbewohner gründlich befragt, aber keinen Hinweis auf den Täter finden können. Vielleicht hilft es euch, wenn ihr Einsicht in meine Aufzeichnungen erhaltet.“

Einen Auszug aus der **Altenbrücker Chronik** für die Spieler findest du im Anhang auf Seite 50.

☛ *Wo war die Zehnttruhe gelagert, die jetzt gestohlen wurde?*

„Die Zehnttruhe verwahre ich in einem schweren Schrank in meiner Schreibstube, dort wo auch meine Liturgiegewänder hängen. Das letzte Mal habe ich mein Ornat vor einer Woche beim Gottesdienst getragen. Ich bin ganz sicher: Zu diesem Zeitpunkt war die Truhe noch dort. Ihr Fehlen wäre mir sicher aufgefallen.“

☛ *Was befand sich in der Kiste?*

„Ich habe sehr gewissenhaft eine Liste geführt, auf dem der Inhalt verzeichnet ist. Ihr könnt sie gerne einsehen, vielleicht hilft es Euch ja weiter.“

Praiondes Inventarliste findest du als Handout im Anhang auf Seite 50. In der Zehnttruhe war eine Statuette des heiligen Arras de Mott (Schutzheiliger der göttlichen Erleuchtung), zwei golden beschlagene Gebetsbücher, die bereits entrichtete Zehntleistungen der Dörfler im Wert von etwa 180 Dukaten und das im Fluss gefundene Meteoreisen. Eine Liste der weiteren geleisteten Zehntleistungen in Naturalien kann Praionde auf Wunsch auch vorlegen, hier wurde aber nichts entwendet. Die meisten Zehntabgaben der Dörfler erfolgen in Naturalien und werden direkt für die Gemeinschaft verwendet. Geld und Gold ist ein rares Gut in derart kleinen Gemeinschaften, deswegen fällt die reine Geldsumme nicht so hoch aus, wie man vielleicht erwarten würde.

Was genau hat es mit dem vom Himmel gefallenen Stein auf der Liste auf sich?

„Es war wohl ein Fingerzeig des Herrn, dass ich es gefunden habe. Ich war auf einem Waldspaziergang, als ein Lichtstrahl die Wolkendecke durchbrach und es glitzerte. Da lag es einfach, mitten im Baument. Ich hab es rausgefischt und das mächtig schwere Ding hergetragen. Gesehen hat mich keiner dabei und – Praios möge mir verzeihen – ich habe auch niemandem von diesem Fund erzählt. Stattdessen habe ich es in die Koschbasalttruhe eingeschlossen, weil es sich komisch angefühlt hat. Die Oberfläche des Steins hat sich verändert, mal sah er glatt aus, mal ganz dunkel. Der Herr Praios liebt solche Dinge nicht, denn sie bringen Unordnung, und so hab ich es weggeschlossen in die Zehnttruhe. Die ist ja aus Koschbasalt, müsst ihr wissen. Das unterbindet Magie.* Eigentlich wollte ich den Stein in die Stadt bringen, wenn ich den Zehnt fortbringe, in meinen Heimattempel in Angbar.“

* Praionde vermutet zwar, dass der Stein magisch ist, sie ahnt jedoch nicht, dass der Meteorit ein Rohling für ein Schwarzes Auge ist.

Warum braucht Ihr Hilfe bei der Aufklärung? Solltet Ihr als Geweihte des Praios nicht wissen, wer lügt und wer nicht?

„Praios möge es verhüten, dass ich Wahrheit nicht mehr von Lüge zu trennen vermag. Ich fürchte aber ich sehe den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. So lange lebe ich nun schon in der Gemeinschaft, dass es mir schwer fällt, die richtigen Fragen zu stellen, und ich kann nicht jedem einfach einen Eid abnehmen. Ihr hingegen habt einen frischen und unverstellten Blick auf alles. Euch mögen Dinge auffallen, die mir entgehen. Und ihr habt euch bereit verdient gemacht, um die Gemeinschaft. Ich vertraue euch und baue auf eure Unterstützung.“

Habt Ihr Verdächtige, Euer Gnaden?

„Praios hilf, ich will niemanden fälschlich beschuldigen. Die meisten Leute hier im Dorf kenne ich schon seit vielen Jahren, auch wenn ich lange fort war, um meine Weihe zu empfangen. Es gibt aber zwei, die nicht ganz Teil der Gemeinschaft sind, vielleicht haben sie etwas damit zu tun: die Jägerin Jadwine, die in einer Jagdhütte im Wald wohnt, und dann ist da noch der Elf Eilidiel, der außerhalb des Dorfes lebt. Er ist nur selten einmal hier, aber vielleicht möchtet ihr auch mit ihnen sprechen?“

Ist Euch sonst etwas Merkwürdiges in Altenbrück aufgefallen, Euer Gnaden?

Praionde überlegt und schweigt daher lange, bevor sie antwortet. „In letzter Zeit verhält sich Robosch recht merkwürdig, der Schmied. Ständig kann er die Augen kaum offenhalten. Ich fürchte, er bekommt viel zu wenig Schlaf. Kein Wunder, er arbeitet ja auch die meiste Zeit.“

Vor einigen Tagen hatte ich ihn gebeten, den Weihrauchschwenker auszubessern. Das hat er vor der Prozession nicht mehr geschafft, obwohl er zwei Tage Zeit hatte. Dabei war er bisher immer pünktlich mit seinen Arbeiten.“

Recherchewege – Anlaufstellen der Helden

Die bestohlenen Parteien

Familie Hasenbrodt: Vater *Binsbart* (38, Bauer, gutmütig, genügsam) lebt mit seiner Frau *Travine* (34, Näherin, fettleibig, exzellente Köchin, aufbrausend), seiner Mutter *Josmene* (63, grauhaarig, gebückte Haltung, erzählt gerne Geschichten) sowie den Kindern *Janne* (14, Bäuerin, verschmitzt, hübsch) und den Zwillingen *Enno* und *Tarosch* (8, echte Lausbuben) in einem typischen Koscher Berghaus im Ferdoker Stil und bewirtschaftet mehrere Äcker, auf denen er Roggen anbaut. Die Familie besitzt zusätzlich drei Haarige Gepürskühe, die genug Milch geben, um davon Käse und Quark herzustellen. Vor zehn Tagen bemerkte Janne bei einem Einkauf im Krämerladen *Ettel Algereins*, dass in der Geldkatze der Familie die einzige, so dringend benötigte goldene Dukate fehlte. Mit ihr sollte ein Pflug angezahlt werden, der alte war zuvor gebrochen und Robosch konnte ihn nicht reparieren. Natürlich hat sich die Familie sofort an Praionde gewandt, doch bis zum heutigen Tag konnte kein Täter ausfindig gemacht werden.

Ettel Algerein: Die Beschreibung des Krämers und seiner Familie findest du auf Seite 48. Dem Krämer selbst ist auch ein geschätztes Kleinod entwendet worden, und zwar vor drei Tagen. Ettel klagt über den Verlust eines goldenen Siegelrings, der seit Generationen im Besitz der Familie war. Als der Krämer am Vorabend des Diebstahls ins heimische Ehebett stieg, zog er den Ring vorsichtig vom Finger und legte ihn neben sich auf den hölzernen Nachttisch. Am nächsten Morgen konnte er den Ring nicht mehr auffinden – die Familie hat in den kommenden Stunden das gesamte Haus durchsucht, jedoch ohne Erfolg. Ettel musste sogar kurzzeitig seinen Laden schließen und ist seit dem Verlust todtraurig, denn der Ring ist ein altes Familienerbstück. Ettel, der einen sehr tiefen Schlaf hat, kann sich den Diebstahl nicht erklären.

Seine Frau *Winelda* hat jedoch scheinbar etwas zu verbergen, was die Helden mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) herausfinden. Darauf angesprochen, gibt sie zu, in der betreffenden Nacht einen mysteriösen Schatten in der Schlafstube gesehen zu haben. Ob die Helden der ständig betrunkenen Frau Glauben schenken wollen, liegt in deren Ermessen. Wahr ist, dass sie tatsächlich Gurnelde dabei beobachten konnte, wie diese den Ring stahl. An Details kann sie sich jedoch nicht erinnern und verstrickt sich schnell in Widersprüche.

☛ **Familie Eichbusch:** *Hamwiede* (25, unansehnlich, Flechtfrisur, wohlklingende Stimme), genannt Hamme, betreibt mit ihrem Mann *Hamgod* (27, mittlerweile sesshafter Schwerenöter, charmant) eine kleine Käserei, die das Dorf mit großen Laiben würzigem Baumeltaler versorgen. Ihre kleine Tochter *Lana* (5, braune Rehaugen, Schmollmund) hilft schon fleißig im elterlichen Betrieb mit. Als die Eichbuschs vor einer Woche im Gottesdienst den Segen des Familientalismans, eines goldenen Praiosamuletts, erneuern wollten, mussten sie mit Schrecken feststellen, dass dieses verschwunden war. Auch hier fehlt vom Täter jede Spur. Befragen die Helden jedoch die kleine Lana, kann sich diese daran erinnern, in einer Nacht der letzten Woche (genau weiß sie das nicht mehr, Lana kennt die Wochentage noch nicht) in der Dunkelheit von einem Geräusch geweckt worden zu sein. Als sie aus dem Fenster schaute, sah sie „Onkel Robosch“, wie er mit weit aufgerissenen Augen torkelnd durch die Gasse lief. Die Kleine hat sich sehr erschreckt, der sonst so freundliche Zwerg machte ihr große Angst. Sie hat ihren Eltern nichts von ihren Beobachtungen erzählt und scheut sich auch ein wenig, den Helden davon zu berichten (Probe auf *Heilkunde Seele* (Unterdrückung von Ängsten)).

Wenn es dir passend erscheint, kannst du noch weitere Diebesopfer unter den Dörflern erfinden. Das Kleinod, das diesen gestohlen wurde sollte aber immer aus Gold bestehen, wenigstens zum Teil. Denn an genau diesem Material ist die Diebin – die Kultführerin Gunelde Dinkelkorn – interessiert.



Optionale Szenen im Dorf

Optionale Regel

- ☛ Abends kommt es vor der Wirtsstube zu einer Schlägerei: Mehrere betrunkene Dörfler, darunter auch Robosch, der Schmied, beschuldigen sich gegenseitig des Diebstahls. Wenn es nicht zu ernsthaften Verletzungen kommen soll, müssen die Helden schlichtend eingreifen.
- ☛ Einige fromme Frauen beten am Praiosschrein und bitten den gerechten Gott um Beistand in diesen schweren Zeiten.
- ☛ Sie vermuten bei den Ereignissen einen Zusammenhang mit den kommenden Namenlosen Tagen – womit sie ja auch nicht ganz Unrecht haben.
- ☛ Die Helden können beobachten, wie die Jägerin Jadwine um den Praiosschrein herumschleicht. Später wird sie im Gespräch mit Praionde gesehen. Auf Nachfragen gibt die Geweihte an, dass Jadwine göttlichen Beistand erbeten hat und sich für eine Andacht direkt im Wald mit ihr verabredet hat. Diese wird stattfinden, und Praionde kehrt unverseht wieder ins Dorf zurück – zumindest dieses Mal noch.
- ☛ Ettel Algerein redet auf dem Marktplatz eifrig auf den Elfen Eilidiel ein und versucht ihn zu überzeugen, ihm seine elfische Flöte zu verkaufen. Eilidiel reagiert empört. Niemals würde er ein solches Stück elfischer Tradition verkaufen, schon gar nicht sein persönliches Instrument. So badoc (elfisch für verweltlicht oder „dem Elf sein entfremdet“) sei er nicht. Die Helden sollten vermitteln, wenn sie nicht einen Streit riskieren wollen.





Robosch Sohn des Barumox

MU	12
KL	10
IN	13
CH	10
FF	14
GE	10
KO	13
KK	15

LeP	17 von 34
AsP	-
KaP	-
GS	6
INI	11
SK	2
ZK	3
AW	5
SchiP	-
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Wuchtschlag I

Sprachen: Rogolan III, Garethi III

Schriften: Rogolan-Runen, Kusliker Zeichen

Vorteile: Dunkelsicht I, Immunität gegen Tulmadron, Hitzeresistenz

Nachteile: Unfähigkeit (Schwimmen), Schlechte Eigenschaft (Selbstgespräche)

Kampftechniken: Hieb Waffen 10 (11/7) Armbrust 9 (11)

Streitaxt: AT 11 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 Aktionen TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 2 / 1

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8,

Singen 1, Tanzen 1, Verbergen 2, Zechen 6

Gesellschaft: Überreden 6, Willenskraft 5

Natur: Fischen & Angeln 1

Wissen: Mechanik 4

Handwerk: Fahrzeuge 2, Handel 6, Holzbe-

arbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 2,

Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung

10, Steinbearbeitung 4

Ausrüstung: Schmiede mit Werkzeugen

Kampfverhalten: Als Schmied weiß Robosch Wuchtschläge auszuteilen. Er ist jedoch kein Kämpfer und verlässt sich auf seine Kräfte und die Qualität seiner Waffe. Wenn Kinder in Gefahr sind riskiert Robosch alles, um sie zu schützen.

Flucht: Bei Schmerz II

Zustände: Robosch leidet unter *Betäubung III* und hat somit -3 auf die meisten Proben. Zusätzlich leidet er durch die 16 SP durch Namenlose Rituale bereits an *Schmerz I*. Er steht außerdem unter dem Einfluss von Rattenpilzen (siehe Seite 38f).

In Roboschs Schmiede

Nach dem Gespräch mit Praionde möchten die Helden vielleicht den hügelzwerghischen Schmied bei der Arbeit besuchen. Waren sie zuvor bei Familie Eichbusch und haben von Lana den Hinweis über den nächtlichen Ausflug des Zwergs erhalten, haben sie vielleicht schon einen Verdacht. Sollten die Helden die Diebesopfer nicht selbst befragt haben, kann auch ein Dörfler vom nächtlichen Umgehen des Schmieds berichten, oder die Helden ertappen ihn auf frischer Tat bei der Nachtwache, die sie womöglich halten wollen.

Robosch Sohn des Barumox, Zwergenschmied

Profession: meisterlicher Grobschmied

Motivation: ein angroschgefälliges, langes Leben führen und sein Erbe irgendwann weitergeben

Agenda: sich in aller Ruhe einen Namen als Waffenschmied machen, um eine Ehefrau zu finden und eine Familie zu gründen. Momentan will Robosch aber einfach nur wissen, was mit ihm los ist.

Funktion: Verdächtiger im Fall der Diebstähle, später: Schlüssel zur Lösung des Falls

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet Roboschs Schmiede durch das offen stehende Flügeltor. Drinnen schlägt euch die Hitze entgegen, die der große Glutofen abstrahlt. Robosch Sohn des Barumosch bearbeitet gerade eine martialisch aussehende Klinge glühenden Metalls auf dem Amboss und bemerkt euer Kommen zuerst gar nicht. Wendet ihr euch dem Zwerg zu, legt er sein Werkstück beiseite und bittet euch in einen Nebenraum, in dem ihr euch ungestört unterhalten könnt. Auch wenn ihr Robosch noch nicht lange kennt, er scheint nur noch ein Schatten seiner selbst zu sein. Unter seinen Augen verlaufen tiefe Ringe und rote Adern lassen die Augäpfel merkwürdig blutig erscheinen. Jetzt bemerkt ihr auch, dass der Zwerg zittert. Schweißperlen stehen ihm auf der Stirn. „Ka roboschan hortiman Angroschin! Gut, dass ihr euch der Sache angenommen habt. Ich will meinen Bart aufessen, wenn das mit rechten Dingen zugeht. Ich sage euch, das ist alles der Einfluss des Drachengezüchts! Überall, sie sind überall! Wenn ich nur nicht so müde wäre, immer bin ich so müde. Es raubt mir den Schlaf. Fast wäre mir, als ob ich träumen würde...“

Rogolan: Zwergisch für Anfänger

Ka roboschan hortiman Angroschin:

Bei Angroschs langem Bart!

Garoschem: Begrüßt sieist du!

Drax radasch(-o/-na): Er/Sie ist dem Drachengezücht vollends verfallen!

Baroschem: Prost!

Kangroscha: Solide Zwergenarbeit! (genereller Ausspruch der Zustimmung)

Zrom: Höhle

Bunferatosch: Elf

Drakorabrodrom: Verderbte Drachenmacht; alles Böse auf Dere

Dorakkasch: Feind/-in

Hintergrund: Robosch kam vor über 50 Jahren als Wandergeselle nach Altenbrück und blieb. Er übernahm die Schmiede und widmet sich seither den kleinen und großen handwerklichen Problemen der Dörfler. Unentwegt feilt er weiter an seinen Fähigkeiten des Waffenschmiedens, in der Hoffnung so dereinst eine der seltenen Zwergenfrauen beeindrucken zu können. Über eine besondere Waffe oder Schmiedearbeit kann der Zwerg stundenlang fachsimpeln. Momentan ist er jedoch schon für alltägliche Aufgaben zu abgekämpft.

Darstellung im Spiel: Sei bei deiner Darstellung missgelaunt, gähne, brummele in deinen (imaginären) Bart, führe Selbstgespräche, sei äußerst kinderlieb, angroschgläubig, verdächtige ständig Drachen hinter allen Übeln dieser Welt zu stecken und nutze die Begriffe aus dem Rogolan-Glossar.

Schicksal: Robosch tritt im offiziellen Aventurien nicht mehr auf. Es wäre schön, wenn die Helden ihn von den namenlosen Zwängen befreien, unter denen er leidet.

Besonderheiten: Zwerge schlafen wie ein Stein und träumen nur extrem selten. Geschieht es doch einmal, dann messen sie diesen Träumen große Bedeutung bei. Dass Robosch diesen Verdacht hegt, liegt daran, dass die Wirtin Gunelde ihn heimlich mit Rattenpilzen vergiftet: Er schlafwandelt und fertigt in Trance die Statue des Namenlosen.

„Garoschem, Ettl! Ich nehme 15 Barren Stahl, wie bestellt.“

Hilfe für Robosch?

Tatsächlich ist Robosch in einer sehr schlechten Verfassung. Er kann tagsüber kaum ein Auge aufhalten und fühlt sich wie gerädert. Er weiß jedoch nicht im Geringsten, was vor sich geht. An die Nächte in der Kultstätte hat er keinerlei Erinnerung. Nur ab und zu blitzen verzerrte Fetzen in seiner Erinnerung auf: Gold, das in eine Form gegossen wird, der Wald im Schein des Ma-

damals, das entsetzte Gesicht eines kleinen Mädchens.* Er ist durch die Liturgien NAMENLOSER ZWEIFEL und DES EINEN DURCHDRINGENDER SPHÄRENKLING und die Gabe der Rattenpilze geschwächt und völlig übermüdet. Außerdem bringt der Kult durch ihn in jeder Nacht der Fertigung der Statue (die in etwa 3 Tagen abgeschlossen sein wird) ein Blutopfer dar, bei dem Robosch 4 Lebenspunkte verliert. Zeuge davon ist jedoch nur noch ein verschorfter Schnitt am Arm, den er sich nach eigener Aussage wohl bei der Arbeit zugezogen haben muss. Einem solchen Ritual war er bereits viermal ausgesetzt, er hat demnach im Lauf der letzten Wochen 16 Lebenspunkte verloren, die er aufgrund des desaströsen Schlafmangels auch nicht regenerieren konnte, und leidet am Zustand *Schmerz* auf Stufe I.

Außerdem leidet er an *Betäubung* durch Schlafmangel. Die Helden können Proben auf die Talente *Heilkunde Wunden* und *Heilkunde Seele* ablegen, um den Zustand des Schmieds einzuschätzen. Es ist mit entsprechenden Mitteln auch möglich, seine Erschöpfung zu lindern und die Lebenspunkte magisch oder mittels Liturgie wieder aufzufüllen. Letztlich braucht Robosch hauptsächlich Schlaf. Mit Magie ist Robosch leider auch nur sehr bedingt zu helfen. Eine magische Untersuchung mittels ODEM ARCANUM zeigt lediglich, dass er so unmagisch ist, wie ein Stück Koschbasalt und folglich auch nicht verzaubert wurde.

Wenn die Idee aufkommt, dass Robosch unter dem Einfluss eines Giftes steht, kann eine Probe auf *Heilkunde Gift* (*pflanzliches Gift*) erschwert um 3 Klarheit verschaffen. Dabei solltest du die Spieler nur bei außergewöhnlichen Erfolgen auf Rattenpilze stoßen lassen. Eine gelungene Probe erhärtet aber den Verdacht, dass Robosch vergiftet wurde. Die Liturgie GIFTBANN hilft gegen die Vergiftungserscheinungen, jedoch höchstens bis zur nächsten Rattenpilzgabe.



Robosch Sohn des Barumox, Zwergenschmied

Roboschs Antworten

„Ihr wurdet nachts umherwandernd in der Nähe eines der Häuser der bestohlenen Familien gesehen. Habt Ihr dafür eine Erklärung?“

„Bei Angroschs Bart, davon weiß ich nichts. Wir Angroschim ... schlafen tief wie ein Stein. Mag sein, dass ich umhergelaufen bin, weil ich nicht schlafen konnte, ja. Lana, das liebe Mädchen. Aber Drakorabrodrom, ich kann mich nicht daran erinnern ... Wenn ich sie erschreckt habe, tut mir das leid. Aber sie ist ein Kind, sie hat viel Vorstellungskraft ... Ihr verdächtigt mich doch nicht etwa des Diebstahls!“

„Warum seid Ihr so müde? Ihr erledigt Eure Arbeit nicht mehr zuverlässig.“

* Achte als Meister darauf, mit diesen Erinnerungsfetzen vorsichtig umzugehen. Robosch soll sein Geheimnis, dass er ja selbst nicht kennt, noch eine Weile bewahren können. Ihm ist, als schlugen zwei Herzen in seiner Brust, die sich gegenseitig zu verschlingen drohen. Damit liegt er nicht ganz falsch – der Namenlose versucht die Kontrolle über den störrischen Schmied zu gewinnen, doch sein Glaube an Angrosch ist bisher glücklicherweise zu stark, als dass sämtliche zwölfgöttliche Zuversicht aus der Seele des Zwergen gedrängt wird.



