

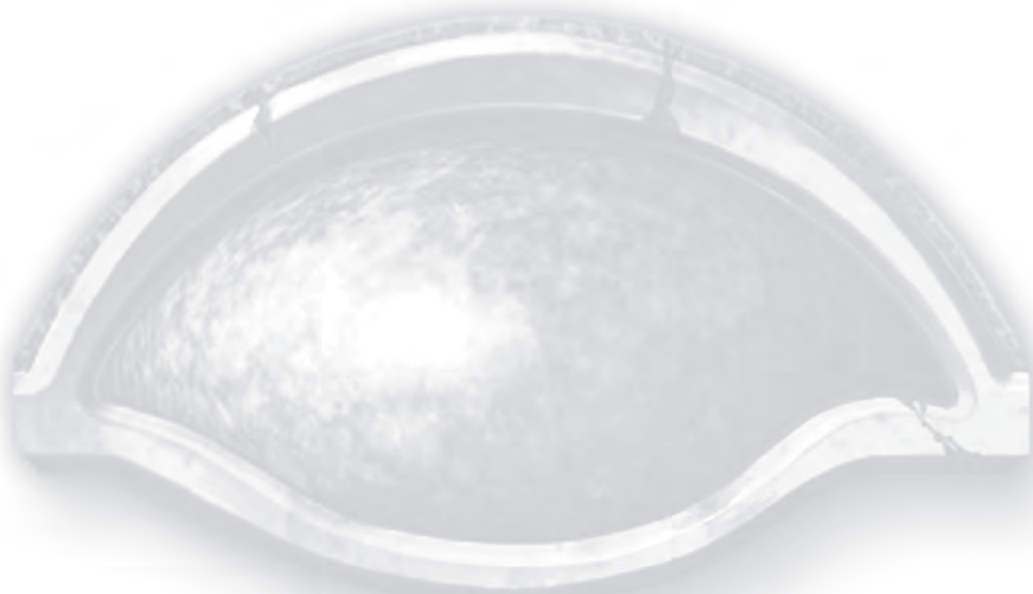
Das Schwarze Auge

**DIE QUELLE
DES NAGRACH**

13124



DIE QUELLE DES NAGRACHI



Ein Abenteuer in den Weiten
des Erwachenden Landes
an Born und Walsach

Von RAFAEL KNOP



AVENTURIEN®



REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH MAIER

TITELBILD

PAIDITE SCHÄKEL

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND LAYOUT

CHRISTIAN LONSPING

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

STEFFEN BRAND, PAIDITE SCHÄKEL UND ELIF SIEBENPFEIFFER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

MIT ДАНКАМ АППИ DÜRR, MICHAEL HECK, JOHANNA КЛОР, DAVID LUKAßEN,
KATJA REIPWALD UND PIPPA SCHELLHAS SOWIE AN DIE WEITEREN TESTSPIELER
IPES, JULIA, LARS, MICHAEL, SEBASTIAN UND STEPHAN

ДАК ГЕВÜHRТ ZUDEM DER TESTSPIELGRUPPE DER RÄTCON 2013:
MELANIE, FLO, INGO, JAN, PAUL UND RALF

INHALT

ІННАЛТ	3
VORWORT	4
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK	5
DAS GRAVEN IN DEN ROTAUGENSÜMPFEN	7
DAS KLOSTER URISCHALVR	25
AUF DER SPUR DER HEXE	34
DER LEERE RELIQUIENSCHREIN	37
AN DER QUELLE DES PAGRACH	43
ΑΠΗΛΑΓ	52
ΠΑΔΙΕΣΧΑ	55
BELSHORIAN	55
KARTEI VON HAPDOVTS	57



VORWORT

Bornland, Nagrach, Erwachen – Schlagworte, die auf einen großen Meisterplan hindeuten. Und das als Auftakt zu **Das Schwarze Auge 5**? Keineswegs! Das hier vorliegende Abenteuer habe ich aus einem ganz einfachen Grund geschrieben: Meine Spielrunde war im Bornland sehr aktiv und ist dabei gerade mit dem Erwachen des Landes konfrontiert worden. Die dazu publizierten Abenteuer hatten wir schnell durchgespielt, sodass ich einige Gedanken aufschrieb, um selbst den Faden weiterzuspinnen. Daraus entstand wiederum ein Auftrag für den nun vorliegenden Band – und kurz vor der Bekanntmachung, dass **Das Schwarze Auge 5** erscheinen würde, erhielt ich einen Anruf, ob das Abenteuer nicht als eines der Beta-Abenteuer konzipiert werden könne.

