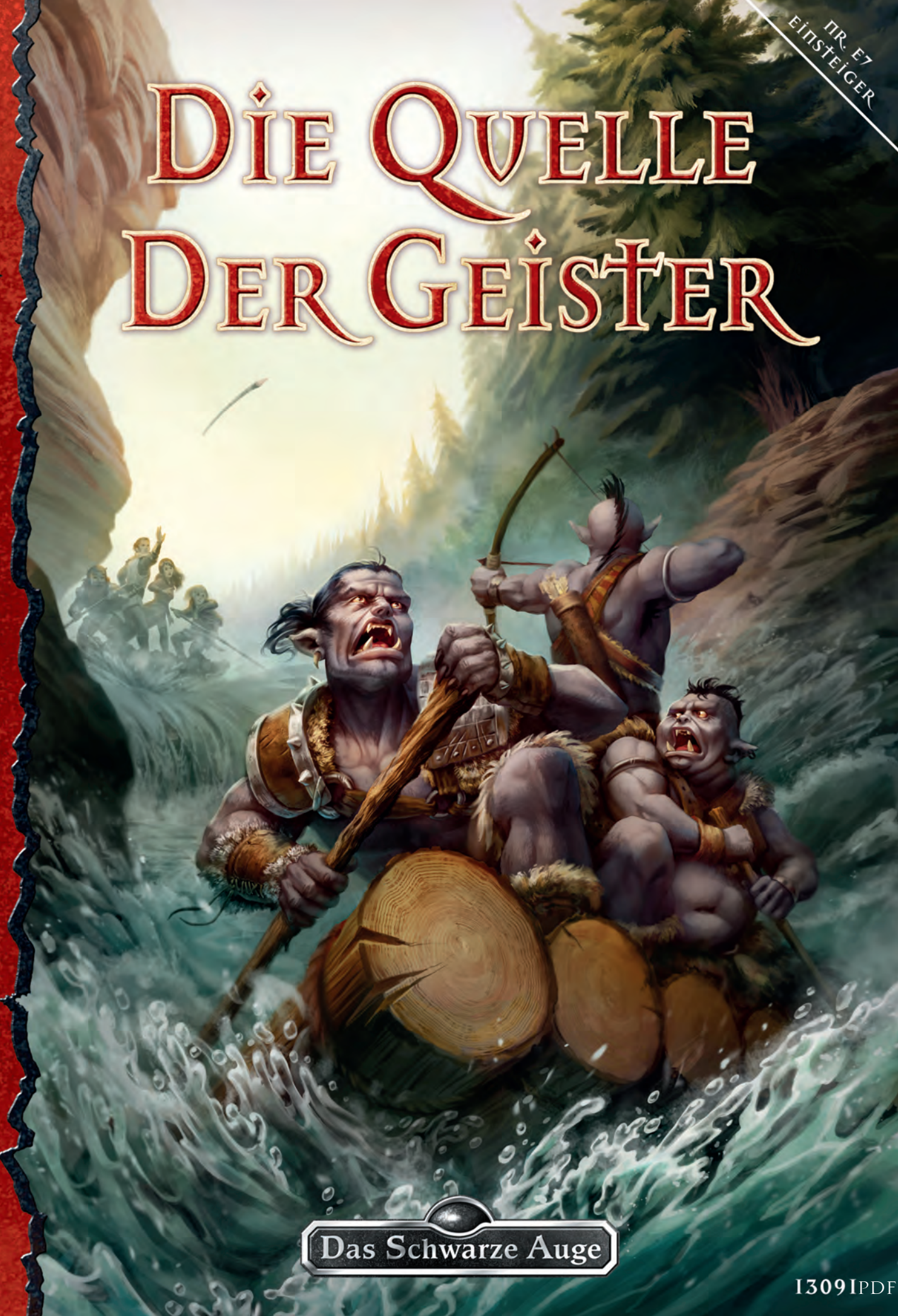




DIE QUELLE DER GEISTER

NR. E7
EINSTEIGER



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DIE QUELLE DER GEISTER

VLISSES SPIELE





VERLAGSLEITUNG

MARIO TRVANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

LEKTORAT

ALEX SPOHR

UMSCHLAGGESTALTUNG

MELANIE MAIER UND CHRISTIAN LONISING

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

COVERBILD

ANNA STEINBAUER

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

BOROS/SZIKSZAI, FLORIAN STITZ, HANNAH MÖLLMANN

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, 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 978-3-86889-568-1



DIE QUELLE DER GEISTER

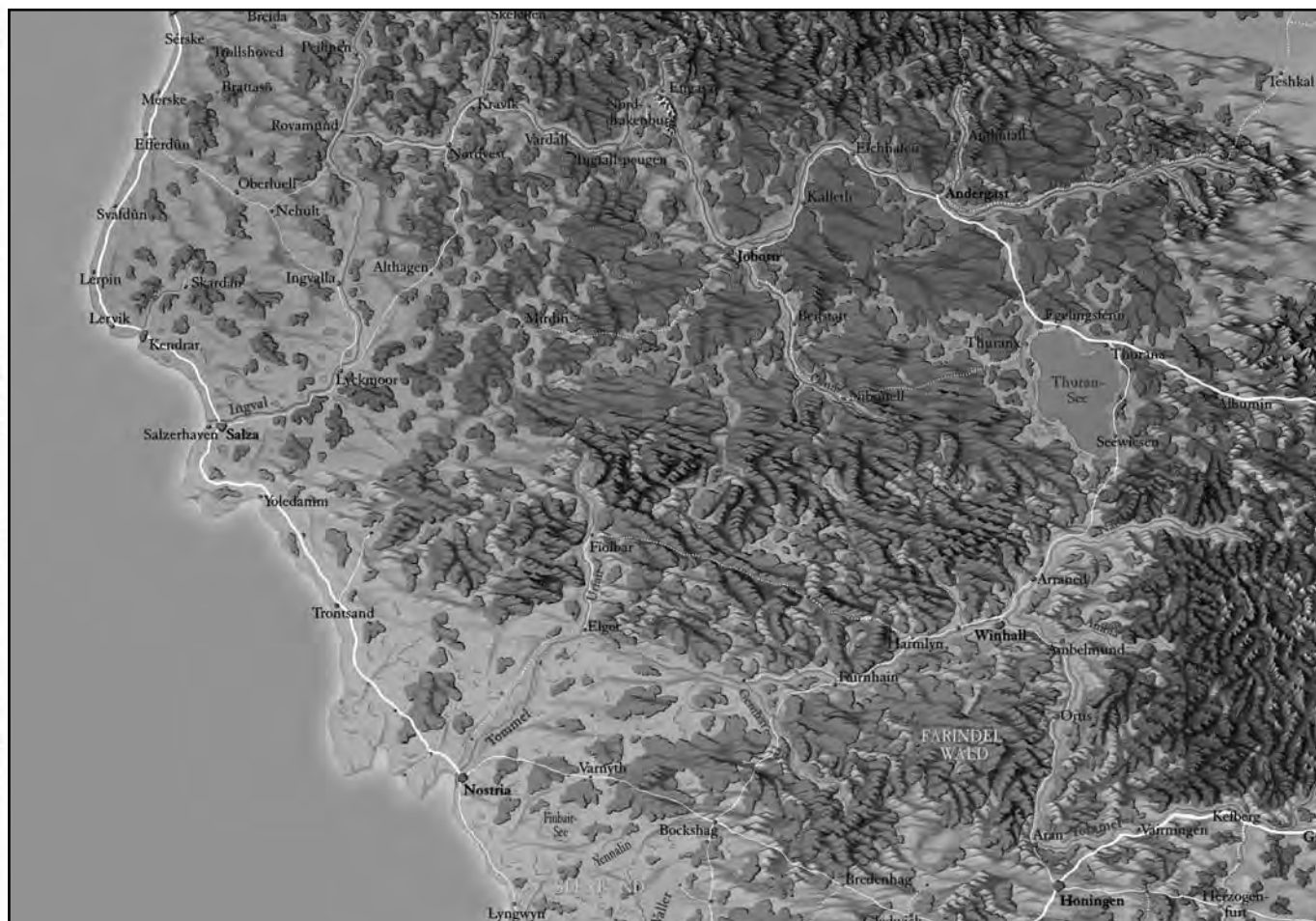
EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 EINSTEIGERHELDEN
VON DOMINIC HLADEK UND ALEX SPOHR

MIT DANK AN
DANIEL BRUXMEIER, LARS HEITMANN,
BJÖRN HINRICH, UND LYDIA



İNHALT

VORWORT	5
DER MEISTER DER ELEMENTE	8
KAPİTEL I: DIE HELDEN VON ANDERWALD	9
KAPİTEL II: DURCHS WILDE ANDERGAST	15
KAPİTEL III: DIE TURMBESETZER	21
İP DER ZWISCHENZEIT	27
DAS WASSER DER HEILUNG	29
KAPİTEL I: DIE LEIDEN DES ALTEN MAGIERS	32
KAPİTEL II: VERLOREN İP DEN POSTRISCHEN WÄLDERN	34
KAPİTEL III: DIE HEXE UND DER RITTER	38
KAPİTEL IV: DIE HÜTERİN DER QUELLE	41
KAPİTEL V: DAS VERSTECK DES DRUIDEN	43
DIE BEIDEN BRÜDER	47
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	48
ANHANG II: MİNDERGEİSTER	52
KOPİERVORLAGEN	54



VORWORT

Willkommen in der Welt des **Schwarzen Auges**.

Dieser Band wird Sie und Ihre Runde zu der sagenhaften Quelle der Geister führen, einem mysteriösen Ort in der Waldwildnis zwischen den beiden Streitenden Königreichen Nostria und Andergast.

Die Helden Ihrer Runde werden bis dahin jedoch noch manche Schwierigkeiten überwinden, gefährliche Kämpfe austragen und Geheimnisse aufdecken müssen.

Sie benötigen für dieses kleine Abenteuer nichts weiter als **„Das Schwarze Auge-Basisregelwerk“** sowie Würfel, Stifte und ihre Heldendokumente. Mit den Grundregeln sollten Sie vertraut sein, Sie benötigen jedoch zum Bestehen dieses Abenteuers keine Erweiterungsregeln (wobei Ihnen diese zusätzlichen Regeln auch nicht im Wege stehen werden).

Das Abenteuer enthält an passenden Stellen immer wieder kleine Hinweise, falls Sie neue erweiterte Regeln oder Informationen benötigen. Diese Hilfen sind vor allem für jene Meister gedacht, die noch wenig Erfahrung besitzen.

Aber auch wenn das Abenteuer in erster Linie für neue Meister und ihre Gruppen gedacht ist, können die Geschehnisse auch für erfahrene Meister und ihre Spieler eine Herausforderung sein. Denn es ist keineswegs so, dass die Gefahren dieses Abenteuers auf die leichte Schulter zu nehmen sind.

(Die Erweiterungsregeln finden Sie in den Bänden **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter** und dem **Liber Cantiones Deluxe**)

POSTRIA UND ANDERGAST – DIE STREITENDEN KÖNIGREICHE

Das Abenteuer führt Sie und Ihre Spielrunde nach Nostria und Andergast. Die beiden Königreiche gelten für die meisten anderen Aventurier als hinterwäldlerisch und abgeschieden. Und gerade deshalb bieten die beiden Reiche einen guten Einstieg für junge Heldengruppen. In beiden Ländern herrscht eine mittelalterliche Stimmung, die auch für unerfahrene Gruppen relativ leicht vorstellbar ist. Und dennoch bieten die beiden Reiche einen reichhaltigen Schauplatz für Abenteuer aller Art, sei es eine höfische Intrige, eine Reise durch unberührte Wildnis oder lang verloren geglaubte Geheimnisse aus alter Zeit.

Mehr über Nostria und Andergast finden Sie im **Basisregelwerk 225ff.**

TIPPS FÜR DIE VORBEREITUNG

Bevor Sie nun loslegen können mit ihren Freunden bzw. Helden das Abenteuer zu erleben, ist es ratsam folgende Vorbereitungen zu treffen.

Lesen Sie das ganze Abenteuer mindestens einmal vor dem Spielabend durch. Vergewissern Sie sich, dass Sie alle Personen und deren Intentionen kennen. Manchmal helfen auch kleine handschriftliche Notizen, die man am Spielabend griffbereit neben sich liegen hat.

Bereiten Sie die notwendigen und von Ihnen gewünschten Handouts vor. Kopieren Sie diese, schneide selbstge zurecht,

ABENTEUER UND KAMPAGNEN

Ein *Abenteuer* ist eine einzelne Geschichte, in welche die Helden verstrickt werden und deren Ausgang sie bestimmen können. Nach einem einzelnen Abenteuer mag die Heldengruppe sich wieder in ein neues Abenteuer stürzen.

Eine *Kampagne* ist eine aus mehreren Teilen bestehende Geschichte (ähnlich wie eine Serie, in der die nächste Folge auf den Ereignissen der vorherigen basiert). Die Teile sind z.B. über Pro- und Antagonisten miteinander verbunden (so könnte eine Kampagne immer den selben Bösewicht aufweisen, der die ersten drei Teile entkommen kann, bis es im vierten Teil zum großen Finale kommt). Im vorliegenden Fall haben Sie es mit einem Hybrid aus beiden zu tun.

Die Quelle der Geister ist in erster Linie ein längeres Einzelabenteuer. Und doch sind es eigentlich zwei miteinander verbundene Geschichten. Die beiden Magier Recona und Rakoldun sind Brüder und die Helden werden über den einen Zauberer den anderen kennenlernen. Sie sind das verbindende Element der Geschichte.

Zwischen den beiden Teilen soll Ihnen und den Spielern die Möglichkeit gegeben werden, die gewonnene Erfahrung umzusetzen, Werte zu steigern und allgemein ein wenig Ruhe zu finden, bis ein weiteres Abenteuer auf sie wartet, welches aber im Zusammenhang mit dem ersten steht.

Sie können die beiden Abenteuer aber auch getrennt voneinander betrachten und sie als Einzelteile spielen. Dazu bedarf es nur einer geringfügigen Anpassung und Sie finden eine entsprechende Hilfe vor den Abenteuern.

oder zeichnen Sie unterstützende Skizzen. Haben Sie aber keine Scheu am Spieltisch zu improvisieren und auf einen Schmierzettel etwas zu verdeutlichen..

Bereiche die explizit zum Vorlesen geeignet sind, sind entsprechend gekennzeichnet.

Aber machen Sie es ihren Helden nicht zu schwer und verteilen Sie auch mal kleine Hilfestellungen, um den Spielfluss nicht zu behindern.

Das klingt sehr erschlagend, aber vertrauen Sie einfach auf ihr Gefühl und Sie werden schöne Spielstunden verbringen können.

HINTERGRUND: DIE GESCHICHTE DER BEIDEN BRÜDER RAKOLDUN UND RECONA

Vor über sechs Jahrzehnten wurden in der nostrischen Stadt Salza Zwillinge geboren. Doch es war nicht nur ungewöhnlich, dass die beiden Zwillinge waren, sondern mindestens ebenso bemerkenswert waren die Eltern dieser beiden Kinder. Die Mutter der beiden war die nostrische Edeldame *Veluria von Nostria*, der Vater war der abenteuerlustige Magier *Sefaidon von Andrafall*, ein Andergaster. Vermutlich hätten beide

sich nie kennengelernt, hätte sich Sefaidon nicht mit einigen Freunden auf eine abenteuerliche Reise durch die Mittellande begeben. Veluria hingegen wurde von ihrem Vater nach Gareth gesandt, wo sie für seine Familie dem Handelshaus Stoerrebrandt ein Angebot für den Verkauf von Salzarellen (einer berühmten und wohlschmeckenden Fischart in den Gewässern Nostrias) machen sollte. In der Hauptstadt des Mittelreiches, dort wo zu gleichem Zeitpunkt auch Sefaidon weilte, kam es jedoch anders als gedacht. Es sollte auf Veluria ein Mordkomplott eines Konkurrenten ihres Vaters verübt werden und mehr oder weniger durch Zufall wurden Sefaidon und seine Freunde darauf aufmerksam und retteten Veluria. Erzwingenmaßen reiste die Nostrianerin mit den Fremden mit.

Zwar waren sie und Sefaidon zu Beginn, wie es bei Menschen aus Nostria und Andergast üblich war, gegenüber dem jeweils anderen sehr argwöhnisch – man könnte gar sagen fast feindselig – eingestellt, doch im Laufe der Zeit wurden sie Freunde und schließlich verliebten sie sich ineinander.

Gut ein halbes Jahr waren sie gemeinsam gereist, aber dann musste Veluria zu ihrer Familie heimkehren. Als sie jedoch merkte, dass sie schwanger war, entschied sie sich, bis zu der Geburt ihrer Kinder zu warten. Sie konnte unmöglich zu ihrer Familie zurückkehren mit zwei Kindern eines Mannes, der nicht ihr Ehemann war – und noch dazu ein Andergaster. Also besprachen sie ihre Situation. Sie wollten nach der Geburt das Kind einem Travia-Tempel übergeben. Sie waren überrascht, als es nicht nur ein Kind, sondern gar zwei waren: Zwillinge. Sie gaben ihnen die Namen Recona und Rakoldun. Dennoch brachten sie die zwei Kinder zum Tempel.

Sefaidon brachte es jedoch nicht übers Herz, seine Kinder alleine zu lassen, und wollte sie beide mitnehmen. Als er jedoch den Tempel erneut aufsuchte, so berichtete ihm die Tempelvorsteherin, dass ein Besucher, ein gelehrter Herr wie Sefaidon selbst, einen der beiden Jungen mit sich genommen hatte. Sefaidon suchte nach dem Mann, jedoch fand er keine Spur. So nahm er nur einen seiner Söhne mit nach Andergast.

Sefaidons bemerkte, dass sein Sohn wie er selbst magisch begabt war, und bildete ihn im Laufe der Jahre aus. Rakoldun hatte ein besonders gutes Gespür für das Wesen der Elemente und so wurde er zu einem hervorragenden Magier, der sich vortrefflich auf elementare Manipulationen verstand. Er baute sich einen Turm in Andergast und forschte Jahrzehnte lang nach den Geheimnissen der Elemente.

Sein Bruder Recona jedoch wurde in Nostria ausgebildet, denn ein Magier der dortigen Akademie hatte ihn gefunden und seine magische Begabung entdeckt. Er wurde wie sein Bruder ein großer Zauberer, jedoch nicht auf dem Gebiet der Elementarmagie, sondern in der Formung unbelebter Materie. Und doch bemerkten beide, dass etwas in ihrem Leben fehlte. Keiner von beiden kann dies näher benennen, denn sie wissen nichts voneinander. Sefaidon schwieg bis zu seinem Tod über die Geschehnisse, die zu der Trennung der Zwillinge führte, Recona hatte nie jemanden fragen können, der darüber Bescheid wusste.

Auch wenn die beiden Brüder nichts voneinander ahnen, werden es die Götter (oder das Schicksal bzw. der Zufall) fügen, dass die Helden beiden begegnen werden und erkennen, dass sie Zwillinge sind. Dann sollte einer Zusammenführung nach über sechs Jahrzehnten nichts mehr im Wege stehen

ABENTEUER-ÜBERBLICK

Der Meister der Elemente: Im ersten Teil werden die Helden eher zufällig in die Geschehnisse des Abenteuers verstrickt. Die Gruppe ist in Andergast unterwegs und wird dabei Zeuge, wie kleine Mindergeister aus Feuer erheblichen Schaden anrichten. Sie machen sich auf die Suche nach dem Schuldigen und finden heraus, dass ein alter Zauberer (Rakoldun) in einem Turm Experimente mit den Elementarwesen anstellt. Jedoch sind seine Experimente außer Kontrolle geraten, so dass die Helden eingreifen müssen, um Schlimmeres zu verhindern.

Das Wasser der Heilung: Im zweiten Teil der Kampagne werden die Helden in Nostria Zeuge eines Überfalls auf Magister Recona und stehen ihm bei. Da sie schon seinem Bruder halfen und sich als sehr fähig erwiesen haben, beauftragt er sie, nach einer legendären Heilquelle zu suchen, die sich tief in der Waldwildnis der beiden *Streitenden Königreiche* befinden soll.

Verbindung beider Abenteuer: Die Rahmenhandlung wird die Begegnung beider Brüder sein. Nur die Helden kennen beide und können wegen der äußeren Ähnlichkeit beider Magier darauf schließen, dass sie Brüder sind. So können sie sie nach fast einem ganzen Leben endlich wieder zusammenführen.

EINZELABENTEUER

Die beiden Kampagnen-Teile lassen sich mühelos auch als Einzelabenteuer spielen. Lassen Sie in diesem Fall einfach die Rahmenhandlung der Kampagne weg. Sie finden an den entsprechenden Stellen Hinweise, die Sie beachten sollten, um die Einzelabenteuer eben als solche zu spielen oder ihm Rahmen der Kampagne. Als Alternative können Sie die Handlung auch wie folgt abwandeln:

Die Helden treffen im ersten Teil wie gewohnt auf den Magier und helfen ihm. Nachdem sein Lebenswerk vernichtet ist und er den Dörflern geholfen hat, zieht er sich nach Nostria zurück und begegnet den Helden dort wieder. Alt und krank bittet er sie dann die Geisterquelle zu suchen, denn er hat aus seinen Forschungen etwas über deren heilsames Wasser erfahren. In dieser Version müssen Sie nur einen von beiden Zauberern auftreten lassen.

GEEIGNETE HELDEN

Alle im Basisregelwerk vorgestellten Archetypen und alle erstellbaren Helden der Grundregeln sind für dieses Abenteuer geeignet. Hier gilt jedoch wie üblich: Exotischere Charaktere werden es in den eher hinterwäldlerischen Nostria und Andergast schwerer haben (siehe Kasten: **Exotische Helden**). Erfahrene Spieler und jene, die über die Publikation **Wege der Helden** verfügen, können selbstverständlich auch andere Abenteurer ins Feld führen. Dabei gelten die Anmerkungen über Exoten unter den Helden.

Von den vorgestellten Archetypen des **Basisregelwerks** eignen sich alle Helden für dieses Abenteuer, allerdings sollten Sie bei dem Ritter aus Andergast und der halbelfischen Streunerin aus Nostria auf deren Hintergrund achten, denn in den *Streitenden Königreichen* können Andergaster und Nostrier Probleme bereiten – je nachdem, auf welcher Seite sie sich befinden.

EXOTISCHE HELDEN

Wann ein Held exotisch ist, hängt im Grunde von der Umgebung ab und den Personen, auf die er trifft.

Das vorliegende Abenteuer spielt in Nostria und Andergast und somit ist dies die Spielumgebung der Heldengruppe. Helden aus dem Mittelreich werden nicht sonderlich stark auffallen, denn ihre Kultur ähnelt jener der *Streitenden Königreiche*. Tulamiden und speziell Novadis werden hier jedoch stark auffallen und sich erst an die Gebräuche gewöhnen müssen. Die meisten Nostrianer und Andergaster werden sich ihnen gegenüber misstrauisch verhalten.

Zwerge sind in den Königreichen selten, allerdings kennt man sie eher als zuverlässige und ehrliche Abenteurer und hält sie höchstens für kuriose Gestalten. Elfen hat kaum ein Andergaster oder Nostrier schon einmal gesehen. Dementsprechend groß sind bei elfischen Helden Vorurteile (dass sie mit Katzen reden können, ihr Blick einem die Seele raubt, oder dass sie jemanden durch ihre Magie verführen können).

ERFAHRUNG DER HELDEN

Die Helden müssen für das vorliegende Abenteuer keine Erfahrung besitzen. Es ist speziell sowohl für Einsteigerhelden als auch neue Spieler und Spielerinnen gleichermaßen zugeschnitten. Das erste Abenteuer wird die Helden in die Streitenden Königreiche einführen und ihre Gegner sind noch nicht sonderlich stark. Im zweiten Teil wird der Grad der Herausforderung schon deutlich höher sein.

Den Helden wird es aber gestattet sein, zwischen den beiden Teilen ihre hart verdienten Abenteurpunkte zu Verbesserung ihrer Werte einzusetzen, um sich nicht mehr ganz so unerfahrenen in die nächste Herausforderung zu stürzen.

EIN ABENTEUER FÜR EINSTEIGER

Dieses Abenteuer wurde speziell dafür entworfen, Ihnen und ihrer Spielgruppe die ersten aufregenden Erlebnisse in Aventurien zu bescheiden. Die Herausforderungen der Geschichte sind zunächst nicht sonderlich groß, steigern sich aber innerhalb der Handlung. Die Mindergeister stellen nur eine kleine Gefahr dar und auch die übrigen Gegner sind zu Beginn durchaus zu bewältigen. Später jedoch wird es deutlich schwieriger, geht es doch gegen Orks und einen Zauberer.

Sie als Meister können die Helden zielstrebig durch die Geschichte leiten. Sollten ihre Spieler von dem wahrscheinlichsten Pfad abweichen, so lassen Sie sie ruhig gewähren. Sie werden in den meisten Fällen von ganz alleine wieder die Spur aufnehmen. Improvisieren Sie solange die Handlung, nutzen Sie Zufallsbegegnungen oder streuen Sie Hinweise ein, um die Heldengruppe wieder auf den richtigen Weg zu führen.

GLEICHBERECHTIGUNG

In den meisten Gegenden Aventuriens herrscht Gleichberechtigung. Man kann ebenso weibliche Ritter finden oder eine Schmiedin, ohne dass es ein ungewöhnlicher Anblick wäre. Auch Männer übernehmen Rollen, die im irdischen Mittelalter den Frauen zufiel, ohne das Aventurier sich darüber den Kopf zerbrechen würden. Eine männliche Hebamme ist nicht ungewöhnlicher als eine weibliche.

Allerdings gibt es auch Ausnahmen und so gibt es Gegenden und Völker, bei denen es nicht weit her ist mit Gleichberechtigung. In Andergast haben sich eher patriarchalische Strukturen herausgebildet und Frauen sind Männern keineswegs gleichgestellt. Aus diesem Grund gilt Andergast auch in den Augen der meisten anderen Länder als besonders rückständig.

Achten Sie beim Spiel in Andergast darauf, dass weibliche Helden hier eher die Ausnahme sind, vor allem wenn sie Aufgaben nachgehen, die man gemeinhin Männern zuordnen würde. Es kann durchaus sein, dass sie mit Vorurteilen kämpfen müssen.

In Nostria hingegen herrscht Gleichberechtigung (und die Nostrier werfen ihren Nachbarn besonders oft rückständiges Verhalten vor, wenn es um die Geschlechterrollen geht).

WIE FÜHRT MAN EINE GRUPPE ZUSAMMEN?

Der klassische Heldentreffpunkt ist sicherlich die Schänke, Taverne oder Herberge. Dort können sich die Helden vielleicht über gemeinsame Interessen kennen lernen oder teilen sich ein Zimmer und kommen ins Gespräch. In diesem Fall eignet sich der Einstieg sehr gut in der "Rohrdommel". Dort können sie die Helden zusammenführen.

Auch in diesem Abenteuer empfiehlt es sich, wenn die Helden sich noch nicht kennen, eine erste zufällige Begegnung in der Stadt oder auch in der Taverne stattfinden zu lassen. Dieses Vorgehen eignet sich besonders, wenn sich die Spieler noch keine großen Gedanken über ihre Motivationen gemacht haben, oder wenn die Spieler noch Anfänger sind. Selbstverständlich können sie auch eine andere Möglichkeit des Einstiegs wählen.

Sie können aber auch bei der Charaktererschaffung einen gemeinsamen Hintergrund festlegen, etwa dass die Helden sich bereits von früher kennen, Verwandte oder Freunde sind. So könnte es durchaus sein, dass sie gemeinsam eine Schiffsreise nach Nostria unternommen und sich angefreundet haben, oder sie haben bereits gemeinsam ein kleines Abenteuer bestanden und sind schon eine Weile gemeinsam gereist.

Dies sollten sie sich auf jeden Fall schon vorher überlegen, sich Gedanken dazu machen und dies mit ihren Spielern besprechen, bevor sie mit dem Abenteuer beginnen.

DER MEISTER DER ELEMENTE

VON DOMINIC HLADEK

Stichworte zum Abenteuer: Ein gefährliches Feuer, ein Lynchmob und eine unschuldige alte Frau, die Reise zu einem Magierturm, magische Experimente

Ort: Andergast

Zeit: beliebig

Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: niedrig

Erfahrung (Helden): niedrig

Glaubt nicht, nur weil ihr schon mal in Eichhafen gewesen seid, ihr hättet schon mehr gesehen als ich. So wahr ich hier stehe, ich habe einst vor dem Turm Rakolduns gestanden. Euch wäre Angst und Bange gewesen, das sage ich euch! Ein unheimliches Bauwerk. Krähen und Raben sitzen dort oben auf dem Dach und ein gar seltsamer Geruch drang in meine Nase ein. Es war beinahe so, als würde dort eine Pforte in die Niederhöhlen sein und jeden Besucher verschlucken, der es wagen würde, diesen verfluchten Turm zu betreten.

Und ein Lachen habe ich gehört, ein wahnsinniges Lachen. Wie von einem Verrückten. Und einen Knall, einen lauten Knall. So wie wenn eine Steineiche umfällt, nur noch dröhnender. Ich sage euch, dieser Rakoldun ist nicht nur ein Nostriacker, sondern auch ein Diener der finsternen Mächte. Mögen die Überderischen uns alle schützen. Mich kriegen keine zehn Esel mehr dort hin.

—gehört von einem Holzfäller aus Anderwald, neuzeitlich

VORWORT

Rakoldun, ein **Meister der Elemente**, hat sich bereits vor Jahren in Andergast in einem alten Turm niedergelassen. Dort erforscht er mittels einer besonderen Apparatur Mindergeister. Allerdings gerät eines seiner Experimente außer Kontrolle und die frei gewordenen Mindergeister suchen die nahen Behausungen der Menschen auf und stiften dort großes Unheil. Die Helden werden von einem kleinen Dorf gebeten, sich der Sache anzunehmen und die Gefahr zu bannen.

DIE HELDEN

Für das Abenteuer eignen sich grundlegend alle Helden. Je weniger sie in Andergast auffallen, je weniger exotisch sie sind, desto leichter haben sie es mit den Dörflern. Elfen und Magier mögen selbst in den Verdacht geraten, etwas mit dem

Feuer und den Mindergeistern zu tun zu haben, und müssen die Anderwälder zunächst von ihren guten Absichten überzeugen.

Es empfiehlt sich, Helden in der Gruppe dabei zu haben, die sich gut in der Natur auskennen und entsprechend gute Werte in Wildnisleben oder Fährtenuche haben. Die Kämpfe des Abenteuers sind zwar meist nicht sonderlich schwer, aber es wird für die Gruppe dennoch leichter, wenn sich kampferfahrene Helden in dieser befinden. Zauberkundige sind nicht notwendig, können aber sehr hilfreich sein (und wissen womöglich, mit was sie es zu tun haben, nämlich Mindergeister).

Das Abenteuer ist für unerfahrene Helden angedacht.

MEISTER DER ELEMENTE

ALS EINZELABENTEUER

Falls Sie **Meister der Elemente** losgelöst von der Kampagne spielen wollen, so müssen Sie eigentlich nicht viel an dem Abenteuer ändern. Lediglich am Ende des Abenteuers wird es keine weitere Option für den nächsten Teil geben. Die Geschichte endet damit, dass die Helden dem Magier geholfen haben und auch die Gefahr durch die Mindergeister gebannt ist.

ZEIT UND ORT

Das Abenteuer ist zeitlich beliebig einzuordnen. Es spielt in der kleinen andergastischen Ortschaft Anderwald und in der sie umgebenden Wildnis.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH ...

Seit Jahrzehnten lebt nahe des Ortes Anderwald der Magier Rakoldun. Allerdings – auch wenn viele Menschen ihn dafür halten – ist er keineswegs ein böser Schwarzmagier. Aber er ist für eine Katastrophe verantwortlich, die Anderwald heimsuchen wird: ein großes Feuer.

Rakoldun ist eigentlich ein friedlicher Wissenschaftler, dessen einzige Leidenschaft es ist, Mindergeister zu sammeln. In seinem Labor im Turm bewahrt Rakoldun ein magisches Artefakt auf, das "Phantasmagoricum", das aus magischen Käfigen für solche Mindergeister besteht. Es hält sie gefangen, muss aber regelmäßig mit Astralenergie aufgeladen werden, um die oft nur flüchtigen Manifestationen länger existent zu halten.

Vor einigen Tagen hatte der Magier jedoch beim Aufladen des Geräts einen Fehler begangen. Während er fest schlief, begannen die Geister, sich in seinem gesamten Turm und darüber

hinaus auszubreiten, unter anderem auch bis zum Holzlager in Anderwald. Als er nachts aufschreckte und nachsehen wollte, wer in seinem Turm solch einen Tumult veranstaltet, hatten die Geister bereits die Oberhand. Als er seine wertvollen, alchimistischen Materialien retten wollte, setzten die wilden Geister ihn unglücklicherweise in seinem alchimistischen Labor fest, wo er seitdem gefangen ist. Es war keine Bosheit oder Rache, lediglich die chaotische Manifestation der Aspekte ihrer Elemente, welche die Geister zu ihren Taten trieb.

... UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Heldengruppe befindet sich just zu dem Zeitpunkt in einem andergastischen Holzfällerdorf, wo die Geister ein Feuer auslösen und viel Schaden anrichten. Der Bevölkerung ist sofort klar, dass nur der eremitisch lebende Magier Rakoldun und sein Liebchen, die alte *Travegunde* (die manch ein Anergaster für eine Hexe hält), schuld daran sein können.

Nachdem sie herausgefunden haben, dass die Frau aber unschuldig ist, reisen sie weiter zu dem Turm des Magiers.

Die Helden werden den von Mindergeistern besetzten Turm durchsuchen, wo die Geister indes überall ihren Unfug treiben, leider auch zum Ärger der Helden. Schließlich werden sie zu Rakoldun vordringen, der hilflos und von seinen eigenen Geistern gefangen gehalten wird, bis sie ihn aus seiner misslichen Lage befreien können.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Die Helden von Anderwald – In dem Dorf Anderwald bricht ein Feuer aus, die Helden helfen jedoch, es zu bekämpfen. Es wurde von Mindergeistern ausgelöst und die Dörfler halten den Magier Rakoldun und die alte Travegunde für die Schuldigen. So wird kurzerhand zusammen mit den Helden ein Lynchmob zusammengestellt, der zunächst im

Morgengrauen die Hütte Travegundes erreicht, um sie zur Rede zu stellen. Dort angekommen, wird Travegunde selbst von einem Mindergeist geplatzt, kann aber von den Helden gerettet werden. Sie erklärt, dass sowohl sie als auch Rakoldun gute Menschen sind und dass er sicherlich nicht bewusst für die Geisterplage verantwortlich ist. Sie weiß aber auch, dass er sich mit Mindergeistern beschäftigt. Um eine Lynchjustiz zu verhindern, muss also mit den Anderwäldern verhandelt werden. Ist das geschafft, wird beschlossen, dass die Helden Rakoldun suchen und der Sache auf den Grund gehen.

Kapitel II: Durchs Wilde Anergast – Im zweiten Kapitel reisen die Helden zu Rakolduns Turm. Ihr einige Tage dauernder Weg führt sie zum Fuße der Koschberge. Unterwegs treffen sie auf mehrere Spuren von weiteren Geistern und einen Waldschrat, der sich als Bewahrer des Waldes versteht, den die Helden gerade durchqueren. Sie können sich aber mit ihm arrangieren und ihm zuletzt sogar das Leben retten.