Eilidiel

MU	10
KL	10
IN	15
CH	14
FF	14
GE	15
KO	13
KK	9
LeP	28
AsP	35
KaP	-
GS	8
INI	15
SK	2
ZK	0
AW	8
SchP	-
RS/BE	0/0

Somnigravis 7, Visibili 7, Wasseratem 3

Ausrüstung: Dolch, Elfenbogen, Köcher, Munition (Pfeile, 12)

Kampfverhalten: Eilidiel kämpft nur, wenn er selbst angegriffen wird. Sollte es dazu kommen, wird er möglichst effektiv vorgehen und die Helden von der Distanz mit Pfeilen beschießen, bis sie aufgeben oder fliehen. Sollte er zum Nahkampf gezwungen sein, so verlässt er sich zunächst auf den FULMINICTUS, danach auf seinen Dolch. Bietet sich die Chance zu fliehen, so wird er sie ergreifen. Sollte es keine Fluchtmöglichkeiten geben, wird der Elf wie ein in die Enge getriebenes Tier bis zum Ende kämpfen.

Flucht: Eilidiel flieht beim ersten Anzeichen von Ärger, in die Enge getrieben kämpft er bis zum Tod.

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen, Freundschaftslied 5, Friedenslied 8, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Elf)

Sprachen: Isdira III, Garethi II

Schriften: Isdira-Zeichen

Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Angst vor Verweltlichung I, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Weltfremd gegenüber Besitz, Geld und Götter), Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Zeichen)

Kampftechniken: Bögen 14 (16), Dolche 12 (12/8)

Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Elfenbogen: FK 16 LZ 1 TP 1W6+5
RW 50/100/200 RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Singen 8, Sinnesschärfe 9

Gesellschaft: Menschenkenntnis 1, Willenskraft 8

Natur: Orientierung 8, Tierkunde 10,

Wildnisleben 12

Wissen: Götter & Kulte 1, Magiekunde 5,

Sagen & Legenden 4

Handwerk: Holzbearbeitung 8, Musizieren 12

Zaubertricks: Lockruf

Zauber: Adlauge 8, Armatruz 6, Axxeleratus 8, Balsam 7, Bannbaladin 5, Falkenauge 10, Fulminictus 8, Odem 5, Silentium 6,

Robosch selbst vermutet hinter seiner Problematik eine böswillige Verschwörung des Drachengezüchts. Verzaubert wurde er aber nicht.

☛ *Ihr seid am Arm verletzt? Was ist geschehen?*

„Bei Angroschs Bart! Das hab ich schon eine ganze Weile ... bin wohl abgerutscht. Es heilt einfach nicht gut. Aber einen echten Angroscho ... bringt sowas schon nicht um.“

☛ *Mit Proben auf Heilkunde Seele (FK-Probe +0) können die Helden dem Zwergen drei Erinnerungsfetzen entlocken, es ist eine Probe pro 12 Stunden erlaubt.*

Robosch erinnert sich ...

Misslungen	an nichts. Erst nach 12 Stunden kann ein anderer Held wieder eine Probe auf Heilkunde Seele versuchen, fängt aber bei 0 QS an.
QS 1	Lana gesehen und sie erschreckt zu haben. Wieso genau er nachts unterwegs war, weiß er allerdings immer noch nicht.
QS 2	darin im Wald aufgewacht zu sein. Er kann die Stelle auch nach ausgiebiger Suche jedoch nicht wiederfinden.
QS 3	Gold gegossen zu haben. Das hat er bisher aber im Dorf erst einmal gemacht und das ist über 20 Jahre her.

Falsche Fährten

Beginn optionaler Inhalte

Die folgenden Begegnungen sind allesamt optional. Sie ermöglichen es, dass deine Helden eine oder mehrere falsche Fährten verfolgen können. Sie sind aber für den Abenteuerverlauf nicht notwendig und dienen allein dem Spielspaß.

Der Elf war's!

Gleich mehrere Dörfler beschuldigen den Elfen Eilidiel, für die Diebstähle verantwortlich zu sein. Schließlich weiß jeder, dass Elfen keine rechte Vorstellung von Eigentum haben und Eilidiel ist obendrein mürrisch, eigenbrötlerisch und kommt nur dann nach Altenbrück, wenn es gar nicht anders geht. Hier zeigt sich, dass die Koscher eben doch nicht nur gastfreundliche, lebenslustige Menschen sind, sondern durchaus Vorurteile gegen allzu fremde Fremde pflegen. Auch wenn sie im Fall Eilidiels größtenteils zutreffen, der Elf würde den Dörflern sicher freundlich gegenüberreten, wenn diese ihm gegenüber etwas aufgeschlossener wären.

☛ **Eilidiel Verlassen-vom-Wald, elfischer Waldläufer**
Profession: kompetenter Waldläufer

Motivation: will ins Salasandra seiner Sippe zurückkehren

„Das ... das ist richtig. Ich war die letzte Zeit nicht bei der Sache, als hätte Angrosch meinen Schmiedehammer verflucht. Ich hab mir auf die Finger geschlagen und einmal, da ist mir der Hammer sogar auf den Fuß gefallen. Konnte nicht arbeiten ... konnte nicht schlafen ... und dann bin ich doch eingeschlafen, gerade als ich die Form gegossen hab. Es tut mir leid, die Großlinge so enttäuscht zu haben. Sie bauen doch auf mich, wisst ihr? Wenn ich doch nur wüsste, was mit mir los ist ...“

☛ *Was passiert nachts mit Euch? Habt ihr irgendwelche Erinnerungen?*

„Das Drachengezücht ist schuld! Es ist immer schuld ... das geht doch nicht mit rechten Dingen zu. Könnt ihr nicht sehen, ob ich verhext wurde? Elendes Drachengezücht ...“

Agenda: hat sich in den Wald zurückgezogen, um im Einklang mit der Natur zu leben, um nicht völlig zu verweltlichen und sucht einen Sinn in seinem Leben

Funktion: unkooperativer Verdächtiger

Hintergrund: Eilidiel ist erst knapp 50 und stammt ursprünglich aus einer Auelfensippe die abgeschieden am Großen Fluss lebt. Er wurde von seiner Sippe verstoßen, weil er zu menschlich geworden war und Disharmonie ins Salasandra brachte. Seither lebt er zwischen den Welten und zieht alle paar Jahre weiter. Er hat Angst vor zu viel Nähe zu den Menschen, ist aber ohne Gesellschaft einsam. In der Sendschaft Altenbrück lebt er seit etwas über drei Jahren in einem kleinen Tannenhain. Manchmal geht er auf die Jagd und nimmt jedes Beutegut mürrisch und ohne viel Freude zur Kenntnis. Die einzigen glücklichen Momente empfindet er während des Spiels auf seiner Elfenflöte, die ihn an die friedvolle, harmonische Zeit mit seiner Sippe erinnert.

Darstellung im Spiel: Rede langsam und melodios, sprich Konsonanten weich und versuche trotzdem besserwisserisch und schlecht gelaunt zugleich zu klingen. Benutze Naturgleichnisse die keiner versteht.

Schicksal: freigestellt

Besonderheiten: –

„Ohne Salasandra gibt es kein Leben. Ich suche die Harmonie, doch die Harmonie flieht vor mir mit weit gespannten Flügelschlägen. Du störst meine Verbindung zur Erde. Geh jetzt!“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlagt euch durch das dichte Blattwerk, als ihr auf eine Lichtung tretet, die von großen Tannen umschlossen wird. Am Ende der Lichtung, zwischen zwei besonders prächtigen Nadelbäumen, seht ihr ein in luftiger Höhe aufgespanntes Zelt aus Laken und Blättern. Auf einer Astgabelung sitzt ein hagerer Elf mit langen weißen Haaren, in denen der Wind spielt. Als ihr nähertretet springt er behände vom Ast und stellt sich euch mit verschränkten Armen entgegen. Um seinen Hals baumelt eine fein geschnittene Flöte. Der Elf blickt euch mit wachen Augen an. Eine Weile steht ihr schweigend voreinander, bis einer von euch das Wort ergreift.

Wenn die Helden Eilidiel befragen, wird er in knappen Sätzen antworten und manchmal gar nicht verstehen, was die Helden von ihm wollen. Er hat mit den Diebstählen nichts zu tun, hält es aber für nicht nötig, das auch auszusprechen. Für ihn liegt es in der Natürlichkeit der Sache, dass er das Gold nicht gestohlen hat. Was sollte er auch damit anfangen? Und so geht er davon aus, dass die Helden diese Offensichtlichkeit natürlich auch bemerken. Die Gruppe wird sich an diesem Verdächtigen also wahrscheinlich die Zähne ausbeißen, weil nichts wirklich greifbares aus ihm herauszubekommen ist.

Das macht ihn zwar umso mysteriöser, wenn deine Helden misstrauisch sind aber auch umso verdächtiger. Allein wenn ein Mitglied seines Volkes in der Gruppe ist, mag es sein, dass er zu echtem Austausch bereit ist. Halbelfen hingegen bringt Eilidiel nur eine hochnäsige Mischung aus Mitleid und Verachtung entgegen.

Eilidiels Reaktionen

- Die Helden stellen dem Elfen eine Frage. Dieser setzt zu einer Antwort an, spricht einige Worte und hält dann inne. Auf der Schulter eines Helden hat sich ein schwarzer Käfer niedergelassen. Wie selbstverständlich tritt Eilidiel sehr nah an den betreffenden Helden heran und nimmt das Insekt sanft in beide Hände. Er betrachtet es eindringlich, bevor es in die Freiheit fliegen darf.
- Während die Helden Eilidiel befragen, schaut er sie nicht direkt an. Er beobachtet die Bäume um sich herum, atmet tief ein und stellt dann laut und vernehmlich fest: „Das Spiel von Licht und Schatten ist heute außergewöhnlich. Die Sonne steht bereits sehr tief.“
- Auf die Frage „Habt Ihr etwas mit den Diebstählen zu tun?“ blickt Eilidiel den Fragenden entgeistert an, legt seinen langen, schmalen Kopf schief und dreht sich wendig auf der eigenen Achse, um von einem nahegelegenen Baum einen Apfel zu pflücken.



Eilidiel

- Gibt ein Held sich als ausgesprochener Kenner der elfischen Kultur zu erkennen (spricht fließend Isdira, kann die elfische Weltsicht nachvollziehen) oder ist äußerst naturverbunden, kann er eine Probe auf *Überreden (Schmeicheln)* erleichtert um 2 ablegen. Bei Erfolg versichert ihm der Elf nichts mit den Diebstählen zu tun zu haben, auch wenn er das Konzept des Diebstahls nicht ganz nachvollziehen kann, da es sich bei Gold ja offenbar um Schätze der Erde handelt, die gar niemandem gehören können.
- Begegnet er einem anderen Elfen wird Eilidiel wie selbstverständlich zur Einleitung einer freundlichen Begegnung den BANNBALADIN (12/15/13, FW 5) zaubern und mit ihm vorzugsweise in seiner Muttersprache sprechen. Er eröffnet ihm wahrheitsgemäß, dass er sich nicht sonderlich für die Belange der Menschen interessiert, die in seiner Nähe wohnen und selbstverständlich nichts von ihnen genommen hat, schon gar nichts goldenes.

Der Elf nervt!

Willst du deine Helden nicht allzu sehr frustrieren, kann Eilidiel ihnen dennoch unbeabsichtigt zwei nützliche Hinweise an die Hand geben:

- „Die menschliche Wildnisläuferin lebt nicht im Einklang mit dem Wald. Ihre Pfeile töten zu oft und nahe ihrer Heimstatt wachsen Pflanzen, deren Heimat nicht hier ist. Der Wind trägt ihr Lied zu mir, und ich spüre die Disharmonie.“ Die Helden erfahren so, warum er Jadwines Jagdhütte meidet, und haben bereits einen Hinweis darauf, dass dort einige ungewöhnliche Pflanzen wachsen
- „Die Menschen hören nicht auf den Ruf des Windes. Sie hören sein Rauschen nicht, dass durch Drachenschwingen geteilt wird.“ Eilidiel weiß, dass in der Gegend ein Baumdrache lebt und in welche Richtung sein Hort liegt. Diese Information ist hilfreich für den optionalen Abschnitt **Drachenhatz in Altenbrück**.

Drachenhatz in Altenbrück

Du kannst das Abenteuer auch ohne die Drachenjagd spielen, aber sie bringt eine temporeiche, fantastische Komponente in den Spielfluss und ist daher sehr zu empfehlen. Besonders für Helden die gerne kämpfen eignet sich das Intermezzo mit dem Baumdrachen. Auch Helden mit guten gesellschaftlichen Talenten können auf ihre Kosten kommen wenn es darum geht, den wütenden Mob der Altenbrücker davor zu bewahren, wie wilde Furien mit Mistgabeln und Forken bewaffnet ziellos in den Wald zu marschieren, um dem „wilden Feuerbiest, diesem hundsgemeinen Dieb“ den Garaus zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft gerade über den Dorfplatz am Ufer des Baumel, als ihr das Geschrei der aufgebrachten Menschenmenge bemerkt. Etwa zwei Dutzend Dörfler haben sich mit Hacken und Mistgabeln bewaffnet zusammengefunden und befeuern sich unter Travine Hasenbrodts Führung gegenseitig in ihrem Eifer. Ihr könnt Kampfschreie wie „Elendes Drachengezücht, verderbtes! Brennen soll das Viech!“ und „Nieder mit dem Drachendieb!“ vernehmen. Mitten in der Masse der schreienden Altenbrücker steht ein kleines Mädchen, das ein wenig schutzlos und verloren wirkt. Als ihr euch der Versammlung nähert, ergreift Travine das Wort: „Ah, da sind genau die Richtigen! Ehrenwerte Retter von Altenbrück, der Dieb ist ausgespäht! Das kleine Angundl hier hat ein mächtiges Drachenwesen gesehen, wie's eine silbern blinkende Gabel vom Mittagsmahl der Holzfäller im Wald gestohlen hat. Es ist weggeflogen in Richtung vom Muggisgrat, da geh'n wir jetzt alle hin und fangen das Viech! Das Gezücht soll uns unser Eigentum hergeben! Kommt's ihr mit uns, wir können eure Kraft gut gebrauchen.“

Die Menge ist aufgewühlt und scheint zu allem bereit. Es ist jedoch klar, dass sich die unerfahrenen Dörfler weit eher gegenseitig ein Auge ausstechen oder mit der Fackel den Nebenmann entzünden, wenn die Helden nicht beruhigend auf den Mob einwirken. Tatsächlich lässt sich Travine bei gelungener Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* erschwert um 1 auch soweit beruhigen, dass die Helden das Kommando über den Trupp übernehmen können, um ihn geordnet in den Wald zu führen.

Sollten die Helden nach dem Hinweis der Augenzeugin Angunde auf die Idee kommen, dass der Dieb bislang niemals etwas Silbernes, sondern immer nur Gold gestohlen hat, können sie dies ruhig anmerken. Gelingt ihnen jedoch nicht eine Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* erschwert um 5, haben sie keine Chance, die ebenso verunsicherten wie aktionsbegeisterten Altenbrücker zu erreichen. Es bleibt ihnen wohl nichts anderes übrig, als eine geführte, möglichst sichere Drachenjagd zu veranstalten, und wer weiß, vielleicht hat dieser Drache ja doch etwas mit den Diebstählen zu tun.

Bausteine

Aus den aufgeführten Szenen kannst du nach Lust und Laune eine Drachenhatz gestalten, solange es dir und deinen Spielern Spaß macht.

- Die Helden befragen das Mädchen Angunde (Angundl genannt), wo und was sie genau beobachtet hat: „Ich war bei Papa draußen im Wald. Der ist Holzhacker und ich hab ihm sein Mittag gebracht. Wie ich mich so zu den andern Holzhackern gesetzt hab, hab ich's auch schon sehen können. Ein riesiges, großes Drachenviech, wie's immer näher kommt.“

- „Mein Papa hat mich noch schnell gepackt und auf sind wir in den Wald. Die Echs' ist geschwind runtergekommen vom Himmel und hat sich die silberne Gabel mitgenommen. Dann ist's wieder ab in den Himmel. Weggefliegen ist's, zum Muggisgrat hin.“
- Vor dem Abmarsch der Gruppe können die Helden den Dörflern allgemeine Anweisungen zum Gebrauch von Waffen geben und diese quasi „anleiten“. Dabei werden Proben auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)* und *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* notwendig.
- Die Jägerin Jadwine Hasenschreck bietet an, die Wanderung durch den Forst zu leiten und die Fährte des schuppigen Untiers aufzunehmen. Diese ist jedoch schwer zu finden, da der Drache geflogen ist und so versucht Jadwine ihr Bestes, sich an die Wegbeschreibung der Holzhacker zu halten und einen sicheren Pfad durch den Wald zu wählen.
- Aus der Gruppe der Dörfler werden immer wieder Kampfrufe laut, und sie befeuern sich gegenseitig in ihrem Eifer. Wollen die Helden vermeiden, dass der Drache (oder andere Wildtiere) auf Meilen hinweg gewarnt ist, müssen sie beruhigend auf die Aufrührer einwirken. Mit den richtigen Worten können sie zumindest kurzfristig für Ruhe sorgen. Dargestellt etwa durch Proben auf *Überreden (Manipulation oder Schmeicheln)*, *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* oder *Einschüchtern (Drohung)*.



Wolf

Größe: bis zu 1 Schritt

Schulterhöhe bei 1,20 Schritt

Körperlänge

Gewicht: 50 Stein

MU 14 **KL** 14(t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 18 **INI** 14 **AW** 7

RS 0 **SK** -2 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: AT 14 TP 1W6+3* **RW** kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1W6+2 (kleines Rudel)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen (Fleisch, zäh), Trophäe (Fell, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Gris- oder Grimmwölfe sind nicht besonders mutig und greifen üblicherweise nur an wenn sie der Hunger treibt oder sie sich in ihrem Revier bedroht fühlen.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:

- QS 1:** Wölfe meiden Feuer (um sich zu nähern und anzugreifen muss der Wolf eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen)
- QS 2:** Wölfe können Krankheiten übertragen.
- QS 3 +:** Wenn man den Alphawolf tötet, dann flieht der Rest des Rudels. Mit dieser Probe wurde der Alphawolf identifiziert.

Sonderregeln:

***) Krankheit:** Für jeweils volle 5 SP durch Biss besteht eine 5%-ige (1 auf W20) Ansteckungswahrscheinlichkeit, am Raschen Wahn zu erkranken. Siehe **Regelwerk** Seite 343. Nicht jeder Wolf ist infiziert, wenn du es zufällig bestimmen willst, beträgt die Chance 5%.

- Auf dem Weg zum Muggisgrat verteidigt ein Rudel Wölfe aggressiv sein Revier gegen die Eindringenden Menschen. Hier kannst du bereits den ersten Kampf gegen 1W6+2 dieser Tiere einbauen. Die Auseinandersetzung sollten hauptsächlich die Helden bestreiten, sonst ist die Chance sehr groß, dass einem der Bauern etwas zustößt. Würfele für jede Kampfrunde mit 1W20, in der die Helden nicht alle Wölfe beschäftigt halten. Bei 15-19 ist einer der Dörfler verletzt worden (1W6 SP), bei 20 sogar schwer (2W6 SP).
- Im Koscher Bergwald geht es über Geröll und Steine, große Äste tiefhängender Fichten versperren den Weg. Die Helden müssen Proben auf *Körperbeherrschung (Balance oder Laufen)* oder *Klettern (Bergsteigen)* ablegen, die du je nach Bedarf erschweren oder erleichtern kannst. Gelingt einem Helden die Probe nicht, würfle 1W3 für die Schadenspunkte aus, die durch Abschürfungen und Kratzer entstehen.



- Das allgegenwärtige Surren der Bremsen verfolgt die Drachenjäger. Ist man nicht schnell genug, haben sie kurz aber schmerzhaft an ungerüsteten Stellen zugebissen. Du kannst nach Belieben mit dem W20 ermitteln, ob es auch einen der Helden erwischt. Bei einem Ergebnis von 18-20 machen sich die blutdürstigen Bremsen auch über ihn her. Jeder so Maltratierte erleidet 1 SP. Glück hat hier nur der, dessen Kleidung den ganzen Körper bedeckt – wobei das bei den warmen Temperaturen des Koscher Sommers auch nicht sehr angenehm ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach ein paar Meilen, die ihr durch den dichten Bergwald gestiegen seid, nähert ihr euch der Lichtung am Treffpunkt zweier über euch thronender Gletscher, die Muggisgrat genannt wird. Bereits jetzt könnt ihr etwa in 15 Metern Höhe eine alte Erle sehen, die auf einem Felsplateau wächst und beinahe keine Blätter mehr hat. Dafür thront auf der großen Astgabel ein mächtiger Hort aus Reisig und Tannenwedeln. Über dem Hort kreist mit kräftigen Schwingen ein majestätisches Drachenwesen und schnaubt wütend, als es euch erblickt. Die geschuppten Flügel des Drachen glänzen in der Sonne und malen tanzende Lichtpunkte auf das Gras der Wiese, auf der ihr steht. Die Männer und Frauen hinter euch fangen wild an zu johlen und zu schreien und dreschen mit ihren Hacken und Flegeln auf den Waldboden ein. Der Jägerin Jadwine ist der Schrecken deutlich anzumerken: Ein Geschöpf von beinahe 3 Schritt Länge hat sie offenbar nicht erwartet. Zögerlich tut sie einen Schritt vor den anderen und zieht einen Pfeil aus dem Köcher. Der Drache indes bleibt von euren Annäherungsversuchen unbeeindruckt. Irgendwie werdet ihr seine Aufmerksamkeit erregen müssen, wenn ihr den Rachegelüsten der Dörfler Rechnung tragen wollt.

Die Helden im Gewissenskonflikt?