Daher haltet ihr den Band nun in dieser Form in euren Händen. Das Abenteuer ist explizit für eher mäßig erfahrene Helden gedacht. Auch wenn die namensgebende Quelle kein Ort für Junghelden ist, so müssen es nicht immer die alten Hasen sein, die die Pläne der Bösen vereiteln. Ich hoffe, dass ihr in euren Runden viel Spaß mit einigen alten Legenden des Bornlands habt – und dass das Abenteuer ein echter Härtetest für die 5. Regeledition von **Das Schwarze Auge** ist!

Hürth, im März 2014
Rafael Knop



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

»Wir nahmen die Spur der schändlichen Hexe nördlich von Festum wieder auf und jagten sie durch das Land am Born. Mehrfach entzog sie sich uns durch Zauberei und beschwor eisige Dämonenhunde, die Praiane und Ingbald töteten, bevor wir sie in die Niederhöhlen zurückschicken konnten. Inmitten der großen Sümpfe stellten wir die Hexe, die dort Zuflucht in einem Turm gefunden hatte. Wieder rief sie die Macht des eisigen Jägers an, doch Praiodan rief den Schutz des Herrn Praios wider dunkle Zauberei auf uns herab, sodass die Hexe ihr Werk nicht vollenden konnte und unter den Hieben unserer Schwerter fiel. Im Angesicht ihres Todes trat Praiodan voller Güte und Nachsicht zu ihr und bot ihr die Beichte an, auf dass ihre Seele noch geläutert werden könne. Doch das Weib spie aus und fluchte, sie werde dereinst wieder kommen und das Land ihrem eisigen Herrn bereiten. Für diesen Frevel bohrte ich ihr mein Schwert direkt ins Herz.«

—Protokoll des Ordens der Göttlichen Kraft über eine Hexenjagd im Bornland, etwa 415 BF

Die Quelle des Nagrach ist ein Abenteuer rund um das mythische Erwachen des Bornlands. Das Land gibt dabei auch dunkle Geheimnisse preis. In diesem Abenteuer ist es der Geist der Hexe *Jadminka Eisherz*, welcher durch ihren eigenen Fluch an einen verfallenen Turm in den Rotaugensümpfen gebunden war, und nun erwacht. Mit neuer Kraft ausgestattet, versucht die Hexe, ihr altes Werk zu vollenden. Dabei ahnt sie nicht, dass es mittlerweile bereits eine Hexe gibt, die die Länder des Nordens für den eisigen Jäger bereitet hat ...

WAS GESCHAH ...

Zur Zeit der Priesterkaiser lebte im Bornland die Hexe Jadminka Eisherz, die auf die Quelle des Nagrach stieß und ihre wahre Natur erkannte. Von Machtgier und Herrschsucht getrieben - die durch Einflüsterungen des Erzdämons forciert werden - gab sie sich einem größtenwahnsinnigen Plan hin: sie wollte das Bornland in ein ewiges Eisreich verwandeln, mit ihr, der obersten Dienerin des eisigen Herren als Königin. Von langer Hand plante sie dazu ein gewaltiges Ritual, welches an der Quelle des Nagrach ausgeführt werden sollte. Doch kurz vor der Vollendung wurde sie vom Orden der Göttlichen Kraft, dem Vorgänger der Heiligen Inquisition, aufgespürt und gejagt. Jadminka floh in die Rotaugensümpfe, wo sie jedoch in einem alten Turm zur Strecke gebracht wurde. Sie verfluchte die Inquisitoren und kündigte ihre Wiederkehr an - doch lange Zeit geschah nichts. Die Aufzeichnungen der Hexe wurden vom Orden sichergestellt und fanden im Laufe der Jahre ihren Weg nach Gareth in die Stadt des Lichts. Dort ruhten sie für Jahrhunderte, bis sie vom Vorsteher des bornischen Praiosklosters Urischalur, das dem Hüterorden angehört, nach Karenow ins Bornland angefordert werden: Der Hohe Lehrmeister Bormund hatte eine beunruhigende Vision, in der die Hexe eine Rolle spielte. Doch als die Dokumente nach Monaten in Karenow eintreffen, war dem vergesslichen Abt der Grund für seine Anforderung längst entfallen, sodass sie zunächst im Archiv verstaubten.