Kapitel III: Turmbesetzer – Im letzten Kapitel gelangen die Helden schließlich zum Turm des Rakoldun. Drinnen finden Sie ein Bild der Zerstörung und tobende Turmbesetzer in Form weiterer Geister vor. Hier am Quell des Übels haben sie besonders stark gewütet. Die Helden entdecken letztlich, dass der Magier Rakoldun selbst in die Gefangenschaft der Geister geraten ist. In einem wilden Finale können sie die letzten Geister besiegen und Rakoldun befreien, woraufhin er die Geschichte aufklärt und berichtet, dass er diese Wesen lediglich aus einer Leidenschaft heraus gesammelt hat und sie ihm vor einigen Tagen ausgebrochen sind, weil er in seinem Alter offenbar vergessen haben muss, das Artefakt aufzuladen, das sie gefangen hält: Sein "*Phantasmagoricum*". Weder wollte er den Anderwäldern schaden noch sonst ein Unheil verursachen. Die Helden kehren mit ihm zurück nach Anderwald und reuig ist er bereit, den Dorfbewohnern beim Wiederaufbau der verbrannten Gebäude zu helfen.



Anderwald

KAPITEL I: DIE HELDEN VON ANDERWALD

Die Helden beginnen ihr Abenteuer in der kleinen andergastischen Ortschaft Anderwald und müssen hier den Bewohnern gegen eine wildgewordene Horde von Mindergeistern beistehen.

WIE KOMMEN DIE HELDEN NACH ANDERGAST?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden in das Abenteuer gelangen:

- Die Heldengruppe könnte nur auf der Durchreise sein und Anderwald nur ein Ort, wo sie gemütlich übernachten wollen.
- Eventuell hat sie auch ein Auftrag in dieses abgelegene Dorf gebracht. Denkbar wäre ein Auftraggeber aus Anergast, etwa ein Handelshaus, das größeren Bedarf an Holz hat und wegen der unsicheren Wege eine Heldengruppe losschickte, um seine Fuhrleute zu beschützen.
- Aber auch eine Kirche der Zwölfgötter kommt als Auftraggeber in Frage. Einen Peraine-Geweihten mag vielleicht sein Pflichtbesuch für dieses Jahr nach Anderwald führen oder eine Ingerimm-Geweihte will sich über Bauholz für ein besonderes Gebäude informieren. Und beide könnten die Helden mitgenommen haben, damit ihnen auf der Reise nichts passiert.
- Es mag aber durchaus auch sein, dass die Helden aus der Gegend stammen und gemeinsam beschlossen, haben die Welt kennenzulernen.
- Vielleicht haben sie selbst auch schon etwas von der geheimnisvollen Quelle der Geister gehört und haben eigene Nachforschungen angestellt, die aber bislang vergeblich waren. Anderwald mag dabei nur eine Zwischenstation ihrer Suche sein.
- Schlussendlich wissen Sie am besten, je nach Zusammenstellung der Heldengruppe, warum sie an diesen abgelegenen Ort gekommen ist.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein anstrengender Reisetag steckt in euren Gliedern. Zum wiederholten Male verflucht ihr den Reisenden auf der Reichsstraße von Greifenfurt, der euch diese vermeintliche Abkürzung zum Thurensee genannt hat. *“Folgt nicht der Reichsstraße”,* hat er gesagt, *“die ist bequemer, aber dafür viel länger. Den See erreicht ihr am schnellsten, wenn ihr bei der nächsten Anergaster Waldstraße nach Süden abbiegt.”* Seitdem seid ihr nun schon geschlagene drei Tage unterwegs und hättet wohl längst in einer bequemen Herberge in Thurana schlafen können! Aber wenigstens habt ihr von der letzten Anhöhe aus einen Holzfällerort gesehen, den ihr bald erreichen werdet. Dort findet ihr sicher ein warmes Bett und ein ordentlich gebrautes Bier.

ANDERWALD

Ein kurzer Überblick über Anderwald

Einwohner: etwa 150

Herrschaft/Politik: Dorfschulze (Erster unter Gleichen)

Tempel: Peraine, Travia (Schrein)

Wichtige Gasthöfe: Äxtle (Q5/P3)

Stimmung: Die Holzfäller und ihre Familien sind genügsame, friedliche Menschen, aber auch sehr abergläubisch.

Anderwald ist eine typische andergastische Holzfällersiedlung in der Grenzmark Seewiesen. Sie liegt auf einer Lichtung im Wald, die die ersten Siedler hier vor Generationen geschlagen haben. Dieser Wald sorgt auch für den Lebensunterhalt der Dorfbewohner, denn das gute Holz verkauft sich nach Albernia im Süden und nach Greifenfurt im Osten. Neben dem Holzhandel wird Land- und Viehwirtschaft zur Eigenversorgung betrieben. Die Viehhaltung bringt auch die beliebteste Speise der Anderwälder hervor: Rindfleisch überbacken mit einem Ei und Bratkartoffeln, so dass auch die robusten Anderwälder Kerle satt werden.

Die Siedlung besteht aus etwa 35 relativ willkürlich gruppierten **Blockhütten**, hinter denen sich Gemüsebeete, Viehwiesen oder ab und an ein Schweinestall oder eine Scheune befinden. Herausragendes Gebäude ist ein großes **Holzlager**, in dem überdacht und sicher vor Feuchtigkeit das geschlagene Holz zersägt und dann bis zum Abtransport gelagert wird. Derzeit ist es randvoll, denn eine gewinnbringende Fahrt zum Nabla und dann per Floß nach Winhall steht kurz bevor. Von dem Gewinn wird bereits ein großes Fest in den nächsten Wochen geplant; eines der wichtigsten Gesprächsthemen zur Zeit. Darüber hinaus verfügt Anderwald über eine **Dorfhalle**, eine ehemalige Scheune, in der Dorfversammlungen zu wichtigen Themen abgehalten werden. Außerdem bietet Anderwald das **Wirtshaus Äxtle** (eine kleine Handaxt hängt über der Tür, der Name ist nirgendwo angeschrieben), das auch Kammern für Durchreisende bietet. Der Geweihte Ladislaus unterhält mit seinem Novizen Uribert einen **Traviaschrein**, die Geweihte Hildigund einen **Peraine-Tempel**.

DIE ANDERWÄLDER

Die Bürger Anderwalds leben in einer idyllischen Dorfgemeinschaft zusammen: Auf die Älteren wird gehört, wer den besten Zug beim Biertrinken und den stärksten Arm beim Holzfällen hat, wird hoch angesehen, und wer eine zwölfgöttliche Weihe erhalten hat, ist und bleibt eine Respektsperson. Die Anderwälder haben im Prinzip ihr Herz am rechten Fleck, jedoch sind

sie einfache Menschen, so dass sie leider oft zu vorschnellen Reaktionen und einer vereinfachten Weltsicht neigen.

☛ **Arnbold Holzhauer** (30, kräftiger Körperbau, einfach gestrickt) ist der "Erste unter Gleichen" im Dorf. Durch seine Erfahrung im Holzfällen und seiner Ausstrahlung ist er gleichermaßen bei den jungen und älteren Leuten beliebt. Seine Meinung ist sehr ausschlaggebend dafür, was der Rest des Dorfes denkt. Er ist zwar ehrlich und aufrecht, aber auch "einfach gestrickt", relativ ungebildet und Fremden gegenüber misstrauisch. Arnbold wird bei Gesprächen zwischen den Helden und dem Dorf meist das Wort an sich reißen. Dies vereinfacht Ihnen als Meister die Gesprächsführung mit Ihren Spielern, da Sie nicht ständig zwischen verschiedenen Meisterpersonen wechseln müssen. Zwischendurch können Sie immer wieder Zwischenrufe von anderen Bürgern, zustimmendes Gebrummel, Kopfnicken und ähnliches einwerfen, um den Spielern zu zeigen, wie die übrigen Anderwälder reagieren. Sprechen Sie für Arnbold, wenn Sie dazu in der Lage sind, mit einem Dialekt, der in Ihrer Gegend typisch für die ländliche Bevölkerung ist, und formulieren Sie am besten nur möglichst kurze, einfache Sätze und eine simpel gedachte, mit Vorurteilen beladene und kurzsichtige Argumentation.

☛ Einige von Arnbolds Freunden sind der junge **Enhard** (33, dicklich, lispelt), der Schwerenöter **Plauter** (28, gutaussehend, lacht viel), der ruhige **Sepald** (29, pockennarbig, schaut stets zu Boden) und der starke und große **Waldbert** (30, groß, auch "Waldschrat" genannt).

☛ **Ladislaus** (73, fromm, erblindet) ist der Travia-Geweihte des Ortes. Er wittert in jedem Zufall gleich "böse Zeichen für die Zukunft". Er genießt es, dass die naiven Dörfler ihm in diesen Momenten das gebührende Maß an Aufmerksamkeit schenken, das er eigentlich immer verdient hätte. Er ist sehr auf die guten alten Sitten bedacht.

☛ **Uribert** (16, lebenslustig, etwas dicklich) ist der Novize von Ladislaus, der mehr auf den Wunsch seiner frommen Eltern als durch seinen eigenen Willen die Laufbahn eines Travia-Geweihten gewählt hat. Er verstößt immer wieder durch Völlerei und Zecherei gegen die guten Sitten.

☛ **Hildigund** (40, selbstbewusst, kräftig), die Peraine-Geweihte, ist ein sehr praktisch denkender Mensch. Mit ihren 40 Götterläufen ist sie gesund und robust und packt überall kräftig mit an; alles andere als eine Selbstverständlichkeit in Andergast, wo Frauen normalerweise eher diskriminiert werden. Hildigund hilft bei Geburten von Mensch und Vieh, bei Krankheiten und Verletzungen, bei der Feldarbeit, beim Bau von Häusern und wenn es sein muss sogar beim Holzhacken. Ihre dicken Oberarme sind äußerst kräftig und sollten nicht als fett eingeschätzt werden. Sie ist ein offener, unkomplizierter und geradlinig denkender Mensch.

☛ **Gerwulf Bierwirths** (45, Glatze, tiefe Stimme) Familie führt seit jeher das Wirtshaus "Äxtle" im Ort. Zusammen mit seiner Frau **Erlgard** (43, stets gut gelaunt, langer blonder Zopf) hat der Mittvierziger vor vielen Jahren diese Aufgabe von seinem Vater übernommen. Er kennt alle Leute im Ort sehr gut und weiß genau, wie viel jeder an Bier verträgt. Er ist relativ offen und stets gut gelaunt. Typisch für einen Schankwirt kennt er den neuesten Klatsch und Tratsch im Ort.

EIN ABEND UNTER HOLZFÄLLERN

Die Helden werden voraussichtlich zusehen, dass sie im Wirtshaus Äxtle einen Schlafplatz finden, was kein Problem darstellt. Der Wirt Gerwulf und seine Frau sind freundliche Menschen. Das Wirtshaus besteht aus einer Wirtsstube mit angrenzender Küche im Erdgeschoss, einem Keller mit Vorräten und einem Obergeschoss, in dem sich die Wohnräume der Wirtsleute sowie 2 Kammern für je 4 bis 5 Reisende befinden.

Sollten die Helden andere Pläne für die Übernachtung haben, so ist das kein Problem. Lassen Sie in diesem Fall aber einige Begegnungen mit den Anderwäldern stattfinden, allen voran mit Arnbold. Die Helden sollten auf jeden Fall ein wenig die Menschen im Dorf kennen lernen.

☛ Im Wirtshaus zechen und singen die Holzfäller bereits, einige stemmen Holzpflocke (KK-Probe, falls ein Held sich selbst daran versuchen will) oder werfen mit Wurfäxten auf Zielscheiben, wobei laut gejubelt oder gelacht wird. Es geht um geringen Geldeinsatz, ein paar Heller oder eine Lokrunde. Die Helden können sich beteiligen und sich damit Freunde machen. Der durchschnittliche Fernkampfwert eines Anderwälders beträgt etwa 15. Würfeln Sie je ein paar Proben, um festzustellen, wer wie oft trifft.

☛ Im Laufe des Abends werden die Wettbewerbe mit mehr Alkohol immer riskanter und zuletzt findet sich sogar jemand, der leichtsinnig genug ist, seinen Kopf in ein Joch zu stecken und seine langen Haare zu Zöpfen sternförmig nach außen anheften zu lassen, damit die anderen probieren können, sie mit Wurfäxten durchzutrennen. Würfeln Sie ruhig ein paar immer mehr erschwerte *Zechen*-Proben für eifrig trinkende Helden und entscheiden Sie bei Misslingen, dass es einem Helden plötzlich als eine ganz brillante Idee erscheint, bei solch einem Leichtsinns selbst mitzumachen, aber lassen Sie niemanden zu ernsthaftem Schaden kommen.

☛ Die Helden sollten im Lauf des Abends auf jeden Fall mit einigen Anderwäldern trinken, Gespräche führen (derbe Zoten und übertriebene Heldengeschichten sind angebrachter als gepflegte Vinsalter Konversation). Allen voran wird Arnbold Neugier an den Fremden zeigen, wodurch die Helden die sture und einfach gestrickte Mentalität der Anderwälder vermittelt bekommen.

Neben einigem Getratsche (wer ist mit wem zusammen, welches Gebrechen hat dieser, welches Laster jener) sollte auf jeden Fall der bevorstehende Transport des Holzes aus dem Lager nach Winhall angesprochen werden, durch die das Dorf satte Einkünfte haben wird, ebenso natürlich das Fest danach, dessen Planung bereits begonnen hat. Irgendwann werden die Helden sich dann zu Bett begeben und friedlich einschlafen.

Wie sie Proben ablegen finden sie im **Basisregelwerk 109ff.**

FEURIGES ERWACHEN

Sollte ein Held eine Probe auf *Gefahreninstinkt* oder eine *Sinneschärfe*-Probe+3 schaffen, so bemerkt er ein Feuer.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Dein Kopf ist noch schwer vom Schnaps und dröhnt vom lauten Gesang, als dich irgendetwas plötzlich aus dem Schlaf reißt. Du weißt nicht, ob es ein Geräusch oder eine seltsame Ahnung war, aber du bist sofort hellwach. Du bemerkst, dass es relativ hell ist, und siehst, dass durch das Fenster ein rötliches Licht in die Kammer dringt. Du bewegst Dich ans Fenster und öffnest die hölzernen Läden. Ein Feuer! Zwar in relativ sicherer Entfernung von hier, doch laut und hell steht offenbar das große Holzlager lichterloh in Flammen!

Beschreiben Sie ihm die Szene und lassen Sie den Helden die volle Freiheit zu handeln, wie Sie es wünschen.

DER BRAND DES HOLZLAGERS

Tatsächlich brennt das Holzlager, in dem das komplette Holz Anderwalds und damit die Arbeit mehrerer Monate aufbewahrt wird. Den Helden sollte klar sein, dass es das Dorf hart treffen würde, wenn das Holz abbrennt. Sie sollten also helfen.

Wie die Helden das Feuer löschen, bleibt ihnen überlassen, die Dörfler selbst schlafen größtenteils noch und werden erst langsam durch eventuelle Alarmschreie oder wegen des hellen Feuerscheins wach und sind dann relativ paralysiert ohne jemandem, der ihnen sagt, was zu tun ist. Für die Helden bietet sich hier die Chance, die Initiative zu ergreifen. Sehen Sie deshalb wohlwollend auf alle Ideen, das Feuer unter Kontrolle zu bringen.

Man könnte Menschenketten mit Eimern zum Dorfbrunnen bilden, eventuell fällt einem Spieler auch ein Zauber ein, der hier hilfreich sein könnte, oder er kennt aus seiner eigenen Lebenserfahrung eine gute Methode zum Löschen eines Brandes. Improvisieren Sie gegebenenfalls ein paar Proben, die von körperlicher Arbeit (KK, GE, *Körperbeherrschung...*) bis zur Motivation auf die Dörfler (CH, *Überreden...*) reichen können und den Helden damit Teilerfolge geben oder bei Misslingen neue Hürden in den Weg legen.

Auch die Nebenschauplätze des Feuers können Sie thematisieren: Ein paar Dorfbewohner haben sich beim Versuch, den Brand zu löschen, verletzt und müssen versorgt werden (BALSAM, *Heilkunde Wunden...*) oder ein Kind ist scheinbar ins Gebäude gerannt und muss vor herabstürzenden Dachbalken gerettet werden.

Eigenschafts-Proben sind auf 15ff im **Basisregelwerk** erklärt. Beschäftigen Sie jeden Ihrer Helden mit derlei Aufgaben, reden Sie hektisch, bauen Sie Spannung auf, so dass die Helden ohne viel Nachdenken handeln. Machen Sie klar, dass die Zeit drängt, beschreiben Sie, wie das Feuer auf ein weiteres Gebäude überzuspringen droht und dass jede Unze verbranntes Holz für einen Einwohner eine warme Mahlzeit weniger im Winter bedeuten kann. Heulende Kinder und Erwachsene, die vor den Trümmern ihrer Existenz stehen, müssen motiviert werden, zu retten was zu retten ist.

Wenn das Feuer schon eine Weile tobt und die Helden und das Dorf voll eingespannt sind mit Lösch- und anderen Arbei-

ten, passiert etwas Unerwartetes: Aus den Flammen heraus tauchen rauchige Flämmchen mit Gesichtern und über den Boden rollende Kohlebrocken auf, die auf den zweiten Blick ebenfalls Gesichter haben. Dazu kommt eine hutzlige, gerade mal goblingroße und gebückt gehende Greisin hustend und spuckend aus dem Feuer heraus und beschwert sich lauthals keifend über den Qualm, bewundert aber die "schönen Flammen".

Es handelt sich um sogenannte Mindergeister. Sie sind für den Brand verantwortlich und stammen aus dem Turm des Rakoldun.

Die "Feuerwusel" und "Kohlenwirrlinge" werden sich den Helden während des Brandes zum Kampf stellen, das "Köhlerweiblein" wird sich vor allem durch Rufe, Husten und teilweise Klagen wegen des Rauchs sowie teilweise schadenfrohes Gelächter auf sich aufmerksam machen, bleibt aber ruhig und löst sich bei Angriffen der Helden auf. Während die wilden Feuerwusel und Kohlenwirrlinge das Aufbrausen des Feuers repräsentieren, steht sie für die Wärme und Gemütlichkeit des Elements. Die Zahl der Gegner entspricht jeweils der Anzahl der Helden, allerdings gibt es nur ein Köhlerweiblein.

Feuerwusel (Feuer/Luft)

Berührung:

INI 11 AT 12 PA 5 TP 1W6+3 DK H
LeP 15 AuP – WS 6 RS 2* MR 6 GS 8

Besondere KampfregeIn: Berührt der Feuerwusel Wasser, erleidet er 2W6 SP Schaden; immun gegen Feuer- oder Wind-Angriffe
* RS halbiert gegen Metallwaffen.

Kohlenwirrling (Feuer/Erz)

Berührung: INI 9 AT 11 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 19 AuP – WS 6 RS 3* MR 5 GS 5

Besondere KampfregeIn: Berührt der Kohlenwirrling Wasser, erleidet er 2W6 SP Schaden; immun gegen Feuer- oder Wind-Angriffe
* RS verdoppelt gegen Metallwaffen:

UNTERWEGS MIT DEM MOB

Irgendwann ist das Feuer gelöscht. Je nachdem, wie schnell und effektiv die Helden gehandelt haben, wird ein guter Teil des wertvollen Holzes verbrannt sein (ebenso womöglich weitere Gebäude). Der Schaden ist groß für die Anderwälder. Sollten Ihre Helden getrödeln haben, lassen Sie sie durchaus spüren, dass durch ihr zögerliches Verhalten mehr Schaden entstanden ist als es hätte sein müssen; schließlich reagieren nicht nur Ihre Helden auf die Spielwelt, sondern auch umgekehrt die Spielwelt auf sie. Zeigen Sie bei einem beherzten Eingreifen der Helden aber auch, dass sie dadurch viel Unheil verhindern konnten.

Die Anderwälder feiern die Gruppe jedenfalls als Helden, nachdem der erste Schock überwunden ist. Das ganze Dorf klopfte ihnen auf die Schulter und sie werden mit Würsten überhängt. Schildern Sie den Helden das Glück der Leute lebhaft und lassen Sie wahre Lobreden von den Dörflern auf sie anstimmen.

Doch auch die Dörfler haben die Mindergeister gesehen und beginnen, sie zu erwähnen. Der Travia-Geweihte Ladislaus ist es schließlich, der von "dunkler Magie und gottlosem Treiben" redet und die Geister als "düsteres Omen und Anfang von einem grausamen Schicksal für das Dorf" sieht. Solche Worte von einem Geweihten schüren die Angst und bald werden ein Magier namens Rakoldun und sein Liebchen, die alte Travegunde, erwähnt, die in den Wäldern hausen. Nur sie können die Geister heraufbeschworen haben; bestimmt, um dem Dorf zu schaden! Und nun werden auch die Stimmen lauter, die auf die neuen Helden weisen: Sie werden es diesem "Schwarzmagier" und der Hexe schon zeigen! Es dauert nicht lange, bis ein wütender Mob entstanden ist, der mit Äxten, Knüppeln, Fackeln und Mistgabeln bewaffnet ist und mit den Helden im Schlepptau zur nahe gelegenen Hütte Travegundes aufbricht. Die Helden werden es vielleicht nicht mögen, in diese Aufgabe gedrängt zu werden, haben aber kaum eine Wahl. Sollten sie sich tatsächlich weigern mitzugehen und sich auch nicht überreden lassen, werden sie all ihre Geschenke wieder abgenommen bekommen und mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt werden. Eventueller Besitz, den sie noch in ihrer Kammer im Wirtshaus haben, wird natürlich "annektiert". Um Ihre Gruppe in diesem Fall trotzdem wieder auf den Weg ins Abenteuer zu bringen, werden sie im Morgengrauen von selbst auf Travegundes Hütte stoßen und das Gepolter aus dem Inneren hören. Ob sie dann gegen Ende des Kapitels ("Die Kunst der Diplomatie") noch einmal das Dorf aufsuchen und unter erheblich erschwerten Bedingungen den Anderwäldern den eigentlichen Sachverhalt bezüglich Travegundes erläutern oder ob sie das Dorf meiden und einfach auf Bitten Travegundes Rakoldun suchen, liegt bei ihnen.

Sollten die Helden aber den Wünschen der Dörfler nachkommen, geht es los zur Hütte der Alten. Unterwegs werden die Helden lautstark gefeiert, es wird gesungen und natürlich hat der Wirt Gerwulf ein Bierfass spendiert, das auf einem Karren mitgeführt wird.

MUTIG VORAN!

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Voller Jubel und Sprüche auf euch, die Helden des Tages, erreicht ihr im Morgengrauen eine Holzhütte, die auf einer Lichtung mitten im Wald steht. Im morgendlichen Zwielicht wirkt die von vielen Schlingpflanzen überdeckte Wand tatsächlich wie ein drohendes Fanal.

Ihr bemerkt, wie die euch hoch lobenden Reden langsam leiser werden und schließlich abklingen. In der Menge hinter euch ist Stille eingekehrt, die plötzlich unterbrochen wird, als aus dem Inneren der Hütte metallenes Geschepper gefolgt von wilden Flüchen und einer aus einem Fenster steigenden Rauchwolke wie bei einem alchimistischen Experiment dringt. Und überhaupt schei-

nen allerlei Geräusche von zerbrechendem Glas und knirschendem Holz aus dem Inneren herauszudringen.

"So, dann zeigt dieser Hex' mal, wozu ihr in der Lage seid!" ertönt es neben euch. Es war wohl kaum anders zu erwarten, aber Arnbold spricht genau das aus, was der Mob stillschweigend von euch fordert: Ihr sollt alleine hinein gehen und die Hexe stellen.

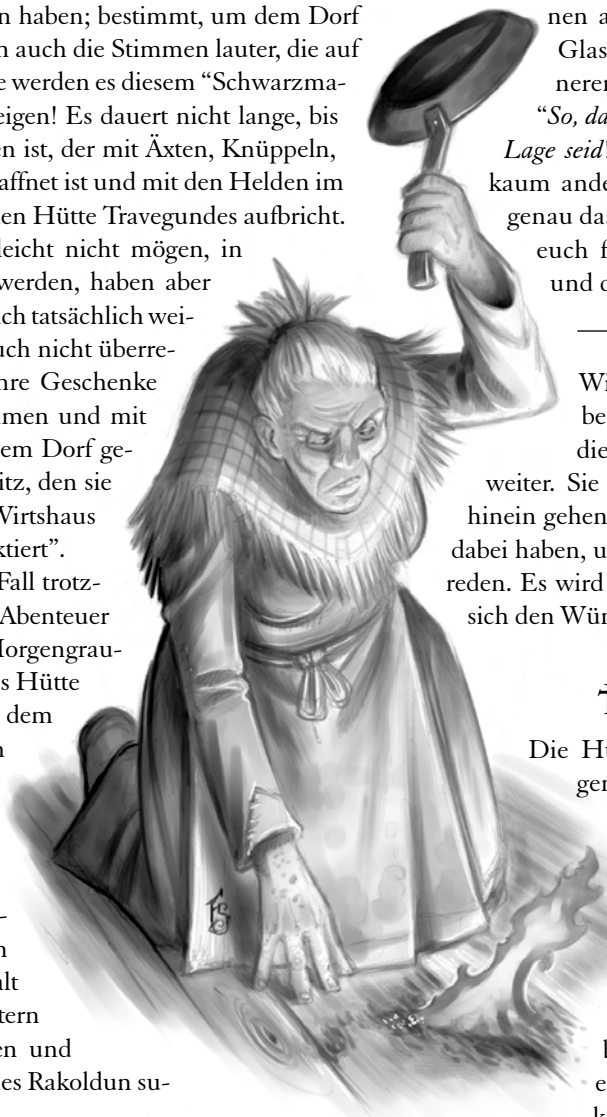
Wie Sie sich vielleicht fast schon gedacht haben, führt der Mut die Dorfleute direkt vor die Tür der Hexenhütte – und keinen Schritt weiter. Sie sehen keineswegs ein, weshalb sie selbst hinein gehen sollten, wo sie doch eine Gruppe Helden dabei haben, und sind sehr kreativ im Erfinden von Ausreden. Es wird den Helden kaum eine Wahl bleiben, als sich den Wünschen der Dörfler zu beugen.

TRAVEGUNDES HÜTTE

Die Hütte selbst ist relativ klein, gerade groß genug für einen Bewohner. Sie besteht aus windschiefen Holzbrettern, die an vielen Stellen von Ranken überwuchert sind. Tatsächlich macht sie insgesamt den Eindruck eines typischen Hexenhauses. Selbst ein obligatorischer Kräutergarten mit Alraunen, Pilzgewächsen und anderen Pflanzen befindet sich hinter ihr. Sie verfügt über eine Tür und rundherum insgesamt fünf kleine Fenster mit Holzläden, von denen einige offen stehen. Aus dem Inneren ist Lärm und Geschepper zu hören. Durch die offenen Fensterläden oder beim Eintreten durch die Tür können die Helden sich ein Bild vom Inneren machen:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

In der Hütte seht ihr eine Frau in schon etwas gehobenen Alter, die erstaunlich agil mit einer Metallpfanne umher rennt und immer wieder wild fluchend auf etwas einschlägt. Es dauert kurz, bis ihr begreift, was los ist, dann aber entdeckt ihr, dass sich immer wieder Möbelstücke wild polternd in Bewegung setzen. Gerade ist es ein Stuhl, der sich mit seinen Beinen auf die Frau zu bewegt. Mit seiner Lehne scheint er wie ein wildes Tier



Travegunde

zubeißen zu wollen! Doch mit ihrer Pfanne schlägt die Frau mehrmals kräftig unter lautem Geschepper zu, bis plötzlich ein dunkler, kleiner Wirbelwind aus ihm herausfährt, ein wildes Kichern von sich gibt und sich dann blitzschnell direkt auf euch zu bewegt. Ihr zuckt zusammen, aber er weicht ab und fährt in ein kleines Feuerchen im Kamin ein, das plötzlich eine Stichflamme bildet. In diesem Moment erblickt die Frau euch. "Na worauf wartet ihr denn?! Helft mir endlich mit diesem Ding!" Ihr Ton ist sehr bestimmend und es sieht so, als bräuchte sie eure Hilfe.

Bei dem Geist handelt es sich um einen weiteren Mindergeist, einen "Aschewirbel", der wie schon die Feuergeister in Anderwald aus Rakolduns Turm stammt. Diesmal sind es die Elemente Humus und Luft, die er in sich vereint. Er verkörpert die Kreativität des Humus und die Ungezähmtheit und Wechselhaftigkeit der Luft.

Aschewirbel in beseeltem Möbelstück (Humus/Luft)

Berührung:

INI 12 AT 13 PA 4 TP 1W6+2 DK H
LeP 17 AuP – WS 6 RS 2* MR 6 GS 9

* RS verdoppelt gegen Holz Waffen; RS halbiert gegen Metall

Helfen die Helden der Frau, bei der es sich um Travegunde handelt, wird der Aschewirbel nun auch sie auf Trab halten. Immer wieder fährt er in Möbelstücke und Einrichtungsgegenstände ein: Tische, die daraufhin ihre Schubladen verschießen und auf die Helden zu trampeln, beißende Stühle, einen Kessel über dem Kamin, der wild um sich schlägt, den Geschirrschrank, dessen Inhalt zu gefährlichen Geschossen wird, Fensterläden, Putzeimern oder den Reisigbesen (spätestens damit sind die Anderwälder, die Teile des Schauspiels von außen beobachten können, überzeugt, dass Travegunde eine Hexe ist). Gestalten Sie damit einen spannenden Kampf. Jedes Mal, wenn der Geist keine LeP mehr hat, verlässt er seinen Gegenstand. Lassen Sie die Helden den Geist auf diese Weise dreimal besiegen, bis er endgültig vernichtet ist. Schließlich verflüchtigt sich der Geist und es ist etwas Zeit zum Verschnaufen. Die Dörfler trauen sich nach wie vor nicht näher an die Hütte heran.

DIE UNSCHULDIGE ALTE

Travegundes Äußeres entspricht so gar nicht einer Hexe – kein Wunder, denn auch wenn es in Aventurien Hexen gibt, ist Travegunde keine von ihnen, sondern nur eine allein lebende, kräuterkundige Frau. Sie hat die 50 Götterläufe überschritten, wirkt aber munter und gesund. Ihre Haare ergrauen bereits, jedoch strahlt sie Würde und Selbstbewusstsein aus. Sie lebt ganz auf sich allein gestellt, zimmert ihre Möbel selbst, sammelt Kräuter, Beeren und Früchte, macht Marmeladen ein

und stellt sogar selbst Fallen für Kaninchen. Womöglich ist es diese Lebenseinstellung, die den skeptischen Anderwäldern Angst macht und Travegunde als Hexe abstempelt. Sie stammt aus Thurana, wo sie nach dem Tode ihres Mannes zunächst dessen Schulden tilgen musste. Nach viel harter Arbeit und dem Verkauf von Haus und Hof entschloss sie sich zu ihrem jetzigen Leben und fährt sehr gut damit. Von den Anderwäldern hält sie sich so gut es geht fern, jedoch kommen diese wegen ihrer Fähigkeiten als Heilerin und Kräuterkundige immer wieder (natürlich heimlich) zu ihr.

Vor einigen Jahren lernte sie den Magier Rakoldun kennen. Die Behauptung, er sei ein Schwarzmagier, bringt sie zum Lachen. Er sei ganz im Gegenteil eine gute Seele und ebenso wenig ein Schwarzmagier wie sie eine Hexe. Man darf nichts auf das Geschwätz der Leute hier geben. Obwohl sie es sich wohl nicht eingestehen würde, verliebte sie sich damals in ihn, wie auch er sich in sie, was sie sich jedoch niemals gestanden. Sie trafen sich damals des Öfteren zu geistreichen Gesprächen bei einem Tee. Rakoldun war zu dieser Zeit öfter in Anderwald, um Vorräte und ähnliches einzukaufen, jedoch wurde das seltener, je misstrauischer sich die Dörfler ihm gegenüber verhielten.

Die Liebe zu Rakoldun ist der einzige Aspekt ihres Lebens, über den sie nicht zu sprechen und von dem sie abzulenken versucht. Ansonsten wird sie bereitwillig und offen mit den Helden einen Plausch beginnen, ihnen freundlich für die Hilfe danken und sie zu einem Tee aus *Ulmengewürz* einladen, der zwar etwas seifig schmeckt, aber den Helden des Nachts gut tun soll (Tatsächlich ist die nächste nächtliche Regeneration um 2 LeP erhöht).

Regenerationsregeln finden Sie im **Basisregelwerk 195f**.

Machen Sie den Helden deutlich, dass sie mit Travegunde eine ehrliche, freundliche und vertrauensselige Frau vor sich haben. Sprechen Sie in gemütlichem, gut gelauntem Ton, wenn Sie Travegunde darstellen, und lächeln Sie stets freundlich. Sie ist eine gebildete und umgängliche Gesprächspartnerin und ist äußerst interessiert an den Hintergründen und dem Woher und Wohin der Helden sowie an den Vorgängen beim Brand in der letzten Nacht, mit dem sie aber definitiv nichts zu tun hat. Sie hört sehr gerne zu, denn viele interessante Gäste hat sie hier nicht. In ihren häufigen Gesprächen mit Rakoldun hat sie unter anderem auch das Wesentliche über die sechs Elemente und einiges über Mindergeister erfahren. Sie weiß in etwa das, was Sie im Kasten "Aventurische Elemente und Mindergeister" nachlesen können, und kennt sogar den ein oder anderen Zauber beim Namen.

Lenken Sie das Gespräch ganz allmählich in Richtung Rakoldun, falls die Helden das nicht sowieso tun. Irgendwann wird Travegunde zur Sprache bringen, dass er ein wahrer Kenner von Mindergeistern sei und oft stundenlang nur von ihnen geredet hat. Bei diesen Worten runzelt sich ihre Stirn ein wenig, denn ihr wird klar, dass Rakoldun – wenn auch sicher nicht bewusst – etwas mit den Geistern zu tun haben muss; es wäre schon ein großer Zufall, falls nicht. Außerdem wird ihr klar, dass der Pöbel draußen sie am liebsten hängen sehen würde, auch wenn sie in der Vergangenheit sicher jedem dritten durch die Heilung unangenehmer Krankheiten oder das Brauen von Rahjaika geholfen hat.

Um eine Lynchjustiz zu verhindern, muss nun zwischen Travegunde und den Dörflern vermittelt werden. Als Gegenleistung ist sie bereit, den Weg zu Rakolduns Turm an die Helden (nicht aber den Pöbel) zu verraten.

DIE KUNST DER DIPLOMATIE

Nun müssen die Helden vor den Pöbel treten und erklären, dass das Objekt ihres Hasses nicht so böse und verwerflich ist, wie sie dachten. Spielen Sie dieses schwierige Gespräch, bei dem nur die Autorität der Helden den Mob davon abhält, Travegunde zu lynchen, rollenspielerisch aus. Es liegt an den Helden, wie sie die Situation klären. Sie können hier das Talent *Überreden* oder *Überzeugen* einsetzen. Wenn es den Helden gelingt, mit maximal 5 Proben insgesamt 10 TaP* anzusammeln, so können sie den Mob beruhigen. Gelingt es nicht, die Leute davon abzuhalten, so marschieren sie in Richtung der Alten. Bei einem Erfolg werden sie entweder wesentlich friedlicher mitgehen oder die Helden gar alleine dorthin gehen lassen. Auch ein Zauber wie der BANNBALADIN kann natürlich an dieser Stelle helfen. Hier reicht es, wenn der Zauberer 3 ZfP* übrig hat.

Misserfolge machen den Mob noch wütender und verlangen weitere, nochmals erschwerte Proben. Bei diesem Gespräch wird wieder in erster Linie – unterstützt durch Zwischenrufe – Arnold Holzhauser das Reden übernehmen und sich eine ganze

Weile äußerst stur stellen. Man will die Hexe ausgeliefert bekommen, um sie mit allen Mitteln nach dem Magier zu befragen und dann hinzurichten, und er ist sehr unnachgiebig.

PROBENMODIFIKATOREN

Eine solche Talentprobe kann unter Umständen erleichtert oder erschwert sein. Wenn Sie als Meister den Eindruck haben, dass die Probe relativ leicht ist, dann erleichtern Sie um bis zu 5 Punkte. Sollte die Probe nicht leicht sein, so modifizieren Sie sie gar nicht. Wirklich schwere Proben können um bis zu 5 Punkte erschwert sein.