Allen Helden, die gerne Näheres über Art und Verhalten dieses Drachenwesen erfahren möchten, steht eine Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)* zu. Das daraus resultierende Wissen kannst du dem Wertekasten entnehmen, unter anderem die Tatsache, dass es sich um einen Baumdrachen handelt. Der Drache macht von sich aus keine Anstalten, die Helden anzugreifen, es sei denn, einer von ihnen trägt zur Hatz eine auffällig blinkende, polierte Waffe, funkeln den Schmuck oder eine strahlende Rüstung. Die Dörfler erwecken mit ihren rostigen Forken jedenfalls nicht sein Interesse, daran ändert auch das Geschrei nichts. Noch sind die Menschen zu weit von seinem Nest entfernt, als dass er sie als Bedrohung wahrnehmen würde. Die Helden müssen das Echsenwesen also gezielt reizen und zum Angriff bewegen, wenn sie es bekämpfen wollen. Dies ist beispielsweise auf folgende Weisen zu bewerkstelligen:

- Die Helden können gemeinsam mit den Dörflern Steine nach dem Drachen werfen. Nach 6 Treffern oder wenn Schaden seine Schuppen durchdringt entschließt sich der Drache, dies nicht länger hinzunehmen. Jeder Wurf ist durch die Entfernung um 2 erschwert und richtet 1 TP weniger an. Wenn sich alle Dörfler beteiligen sollte der Steinhagel den Drachen jedoch so oder so provozieren.
- Ein fliegender Held kann sich dem Drachenhort nähern oder einige Dörfler beginnen die Kletterpartie hoch zum Drachennest.
- Ein Held mit Bogen oder Jadwine gibt einen Schuss auf Drachen oder Hort ab und trifft. Der Drache ist mittelgroß und bewegt sich momentan nur leicht. Dadurch sind FK-Proben weder erschwert noch erleichtert. Den Unterschied macht die Entfernung von 15 Schritt und die Reichweite der benutzten Waffen. Diese findest du auf Seite 372 im **Regelwerk**.

Alle diese Bemühungen sorgen dafür, dass sich der Drache bedroht fühlt und trotz der feindlichen Übermacht zum Angriff übergeht. Auch wenn der Drache im Falle der Diebstähle unschuldig sein mag, stellt er doch eine Bedrohung für die Dorfgemeinschaft dar. Die Helden sollten ihn entweder dauerhaft vertreiben, indem sie seinen Hort beseitigen und beispielsweise den Baum fällen, oder die Bestie im Kampf besiegen, möglichst ohne dass einer der Dorfbewohner dabei sein Leben lassen muss.

Die Drachenhatz in Regeln

Haben die Helden es erst einmal geschafft, den Baumdrachen auf den Trupp an Dörflern aufmerksam zu machen, greift dieser an. Aufgrund der schieren Übermacht an Gegnern führt er jedoch bereits nach 2 Attacken ein Rückzugsgefecht und versucht zu fliehen, natürlich durch die Luft. Deine Helden müssen also wieder den Zorn des Drachen entfachen, wenn sie den Kampf zu einem siegreichen Ende bringen wollen.



Dies gelingt am besten, wenn sie sich direkt an seinen Hort heranmachen. Dieser befindet sich in 15 Schritt Höhe und kann nur kletternd erreicht werden. Alle Beteiligten, die den Berg erklimmen, müssen nach jeweils 5 gekletterten Metern eine Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) ablegen, deren Probenerschwernis nach jeden 5 Metern um einen Punkt steigt (beginnend mit einer Erleichterung von 2).

Hat es ein Held (oder ein Dörfler unter der Führung der Helden) tatsächlich geschafft, das Felsplateau zu erreichen, gilt diesem Eindringling die gesamte Aufmerksamkeit des Baumdrachen. Der Held hat es also mit einem sehr gefährlichen Gegner zu tun und muss aufpassen, nicht selbst den Kürzeren zu ziehen.

Wenn die Helden auf andere Weise versuchen, den Drachen im Kampf zu halten, muss jedes Mal, wenn das Echsenwesen die Flucht ergreifen will, eine Probe auf *Tierkunde* (*Ungeheuer*) gelingen, um genau das zu tun, was der Drache nicht ausstehen kann. Diese Proben werden nachdem der Drache Schaden erlitten hat für jede weitere Provokation, um einen zusätzlichen Punkt erschwert.

Wenn deine Spieler Spaß am strategischen Spiel haben, kannst du ihnen auch einige der Dörfler überantworten, damit sie deren Kampfhandlungen koordinieren können. Bei den Werten der Dörfler kannst du dich an denen des durchschnittlichen Kultisten im Wertekasten auf Seite 46 orientieren.



Wenn deine Helden den Drachen ohne Probleme in seine Schranken weisen, kannst du als Meister auch noch seine Braut auftauchen lassen und die Gegnerzahl so erhöhen.



Nach einigen Attacken zieht sich der Drache zurück. Die Helden kommen mit heiler Haut davon und gelten zwar nicht als Drachentöter, aber dennoch – außer bei einigen besonders aufgebrachten Dörflern – als Verteidiger der Dorfgemeinschaft.

Das Ende der Drachenhatz

Der Ausgang der Drachenjagd hängt davon ab, wie genau die Helden in dieser Szene agieren. Vielleicht haben sie den Drachen so lange gehetzt und mit Waffen verletzt, dass er den Kampf nicht überlebt hat. Dann kann die Meute in Ruhe das Felsplateau erklimmen und den Hort des Drachen durchsuchen. Möglicherweise haben die Helden es aber auch geschafft, den Drachen in die Flucht zu schlagen. Dann müssen sie mit einigen mürrischen und schlecht gelaunten Dörflern umgehen, die den Drachen in ihrem blinden Aktionismus gerne tot gesehen hätten. Findet kein Kampf statt ist es möglich, ein Ablenkungsmanöver zu starten. Mit funkelnden Gegenständen kann der Drache leicht abgelenkt werden, und so ist es den Helden möglich, den Hort genauer zu untersuchen.



Baumdrache

Größe: 0,8 bis 1 Schritt hoch;
1,25 bis 1,5 Schritt lang (ohne Schwanz); 2,5 bis 3 Schritt (mit Schwanz); Flügelspannweite um 2,80 Schritt

Gewicht: 50 bis 75 Stein

MU 13 KL 12(t) IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 25 INI 16 AW 7

RS 3 SK -2 ZK -2 GS 6/20 (am Boden/in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

Klauen: AT 15 TP 1W6+3 RW kurz

Feuerodem*: FK 18 TP 1W6 RW 5 Schritt

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I, Zu Fall bringen (Klauen oder Biss),

Talente: Fliegen 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 35 Rationen (Fleisch, ungenießbar), diverse blinkende Objekte, wie Münzen, Besteck oder Ringe im Drachennest (Wert: 1W6x1W6 Silbertaler), Trophäen (Zähne und Klauen, 3 Silbertaler; Drachenschuppen, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Baumdrachen lassen Menschen in Ruhe, es sei denn sie bedrohen ihr Nest oder haben sichtbar funkelnde Gegenstände dabei. Dann greifen sie im Flug an und versuchen ihre Gegner anzuspringen und so mit *Zu Fall bringen* in eine ungünstige Lage zu bringen..

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:

- **QS 1:** Baumdrachen reagieren aggressiv, wenn man ihre Nester bedroht. Sie mögen blinkende Gegenstände.
- **QS 2:** Mit funkelnden Dingen kann man sie anlocken (Vergleichsprobe *Überreden* (*Aufschwätzen*) und *Willenskraft*, gewinnt der Held, versucht der Drache das Kleinod an sich zu nehmen).
- **QS 3+:** Dem Feuerodem kann man durch bestimmte Bewegungsabläufe entgehen (*Ausweichen* +4).

Sonderregeln:

*) *Feuerodem:* Der Baumdrache kann seinen Feuerodem alle 5 Kampfrunden verwenden, insgesamt jedoch nur viermal am Tag. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch den Weg zum Drachenhort hart erarbeitet und nun steht ihr vor dem Baum, der das Zuhause des Geschuppten birgt. Einer aus euren Reihen klettert behände am Stamm hinauf, um die Gegenstände aus dem Hort zu bergen und sicher herunter zu bringen. Doch ihr könnt es bereits an seiner enttäuschten Miene erkennen – das erwartete Diebesgut ist nicht darunter. Jetzt könnt ihr es genauer betrachten: Hauptsächlich wertloser Tand liegt da vor euch. Doch da funkelt etwas, das wertvoll aussieht! Neben einer rostigen Pfeilspitze und einem Stück zerbrochenem Glas blinkt euch tatsächlich eine goldene Dukate entgegen, und ihr entdeckt eine feine silberne Kette mit einem Anhänger aus Rosenquarz sowie eine kleine Phiole mit einer durchsichtigen Flüssigkeit. Jetzt müsst ihr wohl oder übel nur noch den Dorfbewohnern erklären, dass der Drache leider nicht der gesuchte Übeltäter ist.

Nun obliegt es den Helden, die neuen Erkenntnisse so diplomatisch wie möglich an den Mann und die Frau zu bringen. Einige Dörfler sind enttäuscht, manche verzweifelt, da der wahre Täter ja nun doch nicht gefunden wurde. In vielen Gesichtern regt sich jetzt langsam die Schuld und die Scham über den unbedachten Übereifer, insbesondere dann, wenn jemand aus der Gemeinschaft verletzt wurde. Der Rückweg zurück nach Altenbrück verläuft sehr viel stiller als der energische Marsch zum Muggisgrat. Zuhause angekommen kehren die Dörfler wieder an die Arbeit zurück. Bei glücklichem Ausgang der Drachenhatz wird diese selbstverständlich in den Kornstubn mit der einen oder anderen Lokalrunde gefeiert.

Falsche Fährten

Ende optionaler Inhalte



Berichterstattung bei der Geweihten

Spätestens am dritten Tag nach ihrer Ankunft im Dorf, direkt nach der Drachenhatz, wenn ihr die optionale Szene gespielt habt, lässt Gunelde Dinkelkorn die Helden wissen, dass Praionde sie gerne sprechen möchte. Die Praiosgeweihte erwartet die Helden in der Kapelle des Schreins. Nach den Diebstählen der letzten Wochen hält die Geweihte die Kapelle stets verschlossen, um dem Dieb keine weitere Gelegenheit für den Frevel an Praios göttlicher Ordnung zu geben. Sie ist gerade im stillen Gebet versunken, sodass die Helden einen kurzen Moment warten müssen, bevor sie die Tür öffnet. Dann bittet die Geweihte die Gruppe aber sogleich in ihr Schreibzimmer, wo sie sich ungestört über die Erkenntnisse der letzten Tage austauschen können. Praionde erwartet einen detaillierten Bericht über den aktuellen Stand der Ermittlungen. Sie lädt die Helden außerdem persönlich zu einem Gottesdienst am nächsten Morgen ein, der den Glauben der Gemeinschaft stärken soll, auch im Hinblick auf die kommenden Namenlosen Tage.

Die Entführung der Geweihten

Die vorangegangene Szene ist aus zweierlei Gründen besonders wichtig: Durch Nachfragen Praiondes kannst du sicherstellen, dass deine Spieler sich alle wichtigen Hinweise gemerkt haben. Gerade wenn ihr das Abenteuer nicht komplett an einem Abend durchspielt ist es gut, den Spielern die Ereignisse der vergangenen Spielsitzungen so noch einmal zusammenzufassen und dadurch in Erinnerung zu rufen.

Die Helden sollen außerdem sehen, dass Praionde wohlauf ist. Gleich nachdem sie den Schrein wieder verlassen, findet nämlich ihre heimliche Entführung durch Gunelde und Jadwine statt. Durch die kurze und hoffentlich freundliche Begegnung kurz zuvor wird den Helden hoffentlich Praiondes Verschwinden bewusster sein und umso schlimmer erscheinen.

Nachdem die Geweihte die Helden empfangen hat, bricht sie erneut in der Abenddämmerung in den Wald auf, um Jadwine Hasenschreck zu treffen. Die Jägerin hatte die Geweihte um ein persönliches Gespräch gebeten. Natürlich ist der wahre Beweggrund diesmal ein ganz anderer. Jadwine ist Teil des Namenlosen Kultes und plant gemeinsam mit Gunelde die Entführung und anschließende Opferung Praiondes in den Namenlosen Tagen. Für die beiden Kultistinnen ist es ein Leichtes, die unbewaffnete Geweihte zu überwältigen und zu fesseln. Zusammen schaffen sie Praionde im Schutz der Nacht in die Kultstätte, die sich in einer verborgenen Berghöhle befindet. Beide kehren danach wieder ins Dorf zurück, um keinen Verdacht zu erregen. Findet in den Kornstubn nach bewältigter Drachenhatz ein Umtrunk statt, kann den Helden das kurzzeitige Fehlen der Wirtin unter Umständen sogar auffallen, sollte aber noch keinen weiteren Verdacht erregen.

Unsere Geweihte ist entführt!

Am folgenden Morgen versammeln sich die Helden mitsamt der Dorfgemeinschaft am Praiosschrein zum Gottesdienst, um dem Herrn Praios zu huldigen. Natürlich hat Praionde am vorigen Abend das Tor verriegelt, als sie aufgebrochen ist, und so steht die Gemeinschaft nun vor dem verschlossenen Schrein. Eine gewisse Zeit lassen sich die Dörfler das gefallen, doch mit dem Warten wird die Anspannung größer. Die letzten Tage haben so viele Schrecknisse bereitgehalten, dass die Altenbrücker sehr nervös sind und sich alsbald mit fragenden Blicken an die Helden wenden. Diese werden sich wahrscheinlich bereits selbst Sorgen machen und stehen jetzt vor einer schwierigen Entscheidung: Brechen sie in einen zwölfgöttlichen Tempel ein auf den Verdacht hin, dass Gefahr im Verzug ist?

Option A

Einbruch im Tempel? Kein Problem!

Die Helden haben sich nach einigen Momenten bangen Wartens dazu entschlossen, das Tor zum Schrein aufzubrechen oder sogar auf magische Weise zu öffnen. Dazu braucht es eine Probe entweder auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* mit Werkzeugen auch (*Stemmen & Heben*) oder phexgefalliger *Schlösserknacken (Bartschlösser)*.

Es handelt sich um ein einfaches Schloss. Gespannt werden sich die Helden genau im Tempel umschaun und nichts finden. Jedenfalls nichts Ungewöhnliches, wenn man einmal vom Fehlen Praiondes absieht. Diese ist am vorherigen Abend zu Jadwine aufgebrochen und hat den Tempel zugeschlossen. Lasse deine Helden aber ruhig Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* würfeln. Bei Gelingen finden sie vor der Schrankwand, die die Messgewänder und früher auch die Zehnttruhe beherbergte, einen heruntergefallenen Heller sowie Reste von Rattenkot. Erwähne diesen möglichst beiläufig, wahrscheinlich denken sich die Helden nichts dabei. In der Tat ist der Kot aber ein Hinweis auf Guneldes Anwesenheit, die vor etwa einer Woche die Zehnttruhe aus dem Tempel stahl. Ob die Helden den Dörflern von ihren Entdeckungen berichten oder nicht, die Stimmung ist angespannt. Wenn sie die Dörfler nach Hinweisen befragen, wird schließlich der Holzfäller Ardo berichten, was er am Vorabend gesehen hat.

Option B

Einbruch im Tempel? Niemals!

Vielleicht traut sich deine Gruppe gerade im Angesicht der vielen Dörfler oder aus tiefer Praiosverehrung nicht, die verschlossenen Türen gewaltsam zu öffnen. In diesem Fall entdecken sie weder den Rattenkot, noch bemerken sie Praiondes Fehlen aus erster Hand. Durch die Fenster des Gebäudes oder das Schlüsselloch können sie keine Bewegung im Gebäude feststellen.

Dass die Tür verschlossen ist, ist kein sicherer Hinweis darauf, ob sich Praionde im Gebäude oder Außerhalb befindet. Auch das letzte Mal als die Helden sie im Schrein besucht haben war dieser abgeschlossen. Hier kann der folgende Hinweis des Holzhackers Ardo weiterhelfen, der die Geweihte zuletzt außerhalb des Gebäudes gesehen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der Menge der verschüchterten Dörfler tritt einer der Holzhacker an euch heran, ein stämmiger Mann um die 40 Götterläufe mit breiten Schultern. Fast zaghaft richtet er das Wort an euch, und ihr könnt erahnen, wie unangenehm es ihm ist, vor der Dorfgemeinschaft zu sprechen. „Hab nicht gedacht, dass das wichtig wär. Aber gestern Abend, als ich im Wald mit Holzhackn fertig war, da hab ich sie im Wald gesehen. Auf dem Weg Heimzus, in der Nähe von Jadwines Hütte. Gesprochen haben sie. Was kann ich aber nicht sagen, ich bin zügig weiter.“ Die Dorfbewohner schauen nach Ardos Worten nun umso erschrockener und Gemurmeln setzt ein. Ist Praionde etwas zugestoßen? So kurz vor den unheilbringenden Namenlosen Tagen kann das doch nur ein schlechtes Omen sein. Zu allem Unglück braut sich am Himmel zudem ein bedrohlicher Berg aus tiefschwarzen Wolken zusammen. In der Ferne beginnt es zu donnern, aus Westen bläst der Beleman mit ungehaltener Kraft. Ein Unwetter zieht auf. „Kommt's rüber in die Kornstubn, wenn ihr wollt“, meldet sich nun die Wirtin Gunelde zu Wort. „Niemand von euch muss allein sein in solch schweren Zeiten.“

Fürchtet euch nicht!

Möglicherweise sehen sich die Helden in der Verantwortung, die Dörfler in dieser für sie ungewohnten Situation zu beruhigen. Stimmen der Angst werden laut, und den sonst so gelassenen Koschern ist die Angelegenheit gar nicht geheuer. Nach dem kürzlich erfolgten Angriff des Bären auf die Viehhirtin Irmi (und möglicherweise der optionalen Begegnung mit Wölfen auf der Drachenhatz und dem Drachen selbst), befürchten sie ernsthaft, Praionde sei etwas zugestoßen. Die Helden haben durch ihre Taten inzwischen genug an Einfluss gewonnen, um beruhigend auf die Dorfgemeinschaft einwirken.*

Die Helden können Suchtrupps organisieren, um den Dörflern das Gefühl zu geben, etwas tun zu können.

* Die zunehmende Verzweiflung der Dorfbewohner spielt insbesondere der Wirtin in die Hände, die sich diese Situation mit der Einladung in die Kornstubn bereits zu Nutze macht. Zweifelhafte Dörfler sind deutlich empfänglicher für die Versprechen des Namenlosen Gottes, und die Helden sind erstmal aus dem Weg, solange sie nach der Verschwundenen suchen. Den ausziehenden Helden wünscht sie heimlich alles Üble dieser Welt, und betet, dass sie im Unwetter verrecken mögen. Auch wenn den Helden die namenlose Bedrohung möglicherweise noch nicht bewusst ist, können sie den Dorfbewohnern durch ihren Einsatz so nicht nur Hoffnung schenken, sondern schützen sie möglicherweise sogar vor üblen Einflüsterungen.

Am besten ist es, kleine Suchtrupps zusammenzustellen, die die unmittelbare Nähe des Dorfes durchsuchen. Jadwines Hütte wollen sich die Helden wahrscheinlich selbst vornehmen, um sicherzugehen, dass mögliche Spuren nicht aus Versehen durch die unerfahrenen Dörfler verwischt werden.

Auch beruhigende oder aufmunternde Worte der Helden können hier wahre Wunder wirken. Wichtig ist, den Dorfbewohnern ein Gefühl der Sicherheit zu geben. Übernehmen die Helden Verantwortung und versprechen, sich um die Suche nach Praionde zu kümmern, ist schon viel geholfen. Indem sie ihr Vorhaben überzeugend ankündigen, können sie viele Bewohner Altenbrücks zumindest vorerst beruhigen und eine Panik verhindern. Eine improvisierte Ansprache, die Predigt eines gläubigen Laien oder sogar eines Geweihten, wenn sich ein solcher unter den Helden befinden sollte, können hier wahre Wunder bewirken. Lassen sie einen redegewandten Helden hierzu eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* ablegen:

Die Dörfler ...

Misslungen reagieren panisch und befürchten das Schlimmste. Viele schließen sich in ihren Stuben ein, in der *Konstubb* und bei der kleinen Versammlung frommer Betender vor dem Schrein herrscht Weltuntergangsstimmung. Erste Dörfler hadern mit ihrem Schicksal und fühlen sich von den Göttern verlassen. Einige verfallen in blinden Aktionismus und suchen auf eigene Faust nach der Geweihten.

1 QS sind unsicher und besorgt. Die Worte der Helden beruhigen sie zwar, doch sobald sich die Helden auf die Suche nach Praionde begeben, verzweifeln sie ohne weiteren Zuspruch zunehmend.

2 QS hoffen, dass die Helden alles zum Guten wenden werden. Nur einige Zauderer malen die Zukunft noch schwarz. Der Großteil der Altenbrücker hat genug Gottvertrauen, um diese schwere Zeit durchzustehen.

3 QS vertrauen auf die Tatkraft der Helden und dass sich alles zum Guten wenden wird. Sie schließen die Helden in ihre Gebete mit ein und glauben fest an einen glücklichen Ausgang.

Sollten die Helden sich von ein paar dunklen Wolken verschrecken lassen und beschließen, das Unwetter abzuwarten und erst danach auf die Suche nach Praionde zu gehen, ist das auch nicht dramatisch. In diesem Fall entfällt die Szene in der Waldhütte und das Abenteuer geht an dem Punkt weiter, an dem auch das Verschwinden Guneldes auf Seite 38 offensichtlich wird.

Nachforschungen bei Jadwine Hasenschreck

Wenn die Helden zu Jadwines Jagdhütte aufbrechen, bläst bereits ein starker Wind und die ersten Tropfen ergießen sich auf Altenbrück und den umliegenden Wald. Wenn die Helden also noch irgendwelche Spuren sicherstellen wollen, dann müssen sie sich beeilen. Eine Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* erschwert um 2 (wegen des Unwetters und der vom Regen verwischten Fußabdrücke) enthüllt die Fußspuren, die wahrscheinlich von Praionde stammen. Tatsächlich sind nur Spuren in Richtung der Waldhütte Jadwines zu entdecken, nicht aber zurück ins Dorf.



Falls die Helden die Proben nicht bestehen sollten, ist das nicht weiter schlimm. Sie wissen ja bereits, dass Praionde in der Nähe von Jadwines Hütte gesehen wurde. Es reicht also auch, wenn sie sich einfach dorthin begeben.



Lassen sie die Helden auf die Spuren des Holzfällers Ardo treffen, die in Richtung Dorf zurückführen und sich dort verlieren. Besonders aufmerksamen Helden sollte dabei aber durchaus auffallen, dass der muskelbepackte Holzfäller deutlich größere und tiefere Abdrücke im Waldboden hinterlässt. Für diese Erkenntnis ist allerdings eine weitere Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* erschwert um 2 nötig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die windgepeitschten Äste der mächtigen Tannen haltet ihr auf die kleine Jagdhütte zu. Der Wind reißt unerbittlich am mit Stroh gedeckten Dach des Hauses. Das Gebäude verfügt über ein Geschoss aus massivem Stein und einen ausgefachten Dachstuhl, in dem ihr ein kleines Bullauge erkennen könnt. Neben der hölzernen Tür unter einem kleinen Unterstand lehnt ein kompakter Jagdbogen neben einem einfachen Reisigbesen. Mit entschlossenem Blick geht ihr auf die Hütte zu und klopft an die Eingangstür. Nach kurzer Zeit öffnet Jadwine, deren lange schwarze Haare wild im Sturm umherflattern. Vor euch im Wohnraum erblickt ihr prasselndes Kaminfeuer. Die Jägerin mustert euch mit einer Spur des Unglaubens und bittet euch in die Stube.