Beispiel:

Jemandem überzeugen, der den Helden mag: –5

Der Held versucht jemanden zu überreden, zu dem er ein gutes Verhältnis hat: –3

Jemand fremdes überreden: +/- 0

Der Held versucht jemanden zu überreden, der argwöhnisch ist: +3

Jemand überzeugen, der den Helden nicht mag: +5

Diese Modifikatoren können für fast alle Talente angewandt werden und sind nicht auf Überreden beschränkt.

KAPITEL II: DURCHS WILDE ANDERGAST

Die Ereignisse deuten darauf hin, dass der Magier Rakoldun die Schuld an der ganzen Misere trägt. So müssen die Helden zu ihm reisen, durch einen gefährvollen Wald hindurch. Dort begegnen ihnen seltsamen Wesen und immer wieder auch Mindergeister, die die ganze Region durch ihr Vorhandensein bedrohen.

AUFBRUCH IN DEN WALD

Nachdem die Helden die Verhandlungen letztendlich lösen konnten, wird beraten, was nun weiter zu tun ist. Travegundes Hilfe dabei, Rakoldun zu finden, wird angenommen. Wieder einmal werden es die Helden sein, die gefordert sind. Es mag sein, dass die Anderwälder mittlerweile ein wenig zu viel von ihnen erwarten, doch zumindest das Bitten Travegundes, die offensichtlich als einzige nicht um ihr eigenes Wohl, sondern um das des Magiers besorgt ist, sollte die Helden überzeugen, Rakoldun zu suchen. Darüber hinaus kennt Travegunde den Magier als großzügigen und lieben Mann, der die Helden sicherlich belohnen wird, falls er ihre Hilfe benötigen sollte.

☞ Sie selbst hat aber kaum Geld (kann jedoch zwei magische Heiltränke mit jeweils 10 LeP anbieten).

☞ Travegunde dankt ihnen bereits im Vorfeld herzlich. Die müden Helden dürfen sich vor dem Aufbruch gerne bei ihr ausruhen. Sie gibt jedem von ihnen noch eine Tagesration an köstlicher Waldnahrung (Honig, Beeren, Kräuter...) mit, darüber hinaus zwei Bündel mit 10 und 3 Pflanzenblättern.

☞ Das Zehnerbündel ist *Chonchinis*, von dem man etwa 5 Blätter auf Brand- und Ätzwunden auflegen kann, was den

Schmerz betäubt und die Wunde besser heilen lässt (regeneriert 5 verlorene LeP).

☞ Das andere ist so genanntes *Wirselskraut*, von dem bereits ein auf Wunden aufgetragenes Blatt wahre Wunder bewirkt, man kann es bei Beschwerden auch einnehmen (heilt im Laufe eines Tages 5 LeP bzw. 3 LeP, wenn eingenommen). Interessierten Helden erzählt sie gerne einiges zum Auffinden und Erkennen dieser und weiterer Kräuter, was eine spezielle Erfahrung in *Pflanzenkunde* einbringt. Zuletzt hat sie für die Helden noch drei gut verwahrte Phiolen, die ihr einst Rakoldun geschenkt hat. Sie sollen vor den elementaren Gefahren schützen und er hatte ihr auch erklärt, welches wofür war, aber sie hat es offen gesagt vergessen. Es handelt sich um einen *Ignoprotectio*, einen *Saxacuticula* und ein *Glacalvatio*. Die Beschreibung und Wirkung entnehmen Sie bitte dem rechten Kasten auf Seite 26.

TAG I

UNTERWEGS AUF DER STRASSE

Travegunde beschreibt den Helden ungefähr den Weg zum Turm. Zunächst führt die Reise auf der Straße die Helden ein Stück weit auf dem Weg zurück, auf dem sie das Dorf gestern erreicht haben. Am frühen Abend finden Sie dann einen Wegpunkt, bei dem sie sich in den Wald hinein begeben sollen. Bis dahin passiert nichts Besonderes, aber schildern Sie ein wenig die friedliche Waldstimmung, wobei Sie sich von Ihren Erfahrungen bei eigenen Waldspaziergängen leiten lassen können.

BEGEGNUNG AM LAGERFEUER

Am Abend haben die Helden sich bereits ein wenig tiefer in den Wald bewegt und sollten sich einen Lagerplatz suchen. Fragen Sie, was die Helden mit aufkommender Dunkelheit und ohne Schlafplatz machen wollen.

Entschließt sich ein Held zur Suche nach einem Nachtlager, lassen Sie ihn auf *Wildnisleben* würfeln. Bei einem Misserfolg wird die Nacht unbequem, da er einen Platz zu nahe an einem Weiher wählt, wodurch viele Insekten die Helden belästigen werden (Regeneration – 1). Bei einem Erfolg findet er einen angenehmen Schlafplatz an ein paar weich bemoosten Bäumen (Regeneration + 1 pro 5 TaP*).

REISE DURCH AVENTURISCHE WILDNIS

Das Reisen in Aventurien ist nicht sehr bequem und zudem gefährlich. Nach einem Tag Wanderung auf Wegen werden sich die Helden bald durch tiefen, unberührten Wald schlagen. Dorniges Dickicht, umgefallene und verrottende Bäume, wilde Tiere, Wegelagerer oder sogar gefährliche magische Wesen sind in aventurischen Wäldern eher die Regel als die Ausnahme. Auch die Orientierung im Wald ist äußerst schwierig, zumal die Helden nicht genau wissen, wo sie überhaupt hinmüssen.

Der im Lauf dieses Kapitels zurückzulegende Weg beträgt Luftlinie etwa 60 Meilen, was wegen des unwegsamen Geländes und wegen zahlreicher Umwege ohne weiteres einen tatsächlichen Weg von gut 80 Meilen ausmacht. Eine bewaffnete und gerüstete Heldengruppe kann bei normalem Marsch etwa 30 Meilen pro Tag zurücklegen, im dichten Wald nur etwa 10 bis 20 Meilen. Die Reise wird also etwa 4 Tage dauern.

Wenn Sie mehr über die Gegend nachlesen wollen, finden Sie im **Basisregelwerk** eine Beschreibung Andergasts ab Seite 225.

Überlandreisen gehören zu den schwierigeren Aufgaben im Rollenspiel. Bisher mussten Sie in diesem Abenteuer keine großen Zeiträume überbrücken. Nun steht den Helden aber eine Reise bevor, die sich über einige Tage erstreckt. Man kann dabei nicht jede Minute ausspielen, sondern *muss* bewusst Zeitsprünge machen. Diese sollten aber richtig platziert sein und dürfen den Helden nicht das Gefühl geben, dass sie selber nicht handeln können.

Die Reise ist sehr kurz gehalten und es kommt zu einer Reihe von Ereignissen. Zeitsprünge müssen daher nur kurze Zeiträume von vielleicht einem halben Tag überbrücken, trotzdem sollten Sie sie mit erzählenden Worten ausschmücken. Stellen Sie sich solche Übergänge vor wie Szenenwechsel beim Film, die oft mit geschickten Mitteln erreicht werden: Spielen Sie Musikstücke ab, die an Reisen erinnern, leiten Sie mit einigen Worten einen Zeitsprung ein, indem Sie kurz beschreiben, was in den vergangenen Stunden passiert ist. Ein "Eure Beine schmerzen euch gegen Mittag so schwer, dass ihr beschließt zu rasten" genügt oft schon.

Will man nun Feuer machen (*Wildnisleben*-Probe, wenn man kein entsprechendes Werkzeug hat), ist das auch eine gute Gelegenheit zur Anwendung von Talenten wie *Kochen*, *Tanzen*, *Singen*, *Musizieren*, *Gaukeleien* oder zur Ausbesserung von Ausrüstung durch verschiedene Handwerkstalente. Lassen Sie an diesem Abend jeden Helden einmal durch ein Talent glänzen und lassen Sie beim Lagerfeuer die Helden ein wenig Konversation und Rollenspiel betreiben. Vielleicht erfahren Sie und die Spieler ja ein wenig mehr darüber, wie sich Ihre Spieler den eigenen Helden so vorstellen.

Werden die Helden langsam müde und die Spieler der Konversation überdrüssig, ist es Zeit, Wachen einzuteilen. Es gibt 3 bis 4 Nachtwachen, wobei die erste und letzte unproblematisch sind, die in der Mitte aber anstrengend. Lassen Sie für den armen Ausgewählten eine *Selbstbeherrschung*-Probe–3 würfeln. Bei Misslingen nickt der Held ein und bemerkt nicht den flinken Mindergeist, der sich mit feurigem Schweif dem Lager nähert, bei Gelingen bemerkt er ihn sofort. Es handelt sich erneut um einen Feuerwusel wie in Kapitel I beim Brand des Holzlagers beschrieben. Das Feuer hat ihn angezogen. Er wird in seinem Ungestüm wild umher toben und beginnt dabei, die brennbare Ausrüstung wie Decken, Fackeln und Holzteile in Brand zu stecken. Ein eingenickter Held wacht erst auf, wenn bereits etwas brennt. Ansonsten kann man den Geist davon abhalten und zu einem Kampf zwingen. Kurz bevor man ihn vernichten würde, passiert etwas Unerwartetes:

BORKENHOLM, DER WALDSCHRAT

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Plötzlich saust ein starker Ast aus einem der Bäume auf den Geist hinab und zerschlägt das wuselnde Wesen. Er zieht sich wieder zurück, scheint aber Feuer gefangen zu haben. Als ihr dem Ast mit eurem Blick folgt, seht ihr, dass es sich vielmehr um den knorrigen Arm eines großen Waldschrates handelt. Mit einem borkigen, finsternen Gesicht schaut das Wesen, das einem Baum zum verwechseln ähnelt, auf euch herab. Abschätzend, dann aber seinen brennenden Arm erblickend und ihn sogleich wild umherpeitschend, spricht er euch mit bestimmenden Ton an: "Mmmmmmm, worauf wartet ihr kleinen Menschlein noch? Helft mir, das Feuer zu löschen... Oder seid ihr etwa... Goblinge? Ja, ihr seht mir ganz wie Goblinge aus."

Machen Sie den Helden mit Ihrer Schilderung des mächtigen Armes und der riesigen Statur des Wesens klar, dass es leichtsinnig wäre, sich ihm im Kampf zu stellen. Borkenholm ist der Name des Waldschrates, mit dem die Helden es gerade zu tun haben. Er gleicht einem Baum mit zwei besonders starken Ästen als Arme, an denen sich wurzelartige Finger befinden. Seine Haut ist braun, dick und borkig und könnte wohl vielen Axthieben standhalten. Auf mehreren Schritt Höhe schauen aus tiefen Löchern zwei dunkelbraune Augen hervor, die die Helden kritisch und ernst begutachten. Das Haupt schmückt eine mächtige Baumkrone.

Borkenholm ist in letzter Zeit übel gelaunt wegen der Geister, die sich in seinem Wald verbreiten und für Unruhe sorgen. Helfen die Helden ihm beim Löschen und erwähnen, dass sie diese lästigen Mindergeister jagen, wird er aber interessiert aufhören und freundlicher werden. Zwar ist er mächtig und stark, aber die quirligen Geister sind eine Plage, gegen die er mit seinen langsamen Bewegungen wenig ausrichten kann. Die Helden, klein und schnell wie sie sind, könnten ihm helfen, der Sache Herr zu werden. Er wird also mit einer rauen, aber ehrlichen Freundlichkeit versuchen zu erfahren, mit wem er es zu tun hat und ob die Helden eine Bedrohung für seinen Wald sind, so wie die Geister und auch die Goblinge, für die er die Helden zunächst hielt. Die Goblins sind ihm neben den Geistern ebenfalls ein Dorn im Auge, denn sie verhalten sich rücksichtslos seinem Wald gegenüber, fällen seine Bäume und fressen die Tiere. Wenn die Helden also glaubhaft versichern können, dass sie keine Goblings sind und dass sie die Mindergeister aufspüren wollen, erklärt er sich bereit, die Helden seinen Wald passieren zu lassen. Sie sollen sich aber vor den Goblings in Acht nehmen. Sie treiben sich hier in den Wäldern herum.

Wenn das geklärt ist, ist Borkenholm ein guter Gesprächspartner, wenn man auch wegen seiner Langsamkeit einige Geduld aufbringen muss. Sprechen Sie also mit langsamer, sonorer Stimme, wenn Sie den Waldschrat verkörpern und stellen Sie die Langsamkeit seiner Bewegungen dar. Manchmal macht er Pausen und scheint zu Ende geredet zu haben, fängt dann aber doch wieder einen neuen Satz an, gerade wenn die Helden weiter sprechen wollen. Die Helden sollen sich respektvoll ihm gegenüber verhalten, schildern Sie also unbedingt auch immer wieder die rohe Kraft, die in seinem Leib steckt. Ein Hieb seiner mächtigen Arme könnte ihr Ende sein, wenn sie den Schrat erzürnen. Allerdings ist er geduldig und im Grunde freundlich. Wenn Sie wollen, lassen Sie ihn ein wenig über Pflanzen, Baumarten und die Bewohner des Waldes reden. Nach einer Weile wird er sich aber wieder auf den Weg machen.



Borkenholm

Sollte es tatsächlich zu einem Kampf kommen, wird Borkenholm mit wilden Hieben um sich peitschen und bis zum bitteren Ende kämpfen, um seinen Wald zu verteidigen.

Tag 2

ERSTE SCHRITTE IM WALD

Am Morgen des ersten Tages ist es soweit, dass man sich im Wald *Orientieren* muss. Durch das dichte Blätterdach ist es nicht einfach, seine Position zu bestimmen, und die Bäume sehen einander zum Verwechseln ähnlich. Lassen Sie die

Helden ausmachen, wer die Gruppe durch den Wald führt, und lassen Sie diesen Helden eine entsprechende Probe würfeln. Sie können diese Probe auch verdeckt würfeln und das Ergebnis den Spielern nicht mitteilen, dadurch lassen Sie die Helden im ungewissen, ob sie dem richtigen Weg folgen. Misslingt sie, hat sich die Gruppe verirrt:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es kann gerade erst Mittagszeit sein, aber der Wald wird immer düsterer. Durch die Baumkronen hindurch seht ihr kein Stück blauen Himmels mehr und nichts deutet daraufhin, dass ihr noch auf dem richtigen Weg seid. Das Moos scheint rund um die Bäume herum zu wachsen, nicht nur gen Praios, und den Stand der Sonne habt ihr völlig aus den Augen verloren.

Nach dem gestrigen Erlebnis mit Borkenholm wirken die Bäume um euch herum langsam immer bedrohlicher. In jedem Astloch vermeint ihr ein Gesicht zu erkennen und rechnet damit, dass sich der Baum gleich bewegt. Aber bis

auf eine langsame Brise in den Blättern ist keine Bewegung in den Bäumen zu sehen.

Als ihr so vor euch hertrottet, fallen euch bei einem Blick in die hohen Bäume auf einmal riesige Spinnennetze auf. Und nicht nur in den Bäumen: Etwas seitlich von euch sind Netze zwischen Baumstämmen gespannt. Und war da nicht eben eine Bewegung? Und da wieder! Jetzt ganz eindeutig! Da hat sich ein schwarzer, haariger Körper aus einem Loch im Baum geschoben, beinahe einen Schritt lang. Ihr blickt euch nervös um. Offenbar seid ihr in das Revier von Waldspinnen eingedrungen...

Borkenholm

Hieb: INI 10 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 2W6+3 **DK** N
LeP 50 **AuP** 40 **WS** 10 **RS** 6* **MR** 10 **GS** 5

* RS verdoppelt gegen Holz Waffen; RS halbiert gegen Metall

Waldspinnen sind bis zu einem Schritt lange Spinnen, die in den andergassischen Wäldern ihre Netze spannen, um Tiere wie Rehe und Hasen zu fangen. Sie sind nicht giftig und fangen ihre Opfer in ihren Netzen ein. Menschen sind an und für sich etwas größer als ihre übliche Beute, doch wo die Helden nun mal hier sind, werden die 1W6+1 Spinnen gemeinsam zum Angriff übergehen. Beginnen Sie den Kampf mit zwei sichtbaren Spinnen. Haben Sie weitere ausgewürfelt, schaltet sich jede KR eine davon mit einem Hinterhalt in den Kampf ein: Sie erscheinen plötzlich hinter Baumstämmen oder lassen sich mit Fäden von Bäumen herab. Der erste Angriff ist dann jeweils unparierbar für die Helden.

Waldspinne

Biss: INI 4+2W6 AT 9 PA 5 TP 1W6+2 DK H
LeP 22 **AuP** 15 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 10 **GS** 5

Eine Weile nach dem Kampf gelangen die Helden irgendwann wieder in lichterem Wald und können ihre Marschrichtung korrigieren.

Gelingt die *Orientierung*-Probe von vornherein, bleibt den Helden diese unschöne Begegnung erspart. Stattdessen führt ihr Weg direkt durch ein reichlich mit Peraines Gaben gesegnetes Waldstück, wo der Held mit der höchsten *Pflanzenkunde* gute Chancen für eine hohe Ausbeute an Kräutern sieht.

AUF KRÄUTERSUCHE

Lassen Sie jeden Helden, der nach Kräutern Ausschau hält, eine *Pflanzenkunde*-Probe würfeln. Beschreiben Sie ihm die Suche und lassen Sie erfolgreiche Pflanzenkundler jeweils eine der folgenden Pflanzen finden, je nach TaP*:

👁 1 TaP*: 1W6 + 4 Blätter *Wirselskraut*: stoppt Blutungen und heilt auf eine Wunde aufgetragen im Laufe eines Tages 5 LeP, eingenommen 3 LeP

👁 2 TaP*: 2W6 Blätter *Gulmond*: 3 Stk. gekaut geben für 12 Stunden KO +1, 5 AuP und 1 LeP

👁 3 TaP*: 1 *Tarnele*: erhöht als Brei auf Wunden aufgetragen die nächtliche Regeneration um 1

👁 4 TaP*: W20 Blätter *Chonchinis*: 5 Stk. auf Brand- und Ätzwunden aufgelegt betäuben den Schmerz und heilen 5 verlorene LeP

👁 5 TaP*: W20 Blüten *Ulmenwürger*: 12 können zu einem seifig schmeckenden Tee aufgekocht werden, der die nächtliche Regeneration um 2 LeP erhöht

👁 6 TaP* 1W6 *Vierblättrige Einbeeren*: stoppt Blutungen und heilt pro Beere W3 LeP, bei einer Probe auf *Heilkunde Wunden* sogar W6 LeP (maximal 4 pro Tag)

Darüber hinaus findet ein Spieler eine Pflanze, die er als Alraune erkennt. Alraunen sind seltene, magische Wurzeln, die eine grob humanoide Gestalt haben, für diverse Tränke gebraucht werden und sicherlich gewinnbringend verkauft werden können.

Wenn die Helden ihre Beute verstaut haben, würfeln Sie nach einer Weile eine *Sinnenschärfe*-Probe für den Helden, der die vermeintliche Alraune mit sich trägt. Je nach Erfolg wird er

sehr bald oder erst sehr spät ein Schmatzen aus dem Gepäck hören. Sieht man nach, merkt man, dass die Alraune offenbar zum Leben erwacht sein muss, denn sie frisst gerade alles Essbare im Gepäck auf. Je nachdem, wie aufmerksam die Helden waren und wo sie die Alraune, bei der es sich eigentlich um einen weiteren äußerst gefräßigen Mindergeist (Humus/Luft) handelt, hingepackt haben, sind ihre Vorräte nun teilweise oder sogar komplett aufgebraucht. Im schlimmsten Fall stehen sie also ohne Essen da und müssen zusehen, wo sie etwas herbekommen. Gegebenfalls würde eine Jagd hier weiterhelfen.

DIE JAGD

Sollten die Helden auf Jagd gehen müssen, weil ihre Vorräte bedrohlich knapp geworden sind oder einfach, weil ihnen jetzt oder später der Sinn danach steht, gibt es mehrere Möglichkeiten:

Zum einen könnten sie für Kleintiere wie Hasen Fallen aufstellen. Lassen Sie den Helden in diesem Fall eine Probe auf *Fallenstellen* würfeln. Er soll beschreiben, wie er vorgeht. Anhand davon modifizieren Sie die Probe je nach seinem Vorgehen mit einem Bonus oder Malus von +/-5. Bei Erfolg werden einige Stunden später ein oder mehrere Kleintiere in den Fallen sein, die insgesamt TaP* / 2 Rationen an Nahrung bieten.

Wollen die Helden lieber per Pfeil und Bogen jagen, ist zuerst eine *Tierkunde*-Probe zu bestehen, um einen geeigneten Platz zum Antreffen von Wild zu finden. Hat man ein Reh entdeckt, befindet man sich etwa auf 50 Schritt Entfernung und kann sich mit *Schleichen*-Proben um je 10 Schritt näher heranschleichen. Die Proben werden jeweils um 2 schwerer, je näher man kommt. Sobald man schießen will, ist eine entsprechend der Reichweite und der Größe des Wildes (klein: +4) erschwerte *Fernkampf*-Probe fällig. Bei Misslingen der *Schleichen*-Probe rennt das Wild. Eine um nochmals 5 erschwerte Fernkampfpote ist dann aber noch möglich. Ein Treffer mit 5 oder mehr übrigen Punkten erlegt das Tier sofort, ansonsten flieht es. Eine Verfolgung ist möglich und sollte mit mehreren GE-Proben spannend gestaltet werden. Das Tier bringt 10 Rationen Fleisch ein.

Mher zum Fernkampf siehe **Basisregelwerk 152ff.**

Je nach Beschäftigung bis zum Abend wird es dann auch bald Zeit, eine (diesmal ruhige) Nacht zu verbringen.

Tag 3

BORKENHOLMS WECKRUF

Sofern die Helden und Borkenholm friedlich auseinander gegangen sind, geschieht am dritten Tag Folgendes:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Gähmend erwacht Ihr und bemerkt als erstes, dass wohl Wolken aufgezogen sein müssen, denn gerade hat ein Schatten die Morgensonne verdunkelt. Ihr reibt euch die Augen und erschreckt plötzlich, als ihr direkt in die

dunklen, riesigen Augen Borkenholms blickt, der sich über euch beugt und für den Schatten verantwortlich ist. Der Schrat hat offenbar auf euer Erwachen gewartet und brummt in seinem tiefen, rauen Ton: *“Menschlein, ich brauche eure Hilfe...”*

Der Waldschat hat ein Problem, wofür er die Hilfe der Helden gebrauchen kann. Er wird ihnen mit seiner langsamen, gedul- digen Stimme erklären, dass eine Freundin von ihm, eine Quellnym- phe, ein ernstes Problem mit einem Mindergeist hat, der ihren Wei- her okkupiert. Wenn die Hel- den zustimmen, ihm zu hel- fen, führt er sie dorthin. Wenn nicht, erinnert er noch einmal mit Nachdruck, dass dies hier sein Wald ist...

Die Helden können den Schrat aber auch bereits früher bemerkt haben. Sollte ihnen eine *Sinnen- schärfe*-Probe+6 gelun- gen sein, so werden sie den Schrat bereits vor seinem Auftritt be- merkt haben und können entsprechend reagieren.

DIE QUELLNYMPHE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Durch einen herrlich vor Tau glitzernden, lichten Wald- abschnitt führt Borkenholm euch mit seinen riesigen Schritten zum Weiher. Nach einer Stunde erreicht ihr eine Lichtung, auf der sich von einem Fels ein Wasser- fall in einen kleinen See ergießt. Das Wasser ist so klar, dass ihr bis auf den Grund in zwei Schritt Tiefe blicken könnt und dabei herrlich bunte Fische erblickt und... ein Wesen, das wie eine kleine Frau mit blauer Haut und schilfgrünen Haaren aussieht! Sie zischt blitzschnell hinfort und versteckt sich hinter einem Stein im Wasser. *“Aquarella ist etwas schüchtern, müsst ihr wissen”*, kom- mentiert Borkenholm ihre Reaktion.

Die Nymphe ist tatsächlich ein menschengleiches, schüchter- nes Wesen, das sich vor den wenigen Besuchern stets versteckt und sie aus ihrer Neugier heraus heimlich beobachtet. Auch jetzt wird sie irgendwann ihre Neugier überkommen und sie wird etwas kecker, zumal sie weiß, dass ihr in Borkenholms Anwesenheit nichts geschehen wird.

Spielen Sie also ein wenig Katz- und Maus mit den Helden, lassen Sie Aquarella immer wieder irgendwo im Wasser auf- tauchen und verschwinden und stellen Sie sie verspielt und

neugierig dar. Aquarella kann die menschliche Sprache nicht sprechen, aber sich mittels ihres wundervollen Gesanges ver- ständigen, den sie nach kurzer Zeit anstimmt und der ihre Gefühle auf die Zuhörer überträgt. Lassen Sie die Helden die übermittelten Gefühle ausspielen und lenken Sie das “Ge- spräch” in eine fröhliche Stimmung, wenn Aquarella langsam Vertrauen zu den Helden fasst.

Dann endet der Gesang plötzlich. Aquarella versteckt sich blitzschnell hinter einem Felsen und mit einem “Weeeee- eeee” zischt ein Wesen in den See. Es ist ein Mindergeist, der beginnt, Fische durch die Luft zu wirbeln, Steine umzu- schmeißen und wild und zerstörerisch herumzutollen. Es ist Sache der Helden, ihn zu fangen. Immer wieder wird er aus dem Wasser springen und sie angreifen. Sie können ihn im Kampf besiegen oder auch mit anderen

Aquarella

Mitteln fangen (Das Talent *Fischen/ Angeln* kann hier mit entsprechen- der Ausrüstung z.B. eingesetzt werden), woraufhin er sich bald auflöst.

Nach vollendeter Aufgabe wird Aquarella eventuell einem Hel- den mit einem Kuss auf die Wange danken und einen er- mutigenden Gesang anstim- men, der die Gefühle der Helden bis zum Abend noch positiv beeinflusst. Borken- holm wird sich ebenfalls be- danken und den Helden mit auf den

Weg geben, in welche Richtung sie sich halten müssen, um den “steinernen Baum” (Rakolduns Turm) zu finden. Voraussichtlich erreichen sie ihn morgen.

Quirlgeist (Wasser/Luft)

Angriff:

INI 12+1W6 AT 13 PA 4 TP 1W6+2 DK H
LeP 14 AU – WS 5 RS 2* MR 5 GS 8

*RS halbiert gegen Metallwaffen; Feuer verursacht 2W6 SP

Пächtliche Manifestationen

Sie können zum Abend überleiten oder die Helden den rest- lichen Tag unternehmen lassen, was sie wollen. Nachts schil- dern Sie dem Helden, der Wache hält, folgendes:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Während das flackernde Feuer dich wärmt und du dich mit einem gesummen Lied wach hältst, vermeinst du auf einmal, leise Stimmen zu vernehmen.

[Den nächsten Teil des Textes nur vorlesen, wenn eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt]

Als Du näher hinhörst, hören sie sich an wie die weit entfernten, leisen Schreie mehrere wilder Kreaturen. Du hoffst, dass keine Wölfe oder Schlimmeres sich euerem Lager nähern werden und greifst zu deiner Waffe. Als du sie aufheben willst, spürst du, dass sie etwas am Boden hält: Eine Wurzel hat sich darum geschlungen. Wie ist das möglich? Du nimmst auf einmal im Augenwinkel war, dass in die Umgebung und den Boden Bewegung eingekehrt ist. Ein Rascheln und Wuseln ist zu vernehmen, Ranken wachsen in Windeseile aus dem Boden. Du siehst, wie sich auf einmal die Waffe deines Kameraden aus dessen Scheide selbstständig zu erheben beginnt. Es wird höchste Zeit, die anderen zu wecken!

Die Helden werden in dieser Nacht durch eine geballte Ladung an Mindergeistern überrascht, die sich daran machen, die Gegenstände und Materie am Lagerplatz zu beseelen, denn Mindergeister können in Materie ihres Elementes einfahren. An diesem Abend werden sie damit für Furore sorgen und die Helden nachts überraschen. Wenn die Helden wach sind, werden sich in Windeseile alle möglichen Gegenstände beseelen und immer wieder angreifen. Zunächst sind es vor allem aus dem Boden wachsende Ranken, von denen Sie überall und so viel Sie wollen plötzlich auftauchen lassen können (die erste AT ist dann unparierbar). Dazu wird mindestens eine Waffe eines schlafenden Helden beseelt und tanzt schlagend durch die Luft. Nach kurzer Zeit wird sogar ein ganzer Baum von einem Geist beseelt und greift wie eine finstere Parodie auf Borkenholm die Helden an. Sie können weitere Gegenstände improvisieren. Sobald ihre "Lebenspunkte" bei 0 angelangt sind, verflüchtigt sich der Mindergeist aus dem Gegenstand. Allen ist gemein, dass bei ihrer "Vernichtung" deutlich sichtbar Mindergeister aus den Gegenständen herausfahren.

Beseelter Baum (Humus/Wasser)

Angriff:

INI 9+1W6 AT 13 PA 5 TP 2W6+1 DK N
LeP 30 AU – WS 6 RS 5* MR 4 GS 5

* RS halbiert gegen Metallwaffen; Feuer verursacht 2W SP

Beseelte Ranke (Humus/Wasser)

Angriff:

INI 13+1W6 AT 14 PA 2 TP 1W6+1 DK H
LeP 8 AU – WS 5 RS 1* MR 2 GS 6

*RS 0 gegen Metallwaffen; Feuer verursacht 2W6 SP

Beseelte Waffe (Erz/Humus)

Angriff: INI 10+1W6 AT 13 PA 12
TP (TP der Waffe) DK (DK der Waffe)

LeP 15 AU – WS 6 RS (BF der Waffe)* MR 4 GS 4

*RS verdoppelt gegen Holz- und Metallwaffen; eine Zerstörung zerstört die Waffe

Ein kalter Morgen

Ob die Helden sich ein anderes Nachtlager gesucht haben, geflohen sind oder den Manifestationen den Garaus gemacht haben, sie erwachen an einem kalten Morgen, wenn die von Wolken verdeckte Sonne sich langsam über dem Wald zeigt. Schildern Sie den Helden die unbequemen Seiten einer Reise durch die Wildnis einschließlich nasser Stiefel, klammer Kleidung und unangenehmer Kälte. Gegen Mittag können sie einen Platz für die mittägliche Rast finden, danach leiten Sie langsam über zum Nachmittag.

Borkenholms Rettung

Gegen Nachmittag hört der Held mit der höchsten *Sinnenschärfe* Kampfeslärm. Gehen die Helden dem nach, wird der Lärm immer lauter und deutlicher: Waffengeklirr und die grunzenden Kampfschreie mehrerer Goblins! Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe ist auch die brummende Stimme Borkenholms vernehmbar. Nach kurzem Sprint erreichen die Helden den Kampf, wo sie Borkenholm vorfinden, der aus vielen Schnitten in seiner borkigen Haut harzige Flüssigkeit blutet. Er wird von insgesamt acht Goblins und deren Anführer bekämpft und wehrt sich tapfer. Zwei Goblins liegen bereits tot auf dem Boden, doch die restlichen scheinen, das ist mit *Kriegskunst* schnell erkennbar, die Überhand zu gewinnen.



Sollten die Helden tatsächlich Borkenholm seinem Schicksal überlassen, werden die Goblins ihnen später in Rakolduns Turm in den Rücken fallen. Helfen sie aber dem Waldschrat, kommt es jetzt zum Kampf, bei dem auch Borkenholm mitkämpft.

Seine Werte finden Sie bei der ersten Begegnung mit den Helden am 1.Tag, jedoch sind seine LeP bereits auf 30 Punkte gesunken. Auch einige Goblins sind verletzt, drei von ihnen haben nur noch je 15 LeP. Trotzdem kämpfen sie mit der den Goblins eigenen Wildheit und Rücksichtslosigkeit bis zum bitteren Ende. Ist Borkenholm gerettet, ist es nicht mehr weit bis zum Turm.

Goblins

Holzspeer:

INI 8 + IW6 AT 9 PA 5 TP 1W6+3 DK N

LeP 22 AuP 30 WS 6 RS 3 MR 1 GS 8

Sonderfertigkeiten: -

Relevante Eigenschaften: MU 10, GE 13, KO 12, KK 12

Wenn die Helden dem Waldschrat abermals geholfen haben, so wird er sie für den Rest seines Lebens nicht mehr vergessen und auf ewig ihr Freund sein.

Die Goblins sind nicht mehr als eine kleine Räuberbande, die mehr oder weniger durch Zufall auf Borkenholm gestoßen sind und ihn für ein Ungeheuer hielten. Sie werden fliehen und den Wald verlassen, wenn die Helden erfolgreich waren. Aus den Goblins ist nicht viel herauszuholen, sie sprechen nur wenige Brocken Garethi. Der Schrat hat die Goblins schon seit Tagen beobachtet und verabscheut ihren Umgang mit den Bäumen und Pflanzen des Waldes.

KAPITEL III: DIE TURMBESETZER

Nach der anstrengenden Reise durch die Wildnis muss die Gruppe nun den Turm des Magier erkunden und sich vor den zahlreichen Mindergeistern in Acht nehmen, die dort hausen. Am Ende müssen sie den Magier aus seiner Gefangenschaft befreien und den Spuk beenden.

RAKOLDUNS TURM

Am Ende des vierten Tages ist es soweit: Die Helden erreichen den Turm Rakolduns. Aus einer Lichtung heraus ragt er bedrohlich in die Höhe. Im untersten Stockwerk ist er fensterlos, dann folgen einige schießschartengroße Öffnungen und schließlich weiter oben verfügt er über Fenster, die man auch als solche bezeichnen kann. Und aus eben diesen dringen stinkende Qualmwolken und explosionsartige Geräusche ganz wie bei Travegundes Hütte.

Der Turm ist auf einen stabilen Steinsockel von 3 Schritt Höhe gebaut. Ein Treppenaufgang führt direkt in das darauf liegende Erdgeschoss. Die Höhe des Erdgeschosses und mittleren Geschosses beträgt jeweils etwa 3 Schritt. Der Boden des Erdgeschosses besteht aus Stein, Decke bzw. Fußboden der nächsten Etagen bestehen je aus dicken Holzbrettern, die durch ein stabiles, in den Seitenwänden verankertes Gebälk getragen werden. Das Obergeschoss läuft in einem geziegelten Spitzdach aus, das ebenfalls von einem Holzgebälk getragen wird. Es hat vom Boden bis zur Spitze eine Höhe von etwa 5 Schritt. Der gesamte Turm hat damit eine Gesamthöhe von etwa 15 Schritt.

Die Ausmaße und Form der Räume entnehmen Sie bitte der Karte auf Seite 22.

DEIN FREUND, DER WALDSCHAT

Sollten die Helden später wieder in die Waldwildnis zurückkehren, so mögen ihnen Borkenholm und Aquarella nützliche Helfer sein. Gerade im zweiten Teil der Kampagne, wo die Helden sich auf die Suche nach der Quelle der Geister machen werden, können die beiden der Gruppe von großem Nutzen sein. Borkenholm kann ihnen den richtigen Weg nach Artingen zeigen, Aquarella hingegen kann ihnen nähere Informationen zu der Quelle der Geister geben (wobei die Kommunikation mit ihr nicht leicht ist und Borkenholm wohl übersetzen muss). Dabei können durchaus auch Missverständnisse auftreten. Letztlich bleibt es Ihnen, werter Meister, überlassen, wie viele Informationen und Hilfen die Helden erhalten können.