Die Helden sind zu früh!

Falls die Helden Jadwine bereits zu einem früheren Zeitpunkt im Abenteuer aufsuchen wollen, ist sie im Wald unterwegs und sie finden lediglich ihre Hütte vor und müssen mehrere Stunden auf ihre Rückkehr von der Jagd warten.

Die namenlosen Substanzen aus dem Abschnitt **Verdächtiges in der Jagdhütte** sind in diesem Fall noch nicht zu finden, da Jadwine diese erst kurz vor Beginn des Rituals vorbereitet. Die Pflanzen hat sie aber bereits in ihrem Garten angebaut. Sie wird einsilbig auf die Fragen der Helden zu den Diebstählen antworten und ist bemüht, die Störenfriede möglichst bald wieder loszuwerden. Mögliche Antworten Jadwines auf die Fragen der Helden findest du auf Seite 36f.

Jadwine Hasenschreck, Jägerin

Profession: meisterliche Jägerin, kompetente Verschwiegene Schwester

Motivation: will ihre Ruhe haben und ihre Schwesternschaft schützen, hasst den Praiosglauben leidenschaftlich, der die Hexen jahrhundertlang verdammt und verfolgt hat

Agenda: unterstützt die Kultbestrebungen der Wirtin in der Hoffnung, so die Praiosgeweihte loszuwerden

Funktion: Verdächtige im Fall der Diebstähle, Widersacherin der Helden, heimliche Hexe (Verschwiegene Schwester)

Hintergrund: Jadwine ist in Wahrheit eine junge Hexe und gehört den Verschwiegenen Schwestern an. Als einfache Jägerin getarnt lebt sie seit ein paar Jahren unbehelligt im Wald bei Altenbrück. Allein die Praiosgeweihte Praionde ist ihr seit Jahren ein Dorn im Auge. Jadwines Lehrmeisterin, die Hexe Altrude, wurde einst von den Bannstrahlern, einem fanatischen Laienorden des Praios der jegliche Magie verteufelt, gefangengesetzt und starb nach wochenlangen Misshandlungen. Seither fürchtet und hasst Jadwine den Kult des Götterfürsten und meidet ihn, wo es nur geht. Auch wenn sie den Idealen des Namenlosen Kultes nicht viel abgewinnen kann, hat die Wirtin es geschafft, Jadwines Hass für ihre Zwecke zu nutzen, und inzwischen ist die Hexe dem Namenlosen näher als sie glaubt.

Darstellung im Spiel: Sprich einsilbig und zeig den Helden, wie wenig Lust du auf eine Unterredung mit ihnen hast. Benutze Jagdbegriffe, wenn du welche kennst, und gib deinem Gegenüber das Gefühl, dass auch er zur Beute werden kann, wenn er dich nicht in Ruhe lässt.

Schicksal: Jadwine tritt im offiziellen Aventurien nicht mehr auf. Ihr Schicksal liegt in Händen der Helden.

Besonderheiten: Als Hexe besitzt Jadwine einen Hexenbesen, mit dem sie auch fliegen kann. Vertrautentier hat sie keines.

„Nein, das ist Rotwild.“ [lange Pause] „Das wird nicht geräuchert, sondern trocken abgehangen.“



Jadwine

Die Verschwiegene Schwesternschaft

Die Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft sind besonders im Norden Aventuriens verbreitet. Sie sehen sich als Beschützerinnen der Hexen und sind sehr auf Heimlichkeit bedacht. Als Vertrautentiere haben diese Töchter Satuaris häufig Eulen oder Raubvögel. Sie haben sich besonders dem Kampf gegen Hexenverfolgung und Hexenjäger verschrieben. Viele Verschwiegenen Schwestern sind in ihren Hexenzirkeln als ausgesprochene Einzelgängerinnen bekannt.

Verdächtiges in der Jagdhütte

Jadwine ist nicht vorbereitet auf den Besuch der Helden. Sie ist fest davon ausgegangen, dass das ungastliche Wetter die Recken abhalten würde, sich bis zu ihrer Hütte durchzuschlagen. Sie hat jedoch von Gunelde die Anweisung erhalten, jegliches Wissen über Praiondes Verbleib glaubhaft abzustreiten.*

* Wenn deine Helden sich an der optionalen Drachenhatz (siehe Seite 28ff) beteiligt haben, kennen sie Jadwine wahrscheinlich bereits. Möglicherweise haben sie sie auch schon zu den Diebstählen im Dorf befragt. Je nachdem, wie das erste Aufeinandertreffen verlaufen ist oder nicht, sollte sich Jadwine auch den Helden gegenüber in dieser Szene verhalten.



Jadwine Hasenschreck

MU	13
KL	11
IN	14
CH	9
FF	15
GE	15
KO	12
KK	12
LeP	29
AsP	29
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	1
AW	7
SchiP	1
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Flugsalbe, Jäger, Ortskenntnis (Altenbrücker Wälder), Präziser Schuss/Wurf I, Tradition (Hexe), Vertrautenbindung, Waldkundig

Sprachen: Muttersprache Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Entfernungssinn, Verhüllte Aura, Zauberer

Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Einsilbig), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)

Kampftechniken: Bogen 12 (14) Dolch 9 (10/7) Raufen 10 (11/7) Stangenwaffen 8 (9/6)

Schwerer Dolch: AT 10 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Kurzbogen: FK 14 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80 RS/BE 2 / 1

Talente:

Körper: Fliegen 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Überreden 7, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 7, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 4

Zaubertricks: Lockruf, Trocken

Zauber: Armatutz 5, Harmlose Gestalt 6, Hexenkrallen 7, Krötensprung 7, Radau 3, Sanftmut 5, Spinnenlauf 7

Rituale: Zauberklinge 3

Hexenflüche: Beutel 7, Zunge Lähmen 3

Ausrüstung: Dolch, Hexenbesen, Köcher, Kurzbogen, Munition (20, Pfeile), Wildnispaket

Kampfverhalten: Wenn sie um Leben und Tod kämpft, versucht Jadwine die Helden mit Zaubern auf Distanz zu bringen und zu halten. Mit Pfeil und Bogen macht sie ihren Gegnern den Garaus und geht dabei vor wie auf der Hatz nach wilden Tieren. Krötensprung, Spinnenlauf und Radau sind gute Möglichkeiten für diese Taktik. Wenn sie ihre Tarnung als Jägerin aufrechterhält, bleibt Jadwine ebenso auf Distanz und nutzt ihren Bogen und die Umgebung zu ihrem Vorteil. So oder so hat sie keine Eile und keinen Bedarf fair zu kämpfen.

Flucht: Aus dem Nahkampf zieht sie sich so schnell wie möglich zurück. Zur Flucht wendet sich Jadwine erst mit *Schmerz III*, dann nach Möglichkeit fliegend oder schwer einholbar mit Zauberei.

Eine Beschreibung der Hütte findest du auf Seite 11. Tatsächlich deutet bei der Jägerin einiges auf eine Verbindung zum Namenlosen hin, denn auf Gunel-des-Geheiß hat sie einige der namenlos verfluchten Pflanzen Aventuriens kultiviert und hinter ihrer Hütte sogar den Setzling eines Blutbuchenbaums gepflanzt. Verlange als Meister Proben auf Götter und Kulte (Namenloser) sowie Pflanzenkunde (Giftpflanzen), um die unten stehenden Informationen zu erhalten.

Wird Jadwine auf die Entdeckungen angesprochen gibt sie freimütig zu, dass die Pflanzenkunde eines ihrer Steckenpferde ist und sie diese seltenen Exemplare zu Forschungszwecken besitzt – sie verweist dabei auch auf ihre zahlreichen Herbarien.

Ergebnisse einer Probe auf Pflanzenkunde (Giftpflanzen)

Misslungen	Im Garten wachsen jede Menge Pflanzen, die du noch nie gesehen hast. Eindeutig bestimmen kannst du aber eine eindrucksvolle Auswahl an Küchenkräutern.
1 QS	Jadwine trocknet in ihrer Hütte Blätter des Bittersüßen Nachtschattens, einer Giftpflanze.
2 QS	Bei den anderen Pflanzen handelt es sich um Dämonenkrallen, Morgendornstrauch und Purpurmohn – allesamt sehr seltene Pflanzen, deren Besitz zum Teil verboten ist.
3 QS	Eine gläserne Phiole in Jadwines Hütte enthält braunes Pulver. Aufgrund von Geruch und Textur kann geschlossen werden, dass es sich dabei um Rattenpilzextrakt handelt.

Ergebnisse einer Probe auf Götter & Kulte (Namenloser):

1 QS	Der Morgendornstrauch gilt als eine von den Göttern verfluchte Pflanze.
2 QS	Einige der verdächtigen Pflanzen können dem Namenlosen zugeordnet werden.
3 QS	Mit dem Rattenpilz öffnen Geweihte des Namenlosen bei ihren Opfern Tür und Tor für Namenlose Zweifel. Der Pilz kann Halluzinationen, Wahnvorstellungen und Gedächtnisstörungen verursachen.



Sollten ihre Helden sich ausgesprochen schlecht mit Pflanzen auskennen, können sie auch eines von Jadwines Büchern zu Rate ziehen, um die Pflanzen zu identifizieren. Selbst wenn die Hexe zu Hause ist, wird sie den Fremden bei hinreichend echter oder vorgespielter Begeisterung einen kurzen Blick in ihre Bücher werfen lassen. Fordere in letzterem Fall einfach eine bestandene Probe auf *Überreden* (*Schmeicheln*).

Jadwines Antworten

- Im Dorf hat es Diebstähle gegeben. Wisst ihr etwas darüber?
„Nein. Bin selten dort. Jagdbeute abgeben, ein paar Kräuter, sonst nichts.“
- Die Zehnttruhe ist gestohlen worden, und die Dorfbewohner verdächtigen euch. Was habt Ihr dazu zu sagen?
„Misstrauisches Pack.“ [lange Pause] „Ich hab nichts damit zu tun! Was soll ich mit Gold auch anfangen?“

„Gezahlt hab ich den verdammten Zehnt. In Naturlien. Hab 'nen jungen Bock geschossen. Den Rest begleich ich zum Jahresscheidfest.“

• *Habt ihr etwas Verdächtiges gesehen, was uns möglicherweise weiterhilft?*

„Der Schmied ist nachts öfters unterwegs, hab ich gesehen. Vielleicht fragt Ihr mal den.“

• *War Praionde gestern Abend bei Euch? Worum ging es bei dem Besuch?*

„Ja.“ [lange Pause] „Sie war hier. Ich habe mit ihr die Tiere besprochen. Sie wollte, dass ich noch was für's Jahresscheidfest schieße. Rotpüschel, Rebhühner, vielleicht eine Bache ...“

• *Habt Ihr etwas mit dem Verschwinden der Geweihten zu tun?*

„Verschwinden? Soll das heißen, dass sie fort ist? Das glaub ich nicht.“

„Ich weiß nichts davon. Wusste ja nicht mal, dass sie weg ist.“

An dieser Stelle können die Helden mit einer erfolgreichen Probe auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen) herausfinden, dass sie etwas zu verbergen hat. Lege für Jadwine eine Probe auf *Überreden* (Herausreden) ab und handele die Probe als *Vergleichsprobe* ab.

Vergleichsproben

Hierbei würfeln alle Parteien gegeneinander und vergleichen die QS. Der Unterschied zwischen den beiden Ergebnissen gibt an wie sehr die unterlegene Partei übertrumpft wurde.

Bei einem Unentschieden oder wenn beide scheitern gewinnt die passive Partei. In diesem Fall bemerken die Helden, dass sie von Jadwine aktiv belogen werden.

• *Warum finden sich hier so viele Heilkräuter, ein großer Kessel und ein Besen? Ihr seid doch Jägerin....*

„Ich bin euch keine Rechenschaft schuldig! Haltet euch aus meinen Angelegenheiten gefälligst raus!“

„Natürlich bin ich Jägerin, was denn sonst? Verkaufe manchmal den Dörflern was für ihre Leiden. [lange Pause] Und ich werd' ja wohl noch Reinemachen dürfen!“

• *Wisst ihr nicht, dass einige der Pflanzen in Eurem Garten giftig, andere sogar verboten sind? Erklärt euch!*

„Wo kein Richter, da kein Henker. Ich mag Pflanzen. Hab sogar ein paar Bücher dazu, schaut. Und manche davon sind nicht nur giftig, sondern helfen auch.“

Die letzten beiden Fragen stellen die Helden wohl nur, wenn sie aufgrund der Inneneinrichtung der Hütte den Verdacht hegen, dass Jadwine eine Hexe sein könnte. In der Tat ist sie eine Verschwiegene Schwester, wird das aber unter keinen Umständen zugeben. Sollten die Helden sie magisch untersuchen wollen, sollten sie mit Bedacht und äußerst heimlich vorgehen.

Gegen magische Entdeckung besitzt Jadwine den Vorteil Verhüllte Aura. Sie wird außerdem versuchen, ihre magische Begabung zusätzlich mittels Aura Verbergen zu verheimlichen, wenn sie Verdacht schöpft oder ein offensichtlich Zauberkundiger in der Gruppe ist. Allein einer anderen Hexe unter den Helden wird sie sich gegebenenfalls unter vier Augen offenbaren.

Mögliche Ausgänge

• Die Helden geben Jadwines Befragung auf, da sie nicht weiterkommen und kehren ins Dorf zurück. Weiter geht es im Abschnitt **Die Wirtin ist weg!** auf Seite 38.

• Möglich ist auch, dass sie Jadwine so sehr in die Enge gedrängt haben, dass sie die Flucht nach vorne antritt. Vorzugsweise flieht sie auf ihrem Besen, wenn es sein muss, überrascht sie die Helden aber auch mit einem Zauber oder einem saftigen Fluch, um sich die nötige Zeit zu verschaffen. Sie wird versuchen, zur Kulthöhle zu fliehen und die anderen Kultisten zu warnen. Das Opferitual findet möglicherweise so früher statt und die Helden müssen sich beeilen.

• Bei ihrer Flucht stellt Jadwine sicher, dass ihr niemand folgt und verwischt ihre Spuren extrem gründlich. Allein wenn die Helden sich direkt und extrem unauffällig an ihre Fersen heften, können sie ihr nach einigen Umwegen zur Kulthöhle folgen. In diesem Fall starte direkt mit dem Finale ab Seite 42, **Die Kultstätte des Namenlosen**. Hier bieten sich Vergleichsproben mit *Fährtensuchen* an für Jadwine auf (*eigene Spuren verwischen*) und für die Helden (*humanoide Spuren*).

• Sollten die Helden tatsächlich mittels Gewalt oder Magie die Wahrheit über ihre Rolle bei der Entführung herausfinden, kannst du nach der Rückkehr der Helden ins Dorf im Abschnitt **Die Wirtin ist weg!** weitermachen. Gibt Jadwine sogar den Standort der Höhle bekannt, kannst du die Helden wahlweise auch direkt ins Finale schicken 42, **Die Kultstätte des Namenlosen**.



Die Wirtin ist weg!

Inzwischen wütet der Sturm immer heftiger, und die Helden werden nach Jadwines Befragung versuchen, nach Altenbrück zurückzukehren. Im Dorf herrscht trotz des Unwetters heller Aufruhr, denn die Wirtin Gunelde ist verschwunden! Gestalte die kommenden Szenen so dramatisch wie möglich: Die Helden sind kurz davor, die Wahrheit herauszufinden, und keine Wahrheit ist wohl bitterer als so kurz vor den Namenlosen Tagen herauszufinden, dass die Dorfgemeinschaft einen Namenlosen Kult hervorgebracht hat, der fest an das Erstarken seines unheiligen Gottes glaubt.

Die Dörfler in der Schankstube sind in hellem Aufruhr: Gunelde wollte aus dem Vorratskeller nur einige Flaschen Obstler holen, weil die Vorräte langsam zur Neige gingen, und ist nicht zurückgekehrt. Gesucht haben die Dörfler nur in der Küche, dann hat der Donner derart gegerollt, dass sich niemand auch nur einen Fußbreit mehr aus der Schankstube getraut hat. Viele Bewohner haben die Türen verrammelt, einige wenige harren ängstlich im Schankraum der *Kornstubb* aus, halten sich an den Händen, und befürchten, dass es auch sie jeden Moment erwischen kann. Verkünden die Helden nun, dass sie die Praiosgeweihte nicht finden konnten, ist die Verzweiflung groß: Der jungen Viehhirtin Irmi kommen vor Angst die Tränen, der Schmied Robosch starrt dumpf ins Leere und murmelt immer wieder unverständlich in seinen Bart hinein. Je nachdem, wie lange die Recherchen der Helden gedauert haben, sollte schon am kommenden Morgen das Jahresscheidfest gefeiert werden. Doch wie soll das gehen ohne Praiondes Gebete? Und übermorgen schon endet die Herrschaft der Götter über das Jahr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem knarrenden Geräusch öffnet ihr die Tür zur Kammer der Wirtin. In dem kleinen Raum stehen nur ein Bett und ein mit Schnitzereien verzierter Schreibtisch aus hellem Fichtenholz. Der Fensterladen steht offen und der Wind peitscht Regen in die gute Stube. Papierfetzen und einzelne Blätter flattern vom Regen durchweicht durch den Raum, anscheinend hat der Wind sie vom Tisch gefegt. Beim Näherkommen erkennt ihr krakelige Buchstaben und verstörende Zeichnungen mit Kohle und Tinte. Was ihr auf einem der Blätter seht, dass direkt vor euch an einem Bettpfosten hängenbleibt, lässt euch den Atem stocken. Auch wenn die Tinte verlaufen ist, erkennt ihr die Gestalt eines Mannes, die Arme in herrschaftlicher Geste ausgestreckt. Zu seinen Füßen liegen Ketten, und doch, wo sein Gesicht sein sollte, ist nichts außer nachtblaue Schwärze. Als habe jemand zu viel Tinte auf das Blatt laufen lassen, die nun vom Regen aufgeweicht über das ganze Bild rinnt. Und das ist nicht das einzige Bild, das den Mann ohne Gesicht zeigt, der euch von unzähligen Blättern anzustarren scheint ...

Wenn du das Finale noch dramatischer gestalten willst, brechen sogar schon am nächsten Morgen die Namenlosen Tage an. Auch die Suche der Helden bleibt ergebnislos: Weder im Vorratskeller, in den man über eine kleine Falltür in der Küche kommt, noch in der Küche selbst ist die Wirtin zu finden. Spätestens jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem die Helden auch Guneldes private Räumlichkeiten durchsuchen können. Kommen die Helden nicht von selbst auf die Idee, äußert einer der Dorfbewohner die Hoffnung, dort vielleicht etwas über Guneldes Verbleib herausfinden zu können.

Den Mann ohne Gesicht sollten die Helden ohne große Probleme als den Widersacher der Zwölfgötter, den Gott ohne Namen, erkennen. Sollten sie nicht von selbst auf diese Idee kommen, kann hier auch eine Probe auf *Götter & Kulte* (*Namenloser*) um 1 erleichtert Abhilfe schaffen.

Folgende Gegenstände können die Helden in der privaten Kammer der Wirtin und Kultführerin finden. Verlange hier für Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*).

Zu findende Gegenstände

1 QS	Der Stapel Pergament birgt nicht nur Zeichnungen des Namenlosen, sondern auch Skizzen einer kleinen Statuette und ein Rezept zur Verarbeitung von Rattenpilzen.
2 QS	Nahe dem Bett befindet sich eine große Menge Rattenkot auf dem Boden, das mit einer erfolgreichen Probe auf <i>Tierkunde</i> (<i>Wildtiere</i>) um 1 erleichtert als solches bestimmt werden kann. Dies ist ein untrüglicher Hinweis auf die häufig mit dem Namenlosen in Verbindung gebrachten Nager, die sich in der Umgebung seiner Verehrer am wohlsten fühlen.
3 QS	In der Wand hinter dem Schreibtisch ist eines der Holzbretter lose. Dahinter verbirgt sich ein Hohlraum in der Wand, der eine Truhe birgt. In der Truhe befindet sich das Tagebuch Guneldes, das ihre gesamten Namenlosen Umtriebe offenlegt.

Rattenpilze

Der Rattenpilz gilt als dem Namenlosen heilige Pflanze und ist überall in Aventurien verbreitet. Der kleine Hutpilz von graubrauner Farbe verfügt über weißliche Lamellen mit purpurnen Sprenkeln, von denen ein bläuliches Glosen ausgeht. Er zieht jeden Pilzsammler auf wundersame Weise an und verspricht durch seinen angenehmen Geruch ein himmlisches Festmahl des Wohlgeschmacks. Einmal verzehrt sorgt er jedoch für anhaltende Namenlose Zweifel und schlimme Alpträume und Halluzinationen. Viele hadern infolge dieser Erlebnisse mit der Welt und den Göttern und bekennen sich nach dem Genuss dieses unscheinbaren Gewächses sogar zum Glauben an den Dreizehnten.

Für Zwölfgöttergeweihte ist er besonders gefährlich: Bereits die Berührung kann zu einer Ansteckung mit den tödlichen Zorganpocken (Siehe **Regelwerk** Seite 344) führen. Geweihte des Namenlosen schätzen die Wirkung des Rattenpilzes besonders, erleichtert er es ihnen doch, selbst den Glauben wirklich frommer Diener der Zwölfe nachhaltig zu erschüttern und sie zum Glauben des Widersachers zu bekehren.

Der Pilz verströmt eine Anziehungskraft auf jeden Wanderer.

Der Meister würfelt mit der Giftstufe also (13/13/13) 3 erschwert um die SK des Helden. Bei Erfolg atmet der Charakter genug Sporen ein dass die Zweifel ihn ergreifen oder verspeist gar den Pilz.