DER TREPPENAUFSTIEG

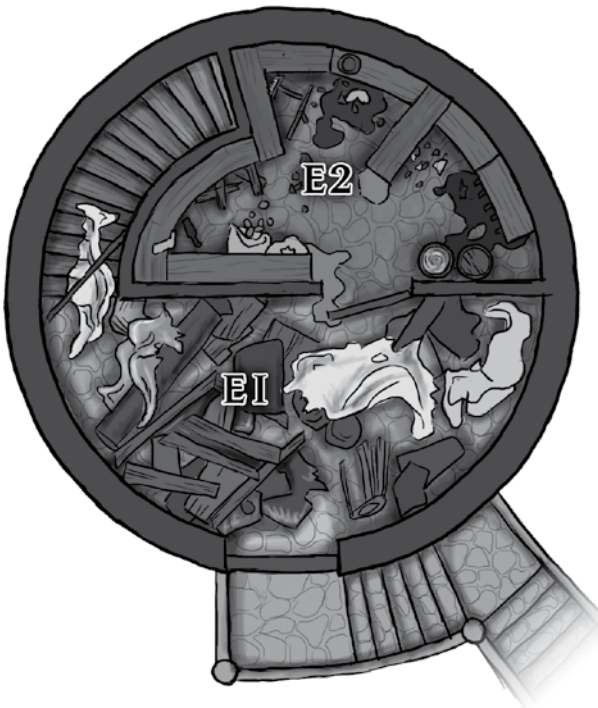
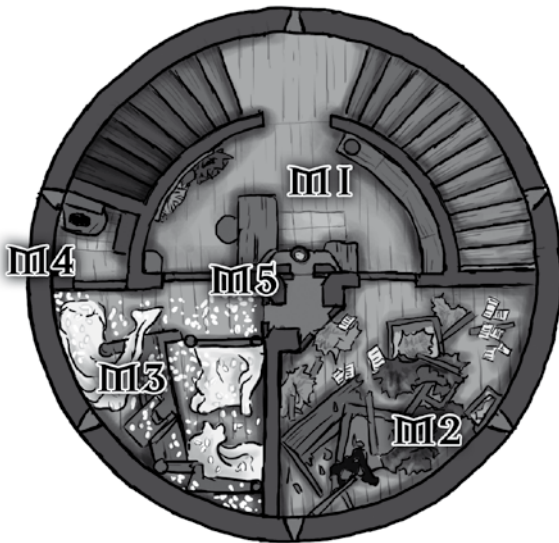
Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Vor euch steht er nun, der Turm des Magiers. Aus dem Inneren zischt und rumort es immer wieder, was euch ein wenig an Travegundes Hütte vor einigen Tagen erinnert. Stinkende Ausdünstungen alchimistischer Experimente dringen an eure Nasen.

Einige Stufen führen zum Eingang des Turms. Dort könnt ihr eine Tür erkennen. Bei genauerer Betrachtung bemerkt ihr, dass sie aus massivem, mit Metall beschlagenem Eichenholz besteht. Neben der Türklinke prangt ein eiserner Türklopfer in der Form eines niederhöllisch aussehenden Wesens mit einem hundeartigen Kopf, das den Klopfring in seinem Maul hält.

Unvermittelt ertönt von innen ein Geräusch, das euch an einen auf einen Schild schlagenden Streitkolben erinnert. So plötzlich das Geräusch zu hören war, so schnell ist es auch wieder ruhig. Dann öffnet mit einem Mal der Türklopfer seine Augen und sein Maul, wodurch schep-pernd der Klopfring zu Boden fällt. Der Türklopfer zwinkert plötzlich mit den Augen und faucht kurz auf, dann hört ihr Worte, die aus dem metallenen Mund wie aus einem Topfhelm heraus klingen: *“Eine der kostbarsten Gaben ist er; hat keinen Anfang und kein Ende. Und in der Mitte – nichts.”*

6 SCHRITT



Was gerade passiert ist, war die Beseelung der Tür durch einen der Mindergeister aus dem Inneren des Turms. Bei diesem Geist handelt es sich um einen Erz-Humus-Mindergeist, der streng der Sturheit des Elementes Erz folgt, aber auch die Schaffenskraft des Humus in sich trägt, so dass er die Tür beseelen und sich das Rätsel ausdenken konnte. Er wird deswegen auch nicht weichen, bevor das Rätsel gelöst oder er anderweitig vertrieben wurde.

Die Tür ist verriegelt. Für Ihre Helden gibt es mehrere Möglichkeiten, die Tür zu öffnen. Gehen Sie ruhig auf Ideen der Helden ein. Hier aber ein paar Möglichkeiten zum Öffnen: Zunächst mal kann das Rätsel gelöst werden: Die **Lösung** ist "ein Ring". Sollten Ihre Helden nicht darauf kommen, können Sie verdächtige Blicke des beseelten Türklopfers auf den Boden zum dort liegenden Klopfring beschreiben. Spricht einer die Lösung aus, öffnet sich die Tür und der Geist verharrt in ihr (sind alle Helden eingetreten, lässt er sie noch einmal ins Schloss fallen und entschwindet dann für immer).

Darüber hinaus könnte man aber auch versuchen, die Tür mit roher Gewalt zu öffnen. In diesem Fall wird der Geist die Metallbeschläge der Tür als Angriffswaffe benutzen.

Um das Schloss zu knacken, ist eine erfolgreiche *Schlösser Knacken*-Proben nötig, die aber 5 KR dauert, in denen der Geist sich wehren wird.

Auch Magieeinsatz ist eine Möglichkeit. Ein *FORAMEN* (Probe+3, 5 AsP) öffnet die Tür ebenfalls und vertreibt den Geist gleichzeitig. Auch rohe Kampfmagie wie der *IGNIFAXIUS* kann verwendet werden, um die Tür zu zerstören. Das sollte aber wegen der hohen AsP-Kosten nur die letzte Möglichkeit darstellen (hierbei sind 10 angerichtete TP notwendig).

Beseelte Tür (Erz/Humus)

Angriff:

INI 7+1W6	AT 12	PA 2	TP 1W6+4	DK N
LeP 25	AU –	WS 7	RS 4*	MR 7
			GS –	

*RS verdoppelt gegen Metall- und Holz Waffen

ERDGESCHOSS

DIE EINGANGSHALLE (EI)

Wenn die Helden den Raum betreten, bietet sich ihnen ein Bild der Verwüstung: Der Boden des großen Raumes, dessen Fläche etwa den halben Turm einnimmt, ist völlig mit zertrümmerten Möbeln, unzähligen Glassplittern, Kleidungsstücken, Geschirr und anderem Hausrat übersät. Ein Durchqueren wird schwierig.

Eine Treppe führt an der linken Wand entlang nach oben.

Eine Tür schräg gegenüber steht halb offen. Aus ihr dringt ein lautes Gepolter und Geklarre, als würde dort jemand die Einrichtung demolieren: Die Geräusche eines zerstörungswütigen Mindergeistes, der auch für den Zustand in diesem Raum hier verantwortlich ist. Was an Möbeln und Hausrat aus diesem Raum hier und was aus dem Rest des Turmes stammt, ist kaum noch ersichtlich. Bewegen sich die Helden über die Trümmer, ist pro Durchquerung des Raumes eine Probe auf *Körperbeherrschung* fällig. Misslingt sie, erleidet der

Held durch Unachtsamkeit 1 SP durch kleinere Blessuren. Der Geist im Nebenraum wird jedoch durch keinen Lärm der Welt von seiner "Aufgabe" abgelenkt.

☞ Durchsuchen die Helden die Trümmer, können sie bei 1 SR Suche und einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe*–3 zwei nützliche Gegenstände finden: Den ledernen Einband des Buches "**Elementare Erscheinungen**", in den reliefartig sechs Symbole eingraviert sind, bei denen es sich um die Symbole für die aventurischen Elemente handelt (eine erfolgreiche *Magiekunde*-Probe lässt das erkennen). Sie sind entsprechend ihren Gegensatzpaaren angeordnet (gelingt die Probe mit mindestens 2 TāP*, erkennt man auch das). Darüber hinaus **ein verkorktes und intaktes Fläschchen** mit einer kristallklaren Flüssigkeit. Es ist ungewöhnlich kalt und hat Eiskristalle in seinem Inneren gebildet. Es handelt sich um einen im Kasten "Elementare Tinkturen" (O4 – Alchemistisches Lager) beschriebenen *Glacalvatio*-Trank.

VORRAATSKAMMER (E2)

☞ In diesem Raum ist die Ursache der Zerstörungswut hier im Erdgeschoss zu finden: Ein Mindergeist der Elemente Luft und Eis. Sobald die Helden sich dem Raum nähern, wird es spürbar kälter und es fröstelt sie. Aus dem Raum kommen immer wieder kleine Gegenstände geflogen und Wölkchen von frostiger Luft dringen hervor. Der halbkreisförmige Raum ist mit Regalen umstellt, in denen sich diverse Nahrungsmittel befinden oder befunden haben (auch hier ist der Boden voll mit Scherben). Rechts neben dem Eingang stehen außerdem ein Fässchen mit Bier und ein offenes mit Wasser.

☞ In einem der Regale sitzt der Geist, ein Winterwirbel, dessen Elementare Kombination ihn zerstörungswütig, unruhig und rastlos macht. Er sieht aus wie eine kleine, eisige Wolke, so als würde in Kälte ausgestoßener Atem auf der Stelle gefrieren. Sein kleines Gesicht wirkt zornig und scheint über die nächste Gemeinheit zu grübeln, die er diesmal den Helden antun wird. Nach kurzem Überlegen wird er beginnen, mit Gegenständen auf sie zu schmeißen, die er scheinbar ohne sie zu berühren in Bewegung versetzen kann. Ein Kampf gegen den **Winterwirbel** entbrennt, der die Helden die Lebensfeindlichkeit und Grimmigkeit des Eises deutlich spüren lässt.

Winterwirbel (Eis/Luft)

Angriff:

INI 11+IW6 AT 13 PA 4 TP 1W6+3 DK H
LeP 18 AU – WS 6 RS 2* MR 5 GS 7

*RS halbiert gegen Metallwaffen; Gelungene Angriffe erfordern BF-Test (**Basisregelwerk 146**).

☞ Im Laufe des Kampfes wird der Geist den Arm eines Helden packen und ihn in das offene Wasserfass stecken, das bei der Berührung mit ihm sofort vereist und den Helden vorerst ans Fass bindet. Nach dem Kampf kann durch normales Auftauen mittels z.B. einer Fackel der Arm befreit werden, der Held erleidet aber 1 SP. Durch die Umwandlung des Wassers in Eis erscheint aus dem frostigen Wasser W6 KR später ein weiterer Mindergeist in Gestalt eines Wassermännleins mit Eiszapfen am ganzen Körper. Die Helden können daran er-

kennen, dass diese Wesen offenbar also auch spontan entstehen können. Sollten die Helden das Fass vorher untersucht haben, war dort nichts außer Wasser zu finden.

Eiszapfenbold (Eis/Wasser)

Angriff:

INI 10+IW6 AT 11 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 17 AU – WS 6 RS 2 MR 5 GS 5

Gelungene Angriffe erfordern BF-Test; Feuer verursacht 2W6 SP.

MITTLERES GESCHOSS

VORRAUM UND KÜCHE (M1)

☞ Von der Treppe aus betritt man diesen halbrunden Raum, an dessen Stirnende sich ein Kamin (M5) und eine weitere Tür (zu M2) befinden. Über einem erloschenen Feuer im Kamin hängt ein Topf mit einer aromatischen Kräuterflüssigkeit. Es handelt sich um einen **Gulmond-Tee**, den sich Rakoldun zur Belebung nach dem Aufstehen machen wollte; wegen der Geister kam er aber nicht mehr dazu, ihn vom Feuer zu nehmen. Er riecht trotzdem noch sehr einladend. Sollten die Helden eine Tasse des kalten Tees trinken, fühlen sie sich belebt und erhalten für 8 Stunden KO + 2, AuP + 10, LeP + 2. Trinkt man eine zweite Tasse, gibt es stattdessen für 4 Stunden KO + 3, AuP + 15, LeP + 2. Mehr als zwei Tassen gibt der Kessel nicht her.

☞ An den Wänden hängt eine Menge Kochgeschirr und in einem Regal zur Linken der Helden stehen ebenfalls diverse Nutzgegenstände: Teller aus Holz, Schüsseln, einige Gläser mit eingemachten Marmeladen und Gewürzen. Viel Geschirr liegt aber auch verteilt auf dem Boden. In einem Wandregal findet man einen *Contraqua* und einen *Ignoprotecto*-Trank (s. Kasten **Die Elementaren Tinkturen**).

☞ An der Wand zur rechten der Helden hängt eine metallene Leiste mit einigen Haken. An diesen hängen: ein Wintermantel, eine Fellmütze, eine blaue Magierrobe aus Seide mit Silberfäden, die die Zeichen der sechs Elemente darstellen, und zuletzt ein Bund mit Schlüsseln. In diese Wandleiste ist ähnlich wie in die beseelte Tür ein weiterer Mindergeist eingefahren, der nicht zulässt, dass die Helden sich die Gegenstände schnappen. Vor allem die Schlüssel sind interessant, denn sie öffnen alle verschlossenen Türen im mittleren Geschoss, nur die zum Abort M4 ist nicht abschließbar. Die Helden haben die Möglichkeit, durch den zentralen Kamin alle Räume zu erreichen, dort hat sich aber ebenfalls ein Geist eingenistet (s. M5). Greifen die Helden nun nach einem der Gegenstände, vertauscht der Geist in Windeseile die Haken samt dem, was daran hängt, indem er die metallene Leiste verformt. Ihn anzugreifen ist in diesem Fall kaum möglich, denn selbst das Abnehmen der Leiste (wozu man entsprechendes Werkzeug benötigt) führt nur dazu, dass er weiterhin die Haken vertauscht. Man kann versuchen, die Leiste zu durchbrechen, was nur geht, wenn sie abgenommen wurde (wie gesagt mit Werkzeug) und dann mit einer wuchtigen Waffe, hartem Werkzeug wie einem Schmiedehammer oder

mit der bloßen Hand mit einer KK-Probe + 7 bearbeitet wird. Der Geist ist damit ausgetrieben und die Helden können sich alles greifen, was an den Haken hängt. Belassen sie die Leiste an der Wand, müssen sie schnell genug sein, um sich etwas zu greifen. Eine gelungene FF-Probe + 5 lässt den Helden den gewünschten Gegenstand greifen, misslingt sie um nur einen Punkt, hat er einen der anderen Gegenstände gegriffen. Arbeitet man zusammen und es greifen mehrere Helden nach den Gegenständen, verringert sich die Probe um 1 pro Held einschließlich dem Ersten.

WOHNZIMMER (M2)

Ein ehemals gemütlicher Wohnraum, in dem nun die Fellteppiche auf dem Boden zerfetzt, der Tisch und die Stühle zertrümmert und die Porträts und Landschaftsbilder vollgeschmiert sind.

Es führen Türen zur Küche (M1) und zum Schlafzimmer (M2) und es gibt auch hier einen Zugang zum Kamin (M5).

Über den Boden verteilt finden die Helden insgesamt 15 Dukaten – die von Mindergeistern des Erzes und Humus so fest in die Holzdielen und Wände gedrückt worden sind, dass das Aufheben jeder einzelnen Münze eine KK-Probe verlangt.

Mit ein wenig Suche und einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe findet man ein zerbrochenes Brillengestell (gehört dem armen Rakoldun) sowie einige Papier-Seiten, die alle voller Tinte aufgrund eines umgestoßenen Tintenfasschens sind und teilweise zerknüllt wurden. Auf einigen sind noch grob einige Worte erkennbar, etwa *„Liebste Travegunde, endlich finde ich den Mut...“*, *„...nach den all den Jahren möchte ich Dir gestehen...“* oder *„...weiß ich nicht, wie ich länger leben soll, ohne...“*. Es handelt sich nicht um das Geständnis eines düsteren Geheimnisses, sondern vielmehr um Liebesbriefe, die der schüchterne Rakoldun an Travegunde schrieb, aber nie abschickte oder vorbei brachte.

SCHLAFZIMMER (M3)

Im ganzen Raum verteilt sind die weißen Daunen der völlig zerfetzten Bettwäsche. Das Bettgestell und ein Nachttisch liegen in Trümmern. Es befinden sich einige Kerzen und einige Tiegel mit Salben in diesem Chaos, darunter auch drei Anwendungen von *Tarmelensalbe*, die bewirkt, dass der Schlaf erholsamer und angenehmer wirkt und man 1 LeP zusätzlich regeneriert, sowie eine Anwendung von Wirselskraut-Heilsalbe, die auf frische Wunden aufgestrichen 1W+4 LeP zurückbringt. Beides erkennt man mit einer erfolgreichen Probe auf *Pflanzenkunde* an Konsistenz, Farbe und Geruch. Neben dem Bett liegt ein Tiegel mit zwei Anwendungen von *Crustumus* (s. Kasten **Die Elementaren Tinkturen** auf Seite 26).

Nach einer Weile beginnen sich die bisher wild durcheinander fliegenden Federn scheinbar langsam mit dem Ziel zu bewegen, sich zu vereinen. Dies fällt dem Helden mit der höchsten *Sinnenschärfe* als erstem auf. Es dauert nicht lange, da bilden die Federn die Konturen eines feenhaften Körpers. Die Helden dürfen nun nach den gefährlichen und ärgerlichen Geistern endlich auch eine positive Erfahrung machen. Die Daunenfee wird mit der Leichtigkeit der Luft und der Lebensfreude des Humus wunderschöne Lufttänze

vollführen, Pirouetten drehen und dabei mit den Daunen, die sie langsam verliert, geradezu Bilder zeichnen, die z.B. traumhafte Landschaften oder sogar das Abbild eines Helden darstellen. Die volle Kreativität der beiden Elemente kommt hier zum Ausdruck. Jeder Eingriff der Helden löst den Geist in Luft auf und hinterlässt ein trauriges Gefühl bei den Helden (MU – 1 für 3 Stunden). Lassen sie die Daunenfee aber ihr Schauspiel vollführen, wählt sie sich zuletzt den Helden mit dem höchsten CH und fordert ihn mit ausgestreckter Hand zum Tanz auf. Eine bestandene Probe auf *Tanzen* führt dazu, dass er gar mit ihr in die Lüfte steigt und sich dabei so leicht fühlt wie nie zuvor. Danach löst sie sich mit einem freudigen Gesichtsausdruck wieder auf und hinterlässt neben einem Staunen und einem Gefühl von Fröhlichkeit (MU + 1 für drei Stunden für alle Zuschauer) auch einen nachhaltigen Eindruck beim Tänzer, ausgedrückt durch spezielle Erfahrungen in *Tanzen*, *Fliegen* und *Betören*.

ABORT (M4)

Hier verrichtet Rakoldun seine Notdurft. Ein kleiner, etwa handbreiter Schacht führt deshalb aus dem Turm heraus. In ihm verbirgt sich ein **Schlammbold** (Werte s. O4), ein Wasser-Humus-Mindergeist, der den Schacht verstopft und die Form eines Schlammknäuels hat. Alles, was in den Schacht hinein gelassen wird, schleudert er mit großer Wucht wieder heraus. Sollten die Helden aus irgendeinem Grund auf die Idee gekommen sein, Gegenstände in den Schacht zu lassen, können diese sie sogar verletzen.

KAMIN (M5)

Ein runder Kamin mit Zugängen zu allen drei Räumen des mittleren Geschosses macht es möglich, dass alle drei Räume bequem beheizt werden. So kann man in der Küche Essen zubereiten und das Schlafzimmer und Wohnzimmer wärmen. Der Rauch zieht nach oben ab, wo sich im Obergeschoss noch ein weiterer Zugang zum Kamin befindet (O2), bevor der Rauch durch einen Schornstein endgültig abzieht.

In diesem Kamin hat es sich ein **Kohlenwirrling** (Werte s. „Der Brand des Holzlagers“) bequem gemacht, den die Helden beim Durchsuchen der drei Räume immer wieder aus dem Augenwinkel wahrnehmen können. Er wirkt wie ein rot glühender Kohleball, auf dessen Oberfläche die roten Linien und die kohleschwarzen Flächen ein grimmiges Gesicht bilden.

Er wird seinerseits nicht aggressiv, jedoch schätzt er keine Eindringlinge in „seinem“ warmen Kaminschlott: Jeden, der ihn betritt, wird er angreifen.

OBERGESCHOSS

BIBLIOTHEK UND ARBEITSZIMMER (O1)

Der Raum ist vollgefüllt mit Büchern – von denen ein guter Teil durch die Luft fliegt, während andere verteilt auf dem Boden oder sogar verbrannt im Kaminzugang liegen.

Die **Beseelten Bücher** sind von Luft-Humus-Mindergeistern besessen, die die Bücher zu ihrem Fluggerät aus-

erkoren haben: Das "Monstronomicon" schnappt beißend nach den Helden (wobei es tatsächlich scharfe Fangzähne entwickelt hat), eine Flotte des "Lexikons der Alchimie" in 10 Bänden fliegt Sturzflugangriffe, ein "Foliant der Elementarmagie" stürzt sich brennend auf die Helden. Schmücken Sie die Angriffe aus und lassen Sie die Namen einiger Titel fallen, die sich vor allem mit Elementarmagie befassen: "Elementares Lexikon", "Das Hexalogikon", "Grundlagen der Elementarmagie". Vermeiden Sie aber schwarzmagisch klingende Titel, denn Rakoldun beschäftigt sich nicht mit solchen Dingen und soll auch nicht bei Ihren Helden einen solchen Verdacht erwecken.

Beseeltes Buch (Luft/Humus)

Angriff:

INI 12+1W6 AT 13 PA 4 TP 1W6+2 DK H
LeP 14 AU – WS 5 RS 1* MR 7 GS 5

*RS verdoppelt gegen Holzwaffen, RS 0 gegen Metallwaffen; Feuer verursacht 2W6 SP



Schlammibold

Kamin (O2)

Hier im Obergeschoss gibt es ebenfalls eine Feuerstelle im Kamin, die bei alchimistischen Experimenten oder auch nur beim gemütlichen Lesen in der Bibliothek für Rakoldun kaum verzichtbar ist. Der Kohlenwirrling treibt auch hier sein Unwesen.

LABORATORIUM (O3)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr den Raum betretet, bietet sich euch ein Anblick des Chaos: Er ist voll von alchimistischen Geräten, Gläsern und Tiegeln und wird fast vollständig eingenommen von einer Apparatur, die aus feinen Metalldrähten und Käfigen zu bestehen scheint. Die Käfigtüren sind alle geöffnet, so dass ihr vermutet, dass hier die vielen Mindergeister aufbewahrt wurden, die wie verrückt in diesem Raum umher fliegen. Ein einziges Gezische und Gekreische, ein Geklarre von Glaskolben und Geschep- per von Metalltrichtern erfüllt den Raum mit einem enormen Lärm.

Hier läuft ein eisernes Harnischmännlein, dort ein weiteres der Wesen, einem Schlampfpfropfen ähnelnd, doch das Beunruhigendste ist ein geflügeltes, blaues Geistlein, das aus einem Regal ein Glas mit der Aufschrift "Vitriol" entnommen hat und genau in eure Richtung fliegt!

Die Flüssigkeit ist bei erfolgreicher *Alchimie*-Probe als Schwefelsäure erkennbar. Es entbrennt ein wilder Finalkampf gegen einen **Wasserteufel**, der sich alle 2 KR einen neuen Gegenstand schnappt und damit bei einer gelungenen Attacke 2W6 TP anrichtet, sowie gegen einen **Schlammibold** und ein **Harnischmännlein**.

Gestalten Sie das Finale rasant! Bauen Sie die Umgebung mit den alchimistischen Tinkturen und den zertrümmerten Möbeln in den Kampf ein, z.B. durch Ausweichen-Proben.

Wasserteufel (Luft/Wasser)

Angriff:

INI 12+1W6 AT 13 PA 5 TP 1W6+2 DK H
LeP 16 AU – WS 5 RS 2* MR 5 GS 4

*RS halbiert gegen Metallwaffen; Feuer verursacht 2W SP

Schlammibold (Humus/Wasser)

Angriff:

INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK H
LeP 19 AU – WS 6 RS 2* MR 4 GS 4

*RS verdoppelt gegen Holzwaffen; Feuer verursacht 2W SP

Harnischmännlein (Erz/Eis)

Angriff:

INI 7+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK H
LeP 22 AU – WS 8 RS 3* MR 4 GS 5

*RS verdoppelt gegen Metallwaffen; Gelungene Angriffe erfordern BF-Test;

ALCHIMISTISCHES LAGER (O4)

☞ In diesem kleinen Raum wurde der arme Magier Rakoldun gefangen gesetzt. Ein schwerer Schrank ist von außen vor die Tür gefallen und der Vorratsraum hat keine Fenster oder andere Fluchtwege. Auch seine Magie hat ihm nicht heraushelfen können (und er besitzt momentan auch so gut wie keine Astralenergie).

Spätestens nachdem die Helden mit dem Tohuwabohu im Labor fertig geworden sind und damit das Finale des Abenteuers bestanden haben, werden sie die leise Stimme Rakolduns aus diesem Raum vernehmen und können ihn gemeinsam (KK-

Probe, um den Schrank zu verrücken) befreien. Der Magier ist völlig abgemagert und vor allem halb ausgetrocknet, so dass er erst einmal mit Wasser und etwas Essbarem versorgt werden muss. Er macht nicht den Eindruck eines finsternen Schwarzmagiers, sondern wirkt dankbar und freundlich. Sobald er gierig gegessen und getrunken hat, erzählt er seine Geschichte. Er wirkt etwas verwirrt, was teils an seinem miserablen Zustand, teils an seinem Alter liegt. Die Erleichterung über seine Rettung zaubert aber ein Lächeln auf sein Gesicht. Er wirkt damit äußerst freundlich (und ist es auch). Spielen Sie Rakoldun als etwas verwirrten alten Mann.

DAS PHANTASMAGORICUM

Aussehen: Eine Apparatur aus zahlreichen wild angeordneten Käfigen mit einer Höhe zwischen 30 und 80cm. Sie sind verbunden mit dünnen Drähten aus feinem, schwarzem, aber doch in allen Regenbogenfarben glänzenden Material. Die Käfige scheinen teils aus Metallen, teils aus Holz zu bestehen. Alle Käfiggitter sind durchsetzt mit dem Material, aus dem die Drähte bestehen.

Wirkung: Das Phantasmagoricum dient der Aufbewahrung von elementaren Manifestationen, wie es auch Mindergeister sind. Es versorgt die Wesen mit astraler Energie, um sie zu erhalten, und hält sie außerdem gefangen. Je nach Elementen der Geister hindern Metallkäfige (alle außer Erz-Geistern) oder Holzkäfige (alle außer Humus- und Feuer-Geistern) sie an der Flucht.

Hintergrund: Rakoldun hat als passionierter Sammler von Mindergeistern dieses Artefakt vor vielen Jahren selbst kreiert. Er verwendet es zur Aufbewahrung seiner Geister.

Wert: da einzigartig, kaum schätzbar; für einen ebensolchen Sammler wie Rakoldun sicher 200 Dukaten

Analyse mit ODEM: *Dieses Konstrukt ist voll und ganz magisch, bis zum letzten Draht. Die Drähte scheinen astrale Energie förmlich in Richtung der Käfige zu leiten.*

Analyse mit ANALYS:

0-3 ZfP*: *Erschaffer war ein Magier. Die Drähte und Gitter bestehen aus einem magischen Metall, Mindorium, würde ich sagen. Seine Verwendung hat dieses Konstrukt hier wohl erst ermöglicht. Es leitet die magische Energie. Es wirken mehrere antimagische Zauber, kunstvoll zusammen gewoben, einer ist ein Claudibus. Das Konstrukt scheint aufladbar zu sein...*

4-7 ZfP*: *...was aber leider in letzter Zeit nicht getan wurde, wohl ein Versäumnis. Ich erkenne bei einem der Zauber arkane Muster, die zumindest ähnlich dem Gardianum sind. Oder doch dem Armatrutz? Und eine einflussnehmende Komponente ist ebenfalls gegeben, ein Bannbaladin oder Sanfmut vielleicht?*

8 ZfP*: *Die Zauber sollen offenbar den Inhalt am Herauskommen hindern und ihn beruhigen. Aber interessant sind überhaupt erst diese Drähte. Sie scheinen ja an die Käfige astrale Energie zu leiten, womöglich um den Inhalt damit zu versorgen. Nur weshalb? Ich tippe auf eine Art Versorgung der Gefangenen mit astraler Energie. Sehr interessant...*

DIE ELEMENTAREN TINKTUREN

Die Rezeptur dieser Mittel stammt von Rakoldun, der sie entwarf, um sich den Umgang mit seinen Mindergeistern zu erleichtern. Es handelt sich um Tränke und Pasten, die eingenommen einen guten Schutz gegen die Auswirkungen jeweils eines Elementes verleihen. Gießt man sie stattdessen über Teile seines Körpers, bieten sie an den entsprechenden Körperstellen sogar noch mehr Schutz. Regeltechnisch steigt bei Einnahme der RS gegen Schaden des entsprechenden Elementes um 3, auf die Haut aufgetragen an diesen Stellen sogar um 6. RS aus getragenen Rüstungen addiert sich auf diesen Effekt auf. Die Wirkung bleibt für etwa eine Stunde bestehen. Darüber hinaus kann man sie als Wurfwaaffe so wie ein Wurfmesser verwenden und dabei einem getroffenen Mindergeist des Elementes, vor dem der Trank schützt, 4W6 SP zufügen.

Rakoldun verwahrt sie hier im alchimistischen Lager auf, jedoch sind einige davon auch von den Geistern im ganzen Turm verteilt worden und ein paar hat er vor Jahren Travegunde geschenkt (s. an den jeweiligen Stellen). Die Tinkturen sind im Einzelnen:

Ignoprotectio (Schutz vor Feuer): Eine lavaartige, warme und rotglühende Masse in einem Tongefäß, die sich gut auf die Haut schmieren lässt. Eingenommen ist sie aber sehr zähflüssig und vor allem extrem scharf, wenn sie den Rachen herunter fließt.

Saxacuticula (Schutz vor Erz): Kohleartige, harte Brocken in einem Tiegel, mit denen man sich einreibt oder die man in Wasser gelöst schlucken kann. Sehr metallisch schmeckend.

Contraqua (Schutz vor Wasser): Eine leuchtend blaue Flüssigkeit in einer verkorkten Flasche. Angenehm kühl auf der Haut und beim Schlucken.

Crustumus (Schutz vor Humus): Eine lehmige Paste in einem Tiegel, die sehr bitter schmeckt und auf der Haut wie Schlamm austrocknet und sich verhärtet. Schützt auch gegen Mücken.

Aeromurus (Schutz vor Luft): Eine spritzige Flüssigkeit, die beim Öffnen der Flasche übersprudelt und beim Trinken wie Bosparanjer leicht in die Nase steigt.

Glacalvatio (Schutz vor Eis): Eine bitterkalte, kristallklare Flüssigkeit in einem Fläschchen, an dem sich innen Eiskristalle gebildet haben.

Im Raum befinden sich weiterhin als Einrichtung mehrere Regale, in denen sich diverse alchemistische Stoffe befinden. Die wenigen genießbaren (einige Kräuter und Wurzeln sowie ungiftige Flüssigkeiten) hat Rakoldun bereits zu sich genommen. Neben einigen Säuren und Pulvern befinden sich unter anderem auch einige weitere elementare Tinkturen in den Regalen, die Rakoldun den Helden später gerne als Belohnung anbietet.



DAS ENDE DER GESCHICHTE

Rakoldun berichtet nach seiner Rettung, was geschehen ist. Er ist gerne bereit, alle Fragen der Helden zu beantworten, und reagiert auf das Geschehene, allen voran den Brand in Anderwald, mit großer Reue. Er wollte niemals jemandem schaden und will auch jetzt alles wieder gutmachen. Er kann die verbliebenen Wissenslücken zu Mindergeistern schließen und wird dabei wie ein liebender Vater immer wieder darauf hinweisen, dass die Geister nicht wussten, was sie tun. Er entschuldigt sich aber für seine eigene Nachlässigkeit und erklärt den Helden, wie sein Phantasmagoricum funktioniert und dass es nie einem bösen Zweck, sondern stets nur der Wissenschaft diene. Danach wird er sich entschließen, mit zurück ins Dorf zu kommen. Seine ganze Lebensaufgabe, die Mindergeister, liegt genauso in Trümmern wie das Holzlager der Anderwälder. Er hofft, ihnen wenigstens helfen zu können. Rakoldun sammelt und packt also alle seine Sachen, die noch heil und brauchbar sind, und drückt den Helden auch je 10 Dukaten in die Hand; seine Ersparnisse

der letzten Zeit. Weiterhin schenkt Rakoldun den Helden die wenigen noch heil gebliebenen seiner elementaren Tinkturen, die sie sich verdient haben und für die er wohl keine Verwendung mehr hat. Auf Wunsch kann er einem interessierten Spieler auch die Rezepte verraten, so dass dieser mit *Alchimie*-Proben +5 und den richtigen Zutaten von jetzt an die Tinkturen selber brauen kann.

Der Rückweg verläuft ereignislos. Borkenholm ist bereit, sie bis kurz vor das Dorf zu tragen, wodurch man in einem Tag dort sein kann.

Zurückgekommen wird Travegunde als erstes die Helden und ihren alten Freund begrüßen. Die Helden könnten nun zum Abschluss noch eine gute Tat erledigen und die beiden schüchternen Menschen mittels weniger Worte zueinander finden lassen, auf dass sie ihren Lebensabend gemeinsam verbringen.

Die Anderwälder mögen zunächst noch skeptisch sein, werden aber nach dem Bericht der Helden schweren Herzens zu dem Schluss kommen, dass sie mit der Einschätzung Rakolduns und Travegundes falsch lagen. Jedoch war sein Fehler eindeutig dafür verantwortlich, dass die Geister ihm entflohen sind und so viel Unheil angerichtet haben. Man kann sich darauf einigen, dass Rakoldun eine Spende an das Dorf leistet und in den nächsten Wochen beim Wiederaufbau mithilft. Er hat, wenn die Helden ihn mit Travegunde verkuppelt haben, ohnehin vor, mit dieser zusammenzuziehen. Letztendlich wird die Dorfgemeinschaft sogar überzeugt sein, dass die beiden in Anderwald einziehen sollten.

Ein großes Fest wird gefeiert, das verbliebene Holz beim nächsten Markt in Winhall zu einem Preis verkauft, der besser ist als erwartet, und die Helden werden sicherlich von so ziemlich jeder Mutter im Ort darauf angesprochen werden, ob sie nicht ihre liebeizende Tochter Rosi, Farnlieb, Sumunelda, Walpurga und wie sie alle heißen mögen zur Frau haben wollen.

BELohnUNG

Ihre Helden haben sich pauschal je **200 Abenteuerpunkte** verdient. Für allgemein kreative Lösungen statt einem plumphen Durchsetzen mit dem Schwertarm sollten Sie bis zu **50 weitere AP** vergeben. Und noch einmal bis zu **50 AP** gibt es für das aktive Lösen des Türrätsels und Situationen wie die Diplomatie in Bezug auf Travegunde zum Ende des ersten Kapitels. Aktive Diplomaten erhalten außerdem eine *Spezielle Erfahrung* in *Überzeugen*. Jeder Held erhält eine spezielle Erfahrung in *Magiekunde*, *Wildnisleben* und *Orientierung*.

IN DER ZWISCHENZEIT

Nachdem die Helden das Abenteuer bestanden haben, haben sie sich zunächst ein klein wenig Ruhe verdient. Die Gruppe kann in den nächsten Wochen wieder zu Kräften kommen und dorthin reisen, wohin auch immer sie möchte. Am einfachsten wäre es für die nachfolgenden Ereignisse, wenn die Gruppe sich Richtung Nostria aufmachen würde. So könnte es sein, dass sie sich nun wieder ihrem ursprünglichen Auftrag widmen, sie von einem Geweihten (etwa Ladislaus, Hildigunde oder jemanden aus Ander-

gast-Stadt) beauftragt werden, ihn zu einem Tempel nach Nostria zu geleiten, oder aber sie wollen einfach nur zur Küste, um von dort aus die Streitenden Königreihe zu verlassen.

Der einfachste Weg führt den Fluss Tommel entlang und wird die Helden innerhalb von einigen Tagen nach Nostria führen. Die Kosten für eine solche Reise betragen etwa 8 Silbertaler (darin sind sowohl die Kosten für einen Kahn als auch die für die Verpflegung enthalten).

Alternativ können die Helden auch durch die gesamte Waldwildnis reisen, aber davon wird ihnen jeder abraten. Nicht nur, dass die Strecke viel länger dauert, sie ist auch wesentlich gefährlicher, denn die Waldwildnis gilt als unheimlicher Ort zwischen den beiden Reichen. Und die Helden sollten selbst schon erlebt haben, dass die Wildnis nicht nur freundliche Quellenymphen, sondern auch gefährliche Goblins und Waldspinnen beinhaltet. Und vermutlich noch Schlimmeres.

Die Hinterlassenschaften des Magiers könnten für die Helden aber auch so interessant sein, dass sie diese zunächst in den Laboren des Salamanders untersuchen lassen wollen (ein Bund von Alchimisten, die einen Sitz in Andergast-Stadt haben).

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden die Streitenden Königreiche eine Zeit lang verlassen. Lassen Sie sich in der Zwischenzeit beschreiben, was die Helden vorhaben, und setzen sie dann später wieder in Nostria ein. Gründe warum es sie auf die andere Seite der Streitenden Königreiche verschlagen hat gibt es sicherlich genug (siehe dazu auch 9).

POSTRIANER UND ANDERGASTER

Da sich Ihre Heldengruppe nun auf dem Weg von Andergast nach Nostria befindet, sollten Sie hin und wieder auf die Streitereien der beiden Königreiche aufmerksam machen. Beide Reiche sind sich nicht sonderlich wohlgesonnen und ein Nostrianer wird fast jeden, der aus Richtung Andergast kommt, zunächst verdächtigen, ein Andergaster zu sein. Als "Holzköpfe" mag man die Helden beschimpfen, wenn es ihnen nicht gelingt aufzuklären, dass sie eigentlich aus einem ganz anderen Land kommen.

Die Andergaster beschimpfen die Nostrianer meist als Nostriacker oder versuchen, deren geliebte Salzelle als übel-schmeckenden Fisch zu schmähen. Die Königin von Nostria,

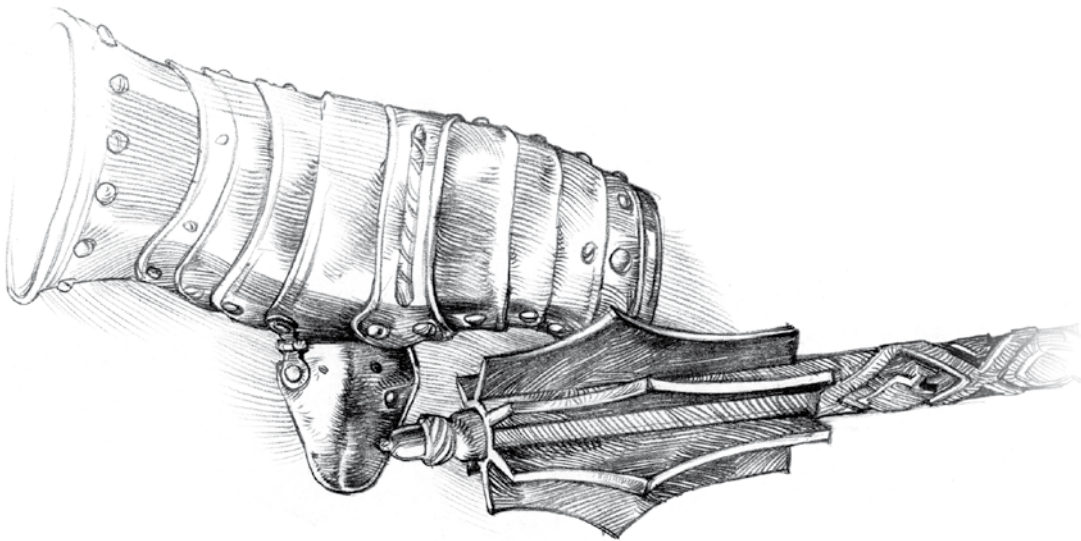
Yolande, wird meist als Hexe beschimpft. Andersherum gilt der der Andergaster in Nostria als Dummbeutel und ist als rückständig verschrien. Die Steineiche, das Nationalsymbol der Andergaster, wird häufig als verkrüppeltes Bäumchen dargestellt, das große zweihändige Schwert, welches ebenfalls Andergaster genannt wird, wird hier Nostrianer geheißen (ist ansonsten aber identisch).

Die Helden werden entweder des Öfteren selbst für Leute aus dem anderen Reich gehalten oder werden eben öfters Zeu-ge, wie die Leute ihre Nachbarn verspotten und üble Reden schwingen.

STEIGERUNGEN ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Die Helden haben sich während den Geschehnissen in Meister der Elemente einige Abenteuerpunkte verdient und können nun die Zeit zwischen den beiden Abenteuerabschnitten eine Pause einlegen. Zeit, die sie nutzen können, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und Steigerungen vorzunehmen.

Schauen Sie sich dazu am besten noch einmal den Abschnitt Abenteuerpunkte und Erfahrung im **Basisregelwerk 196ff** an. Dort wird Ihnen erklärt, wie die Steigerungen funktionieren. Ob die Helden nun Talente, Zauberfertigkeiten oder gar Eigenschaften steigern, bleibt ihnen überlassen. Sollten sie mit der optionalen Regel der *Verschiedenen Lernmethoden* (**Basisregelwerk 201**) spielen wollen, so müssen die Helden gegebenenfalls noch passende Lehrmeister finden (was in Andergast oder Nostria bisweilen nicht einfach ist – je nach Gebiet). Zudem sind darin meist zusätzliche Kosten für den Lehrer enthalten.



DAS WASSER DER HEILUNG

VON ALEX SPOHR

Mit DANK AN MEINE TESTSPIELER ANNIKA LÖFFLER, PIKOS PETRIDIS UND RUI ALEXANDRE COSTA FRAGA

Stichworte zum Abenteuer: Ein hilfsbedürftiger Magier, eine Reise durch die Waldwildnis, ein verbrecherischer Druiden und eine Bande von Orks, eine Quelle der Harmonie und der Elemente

Ort: Nostria und Andergast

Zeit: beliebig

Helden: keine speziellen Einschränkungen

Erfahrung: Einsteiger

Schwierigkeit: Spieler: leicht / Meister: leicht

VORWORT

Die Spur zum **Wasser der Heilung** führt die Helden von der nostrischen Hauptstadt aus im Auftrag eines Magiers in die Waldwildnis zwischen Nostria und Andergast. Dort sollen sie eine legendäre Heilquelle finden und eine Probe des Wassers dem Magier bringen, welcher somit seine Leiden heilen will. Doch die Quelle ist ein Ort der elementaren Harmonie und das Gleichgewicht droht auseinander zu brechen, wenn sich jemand an der Quelle und den dortigen Mindergeistern, den *Wasserlingen*, vergreift.

Die Helden erkennen dies, als es fast schon zu spät ist, und müssen eine Bande von Orks im Dienste eines verschlagenen Druiden verfolgen, der noch eine Rechnung mit der Hüterin der Quelle, einer Elfe, offen hat und einen Wasserling für seine Forschungen entführt hat.

...und noch heute erzählt man sich diese Geschichte in unserem schönen Königreich: Die Geschichte von der Heilquelle des alten Waldes, welche man auch die Geisterquelle nennt. Sie soll sich verbergen hinter dem Wald ohne Wiederkehr, zwischen zwei riesigen Bergen, auf einer Lichtung voller Schatten.

Das Wasser aber, welches aus der Quelle sprudelt, soll heiß sein wie Pech und dennoch so wohltuend, dass derjenige, der davon trinkt, keinerlei Schmerzen mehr verspürt und von allen Leiden befreit wird.

Doch, so erzählt man sich auch, die Quelle wird auch von üblen Geistern geschützt. Sie verbergen die Quelle gut vor den Augen der Menschen und wollen nicht zulassen, dass das Wasser in ihre Hände fällt. Denn sie sind neidisch auf die Menschen. Während Menschen leben und sich an den Gaben und Geschenken der Götter erfreuen können, sind die Geister tot und auch das Wasser der Quelle kann sie nicht wieder lebendig machen.

Schon viele Menschen, die nach der heilsamen Quelle gesucht haben, mussten dies mit ihrem Leben bezahlen.

Doch hin und wieder hört man auch mal von mutigen Abenteurern, denen es gelungen ist, ein paar Schluck des Wassers zu kosten und zurückzukehren....

—Märchen, neuzeitlich, erzählt irgendwo zwischen Nostria und Andergast



DIE HELDEN

Generell sind für dieses Abenteuer alle Helden zugelassen und gleichermaßen geeignet. Es gilt jedoch zu bedenken, dass das Abenteuer in Nostria und Andergast spielt. Insbesondere Helden aus Andergast sind vermutlich in Nostria nicht gerne gesehen. Andersherum werden diese im späteren Verlauf des Abenteuers gewisse Vorteile gegenüber Andergastern haben und Nostrianer größere Probleme in *Artingen* bekommen. Diesen Umstand sollten sie bedenken, aber es ist durchaus möglich, einen Helden aus beiden Königreichen in das Abenteuer zu schicken.

Das Talent *Boote fahren* können die Helden in diesem Abenteuer gut gebrauchen. Sollte kein Held das Talent besitzen, ist dies nicht weiter schlimm, dann wird bei der Verfolgung der Orks die Elfe *Madariel* die Steuerung des Floßes übernehmen.

Zumindest ein Held sollte sich etwas besser in der Natur auskennen und einige Punkte in dem Talent *Wildnisleben* haben, denn ansonsten bekommt die ganze Gruppe Schwierigkeiten in der Waldwildnis. Ein Zauberer wie ein Elf oder eine Magierin sind auch sehr nützlich, aber nicht zwingend notwendig. Gleiches gilt für Kämpfer. Am besten geeignet für das Abenteuer ist sicherlich eine ausgewogene Gruppe, die sich sowohl in der Wildnis als auch in Städten auskennt.

DAS WASSER DER HEILUNG ALS EINZELABENTEUER

Das vorliegende Abenteuer können Sie ohne Probleme losgelöst von dem ersten Abenteuerteil spielen. Wollen Sie es als Kampagne leiten, so ignorieren Sie den Kasten **Wie man eine Gruppe** zusammenführt und starten Sie mit den Angaben aus **Wie kommen die Helden nach Nostria?**

ZEIT UND ORT

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer aventurischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann die Ereignisse des Abenteuers genau eintreten. Die Helden selbst werden voraussichtlich einige Wochen brauchen, bis sie das Abenteuer bestanden haben, da sie sehr lange in der Waldwildnis unterwegs sein werden.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

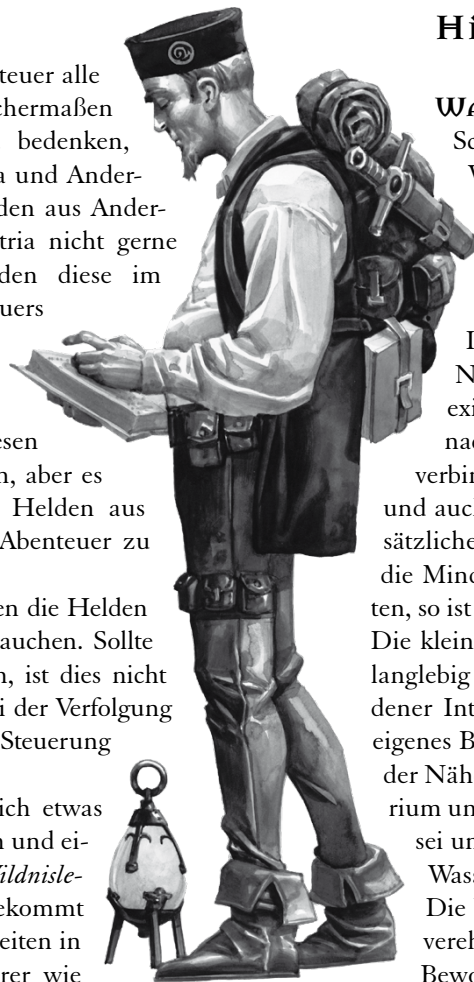
WAS BISHER GESCHAH...

Schon seitdem es die Magie und die Elemente in der Welt gibt, gibt es auch die Mindergeister. Diese kleinen Elementarwesen, die meistens aus zwei verschiedenen Elementen bestehen, hatten schon immer nur eine sehr kurze Lebensdauer. Doch wo es eine Regel gibt, da gibt es auch eine Ausnahme: Irgendwo, tief verborgen in den Wäldern zwischen Nostria und Andergast, liegt eine heiße Quelle. Dort existieren einige Mindergeister, die dem Volksmund nach *Wasserlinge* genannt werden. Die heiße Quelle verbindet die Elemente Feuer und Wasser miteinander und auch wenn man annehmen würde, dass so eine gegensätzliche Verbindung der Elemente dazu führen würde, dass die Mindergeister sich sogar noch schneller auflösen müssten, so ist dies im Falle der Wasserlinge ganz und gar nicht so. Die kleinen Wasserlinge scheinen gar durch die Quelle sehr langlebig zu sein und haben, auch wenn sie von sehr bescheidener Intelligenz sind, im Laufe der Zeit ein vollkommen eigenes Bewusstsein entwickelt. Den wenigen Bewohnern in der Nähe gilt der Ort der Wasserlinge als ein heiliges Mysterium und man sagt sich, dass das Wasser der Quelle magisch sei und Heilung verschaffe (mehr zu der Quelle und den Wasserlingen siehe **Anhang** auf Seite 53).

Die Wasserlinge gelten als Geschöpfe der Tsa und man verehrt sie als gute Geister. Die Quelle selbst wird von den Bewohnern des Waldes Geisterquelle genannt. Je weiter man sich von dem Ort der Quelle entfernt, umso mehr hört man unheimliche Geschichten von den Geistern, aber dies liegt nicht an den Wasserlingen, sondern an der Vermischung der Geschichte mit der selbsternannten Hüterin der Quelle, einer Elfe.

100 Jahre sind bereits vergangen, seitdem die Elfe *Madariel*, eine Abenteurerin aus den Salamandersteinen, die Quelle fand. Sie sah die Wasserlinge und bemerkte auch, dass mit jedem Schluck, den sie von der erfrischenden Quelle trank, die Mindergeister immer schwächer wurden. Da erkannte sie, wie schutzbedürftig die kleinen unschuldigen Wesen waren und wie gefährdet die Harmonie dieses Ortes war, und weil *Madariel* genug von ihrem Leben als Abenteurerin hatte, beschloss sie, in der Nähe der Quelle zu bleiben und die Mindergeister zu beschützen. Die Jahre vergingen und *Madariel* erwies sich als gute Hüterin.

Vor nun mehr als 20 Jahren aber durchstreifte der junge Druide *Belfion Rabak* auf der Suche nach einer Alraune den Wald und entdeckte die Quelle der Wasserlinge durch Zufall. Neugierig wie der junge Mann nun einmal war und fasziniert von seiner Entdeckung, versuchte er das Wesen der seltsamen Mindergeister zu ergründen. Er trank das Wasser und spürte seine magische Wirkung. Er beschloss gar, einige der Wasserlinge zu fangen, um das Geheimnis, welches sie umgab, zu erkunden. Allerdings hatte er nicht damit gerechnet, dass *Madariel* von einem Jagdausflug zurückkehrte. Sie sah, dass



Belfion einige der Wasserlinge bereits in ein Gefäß eingesperrt hatte. Deshalb griff sie ihn an und verletzte ihn mit einem ihrer Pfeile so schwer, dass er das Bewusstsein verlor. Da *Madariel* nicht beabsichtigte, ihn zu töten, sie aber als Hüterin der Quelle nicht zulassen konnte, dass *Belfion* erneut probieren würde, die Wasserlinge zu fangen und der Quelle zu schaden, heilte sie ihn zunächst und belegte ihn dann mit einem Zauber, der seine Erinnerung löschte.

Belfion erinnerte sich an nichts, als er im Wald erwachte. Er setzte seine Suche fort, fand sogar eine besonders schöne Alraune und kehrte nach Hause zurück. Die Jahre vergingen und *Belfion* wurde zu einem machtvollen Druiden, seine Erinnerung an die Quelle war jedoch immer noch durch den Zauber unterdrückt.

Aber *Belfion* war nicht der letzte Besucher der Geisterquelle. Es liegt nicht einmal 5 Jahre zurück, als ein weiterer Mensch die Quelle fand. Und doch war es diesmal *Madariels* Glück, denn zuvor wurde sie von einem wilden Eber in der Nähe der Quelle schwer verletzt. Die Hexe *Alora Bramstetter* flog gerade zu ihren Schwestern auf ein großes Hexenfest, als sie durch Zufall von weit oben die kleine Lichtung mit der Quelle erspähte und eine kurze Zwischenlandung einlegte, weil der Flug auf ihrem Besen sie doch sehr angestrengt hatte. Sie nahm einige Schluck von dem köstlichen Wasser und bemerkte ebenfalls voller Freude die Wasserlinge. Doch dann sah sie die verletzte Elfe neben der Quelle liegen und heilte sie mit ihren magischen Kräften. *Madariel*, die sich schnell von ihren Verletzungen erholte, wusste nun nicht so recht, was sie mit *Alora* tun sollte. Die Menschenfrau hatte ihr Leben gerettet und hatte offenbar nicht die Absicht, den Wasserlingen zu schaden. Ganz offenbar war sie sich durchaus bewusst, dass mit jedem Schluck von der Quelle die Wasserlinge immer schwächer wurden. Also beschloss *Madariel*, eine Ausnahme zu machen, und ließ *Alora* ihre Erinnerungen, aber sie musste ein Versprechen ablegen, dass sie niemanden zu der Quelle führen würde. *Alora* willigte ein und versprach es. Zwar mochte sie die Elfe, aber sie stand auch gleichzeitig unter einem BANNBALADIN und *Madariel* ging davon aus, dass dieses Versprechen unter Freunden ewig Bestand haben würde.

Vor einigen Wochen nun bemerkte ein Freund *Belfions*, ebenfalls ein Druide, dass ein Zauber auf ihm lag. *Belfion* war überrascht, denn er konnte sich nicht daran erinnern, dass er jemals verzaubert worden war. Als sein Freund ihm half, den Zauber zu brechen, begann sich *Belfion* wieder zu erinnern. Er wurde zornig und schwor Rache. Er wollte nicht nur die Wasserlinge haben und das Geheimnis der Quelle ergründen, sondern auch Rache nehmen an der Elfe, die es gewagt hatte, ihn fast zu töten, und was noch schlimmer war, es gewagt hatte ihn zwanzig Jahre lang seiner Erinnerungen zu berauben. In *Belfion* reifte ein Plan. Er beschloss, Hilfe in Anspruch zu nehmen, und nahm Kontakt mit einer Bande von Orks auf: Die Räuberbande des *Kurzagh*. Diese treib sich schon länger in der Gegend herum und *Belfion* hatte schon manches Geschäft mit ihnen gemacht. Mit der Hilfe der orks wollte er *Madariel* überwältigen, die Wasserlinge einfangen und mit seinen Kenntnissen der Alchimie hinter die Natur der Mindergeister kommen.

...UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden werden von alten Magier *Recona* in Nostria angeworben, um die Heilquelle zu finden. Der Magier möchte eine Probe des Wassers haben, um sich Linderung von seinen Leiden zu verschaffen. Die Helden reisen zunächst durch die Waldwildnis und müssen sich mit den Gefahren der Natur auseinandersetzen.

Später geraten sie in einen Konflikt zwischen einer Hexe und ihrem Verehrer, einem Ritter, der sie aus Eifersucht verbrennen will. Die Helden müssen die Hexe befreien, ist sie doch die einzige Frau, die weiß, wo man die Geisterquelle finden kann (es handelt sich nämlich um *Alora*).

Die Helden finden dann tatsächlich die Quelle, jedoch scheint ihnen das gleiche Schicksal zu blühen wie jedem Eindringling und sie werden von *Madariel* angegriffen. Doch weder die Helden noch die Elfe haben mit den Orks gerechnet, die im Auftrag *Belfions* die Quelle plündern sollen. Sie fangen einen Wasserling und stehlen zudem auch Wasser der Quelle. *Madariel* bleibt nichts anderes übrig, als sich mit den Helden zu verbünden. Die Orks sind währenddessen auf ihren Flößen geflohen. Die Helden müssen die Verfolgung mit einem weiteren Floß aufnehmen. Dabei kommt es zu einer abenteuerlichen Verfolgungsjagd auf dem Fluss.

Kurzagh, dem Anführer der Orks, gelingt es dennoch, *Belfion* das Wasser zu bringen. Die Helden verfolgen allerdings auch weiter die Spur und erreichen eine Goldmine, in welcher *Belfion* sich ein Versteck eingerichtet hat. Nun müssen sie die Mine erkunden und *Belfion* aufhalten, bevor er dem Wasserling etwas antun kann.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Die Leiden des alten Magiers – Die Helden befinden sich zunächst in Nostria, der Hauptstadt des gleichnamigen Reiches, und können dort in der Nacht einen Überfall auf einen alten Magier verhindern. Dieser stellt sich als *Recona* von Salza vor und lädt sie aus Dankbarkeit ein, den Rest der Nacht in seinem Haus zu verbringen. Dort erfahren die Helden auch mehr über den gelehrten, aber sehr kranken Magier und sie freunden sich mit ihm an. Am nächsten Tag bittet er sie, dass sie für ihn auf eine kleine Reise gehen, um ein Heilmittel gegen seine schlimmen Schmerzen zu besorgen. Das Heilmittel ist das Wasser einer sagenhaften Heilquelle, mitten in der Waldwildnis zwischen Nostria und Andergast.

Kapitel II: Verloren in den nostrischen Wäldern – Die Helden verlassen Nostria und machen sich auf die Suche nach der heilkräftigen Quelle. Ihre Suche führt sie immer weiter in die Waldwildnis hinein. Sie entdecken die ersten Hinweise auf marodierende Orks und einen bösartigen Druiden, die sich offenbar auch in dem riesigen Wald herumtreiben. Außerdem erfahren sie mehr von Bewohnern des Waldes über die Quelle und ihre sagenhafte Wächterin, eine Elfe. Am wichtigsten ist jedoch der Hinweis, dass es eine Frau in dem Walddorf Artingen gibt, die den Standort der Quelle kennt.

Kapitel III: Die Hexe und der Ritter – Noch bevor sie die Quelle erreichen, müssen die Helden sich als Retter *Aloras* erweisen. Sie soll fälschlicherweise für einen Mord hingerichtet werden, den eigentlich der Ritter *Anshelm* begangen hat.

Doch Anshelm, ihr ehemaliger und eifersüchtiger Geliebter, will die nostrische Hexe brennen sehen, und so müssen die Helden die Unschuldige befreien. Sie allein kennt den Standort der Quelle.

Kapitel IV: Die Hüterin der Quelle – Die Helden finden mit der Hilfe der Hexe wirklich die Quelle, aber sie müssen feststellen, dass sie tatsächlich bewacht wird. Die Elfe *Madariel*, die sich als die Wächterin der Quelle versteht, greift die Helden mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln an. Wegen des Kampfes bemerken weder sie noch die Helden die Orks, welche sich angeschlichen haben und das Wasser der Quelle inklusive einem der Wasserlinge stehlen wollen. Die Helden und

Madariel machen nun gemeinsame Sache, da von den Orks die größere Gefahr für die Quelle ausgeht. Die Orks entkommen jedoch auf Flößen und so müssen die Helden sich eine packende Verfolgungsjagd auf einem Fluss mit ihnen liefern

Kapitel V: Das Versteck des Druiden – Nachdem die Fahrt auf dem Fluss überstanden ist und die Helden die Orks bis zu einer Goldmine verfolgt haben, müssen sie das gefährliche Versteck *Belfions* erkunden und ihn aufhalten, noch bevor er dem Wasserling aus Versehen etwas antun kann. Das erweist sich aber als nicht einfach, denn die Mine ist einsturzgefährdet und so manche Kreatur treibt sich in den dunklen Stollen herum.

KAPITEL I: DIE LEIDEN DES ALTEN MAGIERS

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers in Nostria, der Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches. Die Helden werden zunächst einen Abend in einer Schänke verbringen und sich dann auf den Weg in ihre Herberge machen. In den nächtlichen Gassen werden sie eine Auseinandersetzung zwischen einem Magier und zwei Schurken bemerken. Nachdem die Helden dem Opfer des Überfalls geholfen haben, führt dieser sie dankbar in sein Haus. Er stellt sich als *Recona von Salza* vor und er freundet sich mit den Helden an. Am nächsten Morgen bittet er die Helden, ihm bei der Beschaffung einer Medizin für seine Gebrechen zu helfen, die er wegen seines kränklichen Zustandes nicht alleine besorgen kann.

WIE KOMMEN DIE HELDEN NACH NOSTRIA?

Die Helden können über verschiedene Wege nach Nostria gelangt sein:

- Ihr letztes Abenteuer mag sie hierher verschlagen haben. So könnten sie direkt nach dem Abschied von Rakoldun an die Küste gereist sein.
- Vielleicht sind sie aber völlig unabhängig davon in Nostria gelandet und sind als Begleitschutz eines Adligen unterwegs.
- Denkbar für einen Magier wäre auch, dass er sich erhofft, seine Kenntnisse an der hiesigen Akademie zu verbessern oder neue zu erwerben.
- Auch möglich: Die Gruppe ist nur auf der Durchreise mit einem Schiff und macht gerade einen Landgang.

Ein Abend in NOSTRIA

Wie in jeder größeren aventurischen Stadt gibt es auch in Nostria eine größere Anzahl von Gasthäusern und Schänken. Was die Helden genau nach Nostria führt, spielt keine größere Rolle für das Abenteuer. Vielleicht sind sie Bewohner Nostrias, leben in der Stadt oder wohnen in näherer Umgebung und Geschäfte führen sie hierher. Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass die Helden nicht aus Nostria stammen, sondern aus einem anderen Grund in der Stadt sind. Vermutlich sind sie

Fremde und zum ersten Mal in der Stadt. Wahrscheinlich hat sie bereits ein vorhergehendes Abenteuer zusammen geführt und sie nach Nostria verschlagen. Es kann aber auch gut sein, dass sich die Helden untereinander noch nicht kennen und aus unterschiedlichen Gründen in der Stadt sind.

Egal warum sie hier sind, ihr Weg sollte sie zunächst zur nächtlichen Stunde in die Taverne "*Rohrdommel*" führen. Hier ist auch sehr spät noch sehr viel los. Vor allem Barden und Musikanten spielen sehr oft hier, wie auch der Musikant *Lorian*, welcher ergreifende Balladen spielt. Die Preise in der Taverne sind ganz angemessen. Allerdings können die Helden hier nicht übernachten, da es sich um eine Taverne ohne Schlafplätze handelt. Jeder hier, egal ob Wirt oder Gast, kann ihnen aber das Gasthaus "*Flinke Flunder*" empfehlen, wo es sicherlich noch genügend Betten gibt.

Gespeist wird, wie in Nostria üblich, *Salzarella* (eine Fischart, die so etwas wie die Nationalspeise der Nostrianer ist).

Mehr über die Stadt Nostria erfahren sie im **Basisregelwerk 244**.

DER NÄCHTLICHE ÜBERFALL

Da es in der Schänke keine Zimmer gibt, müssen die Helden noch mal durch die Stadt, um ihre Herberge zu erreichen. Sie können wie empfohlen die "*Flinke Flunder*" aufsuchen, oder auch ein anderes Gasthaus. Wichtig ist nur, dass sie erst spät in der Nacht sich auf dem Weg dorthin machen, damit sie den Überfall miterleben.

Genau zu dem Zeitpunkt wird der alte Magister *Recona*, der sich gerade auf dem Heimweg befunden hat, von zwei Schurken angegriffen. Sie kennen den alten Magier und fürchten seine Magie eher weniger, da sie wissen, dass er alt und schwach geworden ist, aber durchaus noch vermögend ist. Deshalb haben sie ihm in dieser Nacht aufgelauert, als er sich von einem Bekannten auf den Weg nach Hause machte.

Die Helden können den Überfall sehr gut sehen, denn sie kommen genau an der Gasse vorbei, wo die beiden Schurken dem Magier aufgelauert haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert gerade die einsame Gasse entlang, um endlich in eure Betten in der Flinken Flunder zu kommen, als ihr plötzlich etwas aus einer dunklen Seitengasse hört.

“Komm schon, Alterchen, sei vernünftig und gib uns deine Geldkatze. Du brauchst sie doch eh bald nicht mehr. Und glaub ja nicht, du könntest uns verzaubern. Wir kennen die Tricks zu genüge!”

Ihr seht trotz der Dunkelheit in der Gasse zwei Gestalten, die einen alten Mann bedrohen. Sie haben beide Dolche gezogen und man kann das Funkeln der Klingen im Schein des Mondes erkennen. Offenbar werdet ihr gerade Zeuge eines nächtlichen Überfalls.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden mutig genug sind, dem alten Magier zu helfen und die Schurken irgendwie in die Flucht zu schlagen. Es mag sogar ausreichen, wenn die Helden sich bemerkbar machen und einfach den Schurken in größerer Zahl gegenüber stehen und drohen (*Überreden*-Probe+3, die Probe kann aber um bis zu 5 Punkte erleichtert sein, je nachdem ob die Helden sichtbar Waffen tragen, sehr viele sind oder andere “Trümpfe” im Ärmel haben).

Die beiden Schurken werden auf jeden Fall das Weite suchen, wenn sie mehr als 10 LeP verloren haben. Sollten die Helden sie gefangen nehmen, so wird sich herausstellen, dass die beiden stadtbekannte Diebe sind, die auf die Namen *Loran* und *Furdan* hören. Von der Stadtgarde gibt es dann eine Belohnung von 5 Dukaten.

Wegen des schlechten Lichtes in der Gasse sind AT und PA von jedem Helden um 2 Punkte erschwert. Diese Sichtmodifikatoren wurden bei den Werten der Schurken bereits eingerechnet.

Die Schurken (2)

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 30 **AU** 32 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Finte

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 12, KK 13

Sobald die Schurken überwunden oder verschwunden sind und sich die Lage beruhigt hat, dankt der alte Magier den Helden und stellt sich als *Recona von Salza* vor. Er ist durch den Überfall leicht verletzt worden (entweder durch die Schurken selbst, oder als er hingefallen ist). Er bittet die Helden, ihn bis zu seinem Haus zu bringen, und unterhält sich mit ihnen auf dem Weg dorthin über den Überfall. Dabei fragt er sie nach ihren Namen, wer sie sind und was sie nach Nostria verschlagen hat. Kurz bevor sie da sind, bittet er seine Retter, die Nacht in seinen Gästezimmern zu verbringen und mindestens bis zum Morgen des nächsten Tages seine Gastfreundschaft anzunehmen.

ZWILLINGSBRÜDER

Den Helden, die bereits Rakoldun kennengelernt haben, dürfte sofort die Ähnlichkeit der beiden Magier auffallen. Recona ist Rakolduns Zwillingbruder, doch beide haben sich noch nie gesehen. Sprechen die Helden den Zauberer daraufhin an, so wird er zunächst dies als Zufall abtun, aber neugierig zuhören. Nach der Rückkehr der Helden wird er in den Aufzeichnungen seiner Mutter etwas über die Geburt und seinen Bruder herausgefunden haben und die Helden bitten, Rakoldun nach Nostria zu bringen.

GÄSTE DES MAGIERS

Recona wohnt in einem alten Stadthaus in Nostria und lebt hier eigentlich schon sein ganzes Leben lang. Er stammt zwar ursprünglich aus Salza, aber gleich nach seiner Scholarenzeit an der Akademie von Nostria kaufte er sich dieses kleine Stadthaus. Dank vieler guter Aufträge konnte er ein sehr gutes Leben führen und hat auch etwas für sein Alter zurückgelegt. In dieser Hinsicht mangelt es Recona an nichts.

Reconas Haus ist nicht ganz unbewohnt und wenn die Helden an der Tür anklopfen, wird ihnen die korpulente *Malike* öffnen, die Haushälterin des Magiers. Sie ist eine sehr treue Seele, die sofort den Magier stützt und ihn zu seinem Lieblingssessel führt. Sie hat sich ernsthafte Sorgen um ihn in letzter Zeit gemacht, weil er immer gebrechlicher wurde. Deswegen wird sie den Helden auch sehr dankbar sein und sie willkommen heißen. Nachdem sie erfahren hat, was passiert ist, lässt sie es sich nicht nehmen, derbe Verwünschungen gegen die Schurken und alles Böse auf der Welt auszustoßen und macht sich daran, die Zimmer für die Helden herzurichten und ihnen bereitet ihnen gegebenenfalls noch eine kleine Mahlzeit zu. Der Magier wird sich noch ein wenig mit seinen Rettern unterhalten und schließlich zu Bett gehen. Richten sie es so ein, dass die Helden sich mit Recona anfreunden. Er wird es ihnen auch nicht sonderlich schwer machen, meint er es doch grundehrlich mit ihnen und ist ihnen wirklich dankbar.

Am nächsten Morgen wachen die Helden auf und werden von Recona in seinem Esszimmer begrüßt. In der Nacht ist in dem Magier ein Plan gereift. Seine neuen und tapferen Freunde hält er genau für die Richtigen, um sich auf die Suche nach der Geisterquelle zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An diesem Morgen weckt euch der Duft von Eiern, Brot und Tee. Malike, die Haushälterin des alten Recona, hat sich vermutlich selbst übertroffen und euch einen so reichlich gedeckten Tisch vorbereitet, wie ihr ihn noch nie gesehen habt. An diesem Morgen fällt euch zudem auf, als ihr bei eurem Frühstück sitzt, dass Recona besonders gut gelaunt scheint. Während des ganzen Frühstücks lächelt er stumm vor sich hin.

Erst als ihr fertig seid, ergreift der alte Magier das Wort: *“Nun, meine lieben Freunde, ich hoffe, es hat euch geschmeckt. Es war das Mindeste, was ich für euch tun konnte. Ihr habt mir gestern das Leben gerettet und ich sehe euch seit diesem Zeitpunkt als Freunde an. Und es gibt da etwas, was ich nur mit Leuten besprechen möchte, denen ich voll und ganz vertraue. Wie ihr sicherlich bemerkt habt, ist mein Körper gebrechlich geworden. Alt bin ich, nicht mehr so jung wie früher. Diese Schmerzen plagen mich schon eine ganze Weile und kein Heilmittel konnte mir bislang helfen. Und doch gibt es eine Lösung für mein Leid. Leider bin ich selbst nicht imstande, mir jenes heilsame Mittel zu beschaffen, welches mir Linderung verschaffen würde. Doch da ich euch nun getroffen habe und ich Zeuge eures Mutes geworden bin, kam mir ein Gedanke. Vielleicht seid ihr genau die Richtigen, um das zu tun, was ich nicht mehr vermag?”*

Recona erzählt ihnen nun das Märchen von der Geisterquelle (welches sie als Auszug in der Einleitung finden). Obwohl er früher das Märchen für puren Aberglauben hielt, hat er nun alle seine Hoffnung auf die Geisterquelle gesetzt.

Leider hat er nicht viel über sie in Erfahrung bringen können, außer dass sie sich irgendwo an der Grenze zwischen Andergast und Nostria befinden muss, mitten in der Waldwildnis. Recona hofft nun auf die Helden und bietet ihnen auch pro Person 15 Dukaten an. Die Kosten für die Ausrüstung will er ebenfalls übernehmen.

Es ist natürlich zu hoffen, dass die Helden sich der Aufgabe annehmen werden und dem alten Recona helfen. Immerhin sind sie Freunde geworden und der Magier macht ihnen außerdem ein gutes Angebot.

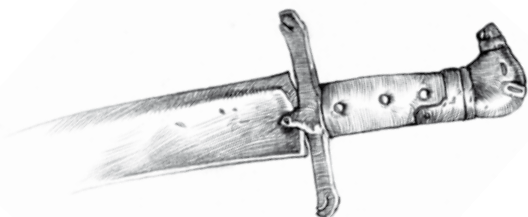
KAPITEL II: VERLOREN IN DEN POSTRISCHEN WÄLDERN

Die Helden reisen von Nostria aus in Richtung der Waldwildnis. Außerdem werden sie sich mit den Gefahren der Natur auseinandersetzen müssen. Zudem bemerken sie erste Spuren einer Orkbande und erfahren etwas über *Belfion* den Druiden sowie über *Alora*, die einzige Frau, von der man weiß, dass sie die Geisterquelle schon einmal besucht hat. Langsam aber sicher erreichen sie die Grenze von Andergast und nehmen die Spur der Quelle auf.