Robosch erinnert sich

Gerade als die Helden die schrecklichen Entdeckungen im Zimmer der Wirtin machen, stürmt Robosch der Schmied herein. Der Zwerg ist sehr aufgebracht, wirkt jedoch noch mitgenommener als sonst. Bereits in der Wirtsstube kann den Helden aufgefallen sein, dass er in sich zusammen gesunken vor sich hin murmelt und wie weggetreten erscheint. Jetzt ist sein Verstand jedoch klar – zum ersten Mal seit Wochen. Und er beginnt, sich zu erinnern.*

* Aufgrund der Aufregungen, und der Störung ihrer Tagesroutine durch die Helden, hat Gunelde in den letzten Tagen die stete Gabe von Rattenpilzen an Robosch vernachlässigt.

Wahrscheinlich hat dem ohnehin geschwächten Zwerg dieser Umstand das Leben gerettet. Seine tägliche Dosis ist so niedrig wie lange nicht mehr und seine Erinnerung kehrt langsam wieder. Gib den Helden so viele Hinweise wie sie brauchen, um das Geheimnis der Kultisten aufzudecken. Haben sie schon selbst alles herausgefunden, nutze Roboschs Erinnerungen, um ihnen die Dringlichkeit schnellen Handelns deutlich zu machen. Die finsternen Pläne der Wirtin sind bereits sehr weit fortgeschritten.

** Die Zorganpocken sind eine wirklich tödliche Krankheit mit wenigen Heilmöglichkeiten. Aufgrund der hohen Ansteckungswahrscheinlichkeit solltest du möglichst keine Rattenpilze herumliegen lassen, wenn ein Geweihter in deiner Heldengruppe ist. Alternativ kannst du den Wurf auf Ansteckung auch einfach verdeckt ausführen. Deine Spieler dürfen ruhig Angst um ihre Helden haben, ob du aber ihr Wohl und Wehe wirklich von einem Würfelwurf abhängig machen willst, musst du selbst entscheiden.

Rattenpilz

Zu finden in ganz Aventurien solange kein Frost herrscht (vor allem zwischen Rahja und Praios). Aus Rattenpilzen kann Rattenpilzgift hergestellt werden (siehe unten).

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/ 1 / 2 / 2 / 3 / 3

Preis: keiner (da nicht öffentlich gehandelt)

Rattenpilzgift

Giftstufe: 3 (13/13/13)

Art: Pilz (pflanzlich) / Atem (Sporen) oder Einnahme

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: Das Opfer erhält eine Stufe *Entrückung* solange es keine andere geweihte Tradition als die des Namenlosen hat. Die *Entrückung* kann für die Wirkungsdauer des Giftes nicht abgebaut werden und erschwert alle Proben um der Versuchung des Namenlosen zu widerstehen oder die seinen finsternen Prinzipien zuwider sind. Mehrmalige Einnahmen innerhalb der Wirkungsdauer geben weitere Stufen *Entrückung*.

Das Opfer wird von Visionen heimgesucht. Der Meister kann Proben auf *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) verlangen um angesichts der Einflüsterungen nicht in Versuchung zu geraten. Hierbei kommt die *Entrückung* zu Ungunsten des Opfers zum Tragen. So oder so ist das Opfer von Zweifeln an seiner Weltsicht geplagt, so es nicht bereits dem Rattenkind huldigt. / Zweifel überkommen das Opfer und die *Entrückung* erschwert Proben gegen den Willen des Namenlosen. Aktive Proben zur Bekehrung des Opfers, etwa durch Diener des Güldenens sollten nur mit erschweren Proben auf *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) abgewendet werden können. So oder so bleiben nagende Zweifel.

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 7 Tage / 13 Stunden

Sonderregel: Wenn jemand mit einer Geweihtentradition Rattenpilzen ausgesetzt wird würfelt der Meister statt der Giftwirkung auf die Ansteckung mit Zorganpocken. Diese Krankheit ist im **Regelwerk** auf Seite 344 beschrieben. Die Ansteckungswahrscheinlichkeit beträgt 50 % (1-10 auf W20).**



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwankend platzt der Schmied Robosch mit weit aufgerissenen, blutunterlaufenen Augen in eure Untersuchungen. Sein Gesicht ist kreidebleich und der Zwerg würgt, als ob er gleich seinen Mageninhalt von sich geben müsste. „Bei meinem Barte! Ist es denn die Möglichkeit? Ich weiß wieder, was ich all die Nächte getrieben habe! Väterchen vergib mir, was hab ich nur getan ... Es war Gunelde, die ganze Zeit über war sie es, die mich vergiftet hat. Und benutzt hat sie mich, das elende Miststück! Jede Nacht kam sie mich holen, und wir gingen weit in die Berge zu einer finsternen Höhle. Da waren noch mehr. Vermummte Gestalten, alle mit Kutten standen sie um mich herum und zwangen mich ... Wie konnte ich nur! Aus reinem Gold musste ich sein Ebenbild schaffen. Gesichtslos wie die Kuttenträger, aber es war so falsch. Erstarkt, befreit und ohne Ketten! Hätte ich doch nur gewusst ... hätte ich doch nur den Hammer mitgenommen und diese Dorrakkaschim ausgemerzt! Hätte ich mir doch nur selbst den Schädel zertrümmert, um dem ein Ende zu bereiten. Ich verwette meinen Bart darum, dass diese Elenden, diese Verderber auch Praionde haben. Helft mir! Wir müssen sie um jeden Preis aufhalten, so wahr ich Robosch Sohn des Barumox heiße!“

Den Verdacht auf namenlose Umtriebe haben ihre Helden wahrscheinlich spätestens seit dem Besuch bei Jadwine, möglicherweise sogar schon länger. Diese Enthüllungen des Schmieds sollten nun das letzte fehlende Teil im Puzzle sein. Die Untersuchung von Guneldes Kammer fügt sich lückenlos in diesen schrecklichen Verdacht ein, und Robosch bestätigt ihre schlimmsten Befürchtungen. Selbst abgebrühte Helden sollten über diese Erkenntnisse schockiert sein, schließlich scheint es sich nicht allein um die Wirtin zu handeln, die dem Namenlosen verfallen ist. Vermutlich sind noch deutlich mehr Seelen dem Namenlosen verfallen, wenn sie Roboschs Aussagen Glauben schenken können. Und selbst den Dörflern in der Schankstube ist eigentlich nicht mehr über den Weg zu trauen.

Zusammenfassung

Am Ende dieses Kapitels sollten die Helden folgende Informationen haben:

- Es gab seit geraumer Zeit Diebstähle im Dorf. Kurz nach Ankunft der Helden wurde die Zehnttruhe aus dem Schrein gestohlen.
- Es wurden ausschließlich Gegenstände aus Gold entwendet.
- Die Praiosgeweihte Praionde ist verschwunden. Das letzte Mal wurde sie mit der Jägerin Jadwine gesehen. Wahrscheinlich steckt der Kult des Namenlosen hinter ihrer Entführung.
- Die Jägerin Jadwine hat nichts mit den Diebstählen zu tun, aber wahrscheinlich mit dem Verschwinden Praiondes. Eine Verbindung zum Kult des Namenlosen kann durch ihren Kräutergarten vermutet werden. Möglicherweise haben die Helden auch herausgefunden dass Jadwine eine Hexe ist.
- Die Wirtin Gunelde Dinkelkorn ist verschwunden. In ihren Privaträumen finden sich eindeutige Hinweise, dass sie dem Namenlosen dient. Roboschs Aussage nach ist sie wahrscheinlich die treibende Kraft hinter dem Kult.
- Robosch erinnert sich daran, nachts von der Wirtin Gunelde verschleppt worden zu sein, um in einer finsternen Kultstätte eine goldene Statue zu fertigen.
- Die goldene Statue zeigt den Namenlosen Gott, der sich von seinen Ketten befreit hat. Es gibt im Dorf weitere Kultisten, die sich bei ihren Zusammentreffen verummten.
- Es ist anzunehmen, dass die Kultisten hinter der Entführung der Praiosgeweihten Praionde stecken.



KAPITEL: 3

DAS GRAUEN OHNE NAMEN

»Es ist wohl angeraten sich zu hüten vor der Zeit, die da heißt: Die Namenlosen Tage. Sie schließen sich dem Ende des Sonnenmonds Rahja an. [...] Verfinstert sich aber die Praiosscheibe, so wird gar Schreckliches geschehen auf dem Derenrund. Isyahadin nennen sie den ersten der unheiligen Tage, den folgenden Apestadil, den dritten Rahastes. Hat man sich innig der Beterei gewidmet bis zu diesem Tage, und erfreut sich seines Lebens noch, so ist die Hälfte nun geschafft. Viertens folgt der Tag Madaraestra, einzig schlimmer nur der letzte, Shihayazad genannt. Und dann endlich strahlt das Licht der Praiosscheibe wieder in die dunklen Winkel hell hinein, so dass vorüber ist die Pein. So muss ich warnen alle tüchtigen und redlichen Leut: In diesen Tagen wandelt Namenloses selbst auf Deren. Es raten dir die weisen Sprüche: Schließe dich und deine Lieben ein und bete! Bete für die Kraft des Lichtes, dass sie euch erhellen möge vor dem unweigerlichen Untergang.«

—aus den Chroniken des Jahreslaufes von Praios Gnaden, Praiodan Leomar von Bückingsheide, 850 BF

Wenn die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, mit Robosch gemeinsam zur Kultstätte aufzubrechen, um Praionde zu retten, wird der Zwerg diesen Vorschlag unterbreiten. Robosch kennt den Weg zur Kultstätte nicht sicher, denn Gunelde hat ihm zur Sicherheit einen Teil der Strecke die Augen verbunden. Er kann die Helden jedoch so weit führen, dass sie schon ein gutes Stück näher am Ziel sind. In der Kulthöhle erwartet die Helden der Endkampf gegen die Kultisten. Achte also darauf, dass sie entsprechend ausgerüstet und vorbereitet sind und nicht etwa sehenden Auges in ihr Verderben stolpern. Sollte einer der Helden an dieser Stelle verletzt sein, ist das die letzte Gelegenheit ihn im Dorf zu behandeln. Der Krämer hat notfalls sicher noch einige Heilkräuter oder etwas Wundsalbe vorrätig.

Bei Unwetter durch den Kosch

Die Helden brechen trotz des Unwetters auf, um die Kultstätte des Namenlosen zu suchen. Robosch erinnert sich an einen Teil des Weges und führt die Helden tief in den Wald hinein. Eine einfache, gelungene Probe auf Orientierung verrät den Helden, dass sie sich in der Nähe der Stelle befinden, an der die Drachenhatz stattgefunden hat.



Lass deine Spieler beim Aufstieg Proben auf *Körperbeherrschung (Balance)* oder *Klettern (Bergsteigen)* bestehen, wo du es für angebracht hältst. Ein Misslingen bedeutet 1 Stufe Betäubung für eine halbe Stunde. Über matschige Waldpfade und einige umgestürzte Baumstämme und Felsspalten geht es durch das Dickicht in Richtung Berge. Blitze erhellen den wolkenverhangenen Himmel als Robosch auf einer Ebene etwa eine Meile vor einem steilen Berghang nicht mehr weiter weiß. Zwar ist der Boden vom Regen feucht, die Helden können aber dennoch versuchen, die Spuren Guneldes zu finden. Glücklicherweise hat die beliebte Wirtin im Dickicht deutliche Spuren hinterlassen, die sich auch bei schlechter Beleuchtung finden lassen. Hierzu müssen die Helden ein größeres Gebiet absuchen. Um die Spur der Wirtin zu finden, müssen die Spieler eine Sammelprobe auf *Fährstensuchen (humanoide Spuren)* erleichtert um 1 ablegen. Alle 5 Minuten ist eine Probe erlaubt, sind 6 QS angesammelt, haben sie Guneldes Spur entdeckt, die zielstrebig weiter in Richtung der Berge führt. Die Helden müssen in einer gemeinsamen Gruppenprobe die restlichen Qualitätsstufen bis 10 ansammeln, bis sie im Regen am Fuße eines Berges stehen, der einen zerklüfteten Höhleneingang freigibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie spät es ist, vermögt ihr nicht zu sagen, als ihr vom warmen Sommerregen durchnässt den Fuß des gewaltigen Bergmassivs erreicht. Blass leuchtet das Madamal durch die immer wieder aufbrechende Wolkendecke und der Wind zerrt an euren Haaren, weht euch den Regen ins Gesicht. Vor euch entdeckt ihr eine klaffende Lücke am Fuß des Berges, die mit ihren scharfen, zerklüfteten Kanten beinahe wie ein Maul aussieht, das euch höhnisch entgegenlacht. Robosch kann vor Erschöpfung die Augen kaum offenhalten und keucht wie ein Dampfkessel, und doch nickt er aufgeregt, als er die Felsformation sieht. Das muss der Zugang zur Kultstätte sein, denn dorthin führen die Fußabdrücke, die zwar mittlerweile vom Regen aufgeweicht aber noch deutlich erkennbar sind.

Die Kultstätte des Namenlosen

Tatsächlich sind die Helden am richtigen Ort und betreten nun eine Höhle voller Gefahren und Schrecknisse, die du als Meister gerne schaurig und vor allem lebensfeindlich präsentieren kannst. Spiele gezielt passende Nachteile von Helden wie z.B. Raumangst, Dunkelangst oder Angst vor Spinnen an, die unsere eigenen Urängste widerspiegeln (Angst vor... auf Seite 170 im **Regelwerk**). Mach es ihnen schwer, Praiondes Opferung durch die Kultisten zuvor zu kommen, aber auch nicht zu schwer. Die einzelnen Räume der Kultstätte werden im folgenden Abschnitt beschrieben, so dass du genau weißt, was die Helden erwartet. Denke daran, dass es in weiten Teilen der Höhle dunkel ist, wenn die Helden keine (inzwischen wahrscheinlich durchnässten) Fackeln mit sich führen. Proben können also durch schlechte Sicht erschwert sein. Mehr zu Sichtmodifikatoren findest du im **Regelwerk** auf Seite 348.

Einen nummerierten Plan der Kulthöhle findest du am Ende dieses Bandes auf der Umschlaginnenseite. Den Plan kannst du zur besseren Orientierung auch gerne deinen Spielern zur Verfügung stellen. Wenn du die Spannung erhöhen willst, kannst du noch nicht erkundeten Teile der Höhle mit Papier abdecken und erst Stück für Stück enthüllen. Der Plan steht auch als Download zum Abenteuer unter www.ulisses-spiele.de zur Verfügung.



1 Die Brutstätte der Höhlenspinnen

Die Helden betreten das Höhlensystem durch einen schmalen Gang mit hoher Decke. An den Wänden tropft Feuchtigkeit herunter. Bald erreichen sie eine in den Fels gehauene Grotte, in der einige Höhlenspinnen ihre Brutstätte haben. Die mannshohen Spinnentiere werden von den Namenlosen Umtrieben angelockt und fungieren auch als Bewacher der Kultstätte. Hier in der Felsgrotte haben sie ihr Netz gespannt, in dem die Helden sogar eine eingesponnene Leiche entdecken können, die den Bestien zum Mahl gereichen soll. Die Höhlenspinnen greifen die Helden an, sobald sie diese erblicken, denn Futter kann es nie genug geben, denn wer wachsen will muss fressen. Insgesamt bekommt es die Gruppe mit Heldenanzahl ausgewachsenen Höhlenspinnen zu tun.



Wenn die Helden geschwächt sind oder die Gruppe einfach nicht übermäßig kampfstark sein sollte, reduziere die Anzahl der Begegnungen vor dem Endkampf und lasse einfach weniger Spinnen und Ratten auf die Helden los.



Du kannst die Höhle aber auch nach Herzenslust erweitern, wenn du denkst, dass deine Spieler und ihre Helden noch weitere Herausforderungen zu schätzen wissen. Setze ihnen mehr Höhlenspinnen vor oder zusätzlich Heldenanzahl x 2 Jungtiere. Sie verfügen zwar nur über halbierte Werte, doch ihre schiere Anzahl sollte den Helden zu schaffen machen.

Höhlenspinne

Größe: 0,3 bis 0,5 Schritt hoch;

1,40 bis 1,60 Schritt lang

Gewicht: 30 bis 40 Stein

MU 11 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 8

FF 12 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 14

LeP 22 **INI** 7+2W6 **AW** 5

RS 2 **SK** -2 **ZK** 0 **GS** 7

Biss: AT 14 TP 1W6+2* RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Haltegriff

Talente: Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraft-
akt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe** 12,
Verbergen 14, Einschüchtern 7, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Spinnennest)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 25 Rationen (Innereien, ungenießbar), Gift
(Grundlage für Arax, 70 Silbertaler)

Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten bis etwas
ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und
verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest
entfernt hat (etwa 50 Schritt). Gelegentlich gehen
Höhlenspinnen außerhalb ihres Reviers auf Beute-
jagd. Wesen bis zur Größe eines Menschen werden
als Beute betrachtet.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:

- ☛ **QS 1:** Wissen über das Gift der Höhlenspinne.
- ☛ **QS 2:** Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt).
- ☛ **QS 3+:** Egelschreck mag die Höhlenspinne nicht. Die
erleidet einen Abzug von 2 Punkten auf AT, wenn
sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit
Egelschrecksalbe beschmiert hat.

Sonderregeln:

*) **Höhlenspinnengift:** Stufe: 4; Art: Waffengift, tierisch;
Beginn: 3 KR; Dauer: 24 Stunden; Wirkung: eine Stufe
Paralyse / keine Auswirkungen

Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen.

Die Wirkung ist kumulativ.

) **Dunkelsicht: Höhlenspinnen verfügen über
Dunkelsicht I.



2 Wohnhöhle der Wolfsratten

Ratten werden häufig als Diener des namenlosen
Gottes bezeichnet, und der Volksmund sagt, dass
böses Wirken sie geradezu anzieht. Es ist also
nicht verwunderlich, dass sich das widerwärtige
Gezücht ebenfalls in der Höhle breit gemacht hat.
Gemeinsam mit einigen weiteren Höhlenspinnen
(diese sind hier optional) haben sie eine Grotte in
Besitz genommen. Mittels einer gelungenen Probe
auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* können die Helden
das hektische Piepsen der Ratten schon vernehmen,
bevor sie die Höhle entdecken. Helfen wird ihnen das
aber wahrscheinlich wenig. Die Nager nutzen viele
kleinere Spalten und Ritzen, um sich in der Höhle
fortzubewegen. Du kannst also jederzeit eine Gruppe
von Heldenanzahl x 3 Wolfsratten auf die Helden
hetzen.



Lass zu, dass die Helden mittels Proben auf *Ver-
bergen (Schleichen)* Gegner umgehen. Bei den
Ratten funktioniert das allerdings nicht. Hier kannst
du ihnen stattdessen auch nur Heldenanzahl x 2 Tiere
entgegenschicken.



Lass Robosch für Schwierigkeiten sorgen, indem
er sich in blindem Wiedergutmachungswillen
auf alles stürzt, was sich bewegt – und das trotz seines
geschwächten Zustandes. Dabei ist er nicht nur laut und
sorgt für zusätzliche Aufmerksamkeit bei weiteren Geg-
nern, die Helden können auch Probleme mit den Kultis-
ten bekommen, die so vorzeitig auf ihre Anwesenheit
aufmerksam werden.



Wenn die Helden körperliche Herausfor-
derungen schätzen, kannst du sie auch
einen halbverschütteten Nebengang
finden lassen, der sie in die Rücken der
Kultisten führt. Das kann ihnen
ein Überraschungsmoment im
Endkampf bescheren – vor-
ausgesetzt sie haben sich auf
eine gewagte Kletterpartie
und Kriechgänge eingestellt,
die ihnen wirklich alles
abverlangen.

Wolfsratte

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,70 bis 0,90 lang (mit Schwanz); 0,20 bis 0,25 Schritt hoch

Gewicht: 0,5 bis 1,5 Stein

MU 10 KL 10 (t) IN 14 CH 11

FF 11 GE 13 KO 6 KK 5

LeP 5 INI 12+1W6 AW 7

RS 0 SK 1 ZK 2 GS 6

Biss: AT 10 TP 1W3* RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe** 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 2W6+6 (Rattennest)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Wolfsratten fliehen meistens vor Menschen, attackieren aber gelegentlich aus dem Hinterhalt und versuchen ungeschützte Stellen anzugreifen

Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte

Tierkunde:

- **QS 1:** Es sind Tiere des Namenlosen.
- **QS 2:** Sie ziehen sich bei Feuer meistens (1-4 auf W6) zurück.
- **QS 3+:** Wolfsratten übertragen Krankheiten wie Lutas

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Wird man von einer Wolfsratte gebissen, wird am Ende des Kampfes ein Wurf auf einen W20 minus ZK ausgeführt: 1-12 keine Infektion, 13+ Infektion mit *Lutas*, 16-18 Infektion mit *Sumpffieber*, 19-20 Infektion mit *Zorganpocken* (siehe Seite 343f.)

) **Dunkelsicht: Wolfsratten verfügen über Dunkelsicht II.



aber auch einige Sagenbücher und sogar Texte der zwölfgöttlichen Kirchen finden sich darunter. Insbesondere die Kirchentexte wurden laienhaft bearbeitet. Passagen wurden geschwärzt, gestrichen oder mit krakeligen, verunglimpfenden Anmerkungen versehen, die den Namenlosen preisen. Am gefährlichsten ist aber sicher die unvollständige Ausgabe der 13. *Lobpreisungen des Namenlosen*. Man sagt allein die Lektüre einiger Seiten sei seelener-schütternd und bekehre den Leser unweigerlich zum Glauben an den Dreizehnten Gott. Eine Beschreibung des Buches findest du im Anhang auf Seite 52.

- **Zehnttruhe:** In der großen Truhe können die Helden das Stück Meteoreisen entdecken. Daneben finden sich ein silbernes Amulett in Form einer Enzianblüte, sowie einige weitere vergoldete Ritualgegenstände.
- **Schrank:** In dem schweren Doppelschrank befinden sich sauber eingelegte und getrocknete Rattenpilze, und Kräuter für eine Weihrauchmischung. Hinter der anderen Tür hängen 1W6+2 dunkle Überwürfe mit Kapuzen. Offenbar sind nicht alle Kultisten anwesend. Die Wahrheit ist aber eine viel schrecklichere: Die Anhänger des Namenlosen planen mit weiterem Zulauf.
- **Tisch:** Neben Schreibutensilien findet sich hier eine umfassende Blättersammlung mit Aufzeichnungen des Kultes. Die Schrift ist ungelenk und unsauber, viel wurde durchgestrichen oder der Text läuft quer über das Blatt als sei er in großer Eile oder ohne hinzusehen geschrieben worden. Auf einem Blatt steht in großen Buchstaben geschrieben: „Die 14. Lobpreisung“.