AUFBRUCH

Recona wird den Helden natürlich die wichtigste Ausrüstung zur Verfügung stellen. Sollte es also den Helden noch an Feuerstein und Stahl, Decken oder Proviant mangeln, wird er Malike beauftragen, alles zu besorgen. Sollten die Helden es wünschen, wird er ihnen auch einen Esel für die Last der Ausrüstung mitgeben. Das Tier hört auf den Namen *Hardas* und ist wie jeder Esel ab und zu bockig (Malike nennt ihn ab und an auch Zwerg, da sie glaubt, nur Zwerge seien so stur wie Hardas). Leider weiß der Magister nicht, wo exakt sich die Quelle befinden soll, aber seine Nachforschungen haben bislang ergeben, dass sie sich irgendwo mitten in der Waldwildnis befinden muss. Er rät den Helden, die wenigen Menschen der Waldwildnis zu befragen und die Dörfer der Gegend aufzusuchen, um dort Informationen zu sammeln.

Wenn alles erledigt ist, wünscht er den Helden noch viel Glück und betet zu Hesinde, dass sie wohlbehalten wieder zurückkommen mögen. Er und Malike verabschieden sich und die Helden verlassen nun die Stadt in Richtung Nordosten.



DER REISEWEG

Niemand kann natürlich genau sagen, welchen Weg die Helden von Nostria aus nehmen werden. Dies ist aber keineswegs schlimm. Sie müssen weder den Standort des Dorfs Artingen noch das Versteck des Druiden genau festlegen. Es reicht vollkommen aus, wenn sich die Helden durch die Waldwildnis Richtung Andergast schlagen. Die Dauer der Reise können sie ebenfalls bestimmen, orientieren sie sich einfach an einer etwa 15-tägigen Reise. Sie können die Reise aber auch kürzer oder länger gestalten, ganz wie sie es wünschen. Eine Beschreibung der Waldwildnis können sie dem **Basisregelwerk 237** entnehmen.

BEGEGNUNGEN AUF DER REISE

Während der Reise gibt es zwei notwendige Begegnungen. Diese sollten sie auf jeden Fall während der Reise einbauen, damit die Helden notwendige Hinweise und Informationen erhalten. Den Rest der Reise können sie beliebig gestalten. Greifen sie dazu auf die Begegnungstabelle zurück oder überlegen sie sich eigene Ereignisse.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

Sie können aus der unten stehenden Liste für jeden Reisetag eine Begegnung auswählen, oder sie würfeln für jeden Tag mit 1W6. Bei 1 kommt es zu einer Begegnung/Ereignis am Tag, bei einer 2 zu zwei Begegnungen/Ereignissen. Bei 3 bis 6 vergeht der Tag ohne nennenswerte Vorkommnisse.

Sie können die Zufallsbegegnungen mit einem W20 bestimmen. Jede Begegnung sollte nur ein Mal stattfinden. Würfeln Sie bei einem gleichen Ergebnis weiter (es sei denn, Sie wollen eine zweite Begegnung dieser Art auf die Heldengruppe loslassen). Weitere Informationen zu den Gegner, Kreaturen oder Tiere können sie dem **Basisregelwerk 248ff** entnehmen.

1: Schädeleule

Eine Schädeleule beobachtet die Helden. Auch in der Nacht ist sie in ihrer Nähe. Sie scheint sich für einen Teil des mitgeführten Proviantes der Helden zu interessieren, traut sich aber nicht so dicht an die Menschen heran.

Sollten neugierige Helden die Eule belästigen, wird sie sich zur Wehr setzen. Ansonsten verhält sie sich friedlich.

Schädeleule (I)

Schnabel:

INI 7 + IW6 AT 5/11* PA 3/5* TP IW6+2** DK H

LeP 18 AuP 25 WS 7 RS 2 MR 3

GS 1/15 (Boden/Luft)

*am Boden / in der Luft

**Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt sind dies SP, weil die Eule auf ungeschützte Haut zielt.

3: Wölfe

In der nosteragastischen Waldwildnis haust auch so manches Wolfsrudel. Die Helden sind einigen dieser Waldwölfe begegnet, allerdings ist noch nicht völlig klar, ob die Tiere auf die Helden aggressiv reagieren oder nicht. Der charismatischste Held darf eine CH-Probe ablegen. Bei Gelingen lassen die Wölfe die Gruppe in Frieden, eine misslungene Probe lässt die Waldwölfe die Zähne fletschen und die Helden angreifen. Sobald einer der Wölfe tot ist oder Magie in dem Kampf angewandt wurde, flieht der Rest.

Wölfe (IW6+2)

Biss:

INI 9 + IW6 AT 10 PA 7 TP IW6+3 DK H

LeP 23 AuP 100 WS 6 RS 2 MR 1 GS 12

Sonderfertigkeiten: –

2: Troll

Pumpelwatsch, ein besonders dicker und alter Troll, hat sich hier in diesem Gebiet ein neues Zuhause gesucht. Er bewacht eine alte Brücke, die man auch umgehen könnte, da die nächste nicht weit ist, aber das wissen die Helden vermutlich nicht (*Geografie*-Probe!). *Pumpelwatsch* ist nicht auf Ärger aus, zur Not wird er sich natürlich verteidigen. Aber bekanntermaßen liebe Trolle Süßes und so kann man die Brücke dann doch passieren (*Sagen//Legenden*-Probe).

Pumpelwatsch (I)

Große Keule:

INI 8 + IW6 AT 13 PA 8 TP 3W6+7 DK NS

LeP 60 AuP 120 WS 11 RS 2 MR 8 GS 7

Sonderfertigkeiten: –

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 11, KO 19, KK 23

4: Baumdrache

Die Helden haben das Pech gehabt, unbemerkt dem Nest eines Baumdrachen zu nahe gekommen zu sein. Der Drache stürzt sich auf den ersten Helden, den er sieht, und verteidigt seine Eier bis zum Tod. Sollten die Helden fliehen, wird er von ihnen ablassen, solange sie seinem Nest nicht zu nahe kommen.

Baumdrache (I)

Biss:

INI 9 + IW6 AT 10 PA 5 TP IW6+3 DK H

Klauen:

INI 9+IW6 AT 10 PA 5 TP IW6+3 DK H

LeP 30 AuP 60 WS 6 RS 3 MR 7

GS 1/20 (Boden/Luft)

Sonderfertigkeiten: –



Pumpelwatsch

5: Sturm

Die Helden geraten mitten in einen Sturm. Dieser ist sehr stark und sofern die Helden keine gute Unterkunft finden oder bauen (*Wildnisleben*-Probe+4), so werden sie in dieser Nacht keine LeP oder AsP regenerieren und vielleicht sogar krank werden. (Siehe dazu **Basisregelwerk 262**)

6: Oger

Dieser riesige Menschenfresser hat die Witterung der Helden aufgenommen und versucht, sie zu überfallen. Der Oger wird nicht von den Helden ablassen und stellt ihnen hinterher. Er stellt wegen seiner Stärke und seinem Hunger nach Menschenfleisch eine große Gefahr für die ganze Heldengruppe dar. Oger kennen keine Furcht und er wird wegen seiner Dummheit auch bis zu seinem Tode kämpfen.

Allerdings hören die Helden den Menschenfresser vorher und können sich mit einer erfolgreichen Probe auf *Sich verstecken* vor ihm verbergen.

Oger (I)

Keule:

INI 12 + IW6 AT 12 PA 5 TP 3W6+4 DK N
LeP 45 AuP 30 WS 9 RS 2 MR 1 GS 10

Sonderfertigkeiten: –

Relevante Eigenschaften: MU 17, GE 12, KO 17, KK 19

7: Orks

Eine Gruppe von Yurach, die tatsächlich zu *Kurzaghs* Bande gehört. Sie will einen Bauernhof in der Nähe überfallen. Die Helden begegnen ihr auf dem Weg dorthin. Da die Orks die Helden nicht kennen, werden sie versuchen, zunächst mit ihnen zu reden, aber auch vor einem Angriff schrecken sie nicht zurück. Eventuell haben die Orks sich auch hinter Bäumen verborgen und lauern den Helden auf. Lassen Sie die Orks eine *Sinnenschärfe*-Probe würfeln: Eigenschaften gehen auf 9/13/13, TaW 6. Bei Gelingen verstecken sie sich. Um die Orks dann zu bemerken, ist entweder eine *Gefahreninstinkt*-Probe oder eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 notwendig).

Orks (1W6+2)

Säbel:

INI 11+IW6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK N
Kurzbogen: INI 11+W6 FK 14 TP 1W6+4

LeP 30 AU 30 WS 9 RS 1 MR 1 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 14, KK 13 (Vorteil Eisern, bereits eingerechnet)

8: Goblins

Die Goblins gehören einem kleinen Stamm an und wollen keinen Ärger mit den Menschen. Sie sind sogar bereit, Geschäfte zu machen, wenn das Silber stimmt. Allerdings könnten sie sich an die Geschehnisse des letzten Abenteuers erinnern, denn sie gehören zur selben Gruppe, die den Waldschrat angegriffen hatte.

Goblins (1W+2)

Holz-Speer:

INI 8 + IW6 AT 9 PA 5 TP 1W6+3 DK N
LeP 22 AuP 30 WS 6 RS 3 MR 1 GS 8

Sonderfertigkeiten: –

Relevante Eigenschaften: MU 10, GE 13, KO 12, KK 12

9: Unheimliche Begegnung in der Nacht

In der Nacht hat ein Held das Gefühl, beobachtet zu werden. Doch da ist nichts. Es handelt sich um eine gefesselte Seele, den Geist einer Frau, der den Helden sprechen will, aber zu schwach ist, um gehört zu werden.

10: Irrlichter (2)

In einem besonders sumpfigen Gebiet des Waldes können die Helden an einem nebligen Tag Lichter erkennen. Es handelt sich um Irrlichter, doch sie sind zu weit weg, um den Helden gefährlich werden zu können.

11: Nieselregen

Den ganzen Tag regnet es leicht, was dazu führt, dass die Helden einen Punkt weniger Lebensenergie regenerieren als üblich.

12: Verlassene Blockhütte

Sie finden eine verlassene Blockhütte vor, in der sie sich in dieser Nacht ausruhen können. Deshalb können sie in dieser Nacht einen Lebenspunkt mehr regenerieren.

13: Tierspuren

Die Helden entdecken während des Tages die Spur von Tieren (z.B. Füchse, Wildschweine oder Rehe). Sie können mit einer erfolgreichen Probe auf *Fährtenuche* der Spur folgen und möglicherweise auch Jagdbeute machen.

14: Zerstörte Brücke

Die Helden erreichen eine zerstörte Brücke, über die sie eigentlich gehen wollten. Entweder sie finden einen Weg, sie dennoch zu passieren, oder sie verlieren einen ganzen Tag.

15: Fähre

Die Helden haben Glück und treffen auf eine Fähre, die sie an das andere Ufer des Flusses bringt, den sie überschreiten wollten. Der Fährmann nimmt aber zwei Silbertaler als Bezahlung (*Überreden*-Probe, um ihn auf einen Silbertaler herunter zu handeln!).

16: Kleiner Weiler

Ein paar Häuser, mehr nicht. Die Helden können hier jedoch nach Informationen fragen, ein paar Sachen kaufen oder übernachten.

17: Leiche im Wald

Die Helden finden eine noch relativ frische Leiche. Es handelt sich um einen Holzfäller aus Andergast, der von *Kurzaghs* Bande überfallen wurde.

18: Hey, Gold!

Der Zufall will es so, dass die Helden ein kleines Stück Gold finden (Wert: 1 Dukaten). Es wurde von einem Goldsucher hier verloren.

19: Kultstätte

Die Helden sind mitten auf eine Weihestätte eines Gottes gestoßen. Hier in der Wildnis verehren die Menschen *Peraisumu*, eine Verschmelzung der Göttin Peraine und der Erdriesin Sumu. Für sie ist sie eine lebensspendende Gottheit und die Mutter Erde. Deshalb haben sie den Baum mit verschiedenen Hörnern, Knochen und Talismanen behängt.

20: Großer Schröter (1)

Der Käfer ist momentan in einer ziemlich angriffslustigen Stimmung und deswegen greift er die Helden ohne Vorwarnung an.

Großer Schröter

Zangen:

INI 5 + IW6 AT 12* PA 4 TP 1W6+4 DK H

Biss:

INI 5 + IW6 AT 16* PA 4 TP 1W6+2 DK H

LeP 35 AuP 60 WS 8 RS 5 MR 15 GS 3

Sonderfertigkeiten:–

*Der Schröter versucht, seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten (beide Zangenangriffe geschehen gleichzeitig, werden aber einzeln ausgewürfelt; dem Opfer steht nur ein Parade zu.). Wenn beide Zangen Halt gefunden haben, versucht der Schröter zuzubeißen. Pro KR, die ein Held von den Zangen gepackt ist, erleidet er weitere 1W6–2 TP, außerdem sinkt bei einem gepackten Helden der RS pro KR um einen Punkt (nur für diesen Kampf, da die Beißwerkzeuge langsam die Rüstung durchdringen).

POTWENDIGE BEGEGNUNG I – DIE ALTE FRAU IM WALD

Relativ früh auf ihrer Reise durch die Waldwildnis stoßen die Helden an einem Abend auf ein Haus mitten im Wald. Kurz bevor es zu regnen anfängt, können sie es von Weitem sehen. In der Luft liegt der Geruch von frischem Brot.

Falls die Helden zur Hütte gehen, haben sie den Eindruck beobachtet zu werden (denn das Vertrautentier einer Hexe beobachtet sie aus der Entfernung). Bei der Hütte angekommen öffnet nach mehrmaligem Klopfen eine alte Frau. Es handelt sich dabei tatsächlich um eine Hexe, aber lassen sie die Spieler solange es geht im Ungewissen darüber. Fest steht, dass die Alte nichts Böses mit den Helden im Schilde führt, sondern im Gegenteil sehr hilfsbereit ist. Ihr Name ist *Sarissa*, aber sie wird diesen wohl niemandem nennen und höchstens einen falschen auftischen, zum Beispiel Gudruna.

ÜBER HEXEN UND DRUIDEN

Da sowohl Hexen als auch Druiden eine Rolle in dem Abenteuer spielen, sei hier eine kurze Erläuterung über sie zusammengefasst.

Es gibt unter den aventurischen Zauberern nicht nur Magier und Elfen, sondern auch noch eine Vielzahl anderer Zauberer. Zu ihnen gehören auch die aventurischen Hexen. Sie verehren eine eigene Göttin, die *Satuarria* genannt wird und die angeblich die Tochter der Erdriesin *Sumu* gewesen sein soll. Als Sumu starb, gebar sie in ihrem Innersten ein Ei, aus welchem Satuarria entschlüpfte. Noch heute gibt es Hexen, die tatsächlich aus einem Ei geboren werden. Es sind unsterbliche und besonders mächtige Hexen. Allerdings sind diese Töchter Satuarias sehr, sehr selten. Etwas häufiger kommen jedoch männliche Hexen vor. Allen Hexen ist zu eigen, dass sie ihre Magie auf besondere Art wirken, nämlich verbunden mit Emotionen. Sie lassen ihren Gefühlen freien Lauf und wirken so ihre Zauber. Eine besondere Zauberform ist die **Fluchmagie** der Hexen. Außerdem besitzt eine jede Hexe ein **Fluggerät**, das mit Hexensalbe bestrichen ist. Es muss nicht unbedingt ein Besen sein, sondern es können auch Stäbe, Fässer und andere Holzgegenstände zum Flug benutzt werden. Alle Hexen sind Teil einer **Schwesterschaft**, die sich über das gleiche **Vertrautentier** auszeichnen. Da gibt es Katzen, Raben, Eulen, Schlangen, Affen, Spinnen und Kröten. Die meisten Hexen treffen sich zudem mit ihren Zirkeln an den Hexentanzplätzen zu bestimmten Zeiten, um sich auszutauschen. Die Hexen wurden schon oft von der Kirche des Praios verfolgt und so manche Hexe landete auf dem Scheiterhaufen. Die meisten Aventurier hegen aber gläubische Furcht vor den Hexen, obwohl sie auch als Heilerinnen oder Kräuterfrauen bekannt sind.

Die Druiden sind die Diener von Sumu, der Erdriesin. Ihre magischen Kräfte umfassen insbesondere die Manipulation des **menschlichen Geistes** und die **Magie der Elemente** und der Natur. Das Druidentum verehrt keine Götter, auch wenn natürlich Sumu und der Gott der Zeit, *Satinav*, eine gewisse Rolle spielen. Einige Druiden versuchen mehr über den menschlichen Geist herauszufinden und studieren zu diesem Zweck die Menschen in den Städten. Die meisten Druiden leben jedoch in der Wildnis und versuchen, die dortigen Geheimnisse zu bewahren oder zu ergründen. Allen Druiden ist jedoch gemein, dass sie verarbeitetes **Metall** meiden, da sie, wenn sie damit in Berührung kommen, nur noch sehr schlecht zaubern können. Das hängt damit zusammen, dass sie es als einen Frevel betrachten, der Erdriesin Sumu Wunden zuzufügen und nach Metall zu schürfen. In Andergast haben die Druiden meistens die Rolle eines Priesters oder Heilers inne und sind bei den Andergastern angesehener als im Rest von Aventurien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel hat sich in den letzten Stunden zunehmend verdunkelt. Es scheint fast so, als ob sich ein Gewitter zusammenbraut. Durch das Dach des Waldes dringt immer weniger Licht und es sieht nach Regen aus, so dass ihr euch bald daran machen müsst eine Unterkunft zu finden oder zubauen.

Da erscheint euch plötzlich dieses Licht wie eine Verheißung. Gerade als ihr die ersten Regentropfen abbekommt, erkennt ihr die kleine Hütte im Wald, die vor euch liegt.

Zu verlockend ist die Wärme, zu verlockend die Gerüche. Also geht ihr weiter, bis ihr vor der Kate steht, und klopft an.

Die Tür, vor der ihr steht, öffnet sich und ihr erblickt eine alte Frau mit grauen Haaren, die sie lang und offen trägt. Bei ihrem Anblick habt ihr zunächst an eine alte Hexe gedacht, doch da euch die Frau eher freundlicher anschaut und es im Inneren der Hütte nach Brot duftet, habt ihr euren Argwohn zunächst verloren.

"Oh, fremde Wanderer alleine im Wald. Bei Mütterchen Travia, kommt herein und wärmt euch auf. Es fängt ja schon an zu regnen und dann werdet ihr nass!"

Die Alte wird den Helden Gastfreundschaft gewähren und ihnen auch von ihrer köchelnden Suppe und dem Brot aus ihrem Backofen zu essen anbieten.

Lassen sie die Alte sehr geheimnisvoll wirken, aber wenn sie auf die Geisterquelle angesprochen wird, so wird sie den Helden erzählen, dass es eine junge Frau gibt, die die Quelle schon einmal gesehen hat. Sie soll in Artingen leben und Alora heißen (sie ist Sarissas Zirkelschwester!). Auch wird sie den Helden eine gruselige Geschichte von der Hüterin der Quelle erzählen.

Wenn die Helden über Nacht bleiben, wird die Alte am nächsten Morgen verschwunden sein, ihnen aber noch ein Brot auf dem Tisch zurückgelassen haben mit einem Zettel drauf: *"Für die Reise!"*

Das Brot schmeckt ausgezeichnet. Die Hexe hat ein wenig Wirselskraut in den Teig getan, so dass jeder Held, der davon isst, 1 LeP zusätzlich regeneriert.

KAPITEL III: DIE HEXE UND DER RITTER

Die Helden erreichen das andergastische Dörfchen Artingen. Sie erfahren von der kurz bevorstehenden Hinrichtung einer Hexe, die Schuld an dem Tod einer Bauernfamilie sein soll. Doch die Helden brauchen die Hexe, denn sie ist die einzige, die den Standort der Quelle kennt. Sie finden zudem heraus, dass sie unschuldig ist und in Wahrheit ihr ehemaliger Geliebter, der Ritter *Anshelm*, hinter den Morden steckt.

POTWENDIGE BEGEGNUNG II – DER STEINKREIS

Kurz bevor die Helden Artingen erreichen, betreten sie mehr oder weniger durch Zufall einen bewaldeten Hügel. Dort oben machen sie eine besonders merkwürdige Entdeckung. Hier liegen mehrere Steine zu einem Kreis zusammen und in der Mitte steht ein riesiger Felsen, der als Altar oder Tisch dienen mag. Es handelt sich um einen heiligen Ort der andergastischen Druiden, eine Kultstätte der Göttin Sumu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am heutigen Tag seid ihr gut vorangekommen, zwischen all der Wildnis hat sich der Wald mehr und mehr aufgetan und den Himmel mit der Praiosscheibe wieder freigegeben. Gerade seid ihr auf einen kleinen Hügel hinaufgestiegen und wolltet die Gegend überschauen, als ihr plötzlich vor etwas steht, was ihr noch nie erblickt habt: ein weiter Kreis aus mossbewachsenen Steinen, alle so groß wie Teller, ist oben auf dem flachen Hügel zu bewundern. In der Mitte aber, als riesiger Mittelpunkt, findet ihr einen Felsen vor, der fast so aussieht, wie ein Tisch, nein mehr noch, wie ein Altar.

In den Altarstein sind die 6 Symbole der Elemente Feuer, Wasser, Luft, Humus, Erz und Eis geritzt. Eine Untersuchung des Ortes bringt sonst keine Erkenntnisse. Mittels eines *Odem* lässt sich aber eine starke Magie an dem Ort erkennen.

Kurze Zeit später kommt aus dem Wald ein Fremder auf die Helden zu. Der Mann scheint offenbar ein Jäger zu sein. Der Fremde stellt sich als *Hagen* vor und ist tatsächlich ein Jäger. *Hagen* wird zunächst sehr misstrauisch gegenüber den Helden sein, denn Fremden begegnet er nicht oft. Sollten die Helden sich jedoch als ehrliche Leute erweisen, wird *Hagen* Vertrauen zu ihnen fassen und ihnen auch Auskunft erteilen. Der Steinkreis gehört den Druiden der Gegend. *Hagen* berichtet, dass es sowohl gute als auch finstere Druiden gibt und er kenne namentlich *Belfion*, einen finsternen Gesellen. Er erzählt zudem, dass sich in der näheren Umgebung von Artingen in der letzten Zeit Orks aufgehalten haben und die Bewohner der Dörfer wie auch er in großer Sorge deswegen seien. Er kann ihnen den genauen Weg nach Artingen weisen. *Hagen* wird sich bald verabschieden und wieder auf Jagd gehen.

ARTINGEN

Ein kurzer Überblick über Artingen

Einwohner: etwa 180

Herrschaft/Politik: Grundherrschaft unter Ritter Anshelm von Artingen

Tempel: Peraineschrein

Wichtige Gasthöfe: "Zur Fröhlichen Eiche" (Q6/P4/S8)

Stimmung: Bedrückt (wegen dem Mord), ansonsten andergastische Gelassenheit

Die Helden sehen bereits von weitem die einzelnen Häuser Artingens. Das Dorf hat vor kurzem einen schlimmen Trauerfall erlebt. Der beliebte Bauer Jorgen Lingwart und seine gesamte Familie wurden getötet. Hinter dieser Tat vermutet jeder die Hexe Alora, die als die Geliebte des Sohnes des Bauern bekannt war. Ein Brief, den man auf dem zerstörten Bauernhof gefunden hatte, belastete sie schwer. Wenn die Helden die Artinger nach der Quelle befragen, so können diese ihnen zwar ein paar Geschichten zur Quelle erzählen, aber niemand weiß, wo sie zu finden ist.

DIE ARTINGER

Der Grundherr der Ortschaft ist *Anshelm*, ein Ritter aus einem alten Adelsgeschlecht. Er herrscht über Artingen hart, aber gerecht und ist bei den einfachen Menschen angesehen.

Balian Findecker ist der örtliche Wirt, sehr geschwätzig, aber durchaus auch sehr beliebt bei den übrigen Artingern. In seinem Wirtshaus spielt sich das gesellschaftliche Leben des Dorfes ab.

Der Schmied Artingens ist der Hüne *Lorian Hulsengrab*, der als einziger gewisse Zweifel an Aloras Schuld hat.

Die meiste Zeit des Tages frönt der dickliche Peraine-Geweihte Goran dem Wein und ist mehr in der Wirtstube zu finden als in seinem Tempel.

Alora Bramstetter bewohnte eine Kate ganz am Rande des Dorfes, ist aber nun angeklagt und inhaftiert. Sie soll übler Zauberei und Brandstiftung schuldig sein.



Alora

DER SCHEITERHAUFEN

Die Artinger sind gerade damit beschäftigt, einen großen Scheiterhaufen zu errichten. Alle haben die Lingwarts sehr gemocht und es hat jeden hier hart getroffen. Alle verfluchen die Orks und Alora. Von den Bauern erfahren die Helden, dass Alora in dem Keller der Gaststube untergebracht wurde.

DAS TREFFEN MIT ANSHELM

Sicherlich werden sich es die Helden nicht nehmen lassen bei Anshelm vorstellig zu werden. Der Ritter wohnt mit seinem Gefolge in der Hochmotte des Ortes. Er gibt sich allerdings ungesprächig und barsch. Die Quelle kennt er vom Hörensagen, weiß aber auch nicht, wo sie zu finden ist. Anshelm wird nicht gestatten, dass die Helden zu Alora dürfen.

BESUCH IM KERKER

Eigentlich ist es den Helden nicht gestattet, die Gefangene zu besuchen, allerdings lässt der Wirt Balian sich durchaus bestechen oder mit guten Worten zureden (*Überreden*-Probe+2). Alora ist in einem schlechten Zustand. Sie wird jedoch mit den Helden reden und alles erzählen, was sie weiß. Wer hinter der Sache steckt, weiß sie aber nicht. Sie ist bereit, den Helden den Standort der Quelle zu verraten, wenn sie ihr helfen, hier heraus zu kommen.

DIE WAHRE GESCHICHTE

Damit sie als Spielleiter verstehen, was in Artingen vor sich gegangen ist, erfahren sie an dieser Stelle die Wahrheit: Als Alora eines Nachts im Wald auf Kräutersuche war und Anshelm auf dem Weg zurück zu seiner Unterkunft war, begegneten sich beide auf einer Lichtung. Die Hexe und der Ritter verliebten sich ineinander und verbrachten eine leidenschaftliche Nacht zusammen. Es folgten noch viele weitere und erst Monate nach ihrer ersten Begegnung erfuhr Alora, wer der Ritter war, nämlich der Herr über Artingen, jenes Dorf, in dessen Nähe sie wohnte. Sie wusste von seinen Grausamkeiten gegenüber den Dörflern und war so enttäuscht von ihm, dass sie bei ihrem nächsten Treffen entschied, ihn zu verlassen. Zuvor hatte sie bereits ein neues Verhältnis mit Gerion Lingwart begonnen, einem Bauernsohn aus Artingen. Anshelm rastete aus und konnte nicht glauben, dass sie ihn verließ, noch dazu anscheinend wegen eines anderen Mannes. Einige Wochen vergingen und Anshelm sah Alora nicht wie-

der. Da er auch nicht wusste, wo sie zu finden war, entsann er einen schrecklichen Plan. Schon länger hegt er den Verdacht, dass Gerion der Nebenbuhler war. Als er eines Nachts auf der Lauer lag und bemerkte, wie Gerion in den Wald ging, gab es keinen Zweifel mehr für ihn, da der junge Mann erst am Morgen des nächsten Tages zurückkehrte. Anshelm schrieb einen Brief, gab diesen Kurzagh und beauftragte ihn, den Hof der Lingwarts niederzubrennen und alle Bewohner zu töten. Den Brief sollte er dort zurücklassen, damit Anshelm einen Grund hatte, Alora die Schuld zu geben. Kurzagh tat wie ihm geheißen und tötete alle auf dem Hof der Lingwarts. Anshelm selbst war ebenfalls dort und sah, wie Alora auch aus dem Wald zu dem brennenden Hof rannte. Er nahm sie mit Hilfe seiner beiden Waffenknechte gefangen und seitdem ist sie in dem Keller der Herberge eingesperrt. Die Bevölkerung war so erschüttert über die Tat, dass diese am liebsten die nostrische Hexe gleich aufhängen wollten, doch Anshelm wollte sie zunächst leiden sehen und ließ sie einsperren.

UNTERSUCHUNGEN

Um Aloras Unschuld zu beweisen, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als nach Beweisstücken zu suchen. Zunächst werden die Helden sicherlich die Bauern und etwaige Zeugen befragen wollen und sich auf dem Hof umsehen. Das wichtigste Beweisstück ist aber sicherlich der gefälschte Brief.

DER HOF DER LINGWARTS

Die Lingwarts wohnten etwas außerhalb des Dorfes, am Waldrand. Der Hof ist durch ein Feuer zerstört worden. Den Helden wird auffallen, dass es sich um mehrere Täter gehandelt haben muss, dass die Tat schon einige Tage her ist und kaum etwas geplündert worden ist, sondern gezielt zerstört und getötet wurde. Ein sehr guter Fährtenleser unter den Helden (*Fährtenuche*-Probe+5) kann zudem erkennen, dass es Stiefelspuren zu erkennen gibt. Es handelt sich um Anshelms Stiefel, aber als Beweis allein ist dies nicht ausreichend, da er nicht verheimlicht, im Gebäude nach dem Brand gewesen zu sein. Allerdings war er auch während des Brandes dort. Dies kann man jedoch nur herausfinden, wenn man seine verbrannten Stiefel näher überprüft.

DER BRIEF DER HEXE

Eines der wichtigsten Beweismittel ist der Brief von Alora. Die Hexe kann bei einer möglichen Befragung bestätigen, dass der Brief nicht von ihr ist, denn sie kann gar nicht schreiben. Zudem könnten die Helden auf die Idee kommen, dass auch die Orks nicht lesen können. Weitere Argumente wären ein Schriftvergleich mit Anshelm, aber darauf wird er sich nicht einlassen. Bei der Ankunft der Helden besitzt der Wirt Balian den Brief, er wird ihn jedoch gerne den Helden überlassen.

Kurzagh, ich benötige deine Dienste. Du und deine Orks, ihr müsst euch um Gerion Lingwart kümmern. Er will mich nicht freiwillig in Ruhe lassen und ich fürchte, er könnte mir etwas antun, da er in letzter Zeit immer gewalttätiger geworden ist. Er muss weg! Ich will, dass es so aussieht, als sei er das Opfer eines Überfalls geworden. Geht zum Hof und brennt alles nieder, lasst niemanden am Leben. Wenn du alles gut gemacht hast, bekommst du 20 Dukaten von mir. Der Treffpunkt ist wie immer die alte Eiche. Beeile dich. Ich will, dass er noch heute Nacht stirbt.

Gez. Alora Bramstetter

BEFRAGUNG DER DÖRFLE

Die Dörfler können ebenfalls gute Hinweise geben. Zwar ist für die Artinger klar, dass Alora die Mörderin ist, doch werden auch den Dörflern Zweifel kommen, wenn die Helden Beweise vorlegen. Die Artinger sind Andergaster und Alora war aus Nostria, deshalb wollen die Artinger erst recht glauben, dass sie schuldig ist. Jedoch werden die Dörfler den Helden berichten können, dass sie eigentlich eine gute Frau war, dass sie im Wald lebte und eine Heilkundige war. Außerdem wird von einer Liebschaft zwischen ihr und Gerion Lingwart berichtet, beide schienen glücklich zu sein. Niemand traute ihr bis vor kurzem so eine hinterhältige Tat zu.

ÄRGER MIT DEM RITTER

Anshelm wird es keinesfalls so einfach hinnehmen, dass die Helden herumschnüffeln. Deshalb wird er seine beiden Waffenknechte auf die Helden ansetzen. Sie sollen ihm berichten, was die Helden tun, und sie notfalls daran hindern. Anshelms Waffenknechte dienen ihm schon seit Jahren. Sie sind ihm treu ergeben und haben mit ihrem Herrn schon so manche Untat begangen. So waren sie auch bei dem Mord an der Familie Lingwart dabei.

Der Ritter selbst hält sich für die einzige wichtige Instanz und wird sich auch so verhalten. Anshelm ist mutig genug, um nicht vor einem Kampf zurückschrecken, falls es keine andere Möglichkeit gibt. Allerdings wird er mit schmutzigen Tricks kämpfen.

Artinger

Knüppel:

INI 10+IW6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DK N
LeP 28 AU 28 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 12, KK 13

Waffenknechte

Säbel:

INI 10+IW6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 30 AU 32 WS 9 RS 3 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 12, KO 14, KK 13 (Vorteil Eisern, bereits eingerechnet)

Anshelm

Schwert und Schild:

INI 7+IW6 AT 12 PA 17 TP 1W6+4 DK N
LeP 33 AU 35 WS 9 RS 4 MR 3 GS 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 13, KK 13 (Vorteil Eisern, bereits eingerechnet)

RETTUNG DER HEXE

Wie die Helden Alora retten, bleibt ihnen überlassen. Sie könnten als Beweis den Brief benutzen und ihn mit der Schrift des Ritters vergleichen, um somit einen Beweis zu haben. Anshelm hat immer mal wieder ein paar Schriftstücke verfasst, die in der Hochmotte aufbewahrt werden.

Oder sie befreien Alora einfach aus dem Wirtshaus. Der Schlüssel zum Keller hängt Balian um den Hals. Sie könn-

ten in der Nacht zu ihm schleichen und den Schlüssel an sich nehmen. Dazu muss ihnen eine *Schleichen*-Probe+2 gelingen. Alternativ können die Helden auch versuchen, die Tür mit einem *FORAMEN* (Probe+4, 5 AsP) zu öffnen oder mit einer *Schlösser knacken*-Probe+4. Die Ketten Aloras muss man ebenfalls öffnen (Schlüssel bei Anshelm). Bei dieser Methode wird Anshelm die Helden jedoch sicherlich suchen lassen und die Artinger werden den Helden auf keinen Fall mehr glauben.

KAPITEL IV: DIE HÜTERIN DER QUELLE

Die Helden gelangen zur Quelle und hoffen am Ziel zu sein. Nach einer kurzen Erforschung der Quelle werden sie von der Hüterin dieses Ortes, der Elfe *Madariel*, angegriffen. Erst als auch noch eine Gruppe von Orks unter der Führung des Anführers *Kurzagh* erscheint, lässt sie von den Helden ab. Die Orks sind im Auftrag *Belfions* hier, um die Wasserlinge zu fangen und das Wasser mitzunehmen. Die Helden verfolgen nun die Orks gemeinsam mit der Elfe und müssen ihnen auf einem Floß folgen und einen wilden Fluss entlang fahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch eben wart ihr in einem finsternen Abschnitt des Waldes unterwegs, als sich plötzlich vor euch ein friedlicher Ort auftut. Schon von weitem hört ihr das leise Plätschern der Quelle. Und dann wird es wärmer um euch herum. Eben noch war es ein kühler Wind, der euch umwehte, nun ist es beinahe so, als würdet ihr in der Sonne stehen, obwohl nur vereinzelte Strahlen der Praiosscheibe euch durch das dichte Blätterdach treffen und selbst die Lichtung größtenteils in Schatten gehüllt ist.



*Madariel im Kampf
gegen die Orks*

DAS ZIEL DER REISE

Dank Alora können die Helden nun die Quelle finden. Die Hexe berichtet von ihrem Versprechen und den Ereignissen vor 5 Jahren. Sie warnt die Helden vor Madariel, denn sie weiß nicht, wie die Elfe darauf reagieren wird, wenn sie erfährt, dass Alora ihr Versprechen gebrochen hat. Alora wird die Helden nicht begleiten, sondern sich im Wald verstecken. Die Quelle befindet sich drei Tagesreisen weiter in Richtung Nordosten von Artingen aus. Es scheint so, als ob die Helden am Ziel wären:

Vor euch liegt sie, ihr habt keinen Zweifel, es muss die Quelle sein, die ihr sucht. Als ihr euch immer näher an die Quelle heranwagt, könnt ihr euren Augen kaum trauen. Kleine, nicht mal einen Spann große Wesen schwimmen dort herum, springen von der Kante des Quellbeckens in das warme Nass hinein, tauchen, spielen und verschwinden in den Dämpfen der Quelle.

UNERWÜNSCHTE GÄSTE

Madariel betrachtet die Helden zunächst wie alle Menschen als Eindringlinge. Allerdings hat sie die Helden bereits früh bemerkt, noch bevor sie die Quelle erreicht haben. Deshalb hat sie Vorbereitungen getroffen, um gegen die Überzahl bestehen zu können. Ein direkter Kampf ist ihr nur die letzte Lösung. Viel eher hofft sie darauf, dass sie die Helden mit einfachen Mitteln ausschalten kann, um anschließend ihre Erinnerung zu löschen. Madariel wird einige Fallen ausgelegt haben, die die Helden jedoch mit einer *Sinnenschärfen*-Probe +4 rechtzeitig entdecken können. Es handelt sich dabei um Wildfallen, welche die Helden mit einer einfachen Schlinge um den Fuß in die Lüfte reißen sollen. Zudem wird sie die Helden mit Pfeilen unter Beschuss nehmen, aber zunächst nur Warnschüsse abgeben. Lassen sie die Elfe zunächst nicht direkt auftauchen.

Madariel

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 27 **AsP** 32 **AU** 30 **WS** 8 **RS** 1 **MR** 3 **GS** 8

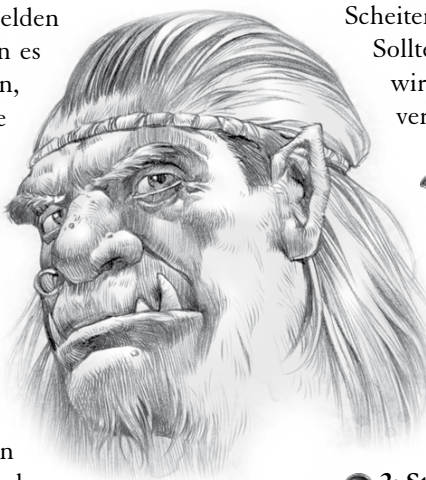
Sonderfertigkeiten: Finte, Schnellladen (Bogen)

Zauber: BLITZ DICH 8, FULMINICTUS 9

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 15, CH 13, FF 14, GE 17, KO 14, KK 12

DER ANGRIFF DER ORKS

Noch bevor wirklich Ruhe einkehrt, greift *Kurzagh* mit seiner Bande an. Richten sie es je nach der Zusammenstellung der Gruppe ein, gegen wen ein Held kämpfen muss. Kampferfahrene Helden wie Krieger und Söldner können es ruhig mit einem Ork aufnehmen, bei anderen Helden sollten sie es sich überlegen, ob sie nicht besser gemeinsam gegen einen Ork antreten. Wichtig ist, dass *Kurzagh* eine Probe von dem Wasser nehmen kann und damit auch einen der Wasserlinge einfängt. Die Helden sollen zunächst einmal aufgehalten werden, ebenso Madariel. Die Orks sind mit drei Flößen gekommen und ziehen sich wieder zurück, sobald sie die Probe haben. Madariel wird während des Kampfes verletzt und kann die Orks nicht mehr alleine verfolgen. Deshalb wird sie nach dem Kampf mit den Helden sprechen und sie sogar darum bitten, ihr zu helfen. Sie wird ihnen klar machen, wie es um die Wasserlinge steht und warum sie dringend Hilfe brauchen. Angenehm ist es ihr zwar nicht, dass sie die Hilfe der Helden braucht, aber sie würde für die Wasserlinge alles tun.



Orks

Säbel:

INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N
Kurzbogen: **INI** 11+W6 **FK** 14 **TP** 1W6+4
LeP 30 **AU** 30 **WS** 9 **RS** 1 **MR** 1 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 14, KK 13 (Vorteil Eisern, bereits eingerechnet)

AUF DEM WILDEN FLUSS

Wenn die Helden und Madariel sich endlich geeinigt haben, sind die Orks bereits bei ihren Flößen und versuchen, so schnell wie möglich von hier zu verschwinden. Da die Orks möglicherweise bereits einige der Ihren verloren haben, benutzen sie das letzte verbleibende Floß nicht, da sie es nicht brauchen.

Als die Helden endlich gemeinsam mit der Elfe den Fluss erreichen, sehen sie noch die beiden Flöße mit den Orks. Auf dem vordersten Floß ist Kurzagh. Das zweite Floß ist deutlich hinter dem anderen zurückgefallen. Kurzagh gibt Anweisung, dass die Helden aufgehalten werden sollen. Ein Ork mit Bogen beginnt auf die Helden zu schießen.

JA, EINE FLOßFAHRT DIE IST LUSTIG!

Zu Beginn der Jagd befindet sich das nächste Floß der Orks 120 Schritt entfernt von den Helden. Jede Kampfrunde legt der Steuermann des Floßes eine *Boote fahren*-Probe ab. Sollte die Probe gelingen, so hat der Held für je einen Punkt 10 Schritte zurückgelegt. Eine misslungene Probe kann verschiedene Bedeutungen haben. Würfeln sie mit 1W6 und schauen sie unten nach was passiert ist. Bei einem Patzer oder einem Scheitern von mehr als 13 Punkten wird das Floß zerstört.

Sollte kein Held über das Talent *Boote fahren* verfügen, wird Madariel das Steuer übernehmen (dementsprechend verwenden Sie ihre Werte).

1: Stromschnellen

Die Helden sind in einen Bereich mit Stromschnellen geraten. Dies führt dazu, dass jeder Held eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen sollte, sonst wird er vom Floß gerissen und muss schwimmen. Die nächste Probe auf *Boote fahren* ist um 2 Punkte erschwert, allerdings kann man bei Misslingen nicht erneut in Stromschnellen geraten.

2: Steine

Das Floß befindet sich an einer sehr gefährlichen Stelle. Das Wasser ist flach und überall sind Steine. Legen sie eine weitere *Boote fahren*-Probe ab. Gelingt sie, so kann der Steuermann das Floß um die Steine herumfahren oder bleibt nicht hängen. Scheitert die Probe, so gewinnen die Orks 40 Schritt. Ein Scheitern der Probe um 10 oder mehr Punkte oder ein Patzer haben zur Folge, dass die Helden eine *Körperbeherrschung*-Probe ablegen müssen, scheitert auch diese, fallen sie ins Wasser.

3: Strudel

Ein kleiner Strudel macht den Helden das Leben schwer. Sie verlieren 20 Schritt auf die Orks, bevor sie die Verfolgung wieder aufnehmen können.

4: Wasserfall!

Das ist eine der gefährlichsten Stellen, die es auf dem Fluss gibt. Die Helden müssen eine *Körperbeherrschung*-Probe+3 ablegen, um nicht ins Wasser zu fallen, während das Floß den kleinen Wasserfall hinunterfährt. Sie verlieren aber nichts auf die Orks, denn diese wurden auch von dem Wasserfall überrascht!

5: Ruck

Durch irgendetwas gibt es plötzlich einen Ruck. Eine *Körperbeherrschung*-Probe-2 wird fällig, sonst landet der Held im Wasser. Die Helden verlieren 20 Schritt auf die Orks.

6: Biber

Ein sehr neugieriger Biber interessiert sich für das Floß der Helden. Der Held, der ihm am nächsten ist, soll eine *Charisma*-Probe ablegen. Gelingt die Probe, verschwindet der Biber, misslingt sie, behindert der Biber die Helden so sehr, dass sie

10 Schritt verlieren. Sollte der Biber noch mal ausgewürfelt werden, behandeln sie das Ergebnis als Ruck.

HELD ÜBER BORD!

Sollte es einem oder mehreren Helden passieren, dass sie ins Wasser fallen, können sie ihnen entweder gestatten, mit einer *Schwimmen*-Probe+3 (misslungen: 1W6+3 SP) an Land zu gelangen, oder auf die detaillierter Regeln zum Ertrinken aus dem **Basisregelwerk 189/195** zurückgreifen. Der Fluss – ein Seitenarm des Ingval – ist etwas 25 Schritt breit und 5 Schritt tief.

DAS ENDE DER FAHRT

Sollten alle Helden ins Wasser fallen, endet die Verfolgung. Ebenso ist es möglich, dass das Floß zerstört wird oder die Helden aufgeben. Sollten dies eintreten, müssen sie die Orks auf herkömmliche Art und Weise weiterverfolgen, werden dann aber wesentlich länger brauchen und erst am Abend die Mine finden.

Sollten sie die Orks einholen, können sie sie ausquetschen und erfahren so die Lage der Mine. Dann werden sie vermutlich kurz nach Kurzagh das Versteck erreichen.

KAPITEL V: DAS VERSTECK DES DRUIDEN

Nach der Verfolgungsjagd auf dem Fluss gelangen die Helden

zum Unterschlupf des Druiden. Es gilt nun, die Mine zu erkunden und sich zahlreichen Gefahren zustellen, bis sie den geheimen Zugang zu Belfions Versteck entdecken. Der Druiden muss aufgehalten werden, noch bevor er dem gefangenen Wasserling etwas antun kann.

DIE SPUREN

Die Orks haben das Floß am Ufer zurückgelassen und sich zu Fuß auf den Weg zur Mine gemacht. Die Spuren der Orks sind nicht allzu schwer weiter zu verfolgen. Entweder ist es den Helden gelungen, einen gefangenen Ork zum Reden zu bringen, oder aber ein Held oder Madariel schaffen es, mittels ihrer Kenntnisse in Fährtenuche, die Fährte Kurzaghs wiederzufinden (*Fährtensuchen*-Probe-4). Sollte dies nicht gelingen, kann der Wurf alle 4 Stunden wiederholt werden, wird dabei aber immer um einen Punkt schwieriger.

DIE ALTE GOLDMINE

Früher einmal, vor über 50 Jahren, haben einige andergastische Fischer Spuren von Gold in dem nahe gelegenen Fluss entdeckt. Natürlich führte dies zu einem regelrechten Goldrausch. Es stellte sich bald heraus, dass das Gold aus den Bergen stammte und nur sehr kleine Mengen in den Fluss gespült wurden. Der Adlige, auf dessen Land die Berge zu finden waren, ließ dort eine Mine bauen. Die Mine zeigte sich

jedoch schon bald als pure Verschwendung, die wenig Ertrag abwarf. Zwar fand man noch ein wenig Gold, doch die Druiden der Gegend sorgten dafür, dass Sumu nicht ausgeplündert werden konnte. Sie verursachten ein Erdbeben mit ihrer Zaubermacht und ließen die Mine größtenteils einstürzen. Viele Minenarbeiter kamen dabei ums Leben. Dieser Umstand war für Belfion ein Glückstreffer, zumal er durch seinen Meister (einen jener Druiden, die das Erdbeben verursacht hatten) wusste, dass dort tatsächlich noch Gold zu finden war. Er errichtete vor einigen Jahren ein geheimes Versteck in der Mine, erschaffen von einem Dschinn des Erzes. Das restliche Gold der Mine ließ er durch weitere Dschinne abtragen und finanzierte somit seine Experimente. Dass er gegen die Ideale der Druiden verstößt, ist ihm dabei egal. Das Versteck dient ihm seither als Unterschlupf für seine Experimente. Insbesondere für das Leben und dessen Verlängerung interessiert sich Belfion.

MINENEINGANG (A)

Vor dem Mineneingang warten die restlichen Orks. Kurzagh hat sie dort aufgestellt für den Fall, dass es der Elfe und den Helden tatsächlich gelingen sollte, sie zu finden. Es handelt sich um 3 Yurach, denen eh nicht ganz geheuer ist, mit einem Druiden und dessen finsternen Zauberkraften zusammenzuarbeiten, aber ihre Angst vor ihrem Anführer ist größer. Sie werden so lange kämpfen, bis einer von ihnen zu Boden geht, danach versuchen sie zu fliehen.

Die Werte der Orks können sie der linken Seite entnehmen.

DER HAUPTRAUM (B)

Hier befand sich die erste angelegte Ebene der Mine. Zu dem Bau von weiteren Ebenen kam es nie. Man kann noch die Überreste der Lore erkennen. Die Schienen wurden jedoch von den Orks auf Belfions Befehl beseitigt, da er sich nicht gerne in der Nähe von so viel Metall aufhält. Einige der Schienteile haben die Orks noch nicht mitgenommen, sie liegen neben der Lore. Überall auf dem Boden liegen Felsbrocken von dem Erdbeben der Druiden.

Seit einiger Zeit wachsen in diesem Raum wegen der Feuchtigkeit Phosphorpilze an den Wänden. Die Helden können die Pilze als Lichtquelle benutzen, wenn sie keine andere haben (*FLIM FLAM*, Fackel, Öllampe).

DIE SEITENRÄUME (C) UND (D)

In den Seitenräumen waren die wichtigsten Werkzeuge der Minenarbeiter untergebracht, allerdings findet man hier nur noch ein paar Knochen und Felsen, denn hier kam es durch den Druidenzirkel zu einem Einsturz. Belfion hat bereits zwei vollständige Skelette eingesammelt, um seine Experimente voranzutreiben. Sie liegen nun in seinem Versteck.

Bei dem Anblick der Toten sollten sie von Helden mit *Totenangst* eine Probe verlangen. Bei Bestehen will der Held so schnell es geht von hier weg.

Die meisten der Minengänge sind ausreichend hoch, so dass ein Mensch oder Zwerg mühelos hindurchgehen kann. Hier droht den Helden eigentlich keine nennenswerte Gefahr.

Sollte einer der Helden über *Raumangst* verfügen, so muss er eine Probe darauf ablegen. Bei Bestehen wird ihm sehr mulmig und er will nicht weitergehen.

DIE SPINNENHÖHLE (E)

Sollten die Helden tatsächlich den Gang freilegen und hindurch kriechen, gelangen sie in eine etwas größere und vor allem natürliche Höhle. Hier leben schon seit ziemlich langer Zeit, selbst von Belfion unentdeckt, zwei Höhlenspinnen. Sie haben in der Höhle mehrere Netze ausgelegt, die selbst für Menschen gefährlich werden können (siehe Plan). Sollten die Helden sich bis zu den Netzen trauen, werden die Spinnen die Helden als Beute betrachten und angreifen.

Höhlenspinnen (2)

Biss:

INI 7+2W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6+2(+Gift) **DK** H
LeP 25 **AU** 20 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 9 **GS** 5

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4)

Gift: Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): *Beginn:* 3 KR; *Dauer:* die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungener KO-Probe zeigt das Gift keine Wirkung. *Wirkung:* AT, PA, GE und KK -1; *Stufe 4* (tierisches Gift)

FLEDERMAUSHÖHLE (F)

Die Fledermäuse in diesem Höhlenbereich leben normalerweise völlig ungestört von Belfion oder anderen Belästigungen. Sollten die Helden jedoch die Höhle betreten, ist es durchaus möglich, dass die Fledermäuse aufgescheucht werden. Legen Sie für die Helden je eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 ab (+7, wenn sie keine ausreichende Lichtquelle haben). Gelingt die Probe, haben die Helden die Fledermäuse bereits am Anfang der Höhle bemerkt. Es muss den Helden nun noch eine *Schleichen*-Probe gelingen, damit sie ohne die Fledermäuse zu wecken durch die Höhle gelangen können. Ansonsten werden die Fledermäuse an der Decke erwachen und zum Ausgang fliegen. Dadurch wird Belfion gewarnt werden und er beginnt, die Skelette zu erheben.

Fledermäuse (1W20+20)

Biss: **INI** 9+2W6 **AT** 5 **PA** 0 **TP** 1 SP **DK** H

LeP 1 **AU** 50 **WS** - **RS** 0 **MR** 2 **GS** 18

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

EINGESTÜRZTE HÖHLE (G)

Hier liegen noch die Knochen von einstigen Minenarbeitern. Sollten die Helden die Höhle erkunden, kommt es bei 1 bis 5 auf einem W20 zu einem weiteren Einsturz (GE-Probe, um noch raus zukommen!). Alle Helden, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Höhle aufhalten, erleiden 3W6 SP und können nur nach einer Stunde von anderen Helden befreit werden.

Eine weitere Gefahr, die hier lauert, ist die Gruftassel, die sich seit ein paar Tagen hier versteckt und sich auf die Lauer nach Ratten gelegt hat. Sie wird auch die Helden angreifen, aber erst nachdem sie die Höhle wieder verlassen haben. Nutzen sie die Regel für den Hinterhalt aus! Sie wird sich langsam an den hintersten Helden heranschleichen und einen Angriff vorbereiten. Die Gruftassel kämpft, bis sie nur noch 10 LeP hat.

Gruftassel

Zangen:

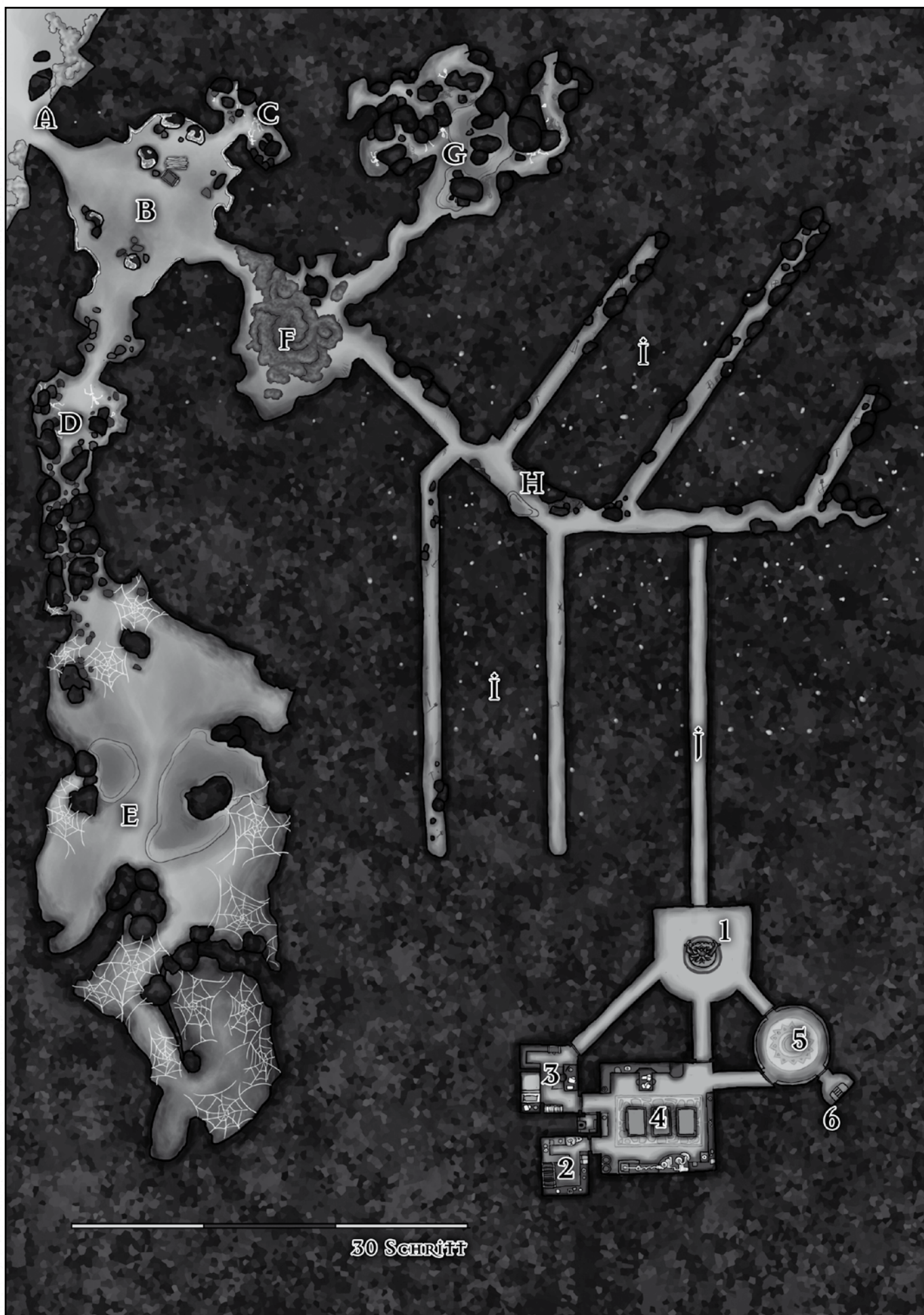
INI 4+1W6 **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **DK** H

LeP 30 **AU** 30 **WS** 8 **RS** 1 **MR** 13 **GS** 4

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (8), Doppelangriff

DER RATTENGANG (H)

Hier in diesem Gang können die Helden einigen Wolfsratten begegnen, die auf der Suche nach Beute durch Spalten nach oben gewandert sind. Die Ratten stellen keine Bedrohung dar, wenn die Helden sich angemessen verhalten. Sie scheuen aber nicht davor zurück, auch Menschen anzugreifen.



Wolfsratten (2W6+6)

Biss:

INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W6-2* DK H
LeP 6 AU 20 WS 5 RS 1 MR 0 GS 4

Besondere Kampfregeln: *Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Keine der Ratten hat glücklicherweise ansteckende Krankheiten, aber würfeln sie für jeden Helden, der durch Rattenbisse verletzt wurde, eine KO-Probe. Die Spieler müssen dies ja nicht wissen, dass sie sich nicht mit Tollwut oder anderen Krankheiten anstecken können!

STOLLEN (I)

Den Minenarbeitern war es bis zu dem Einsturz gelungen, ein paar Stollen in den Berg zu graben. Die Goldfunde hielten sich in Grenzen, aber es kann tatsächlich sein, dass die Helden noch das eine oder andere Stück durch Zufall finden (1 auf W20). Es ist nicht mehr als etwa 2 Dukaten wert.

In den Stollen finden sich noch die Überreste von Werkzeug, welches bei dem Einsturz zurückgelassen wurde: Nägel, Bretter, aber auch eine Spitzhacke und sogar eine Schaufel.

GEHEIMGANG (J)

Der "Geheimgang" wird von einem großen Felsen verdeckt. Ein Held, welchem eine *Sinnenschärfe*-Probe+5 gelingt, wird auf die seltsame Formation in der Mine aufmerksam. Es ist eine KK-Probe+5 notwendig, um den Felsen zu bewegen, oder man hat entsprechende Hilfsmittel. Bei einer Körperkraft von unter 12 darf man keine Probe ablegen. Der Gang ist so etwas wie Belfions Fluchtweg und er wird ihn nutzen, sollte er Gelegenheit dazu bekommen.

BELFIONS VERSTECK

Wie viele Druiden braucht auch Belfion nicht viel, um in der Wildnis zu überleben. Dennoch befinden sich ein paar Habseligkeiten hier in dem Versteck, die er als Wohnstätte nutzt. Geschaffen hat er das Versteck mittels der Macht mehrerer Erdschinne, die das Versteck nach seinen Wünschen geformt haben. Er empfand es als nicht unpassend, sich eine Mine als Versteck auszusuchen, da ihn niemand hier vermuten würde, denn Druiden halten sich nicht gern in der Nähe von Metall auf. Tatsächlich ist nichts in seinem Versteck aus Metall.

VORHALLE (I)

In dieser Vorhalle hat sich Belfion eine Statue aus Stein aufgestellt, die den Gott der Zeit, Satinav, zeigt. Zwar ist Belfion alles andere als ein gläubiger Mensch, aber er hat einen gewissen Respekt vor Satinav. Die Statue ist leicht magisch, da ein Dschinn sie hergestellt hat. Von der Vorhalle aus führen drei Türen in andere Räume. Keine der Türen ist abgeschlossen

VORRÄTE (2)

Nahrungsmittel, Tiegelchen, Dosen und anderes was Belfion braucht, wenn er hier ist. Das wichtigste, was die Helden hier finden können, sind ein Tontiegelchen mit einer Wirselsalbe (1W6+4 LeP, noch 1 Monat haltbar) und ein kleiner Tonkrug mit Einbeerentrank (insgesamt 45 LeP, noch 2 Monate haltbar).

SCHLAFRAUM (3)

Hier hat Belfion seine karge Unterkunft errichtet. Es kommt selten vor, dass er wirklich hier schläft.

Neben seinem Lager befindet sich ein Astraltrank (3W6+6 AsP), den er sich für Notfälle aufgespart hat. Sollte Belfion bereits gewarnt sein, hat er den Trank bereits geholt.

LABOR (4)

In diesem Raum hat Belfion alles untergebracht, was er für seine Arbeiten benötigt. Wenn Belfion noch nichts von der Anwesenheit der Helden bemerkt hat, hält er sich zusammen mit Kurzagh hier auf. Zudem hat er hier 2 Skelette der Minenarbeiter ausgebreitet und will an diesen das Wasser der Quelle testen. Sollte Belfion bereits alarmiert sein, hat er das Wasser bereits benutzt und die Skelette erhoben, andernfalls wird er es noch tun.

STERNRAUM (5)

Von hier aus beobachtet Belfion die Gestirne und vor allem das Madamal, das über der Öffnung an der Decke oft vorbeizieht. Die ist auch der Grund, warum er das Zimmer auch als Beschwörungsraum nutzt, da er an die Magie des Mondes glaubt.

ZUGANG (6)

Dieser kleine Raum birgt eine Strickleiter, die nach oben führt. Belfion benutzt normalerweise nur diesen Zugang zu seinem Versteck, da er den Felsbrocken nicht ohne große Mühe verschieben kann. Die Leiter endet auf der Spitze des Berges in 56 Schritt Höhe. Von hier aus kann man den Wald sehr gut sehen, allerdings muss man schon den Pfad kennen, welchen Belfion benutzt, um nach unten zu gelangen, ansonsten ist eine *Klettern*-Probe+5 notwendig oder man erleidet beim Klettern 2W+4 SP.

DAS GROSSE FINALE

Der Druide ist während der ganzen Zeit, in der die Helden die Mine absuchen, mit den Vorbereitungen des Rituals beschäftigt. Es interessiert ihn einfach, wie viel Heilkraft und Leben in dem Wasser steckt, so dass er es bei zwei Skeletten ausprobieren möchte.

Belfion wird sich bei einem Angriff der Helden auf seine Magie verlassen und sich selbst in den hinteren Teil des Verstecks zurückziehen. Er hofft darauf, dass es Kurzagh und den Skeletten gelingt, die Helden solange aufzuhalten, bis er sie mit seiner Magie niederstrecken kann. Er wird zur Unterstützung einige Kampfzauber wirken.

Kurzagh

Säbel:

INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

LeP 38 AU 37 WS 8 RS 3 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 15, KK 17

Belfion

Stab:

INI 11+1W6 AT 10 PA 11 TP 1W6+1 DK 5

LeP 30 AsP 45 AU 29 WS 6 RS 0 MR 7

GS 8

Sonderfertigkeiten: keine

Zauber: FULMINICTUS 6, BLITZ DICH 14

Relevante Eigenschaften: MU 17, KL 16, IN 12, CH 13, FF

11, GE 10, KO 12, KK 12

Skelette (2)

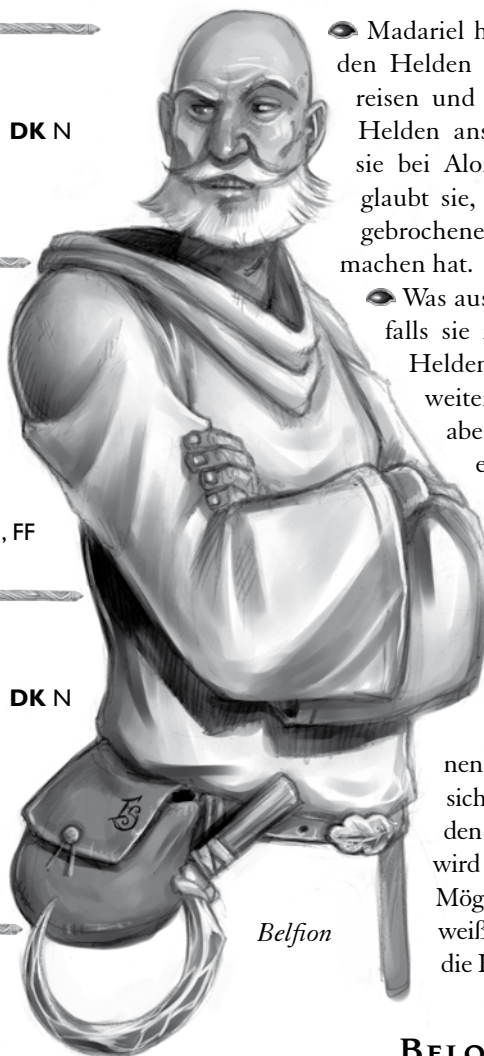
Hacke:

INI 10+1W6 AT 8 PA 2 TP 1W6+4 DK N

LeP 30 AU – WS 5 RS 0 MR 5 GS 5

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten: Hieb Waffen machen vollen Schaden, Säbel und Schwerter nur halben, Stich Waffen sind wirkungslos. Beim 1. Anblick eines Skelettes muss eine MU+2 Probe gelingen (**Basisregelwerk 259**).



Belfion

☞ Madariel hat nach dem Abenteuer mit den Helden wieder Lust bekommen zu reisen und vielleicht wird sie sich den Helden anschließen. Die Quelle weiß sie bei Alora in Sicherheit, außerdem glaubt sie, dass die Hexe wegen ihres gebrochenen Versprechens etwas gut zu machen hat.

☞ Was aus Belfion und Kurzagh wird, falls sie noch leben, hängt von den Helden ab. Kurzagh wird sich nicht weiter mit ihnen anlegen wollen, aber in Belfion mögen sie sich einen Erzfeind geschaffen haben, den sie wieder auftauchen lassen können, falls er überlebt.

☞ Reconas Wunsch nach dem Heilwasser wird sich nicht erfüllen, da es seine magische Wirkung bald verliert. Madariel wird es ihnen verraten. Aber Recona wird sich damit abfinden und den Helden dennoch danken. Bald schon wird er sich nach einer anderen Möglichkeit umschauen und wer weiß? Vielleicht wird er wieder auf die Helden zurückgreifen...

DAS ENDE DER GESCHICHTE

Das eigentliche Abenteuer endet mit dem Sieg über Belfion und Kurzagh und der Rückkehr zu Quelle. Der gefangene Wasserling sollte auch wieder freigelassen werden. Allerdings gibt es dennoch einiges zu tun.

☞ Alora wird von Madariel zur neuen Hüterin der Quelle ernannt. Die Hexe hat nicht länger vor, in Artingen zu leben.

☞ Sollte Anshelm noch leben, will sie ihn allerdings zunächst bestrafen. Die Helden könnten ihr eventuell dabei helfen.

BELOHNUNG

Die Helden haben sich eine Belohnung wahrlich verdient. Sie haben die finsternen Pläne Belfions vereitelt und noch manche andere Gefahr überstanden. Deshalb sollte jeder Held auch **300 Abenteuerpunkte** bekommen und drei *Spezielle Erfahrungen* auf Talente oder Zauber, die er oft benutzt hat. Dies könnte zum Beispiel *Boote fahren* sein, aber auch *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Fährtenuche* oder andere Talente.

DIE BEIDEN BRÜDER

Auch wenn die Behausung und das Lebenswerk Rakolduns zerstört scheinen und die Helden Recona nichts von dem magischen Wasser der Quelle mitbringen konnten, so können sie dennoch für ein glückliches Ende der Geschichte sorgen, indem sie die beiden Zauberer zusammenbringen.

Sollten die Helden dies nicht selbst anstreben, so hat Recona in der Zwischenzeit herausgefunden, dass seine Mutter Aufzeichnungen hinterlassen hat, in welchen ein Zwillingbruder erwähnt ist. Er bittet die Helden, seinen Bruder zu sich zu holen. Da Rakoldun und Travegunde nur ein bescheidenes und einfaches Leben führen, hält sie nicht sonderlich viel in Andergast. Wenn die Helden zu Rakoldun reisen und ihm von dem Zwillingbruder erzählen, wird dieser sich umgehend aufmachen, diesen kennenzulernen.

STEIGERUNGEN AM ENDE DES ABENTEUERS

Auch am Ende dieses Abenteuers gilt, dass die Helden sich nach der Zusammenführung der beiden Brüder erst einmal ein wenig Ruhe gönnen sollten. Und wieder haben sie die Möglichkeit, neue Sonderfertigkeiten, Talente und Zauber zu erlernen. Die beiden Magier haben werden den Helden nach allem, was sie für sie getan haben, gerne helfen. Entweder vermitteln sie sie an entsprechende Lehrmeister, oder sie selbst sind bereit, ihnen Wissen zu vermitteln (was vor allem auf Zaubersprüche hinausläuft).

Alles Weitere finden Sie im **Basisregelwerk 196ff**.

Beide Brüder sind so überwältigt, dass sie sich sofort in die Arme schließen. Viel haben sie sich zu erzählen und lassen die Helden daran teilhaben.

Sie beschließen diesen Wink des Schicksals auszukosten, und so beschließt Rakoldun, mit Travegunde nach Nostria zu seinem Bruder zu ziehen und ihm bei der Suche nach einem Heilmit-

tel zu helfen. Im Gegenzug wird Recona seinem Bruder helfen, seine eigenen Aufzeichnungen zu nutzen, um sein verlorenes Wissen in der Elementarmagie wenigstens teilweise wieder zu vervollständigen. Beide Brüder sind den Helden auf ewig dankbar und trotz der Jahrzehnte, die sie getrennt waren, verstehen sie sich ausgesprochen gut und ergänzen sich bestens.

ΑΠΗΛΓ Ι: ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

Hier nun bekommen sie einen kleinen Überblick über die wichtigsten Personen des Abenteuers. Dabei folgt zunächst eine kurze Beschreibung der *Erscheinung* der Person. Hier werden nicht nur wichtige und wesentliche Merkmale des Aussehens beschrieben, sondern auch, wie die Figur auftritt und welchen Eindruck man zunächst von ihr bekommt. Danach folgen der *Hintergrund* und der *Charakter* der Figur. Hier wird auf die wichtigsten Punkte der Lebensgeschichte eingegangen und die daraus resultierenden Charakterzüge und Motivationen. Unter dem Punkt *Funktion* wird noch einmal das Wichtigste über die Person in diesem Abenteuer gesagt und eine Hilfe und Hinweise für die richtige Darstellung während des Spiels gegeben. Die *Zitate* können sie den Personen in den Mund legen und sie bekommen einen Eindruck von der Art und Weise, wie der Charakter spricht. Zum Schluss stehen noch die *Spielwerte* in einem kleinen Kasten. Reine Kampfwerte stehen nicht hier, sondern sind direkt an der Stelle des Abenteuers genannt. Die Figuren sind nach ihrem wahrscheinlichen Erscheinen im Abenteuer sortiert.

ΡΑΚΟΛΔΥΝ

Erscheinung: Ein alter Mann mit Zauberstab.

Hintergrund: Rakoldun ist ein alter Magier, der von seinem Vater Sefaidon in die Zauberei unterwiesen wurde. Schon seit Jahrzehnten forscht er in dem Bereich der elementaren Magie und hat sich dabei als besonderen Schwerpunkt auf die Entstehung und die Kräfte von Mindergeistern spezialisiert. Mitten in den andergastischen Wäldern erbaute er sich einen Turm und erfand eine Apparatur, mit der es ihm gelang, Mindergeister gefangen zu halten. Alles Weitere können Sie in der Vorgeschichte des Abenteuers lesen.

Funktion: Rakoldun ist ein Opfer seiner eigenen Experimente, ein freundlicher Forscher, dem alles aus der Hand gelaufen ist. Die Helden müssen ihm helfen, werden aber auch seine tiefe Dankbarkeit dafür erhalten.

Zitate: "Seltsam, eigentlich hätte nichts schiefgehen dürfen ..."