3 Der Vorbereitungsraum

Um in diesen Teil des Höhlensystems zu gelangen, müssen die Helden durch einen niedrigen, schmalen Gang gehen, der nach etwa 30 Metern in den Vorbereitungsraum des Kultes mündet. Wahrscheinlich werden die Helden aber erst den Kultraum aufsuchen, dessen Licht sie im Hauptgang sehen können, denn hier soll gerade Praionde geopfert werden. Im Vorbereitungsraum befindet sich die große, bronzebeschlagene Zehnttruhe, die der Kult gestohlen hat. Außerdem stehen hier ein schwerer Eichenschreibtisch, ein Regal mit Büchern und Aufzeichnungen sowie ein großer Schrank. Auch hier huschen Ratten herum.

Untersuchen die Helden die Einrichtung des Raumes genauer, können sie Folgendes herausfinden:

- **Regal:** Die Bücher und Schriftstücke sind unterschiedlichen Inhalts. Es handelt sich sowohl um weitere Aufzeichnungen des Kultes, eine Rezeptsammlung für die Verarbeitung von Rattenpilzen,



- ☛ Das kindskopfgroße Stück **Meteoreisen** schimmert dunkel und macht einen Großteil des Gewichts der Zehnttruhe aus.
- ☛ Bei dem **Amulett** handelt es sich um ein selbst-aufladendes Psychostabilis-Amulett. Eine Beschreibung findest du im Anhang auf Seite 52.
- ☛ Die **13 Lobpreisungen des Namenlosen** ist ein tückisches Buch und stellt den Glauben eines jeden Zwölfgöttergläubigen auf eine gefährliche Probe.
- ☛ Die **14. Lobpreisung** ist eine, von Gunelde selbst kürzlich niedergeschriebene, neue Lobpreisung des Namenlosen, die das kommende Zeitalter seiner Herrschaft preist.
- ☛ Eine ausführlichere Beschreibung der drei Fundstücke sowie das Handout für deine Spieler zur 14. Lobpreisung findest du ab Seite 52 im Anhang.



4 Der Kultraum

Nachdem die Helden die zweite Höhlengrotte passiert haben, dringt ein monotoner Gesang an ihre Ohren und der Schein von Kerzen wirft unruhige, flackernde Schatten an die Wand. Der Kultraum liegt unmittelbar vor den Helden: Um einen Altar stehen in Kutten gehüllte Gestalten, süßlicher Weihrauch wabert durch die Luft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um den steinernen Altar im Zentrum der großen Höhle stehen 13 verummte Gestalten. Jede von ihnen hält eine brennende Kerze in der Hand, als würden die Kultisten tatsächlich eine verzerrte Version des Lichterfests feiern. Zwei große Fackeln erhellen den Altar. Im Hintergrund könnt ihr einen aus dem Stein gearbeiteten Sockel ausmachen, der die goldene Statue des Namenlosen trägt. Einer der Kultisten wendet sich aus dem Kreis ab und nimmt ehrfürchtig die Statuette auf und kehrt unter rituellen Gesängen auf seinen Platz im Zentrum des Altarraums zurück. Ehrfürchtig treten die Anderen einen Schritt zurück und nun seht ihr, was genau dort geschieht: Auf dem kalten Stein liegt die gefesselte und geknebelte Praionde, und über ihr thront nun die golden Statue des Gesichtslosen, auf der der Schein der Fackeln blutrote Muster malt. Hinter ihr baut sich eine füllige Gestalt in Kutte auf. Das muss die Wirtin Gunelde Dinkelkorn sein, die Anführerin des Kultes! In ihren feisten Fingern hält sie einen reich verzierten Dolch, direkt über Praiondes Brust. Die Gesänge der Vermummten werden lauter, Gunelde setzt zu einem getragenen Gebet an: „**DEINE** Herrlichkeit preisen wir. Befreie **DICH** von deinen Ketten. Erfülle uns mit **DEINEM** Namen, der äonenlang vergessen. Nimm dieses Opfer ...”

Das Finale

Länger sollten die Helden Guneldes Litanei keinesfalls zuhören, denn sie ist drauf und dran, Praiondes Körper und Seele ihrem finsternen Gott zu opfern. Für das Finale skizziert dieses Abenteuer zuerst den geplanten Ablauf des Rituals, ohne Berücksichtigung von Heldenaktionen. So kannst du an einer beliebigen Stelle beginnen, je nachdem was dir für deine Gruppe am spannendsten erscheint. Du kannst außerdem berücksichtigen was passiert, wenn die Helden besonders früh oder spät am Kultort eintreffen.

Wir können an dieser Stelle nicht genau vorhersagen, was genau deine Helden tun. Im Anschluss an den Ablauf erhältst du aber eine Übersicht zu möglichen Handlungen. Um das ganze spannend zu machen, arbeitet diese Szene mit Zeitdruck. Nimm hierzu einen W20 als Zeitzähler und reduziere nach jeder Kampfrunde die Augenzahl um 1. Aus dramaturgischen Gründen kannst du diese Zeit natürlich auch anpassen, den Helden mehr Handlungen innerhalb eines Zeitintervalls erlauben, oder den Ablauf je nach Handlung der Helden verändern.

Liste der Handlungen

- | | |
|----|---|
| 20 | Die Helden erreichen den Kultraum und werden Zeugen des beginnenden Rituals. |
| 15 | Gunelde Dinkelkorn setzt als Anführerin des Namenlosen Kultes den ersten Dolchstoß bei der Geweihten (8 SP, Schmerz I). Die Kultisten erhalten einen Bonus von 1 auf Mut. |
| 13 | Die Namenlose Weihe der goldenen Statue nimmt ihren Lauf. Mit ihr beginnen die 13 Dolchstöße des Namenlosen, die Gunelde wie in Trance auf Praionde niederfahren lässt. Dabei ist sie jedoch bedacht darauf, Praionde noch nicht zu töten. |
| 10 | Die Praiosgeweihte erleidet blutende Verletzungen im Brustbereich. (20 SP, Schmerz III) Die Kultisten erhalten einen weiteren Bonus von 1 auf ihre Attacke. |
| 5 | Mit einem besonders heftigen Dolchhieb verpasst die Kultistin Praionde eine klaffende Wunde. Diese ist jetzt bewusstlos und hat viel Blut verloren. (24 SP, Schmerz IV) Die Kultisten erhalten einen weiteren Bonus von 1 FP auf Willenskraft (wenn eine entsprechende Probe gelungen ist). |
| 0 | Die Geweihte ist tot, die Statue des Guldernen Gottes geweiht, die Macht des Namenlosen gestärkt. Die Kultisten erhalten einen weiteren Bonuspunkt auf alle oben genannten Werte. |

Gunelde setzt ihre Dolchstöße so, dass die Geweihte erst beim letzten Hieb stirbt. In jeder Kampfrunde verwendet Gunelde ihre Aktion auf den Dolchstoß und lässt dann das an der Waffenspitze klebende Blut über die goldene Statue tropfen. Nur selten führt sie ihre Klinge mit aller Kraft und richtet vollen Schaden an. Alle anderen Dolchstöße verursachen nur einen Schadenspunkt, lassen die Geweihte aber langsam ausbluten und sterben.



Es strömt eine beliebige Anzahl weiterer Kultisten in den Raum! Offenbar haben es ein paar Anhänger des Namenlosen aufgrund des Sturms nur mit Verspätung zum Kultort geschafft.



Lass einige der Kultisten vor den Helden zurückschrecken oder fliehen. Sie sind einfache Dorfbewohner, wenig kampferfahren und werden sich zwar verteidigen, die Helden aber nicht von sich aus angreifen.

Kultist

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 13 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 INI 13 AW 6

RS 0 SK 0 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Basiliskenzunge: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Knüppel: AT 12 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 6, Willenskraft 3

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: je nach Kultist, Zufallsfund 2W6 Heller

Kampfverhalten: Die Kultisten greifen in Überzahl

einzelne Helden an und benutzen gerne *Finten* mit ihrer Basiliskenzunge.

Flucht: Würfel mit 1W6: Die meisten Kultisten sind entweder so motiviert, dass sie bis zum Tod kämpfen (1-3) oder fliehen, sobald sie unter 50 % ihrer Lebenspunkte gefallen sind (4-6). So lange ihr Anführer lebt und ebenfalls nicht geflohen ist, fliehen sie in der Regel nicht.

Kultführerin Gunelde, gestärkt durch den Namenlosen

Eine vollständige Beschreibung für Gunelde findest du auf Seite 48.

MU 15 KL 14 IN 13 CH 13

FF 12 GE 10 KO 13 KK 12

LeP 31 KaP 24 INI 12

RS: 0 SK 3 ZK 2 AW 5 GS 7

Basiliskenzunge: AT 13 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

Sonderfertigkeiten: Tradition (Namenloser)

Vorteile/Nachteile: Geweihter, Pragmatiker, Vertrauenerweckend / Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Moralkodex des Namenlosen)

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Einschüchtern 5, Willenskraft 10

Liturgien: Namenloses Vergessen 5, Des Einen bezaubernder Sphärenklang 5, Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes 7, Namenlose Zweifel 7

Kampfverhalten: Sie Versucht von ihrem Kult geschützt das Ritual zu beenden und nur im Notfall einzugreifen. Dann kämpft sie ohne großes Können wie eine Furie und ist auch bereit für ihren neuen Gott zu sterben.

Flucht: Gunelde wird keinesfalls fliehen. Ihr einziger Weg aus der Höhle führt über die Leichen der Helden.

Wenn das noch immer nicht reicht, um den Helden die Haut zu retten, lass Robosch über sich hinauswachsen. In gerechtem Zorn stürzt er sich auf die Kultisten und schaltet gleich mehrere von ihnen aus oder hält sie beschäftigt. Reicht auch das noch nicht und das Ritual droht zu schnell voranzuschreiten, verzichte auf die oben genannten Boni für die Kultisten auf Mut, Attacke und Willenskraft.



Hoffentlich lassen es deine Helden nicht soweit kommen, dass Gunelde Praionde tötet und die Weihe der Statue damit vollenden kann, sondern greifen bereits vorher in das Ritual ein. Im Kampf haben sie es mit bis zu 13 Gegnern zu tun – den anderen Kultmitgliedern. Gunelde wird so lange wie möglich mit dem Ritual fortfahren, um die Weihe der Statue nicht zu gefährden. Sollten die Helden gezielt Gunelde angreifen, werden die anderen Kultisten gezielt versuchen, sie abzuschirmen, so dass es nicht einfach sein wird, zu ihr durchzudringen. Die Helden müssen sich im Kampf also zuerst mit den Kultisten auseinandersetzen. Pro Runde sollten jedoch maximal Heldenanzahl +3 Kultisten auf einmal angreifen. **Option A** verfolgt die direkte Konfrontation im Kampf, **Option B - C** berücksichtigen alternative Handlungen im Kampfgeschehen. Erfolgreiche Aktionen aus den Optionen B - C sollten den Helden mehr Zeit verschaffen, um Praionde zu retten und die Kultisten aufzuhalten. **Option D** geht auf den Fall ein, dass die Helden Verstärkung im Dorf holen wollen, was aber nur funktioniert, wenn sie noch vor Beginn des Rituals eintreffen.



Wollen die Helden einzelne Kultisten ablenken verschafft ihnen das zwar nicht mehr Zeit, aber für die laufende Runde weniger kämpfende Gegner. Bei Erfolg wird der abgelenkte Kultist in dieser Runde nicht ins Kampfgeschehen eingreifen.



Wollen die Helden gezielt Gunelde ablenken, ist nur eine solche Handlung pro Zeitintervall erlaubt. Die Spieler müssen also entscheiden, welcher Held diese Aufgabe übernimmt. Bei Erfolg dauert das Ritual dank der Störung länger, setze den Zeitzähler um eins nach oben.

Option A

Auf sie mit Gebrüll!

Die Helden stürzen sich in einen erbitterten Kampf mit den Kultisten und versuchen so, Praiondes Leben zu retten. Du hast als Meister hier viele Möglichkeiten der dramaturgischen Gestaltung. Wenn deine Helden die Kultisten mit links besiegen können und im Kampf schnell die Oberhand gewinnen, lass einfach noch einige weitere Höhlenspinnen oder Wolfsratten auftauchen, um die Kämpfer zu beschäftigen. Belohne kreative Ansätze: Wollen ein oder mehrere Helden Gunelde ins Kampfgeschehen verstricken, damit Praionde vom Altar gebunden werden kann? Sag deinen Spielern, welche der Kultisten ihre Helden hierzu gezielt ausschalten müssen, damit sie es versuchen können.

Gnade für die Kultisten

Optionale Regel

Da die Dörfler in Guneldes Kult sich dem Namenlosen verschrieben haben, sollten die Helden normalerweise keine Gewissensbisse haben, sie im Kampf zu stellen. Dabei müssen sie aber nicht zwingend wie die Axt im Wald vorgehen, denn schließlich sind die Kultisten keine monströsen Gegner, sondern auch nur einfache Dorfbewohner. Viele von ihnen hat Gunelde mit Rattenpilzen zugänglicher für die Lehren des Namenlosen gemacht und vielleicht besteht für ihre Seelen noch Hoffnung. Möglicherweise ist unter ihnen sogar jemand, den die Helden liebgewonnen haben. Wenn deine Gruppe das Spiel mit einem moralischen Dilemma zu schätzen weiß, lass sie einfach einen der sympathischsten Dorfbewohner unter den Kultisten erkennen.

Option B

Göttlicher Beistand und flinke Zungen

Vielleicht hast du selbst einen Geweihten in deiner Gruppe, der das Ritual auf karmale Weise aufzuhalten vermag, oder einen besonders redegewandten Charakter, der es mit seiner Überzeugungskraft schafft, Gunelde und die Kultisten zumindest zögern zu lassen. Zugegeben: Das ist ein hartes Stück Arbeit. Sämtliche Kultmitglieder stehen unter dem Einfluss von Rattenpilzen und Gunelde selbst ist als Geweihte des Namenlosen mit Worten kaum zu erreichen. Etwaige Proben auf Liturgien sind um 1 erschwert, ebenso wie Proben auf *Überreden/Überzeugen* (*öffentliche Rede*) oder *Betören* (*Anbändeln*). Möglich ist beispielsweise der Einsatz von Schutz der Wehrlosen oder eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*), um Gunelde zu irritieren oder in ein Gespräch zu verwickeln und so aufzuhalten.

Option C

Magische Intervention

Schadenszauberei sollte im Rahmen des normalen Kampfgeschehens abgehandelt werden. Zauberkundige können den Ablauf der Szene jedoch auch mittels anderer Spielarten von Magie beeinflussen. Für aufwendige Zauber oder sogar Rituale ist die Zeit zwar zu knapp, es bieten sich aber beispielsweise besonders Illusionsmagie zur Ablenkung an. Aber auch Beherrschungsmagie kann dafür sorgen, dass einer der Kultisten nicht mehr ins Kampfgeschehen eingreifen kann. Selbst ein simpler Zauber wie der Paralysis kann hier wahre Wunder bewirken.

Option D

Verstärkung aus dem Dorf

Wenn die Helden bereits so angeschlagen sind, dass sie sich einem Kampf mit den Kultisten nicht mehr alleine stellen wollen, können sie auch einen aus ihren Reihen nach Altenbrück schicken, um dort Verstärkung zu organisieren. Diese Option kommt jedoch nur dann in Betracht, wenn die Helden besonders früh am Kultort eintreffen. Hat das Ritual bereits begonnen, ist es selbst mit Ablenkung unmöglich, Praiondes Opferung lange genug hinauszuzögern, bis die Verstärkung eintrifft – selbst wenn ein Held dank magischer Mittel binnen weniger Minuten das Dorf erreichen kann.

Zwar sind die Dörfler eingeschüchtert ob dem Beginn der Namenlosen Tage, wenn der Bote aber eindrücklich den Ernst der Lage schildert und sie zur Eile antreibt, werden sie nicht zögern zu helfen. Mit Forken und Fackeln bewaffnet ziehen bis zu 4W6+4 besonders mutige Bewohner mit ihnen los, um ihre Geweihte zu retten. Eine aufgebrachte Meute Dörfler kann den Kultisten durch ihre schiere Masse sehr gefährlich werden und die Helden werden es mit deutlich weniger Gegnern zu tun haben. Allerdings ist es auch in dieser Situation nicht ganz so einfach, Gunelde von ihrem Ritual abzubringen. Die Helden müssen sich zwischen kämpfenden Bauern zurechtfinden und gerade in der Dunkelheit kann es manchmal schwierig sein, Freund und Feind auseinander zu halten. Außerdem riskieren die Helden so das Leben außerordentlich vieler Menschen: der Kultisten wie auch der unschuldigen Dorfbewohner.

Das Ende

Wie es deine Helden auch bewerkstelligen mögen, wir gehen davon aus, dass sie am Ende siegreich aus der Begegnung mit dem Namenlosen Kult hervorgegangen sind.

Wenn sie dabei sehr erfolgreich waren, hat auch Praionde überlebt und befindet sich nach entsprechender Versorgung der Wunden in einem stabilen, transportfähigen Zustand.

Sollte Praionde tatsächlich jenseits aller Rettung sein, bleibt den Helden nichts anderes übrig, als sie auf dem Boronanger des Dorfes beizusetzen.

Praionde versorgen

Je nachdem, zu welchem Zeitpunkt die Helden die Praiosgeweihte vom Opferaltar retten, müssen ihre Wunden dringend versorgt werden. Möglicherweise ist es sogar nötig, sie von der Schwelle des Todes zu retten, falls die Helden erst sehr spät eingreifen. Die Regeln zur Behandlung von Wunden findest du im **Regelwerk** auf Seite 340.

Die Helden sollten spätestens nach dem Sieg über die Kultisten Gelegenheit bekommen, den **Vorbereitungsraum der Kultstätte** (siehe Seite 44) zu durchsuchen und auf die dort gesammelten Gegenstände zu stoßen. Je nachdem, ob sie alle Mitglieder des Kultes getötet haben oder nicht, begleitet sie auch eine kleine oder größere Gruppe an Gefangenen auf ihrem Rückweg. In jedem Fall können die Helden nun auch die Identität der Kultisten klären – egal ob tot oder lebendig. Tatsächlich handelt es sich bei den Vermummten ausnahmslos um Einwohner Altenbrücks. Einige von ihnen haben sie sicher kennen und sogar schätzen gelernt. Falls deine Spieler solche Gewissensbisse gern im Spiel thematisieren, empfehlen wir die Lektüre des Kastens **Gnade für die Kultisten** auf Seite 47.

Du kannst dir als Meister mit Ausnahme von Praionde beliebige Personen aussuchen, die dem Kult angehören. Sobald die Wirkung der Rattenpilze abklingt, könnten aus ihnen mit etwas göttlichem Zuspruch möglicherweise sogar wieder nützliche Mitglieder der Gemeinschaft werden. Eine Ausnahme bildet Gunelde, deren Seele durch die Weihe für die Zwölfgötter endgültig verloren ist.

Beispielhafte Kultisten

• **Ettel Algerein:** Auch der Krämer ist ein Mitglied des Namenlosen Kultes. Dass er selbst einer der Bestohlenen war, diente lediglich der Tarnung. Er weiß jedoch zum Zeitpunkt seiner Befragung nicht, dass Gunelde hinter den Diebstählen steckt. Seine Familie ist vollkommen ahnungslos, was seine Umtriebe angeht und wähnt ihn in seiner Abwesenheit entweder in der Schänke oder bei Freunden. Oft bekommt seine Frau auch vor Trunkenheit gar nicht mit, dass er sich zu den Kulttreffen davonschleicht.

Ettel Algerein strebt vor allem nach Reichtum in Form von Gold, das er durch den Verkauf seiner Waren nicht in ausreichender Menge erhält. Seine ausgeprägte Goldgier hat ihn außerdem davon abgehalten, allzu viel seines Privatvermögens für den Kult zu opfern. Von Guneldes Plänen, eine goldene Statue zu erschaffen weiß er zum Zeitpunkt der Befragung noch nicht. Er hat viele der Bücher und ungewöhnlicheren Kultgegenstände heimlich für Gunelde besorgt, ebenso das magische Amulett.

• **Jadwine Hasenschreck:** Die Hexe hat sich dem Kult vor allem deshalb angeschlossen, weil es ein erklärtes Ziel der namenlosen Zusammenkunft ist, den Einfluss Praios' in Altenbrück auszumerzen, damit der Güldene herrschen kann. Als Verschwiegene Schwester hat sich Jadwine der Jagd nach Feinden der Hexen verschrieben und nutzt den Kult mehr als Mittel zum Zweck. Durch die Einnahme von Rattenpilzen ist auch sie jedoch bereits tiefer in den Sumpf der Verehrung des Namenlosen geraten als ihr lieb sein kann.

• **Seppo Korninger:** Der alleinstehende Witwer ist seines Glaubens überdrüssig. Welcher wahre Gott hätte ihm seine geliebte Frau entrissen? Mit welcher göttlichen Macht ist es zu erklären, dass er seit dem Tod seines Weibes alles zunichte macht, was er anpackt? Seppo war ein leichtes Opfer für Gunelde, er schloss sich schnell dem Kult an und sucht dort den wahren Glauben und das Glück im Leben.

• **Maline Drechselschaf:** Maline wird von ihrem Gatten unterdrückt. Immer wieder schlägt er sie, behandelt sie herablassend und ohne Respekt. Sie schafft es jedoch nicht, sich von ihm loszureißen, da sie ihn immer noch liebt. Die Rattenpilzgaben fallen bei ihr auf fruchtbaren Boden. Sie ist zerfressen von heimlichen Rachegelüsten und hungrig nach der Macht, sich gegen ihren tyrannischen Mann aufzulehnen. Gleichzeitig sieht sie ihre Unterdrückung und die Pein die sie erleiden muss als Opfer an den Dreizehnten, bis der Tag der Vergeltung gekommen ist.

• **Gunelde Dinkelkorn:** Gunelde ist die Anführerin des namenlosen Kultes. Sie war die Erste, die Visionen hatte von einer glorreichen Zukunft und der Macht des Dreizehnten. Die Wirtin strebt nach mehr Macht und Einfluss, als ihre Position in der Dorfgemeinschaft derzeit zulässt. Ihr Ziel ist es, den wahren Glauben – den an den Namenlosen – auf ganz Dere zu verbreiten und möglichst hoch in der Hierarchie zu stehen, vorzugsweise als seine Prophetin. Gunelde ist verblendet und hat Körper und Seele ganz in den Dienst ihres Gottes gestellt.