"Mit der Essencia des Humus verfeinert, könnte daraus ein vorzügliches Elixier entstehen."

Alter: 65 Jahre

Größe: 1,80 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Forscher und Elementarist

Eigenschaften: MU 14, KL 16, IN 12, CH 16, FF 11, GE 11, KO 11, KK 10, SO 8

Talente: Magiekunde (Elementarismus) 17 (19)

Zauber: keine für das Abenteuer relevanten (vor allem auf Elementarmagie spezialisiert, also z.B. den IGNIFAXIUS)

ΤΡΑΒΕΓΥΝΔΕ

Erscheinung: Travegundes Äußeres entspricht so gar nicht einer Hexe – kein Wunder, denn auch wenn es in Aventurien Hexen gibt, ist Travegunde keine von ihnen, sondern nur eine allein lebende, kräuterkundige Frau. Sie hat die 50 Götterläufe überschritten, wirkt aber munter und gesund. Ihre Haare ergrauen bereits, jedoch strahlt sie Würde und Selbstbewusstsein aus.

Hintergrund: Die ältere Frau lebt ganz auf sich allein gestellt, zimmert ihre Möbel selbst, sammelt Kräuter, Beeren und Früchte, macht Marmeladen ein und stellt sogar selbst Fallen für Kaninchen her. Womöglich ist es diese Lebenseinstellung, die den skeptischen Anderwäldern Angst macht und Travegunde bei ihnen als Hexe abstempelt. Sie stammt aus Thurana, wo sie nach dem Tode ihres Mannes zunächst dessen Schulden tilgen musste. Nach viel harter Arbeit und dem Verkauf von Haus und Hof entschloss sie sich zu ihrem jetzigen Leben und fährt sehr gut damit. Von den Anderwäldern hält sie sich so gut es geht fern, jedoch kommen diese wegen ihrer Fähigkeiten als Heilerin und Kräuterkundige immer wieder (natürlich heimlich) zu ihr.

Funktion: Zunächst scheint sie die Verursacherin von Ärger zu sein, erweist sich dann aber als unschuldig und als wertvolle Hilfe für die Helden.

Zitate: "Ach, die Anderwälder glauben auch, jede Frau alleine im Wald sei eine Hexe."

Alter: 51 Jahre

Größe: 1,56 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Köchin und Pflanzenkundlerin

Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 12, CH 13, FF 13, GE 10, KO 12, KK 10, SO 5

Talente: Pflanzenkunde 16

ΒΟΡΚΕΠΗΟΛΜ

Erscheinung: Er gleicht einem Baum mit zwei besonders starken Ästen als Armen, an denen sich wurzelartige Finger befinden. Seine Haut ist braun, dick und borkig und könnte wohl vielen Axthieben standhalten. Auf mehreren Schritt Höhe schauen aus tiefen Löchern zwei dunkelbraune Augen hervor. Das Haupt schmückt eine mächtige Baumkrone.

Hintergrund: Borkenholm ist ein Waldschrat, jedoch ist er neugierig und nicht allzu angriffslustig, solange man die Bäume des Waldes und ihn in Ruhe lässt. Die Helden haben seine Aufmerksamkeit erregt und dementsprechend beobachtet er sie. Später kann es ihnen gelingen, sich mit ihm anzufreunden.

Funktion: Borkenholm soll das lustige Element des Abenteurers stellen. Von ihm geht eigentlich keine Gefahr aus, auch wenn er bedrohlich wirkt. Allerdings kann er als Freund den Helden in der Wildnis weiterhelfen.

Zitate: "Borkenholm fragt sich, was Goblingle vorhaben."

"Kleinbärtige? Borkenbart mag sie nicht, sie kommen mit Äxten und schlagen alte Eichen."

Alter: 40 Jahre

Größe: etwa 3 Schritt

Haarfarbe: meist grün, je nach Jahreszeit

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: neugieriger und kompetenter Waldschrat

Eigenschaften: MU 13, KL 8, IN 15, CH 9, FF 10, GE 11, KO 20, KK 18, SO -, Neugier 8

Talente: Wildnisleben 17

Borkenholm

Hieb: INI 10 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 2W6+3 **DK** N
LeP 50 **AuP** 40 **WS** 10 **RS** 6 **MR** 10 **GS** 5

* RS verdoppelt gegen Holz Waffen; RS halbiert gegen Metall

AQUARELLA

Erscheinung: Eine junge Frau mit blauer Haut und schilfgrünen Haaren.

Hintergrund: Aquarella ist eine Quellnymphe und lebt schon Jahrhunderte in dem kleinen Teich. Sie unterhält nur Kontakt zu den Waldschraten und anderen Wesen des Waldes. Menschen und Zwerge begegnet sie mit Vorsicht, Elfen mit Zurückhaltung.

Funktion: Die Begegnung mit ihr sollte den Helden ein dauerhaftes Erlebnis sein. Nur wenigen Sterblichen ist der Anblick einer Nymphe vergönnt. Zudem können sie ihr auch gegen einen Mindergeist beistehen und möglicherweise erweist sie sich als Hilfe bei der Suche nach der Geisterquelle.

Zitate: "-"

Alter: 200 Jahre

Größe: 1,56 Schritt

Haarfarbe: grün

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: unerfahrene Nymphe

Eigenschaften: MU 9, KL 11, IN 17, CH 17, FF 12, GE 14, KO 13, KK 9, SO -, Neugier 5

Talente: Schwimmen 18

Zauber: Ihre Zauberkräfte können vor allem das Wasser beeinflussen.

RECONA VON SALZA

Erscheinung: Der Magier trägt einen langen weißen Bart, welchen er nicht mehr wirklich gut pflegt. Sein Rücken ist stark gebeugt und er humpelt ein wenig. Selbst seine Stimme verdeutlicht, wie krank und schwach der Magier tatsächlich ist. Seine mit Zauberzeichen verzierte Robe und sein Stein-eichenstab zeichnen ihn jedoch als einen Vertreter der magischen Zunft aus.

Hintergrund: Recona lebt schon sein ganzes Leben im Königreich Nostria. Er hat an der Akademie von Nostria studiert und sich nach seinem Abschluss ganz auf seine Studien konzentriert. Hin und wieder ließ er sich von den Bürgern für kleine Gefälligkeiten bezahlen, so dass er es zu einem bescheidenen Wohlstand gebracht hat.

Funktion: Recona ist der Auftraggeber der Helden. Er soll die Rolle eines intelligenten und entschlossenen, aber hilfsbedürftigen Alten übernehmen. Wenn sie in die Rolle von Recona schlüpfen, sprechen sie langsam und schwach und deuten sie immer wieder mal Schmerzen an. Machen sie einen krummen Rücken und beschwerten sich stets über die Schmerzen.

Zitate: "Ach, mein alter Rücken. Es wird von Monat zu Monat schlimmer."

"Früher einmal bin ich auch viel unterwegs gewesen. Heute hält mich jeder für einen Lügner, wenn ich das erzähle. Verwundert mich nicht mal. Wer würde auch glauben, dass so ein alter Kerl wie ich jemals in Gareth war."

"Könnte ich doch nur meine Magie gegen meine Gesundheit eintauschen! Ich würde jederzeit gerne auf sie verzichten, wenn doch nur endlich diese Schmerzen aufhören würden."



Recona
von Salza

Alter: 65 Jahre **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Magier, kompetenter Lehrmeister und Kenner von Sagen und Märchen
Eigenschaften: MU 11, KL 16, IN 12, CH 16, FF 11, GE 9, KO 8, KK 10, SO 10

Talente: Magiekunde (Zauberpraxis) 15 (17), Sagen/Legenden (Nostria und Andergast) 14 (16)

Zauber: keine für das Abenteuer relevanten (vor allem klassische Magie wie den BALSAM oder ARMATRUTZ).

Besonderheiten: Recona ist sehr krank, ein unbekanntes Leiden lässt seine Knochen und vor allem seinen Rücken schmerzen. Ob es eine echte Krankheit oder nur die Last des Alters ist, bleibt dem Meister überlassen. Allerdings kann das Leiden nicht durch Magie oder einfache Liturgien von Priestern geheilt werden.

ALORA BRAMSTETTER

Erscheinung: Alora ist eine hübsche Frau von etwa 30 Sommern mit auffälligem rostroten Haar. Sie trägt am liebsten ganz einfache Kleidung, meist die Tracht einer Bäuerin. Darüber hinaus hat sie auch noch ein paar Sommersprossen, die sie aber eher interessant machen. Ihre Stimme ist sehr angenehm ruhig und normalerweise findet ein jeder sie sympathisch oder gar anziehend.

Hintergrund: Aloras wurde in Nostria geboren, in der Nähe des Ortes Lyckmoor. Ihre Mutter war wie sie eine Hexe. Schon als Kind wollte sie die Welt bereisen. Die junge Alora hielt es deswegen nicht lange in Lyckmoor aus, sondern bereiste die Streitenden Königreiche. Vor einem Jahr traf sie eines Nachts auf einen neugierigen und schönen jungen Mann, einen Ritter aus Andergast. Sie verbrachten die Nacht zusammen und Alora und Anshelm verliebten sich ineinander. Über Monate hinweg traf sie sich mit dem schönen Ritter, ohne zu wissen, wer er war. Nach einigen Wochen fand sie schließlich heraus, dass er der Herr von Artingen war. Bald merkte sie jedoch, dass Anshelm nur zu ihr gut, ansonsten aber ein furchtbarer Tyrann war, der seine Bauern schikanierte. Dies gefiel Alora überhaupt nicht und so flüchtete sie in die Arme eines Bauernsohns namens Gerion. Dieser hatte ein weitaus gütigeres Herz als der Ritter. Anshelm kam hinter die Affäre seiner Geliebten und rastete aus. Er beauftragte Kurzagh, Gerion und seine gesamte Familie zu töten und es so aussehen zu lassen, dass Alora hinter der Tat stecken würde.

Seit dieser Zeit hassen die Artinger sie, da sie glauben, sie sei für den Tod der Lingwarts verantwortlich. Anshelm hat es geschickt verstanden, ihre nostrische Herkunft gegen sie zu verwenden und den Hass der Artinger auf Nostrianer zu schüren.

Funktion: Alora mag ihrem Geliebten nicht treu gewesen sein, allerdings hat sie nichts getan, wofür sie mit dem Tod bestraft werden sollte. Den Mord an der Bauernfamilie hat sie nicht verschuldet, das waren Anshelm und die Orks. Alora ist zudem die einzige, die die Helden zur Quelle bringen kann. Wenn sie die Hexe darstellen wollen, sind sie zunächst ver zweifelt, weil die bereits mit ihrem Leben abgeschlossen ha-

ben, und später nach der Rettung überaus dankbar. Sie wird sich gut mit den meisten Helden verstehen. Sollte Anshelm noch leben, so schwören sie ihm Rache.

Zitate: "Ich bin unschuldig."

"Mein Zorn wird ihn treffen. Irgendwann."

"Anshelm ist ein Mann ohne Moral, nicht so wie ihr."

Alter: 30 Jahre **Größe:** 1,65 Schritt
Haarfarbe: rostrot **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: erfahrene Hexe
Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 14, CH 15, FF 13, GE 11, KO 11, KK 11, SO 4, Rachsucht 9

Talente: Betören 12, Überreden 8, Sagen/Legenden 13, Orientierung 14

Zauber: keine für das Spiel relevanten.

Besonderheiten: Aloras Vertrautentier Samot ist eine Koschkröte. Sie befindet sich in der Sicherheit des Waldes und Alora wird sie vermutlich erst am Ende des Abenteuers wieder zu sich holen.

Alora

Raufen:

INI 10+IW6 AT 10 PA 9 TP(A) IW6 DK H
LeP 29 AsP 40 AU 32 WS 6 RS 4 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: –

Zauber: keine für das Abenteuer relevanten, zudem ist sie sehr geschwächt durch die Gefangenschaft.

Relevante Eigenschaften: 14, KL 13, IN 13, CH 15, FF 13, GE 11, KO 11, KK 11

ANSHELM VON ANDERATH

Erscheinung: Anshelm ist ein stattlicher Mann. Muskulös, groß und mit breiten Schultern gesegnet. Er ist 25 Götterläufe alt und hat schwarzes Haar. Gekleidet ist er meist in sein Kettenhemd. Er verlangt stets, seinem Stand entsprechend angesprochen zu werden.

Hintergrund: Anshelm von Anderath stammt aus einem stolzen Adelsgeschlecht, welches seinen Ursprung bis zur Gründung des Reiches Andergast zurückverfolgen kann. Von seinem Vater wurde er vor ein paar Jahren als neuer Herr von Artingen eingesetzt. Mit harter Hand regiert er über eine klägliche Ansammlung von Bauernkaten und versucht stets, seinen Reichtum zu mehren. Selbst Geschäfte mit den Orks macht er, auch mit Kurzaghs Bande. Vor einem Jahr nahm sein Leben jedoch eine Wendung, denn er begegnete der schönen Alora und sie schaffte es, sein Herz zu gewinnen. Ihr gegenüber war er freundlich und liebevoll, doch sein Wesen änderte sich nicht grundsätzlich. Als Alora ihn verließ, drehte Anshelm durch und machte sich auf, den Nebenbuhler zu töten. Dabei benutzte er Kurzagh. Anshelm beauftragte ihn, den Bauernhof von Aloras Geliebten abzufackeln und alle Bewohner zu töten. Als dies geschehen war, vertrieb der Ritter scheinbar die Orks mit seinem Waffenknechten und nahm Alora gefangen und beschuldigte sie, die Orks beauftragt zu haben.

Funktion: Anshelm mag nach außen hin ein Aristokrat sein, innerlich ist er jedoch in Wahrheit ein Schuft, der nur sein eigenes Leben hoch schätzt und mit seinen Mitmenschen so

umgeht, wie es ihm passt. Spielen sie Anshelm sehr arrogant gegenüber den Helden. Einzig eine höher gestellte Person wird er gut behandeln. Für alle anderen hat er nur Verachtung übrig, zumal sich die Helden vermutlich in seine Pläne einmischen werden.

Zitate: "Ich habe dich einst geliebt, so wie noch nie einen Menschen zuvor. Und du hast es mir gedankt, in dem du mich hintergangen hast!"

"Macht hier ja keinen Ärger!"

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: kompetenter Ritter und Lehnsherr von Artingen
Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 13, CH 12, FF 12, GE 13, KO 14, KK 14, SO 8, Eitelkeit 10, Arroganz 10
Talente: Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Staatskunst 10

Anshelm

Schwert und Schild:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 17 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 33 **AU** 35 **WS** 9 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 5

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 13, KK 13 (Vorteil Eisern, bereits eingerechnet)

MADARIEL MONDLICHT

Erscheinung: Madariel hat schwarzes, langes Haar, das sie mit einigen Federn geschmückt hat. Ihr Wams ist braun und unauffällig, wie es sich für eine Waldläuferin gehört. Ihre Augen sind bräunlich und haben ein paar helle Sprenkel. Sie tritt Menschen gegenüber meist misstrauisch auf. Immer hat sie ihren elfischen Bogen und ihr Jagdmesser dabei.

Hintergrund: Madariel wurde in den Salamandersteinen geboren. Schon als sie ein kleines Kind war, war sie oft viel allein unterwegs. Ihr ganzes Leben lang, das mittlerweile schon seit über 100 Jahren währt, war sie eine Einzelgängerin, und so war es auch nicht verwunderlich, als sie ihre Sippe Richtung Süden verließ. Sie streifte als Abenteurerin umher und bereist viele Orte, auch Städte der Menschen. Doch egal wo sie hinging, nie fühlte sie sich an einem Ort heimisch. Nach Jahren des Umherwanderns fand sie dann in der Waldwildnis die Quelle. Zugleich erkannte sie, dass sie hierher gehörte und beschloss, fortan hier zu bleiben. Die Quelle gab ihr Ruhe und Frieden und hier war sie allein. Doch nach einiger Zeit bemerkte sie, dass auch Menschen hierher kamen. Sie wusste, dass die Menschen, wenn sie von der heilenden Wirkung der Quelle erfahren würden, den Ort wieder und wieder aufsuchen würden und dadurch das Gleichgewicht der Elemente stören (oder gar zerstören) würden. Also nahm sie jedes Mal den Menschen, die sich hierher verirrt hatten, die Erinnerung.

Funktion: Madariel ist die Hüterin der Quelle der Geister. Sie fühlt sich verantwortlich, wird sich aber in Anbetracht der Gegner mit den Helden verbündet. Sie kann als Rettung in der höchsten Not auftreten, wenn die Helden zu sehr in Bedrängnis sind. Zudem kann sie die Spuren der Orks verfolgen

und auch das Floß fahren, wenn keiner der Helden dazu in der Lage ist.

Zitate: "Keine Bewegung, Telor (potenziell gefährlicher Mensch)!"

"Vergebt mir Tala (guter Mensch), ich dachte, ihr würdet das Wasser wollen."

"Wir müssen uns beeilen, das iamanda (Harmonie) der Quelle wurde gestört und ich weiß nicht, wie lange die Wasserlinge überleben werden."

Alter: 134 Jahre **Größe:** 1,84 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** bräunlich mit hellen Sprenkel
Kurzcharakteristik: meisterliche Bogenschützin und Wildnisläuferin
Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 15, CH 13, FF 14, GE 17, KO 14, KK 12, SO 4

Talente: Wildnisleben 12, Boote fahren 10, Orientierung 10, Fährtenuche 13

Zauber: BLITZ DICH 8, FULMINICTUS 9, ERINNERUNG VERLASSE DICH 10 (mit diesem Zauber ließ sie Belfion vergessen.)

Madariel

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 27 **AsP** 32 **AU** 30 **WS** 8 **RS** 1 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Schnellladen (Bogen)

Zauber: BLITZ DICH 8, FULMINICTUS 9

Relevante Eigenschaften: MU 14, KL 10, IN 15, CH 13, FF 14, GE 17, KO 14, KK 12

KURZAGH, EIN YURACH

Erscheinung: Kurzagh ist ein breiter, stämmiger Ork. Ihm fehlt das linke Auge, so dass er dort eine Augenklappe trägt. Sein ganzer massiger Körper ist mit vielen Narben übersät und er verströmt einen unangenehmen Geruch.

Hintergrund: Kurzagh ist einer der stärksten Krieger seines Stammes gewesen, aber er wollte zu früh der Häuptling werden. Als er in dem Kampf um die Häuptlingswürde verlor und auch sein linkes Auge verletzt wurde, verstieß ihn seine Sippe. Kurzagh streifte im Orkland umher und überlebte alleine alle Gefahren. Er wanderte nach Andergast, wo er bald die Führung einer Gruppe von Yurach (Ausgestoßene) übernahm. Seitdem lebt er mit den anderen Orks als Räuber und Söldner in den Wäldern. Zu seinen bevorzugten Kunden gehören der Ritter Anshelm und der Druide Belfion. Er war derjenige, der Jorgens Hof niederbrannte und die Quelle überfallen hatte.

Funktion: Kurzagh ist Belfions Handlanger und spielte auch eine Rolle in Anshelms Intrige. Er ist nicht wirklich böse, sondern macht einfach das, was man ihm aufträgt. Über seine Taten denkt er wenig nach, es kommt ihm vor allem auf das Gold an. Dafür ist er bereit, alles zu tun, was notwendig ist. Stellen sie Kurzagh als einen Ork mit einem besonderen Ehrbegriff dar, der zwar bereit ist, jeden zu töten, wenn es sein Auftrag befiehlt, sich aber immer an seinen orkischen Glauben hält.

Zitate: "Kurzagh macht euch Kopf kürzer."

"Kurzagh hasst Blankhäute!"

Alter: 25 Jahre **Größe:** 1,85 Schritt
Fellfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: erfahrener Orkanführer und Wildnisläufer
Eigenschaften: MU 15, KL 10, IN 12, CH 10, FF 12, GE 14, KO 15, KK 17, SO 4, Jähzorn 8, Aberglaube 8, Goldgier 7
Talente: Hiebaffen 9, Athletik 8, Selbstbeherrschung 6
Besonderheiten: Kurzhag ist einäugig.

Kurzhag

Säbel:

INI 11+IW6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

LeP 38 AU 37 WS 8 RS 3 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 14, KO 15, KK 17

BELFION RABAK

Erscheinung: Der hagere Mann ist zumeist in eine graue Leinenkutte gewandet. Seine Hände sind bereits mit Altersflecken übersät und sein kalter stechender Blick lässt jeden von ihm zurückschrecken. Er ist um die 50 Jahre alt.

Hintergrund: Belfion wurde, wie so viele Druidenschüler vor ihm, von seinem Meister seiner Familie geraubt. Er wuchs statt in einem andergastischen Dorf in der Waldwildnis auf. Sein Meister war ein sehr jähzorniger Geselle und Belfion hatte es wahrhaftig nicht einfach. Dafür formten sich mit Hilfe seines Lehrmeisters seine magischen Kräfte auf unerwartet schnelle Art und Weise. Schon bald war er seinem Meister überlegen und beerbte ihn, als dieser starb. Belfion war schon seit seiner Ausbildung von den Elementen und dem Leben fasziniert und hatte sich weniger der magischen Beherrschung zugewandt. Dann eines Tages fand er wirklich durch Zufall die Geisterquelle und er sah eine Möglichkeit, seine Forschungen

über die Geheimnisse des Lebens voranzutreiben. Er wurde jedoch von Madariel besiegt und hatte über 20 Jahre alles über die Vorkommnisse vergessen, bis er den Zauber der Elfe brechen konnte.

Funktion: Belfion erfüllt in diesem Abenteuer die Rolle des Bösewichts und Widersachers der Helden. Er ist skrupellos genug, um alle Mittel einzusetzen, um seine Kräfte zu mehren. Spielen sie Belfion aber keineswegs als einen einfältigen Menschen. Er wird zunächst an sein eigenes Überleben denken und erst in zweiter Linie an seine Pläne. Sollte sich also die Lage zu seinen Ungunsten entwickeln und er eine Möglichkeit zur Flucht sehen, so wird er sie ergreifen.

Zitate: "Du dummer Ork! Du sollest doch aufpassen, dass dir niemand folgt!"

"Bald schon wird das Geheimnis mir gehören."

"Es ist mein Schicksal. Ich werde das Geheimnis der Quelle lüften."

Alter: 51 Jahre **Größe:** 1,76 Schritt

Hautfarbe: braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Druide, Forscher und Elementarist

Eigenschaften: MU 17, KL 16, IN 12, CH 13, FF 11, GE 10, KO 12, KK 12, SO 4, Arroganz 8

Talente: Magiekunde (Elementarismus) 12 (14)

Zauber: FULMINICTUS 6, BLITZ DICH 14

Belfion

Stab:

INI 11+IW6 AT 10 PA 11 TP 1W6+1 DK S

LeP 30 AsP 45 AU 29 WS 6 RS 0 MR 7 GS 8

Sonderfertigkeiten: keine

Zauber: FULMINICTUS 6, BLITZ DICH 14

Relevante Eigenschaften: MU 17, KL 16, IN 12, CH 13, FF 11, GE 10, KO 12, KK 12

APPEND II: MINDERGEISTER

VON DEN AVENTURISCHEN ELEMENTEN UND MINDERGEISTERN

Aventurische Magier (und andere Zauberer) unterscheiden zwischen sechs *Elementen*, von denen je zwei in Gegensatzpaaren zueinander stehen. Im Einzelnen sind es Feuer – Wasser, Erz – Luft, Eis – Humus. Die Erschaffung und Umwandlung von Elementen sowie ihre Eigenschaften sind für Magier ein wichtiges Thema. Einige sind in der Lage, sich die Kräfte der Elemente zunutze zu machen und z.B. starke Elementargeister zu beschwören, die einen gewissen Eigenwillen haben.

Die hier im Abenteuer auftretenden *Mindergeister* sind aber lediglich zufällige, beinahe unkontrollierbare Begleiterscheinungen, die auftreten, wenn starke elementare Kräfte freierwerden und vor allem, wenn ein Element in ein anderes umgewandelt wird oder zwei Elemente aufeinanderprallen. Sie können z.B. vereinzelt in der Esse eines Schmiedes (Erz und Feuer), bei Waldbränden (Humus und Feuer), beim Schmelzen eines Gletschers (Wasser und Eis) oder in der Gischt von

Wellen (Wasser und Luft) entstehen. Magier wissen zwar, dass starke Magiequellen ihr Erscheinen und die Dauer ihrer Manifestation begünstigen, jedoch können sie nicht willentlich beschworen werden und bleiben eine zufällige, schwer vorhersehbare Erscheinung.

Die Gestalt und Form, die Mindergeister annehmen, variiert stark. Sie sind selten größer als ein Kind und können je nach Elementen aussehen wie kleine Flammen, wie geflügelte Wasserspeier oder hutzlige Lehmgestalten; die Variationen sind beinahe grenzenlos. Mindergeister sind keine vernunftbegabten Lebewesen und selbst wenn sie teilweise sogar der Sprache mächtig sind, bleibt ihr Wesen eine reine Verkörperung der beiden Elemente, aus denen sie entstanden sind. Den Elementen werden folgende Eigenschaften zugeschrieben:

Feuer steht für Wärme und Zuneigung, Herzlichkeit und Gemütlichkeit, aber ebenso für ein aufbrausendes Gemüt und Streiftlust. Es spendet Licht sowie Verteidigung und Schutz.

Wasser steht im stetigen Wandel. Tief und unergründbar. Es

kann vernichtend und rücksichtslos sein, mal rein und mal giftig. Es symbolisiert auch Melancholie und Emotionen.

Erz ist schwer, ruhig, träge, bodenständig, fest, dauerhaft, stabil, unerschütterlich, geduldig. So steht es symbolisch auch für Traditionen, Pflichtbewusstsein und vorsorgliche Planung.

Luft hat stets Bewegung und Leichtigkeit, aber auch Leidenschaft, Aufregung, Unruhe, Ideenreichtum, Lebensfreude und Fröhlichkeit, genauso wie Leichtsinn, Leichtfertigkeit und Unstetheit, Phantasie und Träumerei, Redegewandtheit und Sinnestäuschung in sich.

Humus ist Leben, Wachstum und Schaffenskraft sowie der natürliche Verfall lebender Dinge. Kreativität und Gemütlichkeit, Jugend und Alter, Durchsetzungsvermögen und Zuversicht, Hoffnung und Gnade sind Aspekte des Humus.

Eis ist kalt und lebensfeindlich. Aber auch die kühle Logik, Gedankenschärfe, Gefühllosigkeit, kalte Berechnung und Distanziertheit, Dunkelheit, Unbarmherzigkeit, Stillstand und Zeitlosigkeit gehören zu seinen Aspekten, womit es von allen Elementen das meist gefürchtete ist.

(Mehr zu den Mindergeistern finden sie im **Basisregelwerk**, Seite 259)

DIE WASSERLINGE UND DIE QUELLE DER GEISTER

Die Wasserlinge sind ebenfalls Mindergeister, aber es sind ganz besondere Mindergeister. Während die gewöhnlichen Mindergeister eher nur eine kurze Lebensdauer haben und schnell wieder in den Elementen aufgehen, aus denen sie einst entstanden sind, so sind die Wasserlinge der Geister-

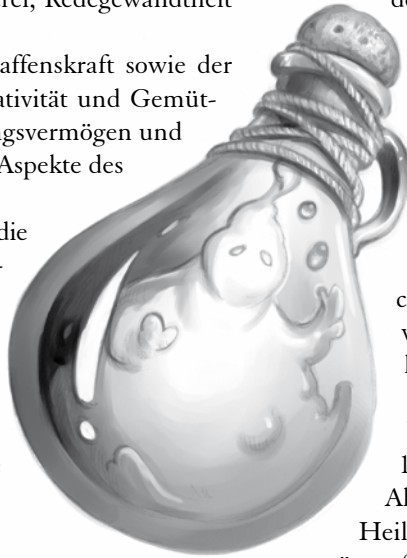
quelle langlebig. Es mag an dem besonderen magischen Ort liegen oder aus einer Laune der Göttin Tsa heraus dazu gekommen sein.

Einst entstanden sie aus der Verbindung der beiden Elemente Feuer und Wasser. Die heiße Quelle verband nämlich sowohl das Eine wie auch das Andere miteinander. Die Wasserlinge vergingen jedoch nicht, sondern wurden durch die Heilquelle ständig am Leben gehalten. Und dies schon seit Jahrtausenden. Dies führte dazu, dass die Wasserlinge, entgegen allen Erwartungen, ihr eigenes Bewusstsein entwickelten. Ihre Intelligenz gleicht noch immer dem eines Kleinkindes, aber für Mindergeister sind sie somit sehr klug.

Die Geisterquelle hat tatsächlich eine heilkräftigende Wirkung. Allerdings kann man das Wasser tatsächlich nur für eine kurze Zeit nutzen, wenn der Kontakt zur Quelle abgebrochen wird (nach 1W6 SR). Somit kann niemand, weder die Helden noch Recona oder Belfion, die heilsame Wirkung wirklich nutzen. Dennoch ist es machbar, damit Leichen zu animieren, die einige Zeit lang ein untotes Dasein fristen (etwa 1W6 Stunden).

Alchimisten, Magier und andere, die sich für die Heilkunst interessieren, würden wahrlich ein Vermögen für das Wasser ausgeben, das man auch als die Mutter aller Heilquellen bezeichnen könnte.

Das Wasser kann man zudem benutzen, um selbst tote Materie wieder zu beleben. Dazu ist ein finsternes druidisches Ritual notwendig, welches Belfion entwickelt hat. Damit ist es möglich, Untote zu erschaffen. Für Belfion ist dies der erste Schritt auf dem Weg zur Unsterblichkeit. Dies ist auch einer der Hauptgründe, warum er das Wasser haben will.

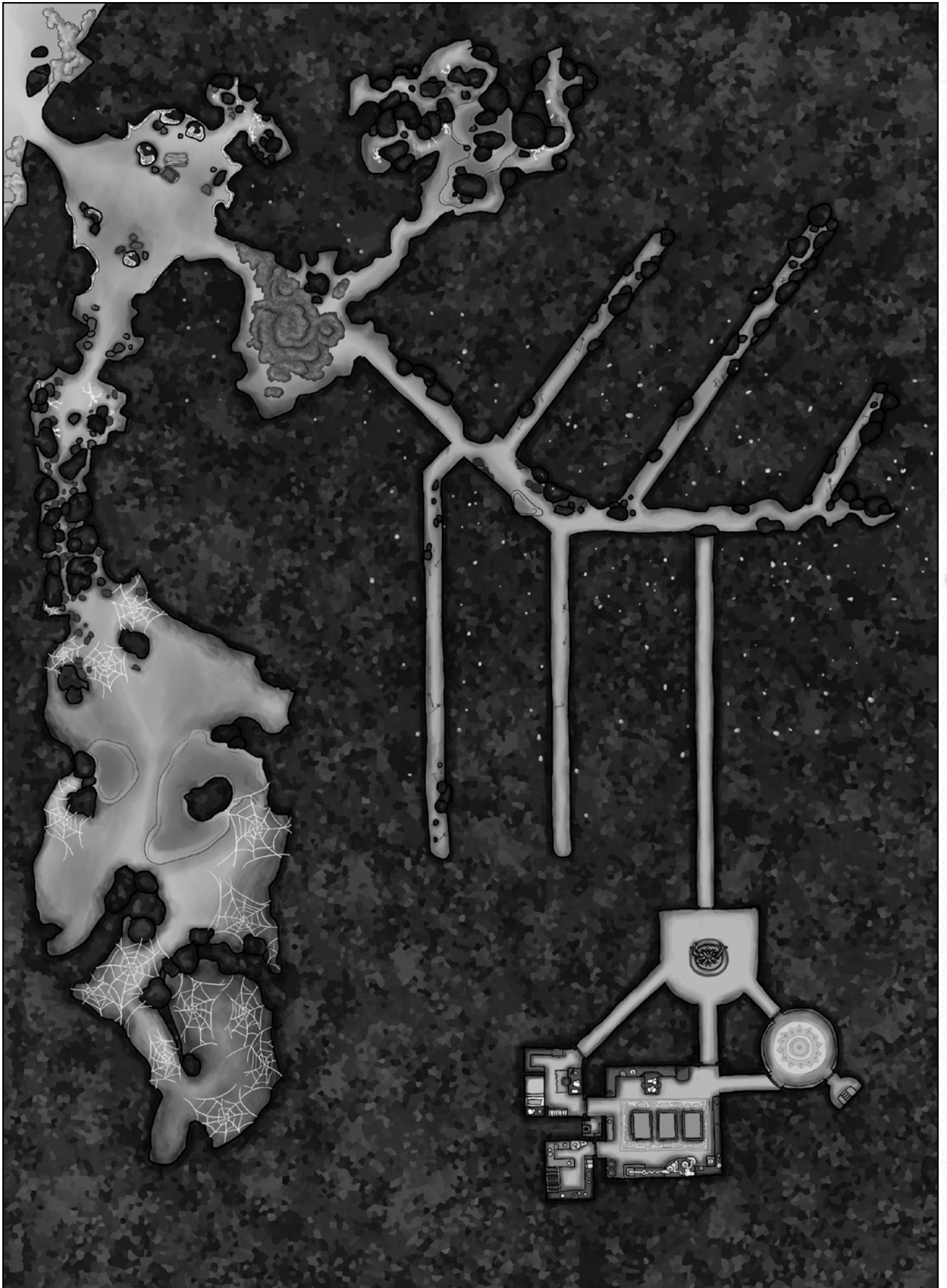




KOPIERVORLAGEN

DER MEISTER DER ELEMENTE: DER MAGIERTURM





Kurzagh, ich benötige deine Dienste. Du und deine Orks, ihr müsst euch um Gerion Lingwart kümmern. Er will mich nicht freiwillig in Ruhe lassen und ich fürchte, er könnte mir etwas antun, da er in letzter Zeit immer gewalttätiger geworden ist. Er muss weg! Ich will, dass es so aussieht, als sei er das Opfer eines Überfalls geworden. Geht zum Hof und brennt alles nieder, lasst niemanden am Leben. Wenn du alles gut gemacht hast, bekommst du 20 Dukaten von mir. Der Treffpunkt ist wie immer die alte Eiche. Beeile dich. Ich will, dass er noch heute Nacht stirbt.

Gez. Allora Bramstetter

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE QUELLE DER GEISTER

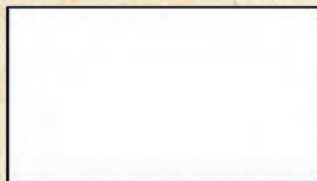
AUTOREN: ALEX SPOHR, DOMINIC HLADEK

Die Waldwildnis zwischen Nostria und Andergast – Ein Ort voller Geheimnisse, über den die Bewohner der Streitenden Reiche sich viele Märchen erzählen, aber auch ein gefährlicher Ort, der wilden Kreaturen und Räubern eine Heimstatt bietet.

Dorthin hat es die Helden verschlagen. Ausgehend von einem andergastischen Holzfällerdorf erkunden sie die Waldwildnis und bringen mehr über deren Geheimnisse in Erfahrung. Im Auftrag eines Magiers müssen sie ein Heilmittel finden, dass ihn von seinem Leiden – einer schlimmen Krankheit – befreit.

Und so ziehen die Helden aus, um nach der heilsamen Quelle der Geister zu suchen, die sich irgendwo im riesigen Wald zwischen Nostria und Andergast befinden soll. Die Quelle jedoch soll von schrecklichen Wesen bewacht werden, die nicht gut auf Sterbliche zu sprechen sind. Noch ahnen sie nicht, dass andere unheilvolle Mächte ebenfalls die Heilquelle suchen und der Heldengruppe dabei in die Quere kommen werden.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*. Kenntnisse weiterer Spielhilfen, vor allem der Regionalbeschreibung *Unter dem Westwind*, sind hilfreich, aber nicht notwendig.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-568-1

I3091PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E7

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

PIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

KAMPFFERTIGKEITEN,

INTERAKTION,

TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

ANDERGAST UND NOSTRIA

IN JÜNGERER ZEIT

NUR KENNTPNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!