Wohin mit der Statue?

Gleich ob sie dem Namenlosen geweiht wurde oder nicht: Die Statue stellt eine Bedrohung der göttlichen Ordnung dar. Du solltest klären, wie die Helden mit der goldenen Statue des Namenlosen verfahren wollen. Zerstören sie sie noch an Ort und Stelle? Wollen sie sie in Roboschs Schmiede einschmelzen? Übergeben sie das unheilige Machwerk an Praionde, oder bringen sie es gleich in den nächsten größeren Tempel? Oder versuchen sie gar den Fund der Statue zu verheimlichen, weil sie das Gold (im Wert von immerhin knapp 200 Dukaten) für sich behalten wollen?

Zurück im Dorf

Je nachdem, ob die Dörfler bereits über die Namenlosen Umtriebe Bescheid wissen oder nicht, werden die Helden angstvoll wartend oder überschwänglich feiernd in Empfang genommen. Wenn sie noch dazu Praionde gerettet haben, wovon wir im Folgenden ausgehen, ist die Freude der Dörfler umso größer. Natürlich haben die Helden einiges zu erklären, und ganz sicher müssen sie die Geschichte ihrer Heldentat mehr als einmal erzählen. Die Umzüge zum Jahresscheidfest können mit etwas Verspätung noch stattfinden, und mit dieser Aussicht lassen sich die Altenbrücker ihre Sorgen weitgehend nehmen.

Sind alle Wunden ausgeheilt, werden die Helden natürlich gebührend gefeiert.

Der Gastfreundschaft der Dörfler können sie sich außerdem für die Namenlosen Tage und darüber hinaus sicher sein. Am ersten Praios geben die Dörfler in den nun wirtslosen Kornstubn zu Ehren der Helden eine große Feier, wie sie Altenbrück lange nicht gesehen hat!

Kurz nach ihrer Rückkehr bittet Praionde die Helden aber noch einmal zum Gespräch.

Wenn deine Helden am Kosch und den Bergen Gefallen gefunden haben darfst du die Reise in die Hauptstadt des Fürstentums Kosch gerne ausgestalten. Der Transport in den Tempel mit all seinen Gefahren ist vielleicht sogar ein eigenes Abenteuer wert. Praionde wird die Zehnttruhe opfern und das Artefakt darin für den Transport sicher versiegeln. Zuvor gestattet sie den Helden aber sogar, den Meteorit zu untersuchen, falls diese ausdrücklich darum bitten.

Voraussetzung für diese Erlaubnis ist jedoch, dass sie den Geweihten in Angbar das Ergebnis ihrer Untersuchungen mitteilen. Praionde selbst möchte lieber nichts darüber wissen.

Mehr über den Meteoriten findest du im Anhang auf Seite 50.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer lädiert empfängt euch die Geweihte in der Kapelle des Herrn Praios, die am heutigen Tag besonders sicher erscheint. „Tapfere Recken, ich will Euch noch einmal von ganzem Herzen danken. Ohne Euer mutiges Eingreifen würde ich längst nicht mehr auf Deres Antlitz wandeln. Ihr habt mir und Altenbrück einen großen Dienst erwiesen, und wir werden auf ewig in eurer Schuld stehen. Ihr habt nicht nur das Leben der guten Dorfbewohner gerettet sondern auch ihre unsterblichen Seelen bewahrt. Mögen es euch die Zwölfe, allen voran der Herr Praios, vergelten.

Ich habe jedoch noch eine Bitte an Euch. In meiner Zehnttruhe fandet ihr ein Stück Meteoreisen. Ich fand es vor einigen Wochen im Flusslauf des Baumel und ich habe es für den Herrn Praios sicher verwahrt. Ich weiß nicht genau, was es mit diesem Artefakt auf sich hat, aber es ist von mächtiger Zauberei durchdrungen, die der Herr Praios nicht sonderlich schätzt. Ich getraue mich nicht, das Dorf nach all dem Unbill so schnell zu verlassen. Die Dörfler brauchen Zuspruch und Schutz, den nur ich ihnen im Namen des gerechten Gottes geben kann. Der Graf muss auf den Zehnt noch eine Weile warten, dass wird er sicher verschmerzen können. Aber dieses Artefakt bereitet mir große Sorgen, vor allem nachdem es so lange im Besitz dieser ... Person gewesen ist.

Ich bitte Euch, bringt es nach Angbar, in die eherne Stadt. Dort liegt der Tempel meiner Weihe, wo es sicherer verwahrt sein wird als hier. Euch allein vertraue ich in dieser Sache, Ihr habt Euch als würdig und gefestigt im Glauben erweisen. Geht mit Praios' Segen.“

Der Lohn der Mühen

Die Helden sind die Retter der Sendschaft Altenbrück geworden und haben sich eine Belohnung redlich verdient. Du kannst dir als Meister etwas passendes Materielles ausdenken, was die Dörfler den Helden zum Abschied schenken. Es kann eher symbolischen Wert haben, wie ein selbstgebastelter Talisman, eine Flasche des besten selbstgebrannten Obstlers, oder ein Glas leckere Marmelade. Wenn er das Finale überlebt hat, wird Robosch anbieten, den Helden eine Waffe aus seinem Fundus anzupassen oder ihnen sogar ein persönliches Stück schmieden. Praionde wird ihnen in jedem Fall anbieten, vor ihrer Abreise einen Segen auf sie zu sprechen. Haben sie sich bereiterklärt, den Meteoriten nach Angbar zu bringen, stellt sie außerdem ein gesiegeltes Schreiben an ihren Heimattempel aus, und die Helden erhalten dort als Dank pro Kopf 12 Dukaten für ihre Mühen. Was sie außerdem in jedem Fall erhalten sind 25 Abenteurpunkte zur freien Verfügung und 5 um ihr Wissen über den Kosch und den Namenlosen zu erweitern, etwa für *Geographie* oder *Götter & Kulte*. Haben sie außerdem erfolgreich die **Drachenhatz** hinter sich gebracht, dürfen sie sich zusätzlich noch 3 weitere Abenteurpunkte notieren. Das und nicht weniger steht den tapferen Recken zu, die den Kosch wieder zu einem friedvollen Ort gemacht und von der Namenlosen Bedrohung befreit haben!

ANHÄNGE

Praiondes Inventarliste

Inventar der Zehnttruhe

- Schutzstatuette des Hl. Arras de Mott, vergoldet
- derer Bücher zwei, gefüllt mit Gebeten an den Herrn Praios, goldbeschlagen
- bereits entrichtete Zehntleistungen 87 Dukaten, 678 Silbertaler, 2442 Heller, 780 Kreuzer in der Summe
- Zehntzahlungen in Naturalien wurden separat aufgeführt und im Sinne der Dorfgemeinschaft eingebracht.
- Tempelfürbitte der Familien Hügelbrück und Gänsebrink
- Tempelgaben, 18 Dukaten, 74 Silber, 186 Heller, 58 Kreuzer in der Summe
- vom Himmel gefallener Metallklumpen, vermutlich von Zauber durchdrungen, gefunden jüngst im Baumel durch Praios' Fingerzeig

Altenbrück den 10. Rahja im Jahre 1038
nach Bosparans Fall

Altenbrücker Chronik

Altenbrücker Chronik des Jahres 1038 BF, Rahjamon

Am 3. Tag des Mondes hat uns die junge Ulide Birninger verlassen, um ihr Glück als Handwerksgesellin in der Stadt zu machen. Praios Segen möge sie begleiten.

Am 9. Tag des Mondes kamen 4 Silber 12 Heller und 3 Kreuzer in der Tempelkollekte zusammen. Sie seien Praios anbefohlen.

Am 14. Tag des Mondes meldet Familie Hasenbrodt den Verlust (Diebstahl?) einer goldenen Dukate aus dem Familienbesitz.

Am 9. Tag des Mondes kamen 3 Silber, 10 Heller und 8 Kreuzer in der Tempelkollekte zusammen. Sie seien Praios anbefohlen.

Am 20. Tag des Mondes klagt Familie Eichbusch über den Diebstahl eines Familienerbstücks. Es handelt sich um einen goldenen Praiostalisman von großem persönlichem und materiellem Wert.

Wir schreiben den 25. Tag des Mondes. Erneut hat es einen Diebstahl gegeben. Dem Krämer Ettel Algerein wurde der goldene Siegelring entwendet, der einst schon seinen Vätern und Vorvätern geschätztes Kleinod war. Was in Praios' Namen geht nur in Altenbrück vor?

Das Meteoreisen –

Rohling eines Schwarzen Auges

»Ein Schwarzes Auge ist ein mächtiges magisches Artefakt. Es verfügt über Kräfte weit jenseits unserer Vorstellungskraft und kann fremde Orte, die Zukunft oder sogar die Vergangenheit zeigen. Wer sie erschaffen hat und warum ist bis heute ein Mysterium, dass es noch zu ergründen gilt. Das hat zumindest der Herr Magier gesagt, der weiß es ja immer besser. Ich habe einmal in meinem Leben eines gesehen, im Orkenhort, Phexens legendärer Schatzkammer. Reingeschaut hab ich aber nicht, das hab ich anderen überlassen. Ich muss meine Zukunft nicht kennen, und die Anderer schon gar nicht.«
—aus den Lebenserinnerungen des Koscher Reisenden Firutin Mooranger, Neuzeitlich

Bei dem Stein, der vom Himmel in den klaren Koscher Gebirgsbach Baumel gefallen ist, handelt es sich um Meteoreisen, der Stoff, aus dem Schwarze Augen erschaffen werden.

Bei weitem nicht jedes Stück ist dazu geeignet, die mächtigsten aber entfalten selbst unbearbeitet verschiedenste magische Fähigkeiten. Der in Altenbrück niedergegangene Stein ist in der Tat ein Rohling für ein Schwarzes Auge, doch das Geheimnis um die Erschaffung eines solchen Artefakts ist lange in Vergessenheit geraten und wenn überhaupt kennen dies nur sehr mächtige verhüllte Meister.

Aussehen: Der Stein ist etwas kindskopfgroß und besteht aus dunklem, größtenteils schwarzem Metall. Er ist von glänzenden Linien und Einsprengseln durchzogen, die bei Lichteinfall schimmern und wiegt knapp 30 Stein.

Magische Analyse:

Ein wahrer Meister der Hellsicht oder ein weiser Hochgeweihter mag andere Methoden haben und weitere Informationen nach Maßgabe des Meisters über den Rohling gewinnen können. Helden jedoch sind auf Odem und Magiesicht angewiesen um etwas über die mystischen Fähigkeiten ihres Fundes zu erfahren. Dabei ist es ob der chaotischen Effekte und schieren Machtfülle angebracht den Zauber oder die Liturgie mehrmals als Sammelprobe zu nutzen. Jeder Wurf kostet dann die vollen AsP oder KaP. Du kannst hier auch eine Gruppenprobe erlauben an der sich Magier und Geweihte jeweils mit ihrer Methode der Analyse beteiligen können. Charaktere ohne mystische Kräfte dürfen sich mit halben FP und Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten) oder Magiekunde (Artefakte) einbringen. Es sind maximal 3 Proben erlaubt. Danach lassen sich keine weiteren Erkenntnisse durch die Helden gewinnen.

Obwohl enorme Astralkräfte im Meteoreisen schlummern ist es nicht leichter zu analysieren. Zu chaotisch und ungeformt sind seine astralen Ströme.

- 1 QS – Magie ist vorhanden.
- 2 QS – Es handelt sich um außerordentlich starke Magie.
- 3 QS – Die Zauberei ist roh und ungeformt. Wenn man sie einer Tradition zuordnen kann, dann wohl dem archaischen Wirken von Elementaren und Feenwesen.
- 4 QS – Die Dauer des Wirkens ist nicht festzustellen, denn es scheint als ginge mit der Zeit keine Kraft verloren. Es können wenige Wochen oder ganze Zeitalter sein. Es scheint als hättet ihr es mit einem der sehr seltenen permanent magischen Gegenstände zu tun.
- 5 QS – Bisher scheint sich das Wirken chaotisch verändert zu haben. Es gibt Hinweise auf die Entladungen von denen manche elementarer Natur waren andere wiederum scheinen mit Hellsicht zu tun zu haben. Ein Hinweis auf die Natur als potentiell Schwarzes Auge.
- 6 QS – Die Zauberei ist ungeformt zeigt aber die Grundlagen eines der legendären Schwarzen Augen, die der Sage nach aus fallenden Sternen geschmiedet werden. Die Magie muss noch mit mächtigen Ritualen geformt werden.
- 7 QS – Die Arten der Effekte können katalogisiert und analysiert werden. Die hellseherischen Kräfte sind der Kern des Artefakts und Magiesog, Mindergeister und Magieentladung lästige Nebeneffekte.
- 8 QS – Muster in der chaotischen Matrix werden sichtbar und damit erste Grundlagen für die Erstellung einer Artefaktthese, die dem Schwarzen Auge Gestalt geben kann. Hierzu ist auch eine Bearbeitung des Meteoreisens selbst notwendig.
- 9 QS – Je nach Erfolg der Bearbeitung kann das Artefakt auf einen oder mehrere der Effekte eingestellt werden. Es ist jedoch wahrscheinlich, dass dadurch andere verloren gehen.
- 10 QS – Genug Informationen zur Verschriftlichung der Ergebnisse aber nicht genug um sogleich mit der Verzauberung zu beginnen. Von hier an muss mit anderen Mitteln weiter geforscht werden. Doch das Potential eines Schwarzen Auges liegt in euren Händen.

Fähigkeiten: Die meiste Zeit wird der Stein in der mit Koschbasalt ausgekleideten Zehnttruhe verwahrt und kann seine magischen Fähigkeiten nicht entfalten. Ohne den magiehemmenden Einfluss des Koschbasalts kann der Rohling unterschiedliche Kräfte manifestieren. Die gezielte Benutzung ist hierbei kaum möglich, allein Gunelde Dinkelkorn konnte das Artefakt dank der Gnade ihres Gottes zumindest teilweise gezielt für ihre Zwecke nutzen. Die Effekte treten zufällig 1W3 mal binnen 24 Stunden auf und können per Zufallswurf auf dem W20 bestimmt werden. Wenn deine Helden mit dem Artefakt zu tun haben, kannst du als Meister diese Effekte natürlich auch nach Belieben einsetzen.

1W20	Effekt
1	Blick in die Vergangenheit: Das Artefakt verdunkelt sich, bis die Oberfläche vollständig glatt erscheint. Es erscheinen Bilder aus der unmittelbaren Vergangenheit (bis 2W6 Tage) aus bis zu 6 Meilen Umgebung.
2-6	Mindergeister: 1W6 elementare Mindergeister (vorzugsweise dem Element Erz zugeordnet) manifestieren spontan um das Artefakt herum und verschwinden nach 1W6 x 5 Minuten ebenso plötzlich.
7-10	Magiesog: Das Artefakt zieht Magie aus der Umgebung. Zauberkundige in direkter Nähe des Artefakts (bis 7 Schritt) verlieren 1W3 AsP, bei Berührung sogar 1W6 AsP.
11-12	Astralsicht: Auf der Oberfläche spiegelt sich die unmittelbare Umgebung des Artefakts, allerdings so als wirke der Betrachter den Zauber ODEM ARCANUM mit 3 QS.
13	Magieentladung: Das Artefakt erzeugt eine magische Entladung, die 1W3 SP bei umstehenden anrichtet.
14-19	Hellsicht: Das Artefakt verdunkelt sich, bis die Oberfläche vollständig glatt erscheint. Es erscheinen zeitaktuelle Bilder aus der unmittelbaren Umgebung (bis zu 6 Meilen).
20	Erweiterte Hellsicht: Das Artefakt verdunkelt sich, bis die Oberfläche vollständig glatt erscheint. Es erscheinen Bilder von einem beliebigen auch weit entfernten Ort aus Vergangenheit, Gegenwart oder einer möglichen Zukunft. Würfele einen W20. Zeigt er 18-20 war die Bildfolge so schnell oder verstörend, dass Betrachter eine Stufe Verwirrung erleiden.

Rohling eines
Schwarzen
Auges



Psychostabilis Amulett

Beschreibung: Ein mondsilberner Anhänger in Form einer filigranen Enzianblüte.

Wirkung: Erhöht die Seelenkraft um 2; selbstauflegendes Artefakt (einmal pro Monat)

Enthaltene Zauber: Psychostabilis (QS: 4, Wirkungsdauer: 30 Minuten)

Aktivierbarkeit: 1 mal im Monat

Auslöser: Reiben der Rückseite des Amuletts

Kosten: 130 AsP, 13 zusätzlich permanent

Preis: 2.800 Silbertaler

Guneldes Psychostabilis-Amulett

Bei dem Amulett handelt es sich um ein machtvoll magisches Artefakt, das sich schon lange im Besitz von Guneldes Familie befindet. Der mondsilberne Anhänger ist einer filigranen Enzianblüte nachgebildet und wurde mit einem selbstauflegenden PSYCHOSTABILIS belegt. Ausgelöst wird der Zauber durch Reiben über die Rückseite. Die Helden können den Talisman bei der Wirtin gesehen oder in der Kultistenhöhle erbeutet haben. Je nachdem, ob Gunelde sich gegen magische Untersuchungen oder Einflussnahme der Helden schützen wollte, kann die Ladung verbraucht sein und benötigt bis zu einem Monat um sich wieder aufzuladen.

Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen

»Wenn aber ER der erste war, der vor allen anderen Göttern geboren wurde, muss er dann nicht zugleich der mächtigste sein? Ist es nicht folgerichtig, dass ER die Herrschaft führen soll über die Welt und die Sphären, und müssen wir nicht annehmen, dass die anderen ihn um dieses rechtmäßige Erbe gebracht haben, indem sie sich auflehnten?«

—aus den XIII Lobpreisungen des Namenlosen, Auszug aus der V. Lobpreisung, neuere Abschrift gefunden in Altenbrück 1038 BF

Das Buch ist in unscheinbares Leder eingebunden und schildert anschaulich eine alternative Schöpfungsgeschichte und Mythologie, die den Namenlosen Gott als misshandelten und vertriebenen Erben der Weltherrschaft darstellt. Die Zwölfgötter spielen dabei keine sehr rühmliche Rolle und werden selbstsüchtig und machtgierig dargestellt. Dabei arbeitet das Buch gezielt mit Halbwahrheiten und Spekulationen, die Argumentation ist aber so gut geführt, dass nur die wenigsten Leser ein Kapitel überstehen, ohne dass ihr Weltbild arg erschüttert wird. Die so ausgelösten Zweifel führen nach längerer Lektüre unweigerlich dazu, die Allmacht des Dreizehnten Gottes anzuerkennen. Die Helden sollten also äußerst vorsichtig sein und das Buch in sichere Hände geben, oder das götterlästerliche Werk sogar zerstören.

Die Lektüre der 13 Lobpreisungen setzt die Seele des Lesenden direkter Gefahr aus. Ähnlich wie bei den Rattenpilzen (siehe Seite 38f) erhält man pro gelesenem Kapitel eine Stufe *Entrückung* des Namenlosen. Außerdem muss pro Kapitel eine Probe auf *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) abgelegt werden, die zu Ungunsten des Opfers durch die *Entrückung* modifiziert wird.

Scheitert die Probe ergreifen Zweifel Besitz von seiner Seele und es wird versuchen weiter zu lesen, bis es keine Rettung mehr gibt.

Mit *Götter & Kulte (Namenloser)* lässt sich etwas über das Buch erfahren ohne es aufzuschlagen.

• **QS 1:** Die 13 Lobpreisungen sind ein verbotenes Buch und dem Kult des Namenlosen heilig. Sie zu lesen soll große Gefahr bergen.

• **QS 2:** Leser des Buches sollen ihren freien Willen verlieren und sich dem bösen Kult anschließen. Die Zwölfgöttlichen Kirchen zerstören es meist ungelesen oder schließen es in den Bleikammern weg.

• **QS 3:** Das Wirken des Buches ist direkt von der Macht des Namenlosen Gottes durchdrungen und man kann sich ihr auch mit eisernem Willen nur schwer entziehen. Je weiter man liest, desto mehr zweifelt man an der zwölfgöttlichen Ordnung. Wer alle 13 Kapitel gelesen hat ist unwiderruflich dem Bösen verfallen.

Die 14. Lobpreisung

Die Schriften der Wirtin Gunelde Dinkelkorn scheinen direkt dem Wahnsinn einer fanatischen Verehrerin des Namenlosen entsprungen. Die folgenden Zeilen stellen eine Auswahl der Zeilen dar, die die Wirtin der *Kornstubb* nach visionären Träumen im Vorfeld und nach ihrer Weihe empfangen hat. Wie viel davon wahr ist, und wie viel Wunschdenken oder von Rattenpilzen verursachte Wahnvorstellungen, können ihre Helden an dieser Stelle sicher nicht ergründen. Die Aufgabe an Gunelde aber, die 14. Lobpreisung niederzuschreiben entspringt nicht allein ihrem zunehmenden Größenwahn, sondern hat einen äußerst bedrohlichen Hintergrund, der Aventurien mit Anbrechen des neuen Heldenzeitalters in Atem halten wird. Die Helden dieses Abenteuers sind möglicherweise die ersten, die eine dunkle Vorahnung von den kommenden Ereignissen haben, auch wenn sie sie zu diesem Zeitpunkt natürlich noch nicht verstehen können.

Die 14. Lobpreisung

Wir preisen die Herrlichkeit SEINER Macht, die das Antlitz Deres überfluten wird, auf dass die wahre Ordnung der Welt eintrete. Der Guldene wird sich von seinen Ketten befreien und die Gefangenschaft der falschen Götzen hinter sich lassen, um glorreicher und prachtvoller zu herrschen als alle anderen vor ihm: Denn ER ist der wahre Gott, der Erlöser, der uns in Wohlstand und Einfluss führt. Und wir sind SEINE Diener auf Deren, bereit zu herrschen an SEINER Seite. Dafür opfern wir, dafür beten wir, dafür preisen wir die Macht und Stärke unseres einzigen Gottes und schwören den falschen Götzen ab, die die Macht an seiner statt ergriffen. Ein neues Zeitalter bricht an, und ER wird kommen zu SEINEN Dienern, die SEINE Botschaft verbreiten an jedem Tag. Ehret den Guldenen, denn ER ist unser Heil.

SEINE Wiederkehr ist nah, und die Ketten, die IHN binden sind nunmehr schwach und werden umso schwächer, je mehr die Macht der falschen Götzen schwindet.

Die 14. Lobpreisung

Die Zeichen seiner Rückkehr werden sein,
Sterne vom Himmel fallen. Die Mauern Alverans werden beben, wenn das
Drachenblut schläft. Die Grobstadt, die die Feuertür ist.
Der Weg ist bereitet, wenn der Schlaf der Äonen Vergangenheit ist, die
Weltzeitwende der Anfang vom Ende, das Ende des beginn SEINER Herrsch-
Die Leinwand wird bluten, das Schwert seine Schärfe verlieren
wenn das Grauen aus der Tiefe, ein Schrecken vergangener Äonen,
sich gegen das Leben räumen in SEINER Kette.
Versinken wird das Eiland im Westen in Asche, Glut und See,
doch es ist der Herr der Äonen, das Unheil über sie bringen.
denn sie erkennen nicht SEINE Macht.
Die Toten werden die Sphären durchdringen, wenn die Raben aus dem West
und der Herr der Sterne das Blut der Welten trinkt. denn die Erben
Zorn wanken und der Blut
Schnell Langsam verschlingt er die anderen, bis keiner von ihnen mehr über uns
thront, die wir SEINE auserwählten sind.
Es wird Tribut fordern, wie damals, als sie ihm einen Teil ihrer Macht sandten als
Zeichen ihrer Gefolgschaft. Zu der aber werden die Äonen zerschmettern die Zeugnisse
des alten Bundes. In ihrer Macht wird die SEINE Herrsch-
Die Bresche die er geschaffen hat wird die Sphären zerreißen und die Welt wird
eine andere sein, eine bessere, eine nach SEINEM Willen.
werden darin sein, die SEINE Herrschaft anerkennen.

Der Gott ohne Namen

»Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! – Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.«

—Auszug aus der Ersten Lobpreisung des Namenlosen, um 307 v.BF, Verfasser unbekannt

Der große Gegenspieler der Zwölfgötter ist der Namenlose – es heißt, dass ihn einst die Götter für den Verrat strafte, die Dämonen in die Schöpfung gebracht zu haben, weil er nicht alleine herrschen durfte. So tilgten sie seinen Namen und ketteten ihn in die Sternenscheibe, die er selbst in den Sternenhimmel geschlagen hatte, um den Dämonen den Zugang zu dieser Welt zu verschaffen. Mystiker behaupten, dass auch der Namenlose kein Freund des Chaos sei, aber dass er es vorzöge zu vergehen, bevor er seine Schöpfung teilen müsse oder sie nicht genauso funktionierte, wie er sich das vorgestellt habe.

Die Gebiete, die das Wesen des Namenlosen einschließen, umfassen Dinge wie Macht, Herrschaft, Erfolg, Selbstsucht, Rache, Versuchung, Lüge und Verrat, Heimtücke, Selbstverstümmelung, Hass und Zerstörung.

Und es mag bezeichnend sein, dass kaum ein Gott mit so vielen Namen und Umschreibungen belegt wurde, wie er. Sein Wahrer Name scheint seit Äonen verloren zu sein. Gesichtsloser, und Dreizehnter wird er genannt. Rattenkind oder Goldener Gott sowie Güldener. Wenige glauben zu wissen, dass er der Ältere der Äonen ist, der erste Gott der Welt. Die Tulamiden nennen ihn Iblis (etwa: „Netzweber“), die Nivesen fürchten den Überzähligen, die Maraskaner fluchen auf den Bruder- oder Geschwisterlosen, die Waldmenschen kennen ihn als Burdaq, der seines Tapams beraubt wurde, die Elfen flüstern vom dhaza („Das-das-Sein-bekämpft“), während die in Ewigkeit meißelnden Zwerge alles Übel der Welt auf den goldenen Drachen schieben.

Innerhalb seiner Kulte wird der Namenlose auch der Verheißene genannt, der Purpurne, Er-der-liegt, oder Herrscher der Herrscher.

Die Welt fürchtet diesen Gott so sehr, dass ganze fünf Tage eines Jahres, die fünf Tage ohne Namen, die Zeit zwischen den Jahren Ende Rahja und Anfang Praios, ihm allein zugehörig sind. Jetzt steht die Sternenscheibe am Höchsten und an diesen Tagen können unerklärliche aber immer schreckliche Dinge geschehen. Anscheinend ist zu dieser Zeit die Macht der Zwölf über Aventurien geschwächt.

Seit seiner Ankettung spinnt der Namenlose heimlich Intrigen und sammelt Anhänger, um sich eines Tages wieder befreien zu können. Seine Stärke sind die Lüge und die Verführung, er wird oft als goldener Mann ohne Gesicht dargestellt, begleitet von Ratten, Krähen und dreizehnbeinigen Spinnen.

Dem Namenlosen dienen der Legende nach etliche Tiere, Monstrositäten und auch kulturschaffende Wesen: Anhänger wie Geweihte verbergen sich gerne hinter einer Maske von Rechtschaffenheit, preisen aber insgeheim den Untergang der bestehenden Ordnung und ihren eigenen Vorteil. Finstre Kapellen sollen die Kulte des Namenlosen unterhalten, die in allen Gegenden Aventuriens vermutet werden und schauerliche Blutopfer darbringen. Die Geweihten, so heißt es, müssten sich selbst verstümmeln, um in die tieferen Mysterien des Kultes vorzudringen. Die Verheißung nach uneingeschränkter Macht lässt viele Schwache den Kulturen anheimfallen, seien es dekadente Adlige, skrupellose Großbürger, hasserfüllte Söldner oder unterdrückte Unfreie, die einem Geweihten lauschen, die für ihre honigsüße Rede und ihrer schwer zu entgehenden Überzeugungskraft berüchtigt sind.

Durch Intrigen, Morde und dunklen Wunder verdirbt der Kult Gemeinschaften, Tempel, Herrscher und ganze Reiche – und sucht sie letztlich zu zerstören.

Die größten Diener des Namenlosen sollen die Zunge des Namenlosen und die 13 Augen des Namenlosen sein, mächtige Wesen von ungeheurer Macht, die sogar Dämonen befehlen können und die jede Liturgie der Zwölf mit einer simplen Geste wegwischen können. Und weil die Legenden und Mythen berichten, dass ganze Völker untergegangen sind, um dem bösen Wirken des Namenlosen entgegenzutreten, mag es sehr wohl sein, dass diesen Erzählungen ein wahrer Kern innewohnt.



Liturgien des Namenlosen

Die folgenden Liturgien des Namenlosen sind nicht im Regelwerk enthalten, stehen in diesem Abenteuer aber der Wirtin Gunelde zur Verfügung. Sie sind sehr mächtig, Gunelde sollte sie also nur gegen die Helden einsetzen, wenn die Ziele ihres Kultes oder ihr Leben unmittelbar bedroht sind.

Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Diese namenlose Liturgie erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält 1 Stufe Entrückung und ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkinds

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Ratten herbei, die als Diener des Namenlosen assoziiert werden. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS x 10 Ratten.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Tiere (Ratten)

Verbreitung: Namenloser

Namenloses Vergessen

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass sie auf der gleichen Seite stehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Namenlose Zweifel

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen in Frage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungskdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein No-vadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktion

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser



Gunelde Dinkelkorn

MU	13
KL	14
IN	13
CH	13
FF	12
GE	10
KO	13
KK	12
LeP	31
AsP	-
KaP	24
GS	7
INI	12
SK	2
ZK	1
AW	5
SchiP	3
RS/BE	0/0

Sozialstatus: Frei

Sonderfertigkeiten: Tradition (Namenloser), Ortskenntnis (Altenbrück)

Sprachen: Garethi III, Rogolan I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geweihter, Pragmatiker, Vertrauenerweckend

Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Moralkodex des Namenlosen)

Kampftechniken: Dolch 8 (9/4) Hiebaffen 11 (12/7)

Keule: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Basiliskenzunge: AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW kurz RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 4, Zechen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 10, Betören 5, Einschüchtern 5, Etikette 3, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Willenskraft 10

Natur: Fesseln 4

Wissen: Brett & Glücksspiel 8, Götter & Kulte 7, Magiekunde 4, Sagen & Legenden 6

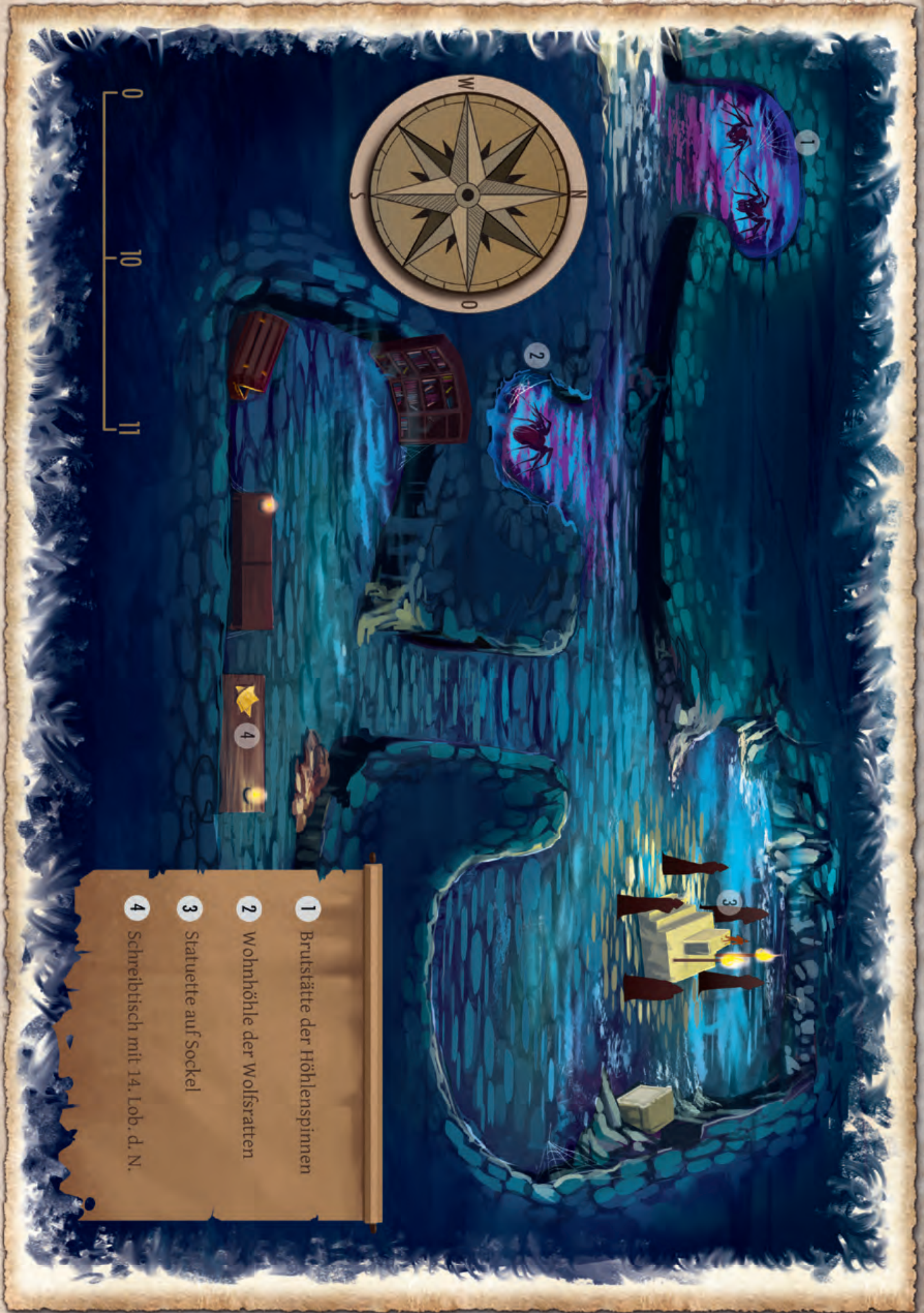
Handwerk: Handel 5, Lebensmittelbearbeitung 10, Malen & Zeichnen 5

Liturgien: Namenloses Vergessen 5, Des Einen bezaubernder Sphärenklang 5, Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkinds 7, Namenlose Zweifel 7

Ausrüstung: Gasthaus, Kultistenrobe, Basiliskenzunge, Keule, Psychostabilis-Amulett

Kampfverhalten: Nutzt zuerst, durch ihren Kult geschützt, den Segen ihres Gottes, kämpft dann ohne großes Können wie eine Furie.

Flucht: Wenn sie sich chancenlos sieht, flieht sie so schnell wie möglich. Eingekegelt kämpft sie jedoch fanatisch bis zum Tod.



- 1 Brutstätte der Höhlenspinnen
- 2 Wohnhöhle der Wollsratten
- 3 Statuette auf Sockel
- 4 Schreibtisch mit 14. Lob. d. N.



- 1 Mühle
- 2 Schänke
- 3 Schmiede
- 4 Krämerladen
- 5 Praiosschrein
- 6 Boronanger





Praionde

MU	12
KL	13
IN	11
CH	13
FF	10
GE	10
KO	11
KK	10

LeP	27
AsP	-
KaP	28
GS	8
INI	11
SK	1
ZK	0
AW	5
SchiP	-
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei (Geweihete)
Sonderfertigkeiten: Tradition (Praios), Ortskenntnis (Altenbrück), Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Praios)

Sprachen: Garethi III, Bosparano I, Rogolan I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geweihter, Geborener Redner

Nachteile: Niedrige Karmalkraft V, Prinzipientreue II (Moralkodex Praioskirche), Verpflichtungen II (Schrein zu Altenbrück, Schwurbund von Wengenholm)

Kampftechniken: Hieb Waffen 8 (9/4)

Sonnenszepter: AT 9 PA 3 TP 1W6+3
 RW mittel

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 7, Magiekunde 3, Rechnen 4, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: Holzbearbeitung 2

Segnungen: 12 Segnungen

Liturgien: Bann der Dunkelheit 4, Magieschutz 6, Objektsegen 7, Wahrheit 3

Ausrüstung: Ornat, Sonnenszepter

Kampfverhalten: Praionde setzt sich unerfahren aber mit viel Praiosvertrauen zur Wehr wenn sie bedrängt wird und greift auf ihre Liturgien zurück wenn sie das Wirken von Götterfeinden erkennt.

Flucht: bei Schmerz I



Robosch Sohn des Barumox

MU	12
KL	10
IN	13
CH	10
FF	14
GE	10
KO	13
KK	15

LeP	17 von 34
AsP	-
KaP	-
GS	6
INI	11
SK	2
ZK	3
AW	5
SchiP	-
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Wuchtschlag I

Sprachen: Rogolan III, Garethi III

Schriften: Rogolan-Runen, Kusliker Zeichen

Vorteile: Dunkelsicht I, Immunität gegen Tulmadron, Hitzeresistenz

Nachteile: Unfähigkeit (Schwimmen), Schlechte Eigenschaft (Selbstgespräche)

Kampftechniken: Hieb Waffen 10 (11/7)
 Armbrust 9 (11)

Streitax: AT 11 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 Akti-
 onen TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 2 / 1

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Singen 1, Tanzen 1, Verbergen 2, Zeichnen 6

Gesellschaft: Überreden 6, Willenskraft 5

Natur: Fischen & Angeln 1

Wissen: Mechanik 4

Handwerk: Fahrzeuge 2, Handel 6, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 10, Steinbearbeitung 4

Ausrüstung: Schmiede mit Werkzeugen

Kampfverhalten: Als Schmied weiß Robosch Wuchtschläge auszuteilen. Er ist jedoch kein Kämpfer und verlässt sich auf seine Kräfte und die Qualität seiner Waffe. Wenn Kinder in Gefahr sind riskiert Robosch alles, um sie zu schützen.

Flucht: Bei Schmerz II

Zustände: Robosch leidet unter *Betäubung III* und hat somit -3 auf die meisten Proben. Zusätzlich leidet er durch die 16 SP durch Namenlose Rituale bereits an *Schmerz I*. Er steht außerdem unter dem Einfluss von Rattenpilzen (siehe Seite 38f).



Eilidiel

MU	10
KL	10
IN	15
CH	14
FF	14
GE	15
KO	13
KK	9

LeP	28
AsP	35
KaP	-
GS	8
INI	15
SK	2
ZK	0
AW	8
SchiP	-
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Fähr tensuchen, Freundschaftslied 5, Friedenslied 8, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Elf)

Sprachen: Isdira III, Garethi II

Schriften: Isdira-Zeichen

Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile: Angst vor Verweltlichung I, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Weltfremd gegenüber Besitz, Geld und Götter), Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Zeichen)

Kampftechniken: Bögen 14 (16), Dolche 12 (12/8)

Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Elfenbogen: FK 16 LZ 1 TP 1W6+5
RW 50/100/200 RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Singen 8, Sinnesschärfe 9

Gesellschaft: Menschenkenntnis 1, Willenskraft 8

Natur: Orientierung 8, Tierkunde 10, Wildnisleben 12

Wissen: Götter & Kulte 1, Magiekunde 5, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Holzbearbeitung 8, Musizieren 12

Zaubertricks: Lockruf

Zauber: Adlerauge 8, Armatutz 6, Axxeleratus 8, Balsam 7, Bannbaladin 5, Falkenauge 10, Fulminictus 8, Odem 5, Silentium 6, Somnigravis 7, Visibili 7, Wasseratem 3

Ausrüstung: Dolch, Elfenbogen, Köcher, Munition (Pfeile, 12)

Kampfverhalten: Eilidiel kämpft nur, wenn er selbst angegriffen wird. Sollte es dazu kommen, wird er möglichst effektiv vorgehen und die Helden von der Distanz mit Pfeilen beschießen, bis sie aufgeben oder fliehen. Sollte er zum Nahkampf gezwungen sein, so verlässt er sich zunächst auf den FULMINICTUS, danach auf seinen Dolch. Bietet sich die Chance zu fliehen, so wird er sie ergreifen. Sollte es keine Fluchtmöglichkeiten geben, wird der Elf wie eine in die Enge getriebenes Tier bis zum Ende kämpfen.

Flucht: Eilidiel flieht beim ersten Anzeichen von Ärger, in die Enge getrieben kämpft er bis zum Tod



Jadwine Hasenschreck

MU	13
KL	11
IN	14
CH	9
FF	15
GE	15
KO	12
KK	12

LeP	29
AsP	29
KaP	-
GS	8
INI	14
SK	1
ZK	1
AW	7
SchiP	1
RS/BE	0/0

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Flugsalbe, Jäger, Ortskenntnis (Altenbrücker Wälder), Präziser Schuss/Wurf I, Tradition (Hexe), Vertrautenbindung, Waldkundig

Sprachen: Muttersprache Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Entfernungssinn, Verhüllte Aura, Zauberer

Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Einsilbig), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)

Kampftechniken: Bogen 12 (14) Dolch 9 (10/7)
Raufen 10 (11/7) Stangenwaffen 8 (9/6)

Schwerer Dolch: AT 10 PA 6 TP 1W6+2
RW kurz

Kurzbogen: FK 14 LZ 1 TP 1W6+4
RW 10/50/80 RS/BE 2 / 1

Talente:

Körper: Fliegen 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Überreden 7, Willenskraft 4

Natur: Fähr tensuchen 7, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 4

Zaubertricks: Lockruf, Trocken

Zauber: Armatutz 5, Harmlose Gestalt 6, Hexenkrallen 7, Krötensprung 7, Radau 3, Sanftmut 5, Spinnenlauf 7

Rituale: Zauberklinge 3

Hexenflüche: Beutel 7, Zunge Lähmen 3

Ausrüstung: Dolch, Hexenbesen, Köcher, Kurzbogen, Munition (20, Pfeile), Wildnispaket

Kampfverhalten: Wenn sie um Leben und Tod kämpft versucht Jadwine die Helden mit Zaubern auf Distanz zu bringen und halten. Mit Pfeil und Bogen macht sie ihren Gegnern den Garaus und geht dabei vor wie auf der Hatz nach wilden Tieren. Krötensprung, Spinnenlauf und Radau sind gute Möglichkeiten für diese Taktik. Wenn sie ihre Tarnung als Jägerin aufrechterhält, bleibt Jadwine ebenso auf Distanz und nutzt ihren Bogen und die Umgebung zu ihrem Vorteil. So oder so hat sie keine Eile und keinen Bedarf fair zu kämpfen.

Flucht: Aus dem Nahkampf zieht sie sich so schnell wie möglich zurück. Zur Flucht wendet sich Jadwine erst mit *Schmerz III*, dann nach Möglichkeit fliegend oder schwer einholbar mit Zauberei.



1 Brutstätte der Höhlenspinnen

2 Wohnhöhle der Wolfsratten

3 Statuette auf Sockel

4 Schreibtisch mit 14. Lob. d. N.

Offenbarung des Himmels

von Sarah Maier,
mit Texten von Eevie Demirtel und Jens Ullrich

Das Fürstentum Kosch ist bekannt für seine atemberaubend schönen, urtümlichen Landschaften und die ausgesprochene Gastfreundschaft seiner Bewohner. Doch eure Helden haben in **Offenbarung des Himmels** nur wenig Zeit, die ländliche Idylle zu genießen, denn schnell müssen sie feststellen, dass es im kleinen Dörfchen Altenbrück nicht mit rechten Dingen zugeht. Offenbar halten nicht alle Bewohner die Gesetze der Götter gleichermaßen in Ehren, und nur einer kann Licht ins Dunkel bringen und ein ungeheuerliches Verbrechen aufklären – eure Helden!

Dieses Abenteuer nach den Regeln der 5. Edition ist besonders geeignet für Einsteigerhelden und bietet ausführliche Beschreibungen zum Abenteuerverlauf, Örtlichkeiten, Meisterpersonen und Herausforderungen für eure Helden. Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



Gruppenabenteuer für 3-5 hilfsbereite Helden

Genre: Detektivgeschichte, Heimatgeschichte

Voraussetzungen: keine

Ort: ein kleines Dorf in den Koschbergen, ansonsten beliebig zu verorten

Zeit: ab Rahja 1038 BF, auch beliebig früher zeitlich verortbar

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft, Fähigkeiten als Ermittler

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



www.ulisses-spiele.de

€ 14,95 € [D]



9 783957 522283

ISBN 978-3-95752-228-3

US25301