DER GEIST VON JADMINKA UND IHRE WÄCHTER

Als Jadminka von den Inquisitoren im Turm gestellt wurde, beschritt sie einen weiteren Kreis der Verdammnis, um mit der Macht Nagrachs gegen die Praiosgeweihten bestehen zu können. Sie beschwor mehrere Karmanthi, damit diese ihr gegen die Geweihten beistünden. Als es zum Kampf kam und Jadminka zu unterliegen drohte, versuchte sie einen weiteren Kreis der Verdammnis einzugehen, doch dies scheiterte am Magiebann des Geweihten. Aber Nagrachs eisiger Griff wollte die Hexe, die die Pforten in sein Reich so weit geöffnet hatte, nicht gänzlich ziehen lassen, und so kam es, dass ein Teil ihres Geistes am Ort des Todes verblieb.

Ein Karmanath, der nicht im Kampf gefallen, sondern vom Magiebann der Praioten vertrieben worden war, konnte so länger auf Dere verweilen, weil ein Teil seiner Beschwörerin noch in der diesseitigen Sphäre weilte. Um den Teil des Geistes im Turm zu schützen, übernahm der Karmanath ein Wolfsrudel, welches in der Nähe lebte, und paarte sich mit den Wölfinnen. So erschuf er die Daimoniden, die an den Turm gebunden waren und auf den Geist von Jadminka hörten, wenn dieser sich regte.

Alle paar Jahrhunderte war der Geist von Jadminka stark genug, einen weiteren Karmanath zu rufen, der neue Daimoniden erschuf und den Turm so schützte. So kommt es zu den Legenden um die rotäugigen Geisterhunde (Seite 52), und der von Jadminkas Geist übernommenen Nadjescha stehen zwei Karmanthi-Daimoniden zur Seite, die die Rückkehr ihrer Herrin ersehnen.

Als in den letzten Jahren das Bornland zu erwachen begann, entfaltete der Fluch der Hexe seine Kraft. Jadminkas Geist, der über Jahrhunderte an den Turm gebunden schlummerte, erwacht und will das Werk der Hexe vollbringen, nicht ahnend, dass mit der Hexe Glorana eine oberste Dienerin Nagrachs derzeit in Aventurien weilt und das Augenmerk des Erzdämons nicht mehr auf ihr ruht. Dem Geist bietet sich eine Möglichkeit, den Turm zu verlassen, als die junge Hexe Nadjescha dorthin kommt, um das alte Gemäuer zu erkunden. Kurzerhand übernimmt Jadminka die Kontrolle über Nadjescha und befiehlt ihr, ein Ritual vorzubereiten, damit sie in den Körper der jungen Hexe fahren kann. Dazu entführt Nadjescha mit Hilfe von Jadminkas gebundenen Karmanthi-Daimoniden die Dorfbewohner des nahen Ortes Silling.

... УПО WAS GESCHEHEN КӨППҖ

Die Helden erleben in Visionen Hinweise auf den erwachten Geist der Hexe Jadminka. Sie machen sich auf den Weg nach Silling, welches in den Visionen zu sehen ist, und werden dort von Baron *Aljeff von Silling* gebeten, das Verschwinden der Dörfler näher zu untersuchen. Sie können den Spuren in die Rotaugensümpfe folgen und dort im alten Turm die Daimoniden besiegen, vielleicht gar den einen oder anderen Dorfbewohner retten. Doch das Ritual ist vollzogen und die Urheberin verschwunden. Zurück in Silling werden sie von einem herbeigerufenen Praiosgeweihten des Hüterordens gebeten, ihn ins Kloster Urischalur zu begleiten um dort vom Ritual der Hexe zu berichten und nach Spuren zu suchen.

Als die Helden Urischalur erreichen, brennt das Kloster. Jadminka hat sich direkt hierher begeben, um ihre uralten Aufzeichnungen zu bergen und sich an der Kirche des Praios zu rächen. Die Helden können das Schlimmste verhindern und den Spuren der Hexe weiter bis Notmark folgen, von wo aus sie sich zur Quelle des Nagrach aufgemacht hat.

Dort plant sie, einige Gefangene zu opfern, um sich Nagrach als seine Dienerin auf Dere zu empfehlen. Doch die Quelle wird längst von einem Schergen der wahren Eiskönigin Glorana bewacht, sodass die Helden im finalen Kampf gegen zwei Parteien streiten müssen, ehe sie die Gefahr bannen können.

AUSWAHL DER HELDEN

Um das Abenteuer möglichst erfolgreich zu bestehen, sollte die Gruppe einerseits über nennenswerte Erfahrungen im Bereich der Wildnistalente verfügen, andererseits aber auch einer magischen Bedrohung im Kampf gegenüber treten können. Eine Themengruppe wie die Lanze eines bornischen Ritters, bestehend aus dem Ritter selbst, seiner Knappin, einem Leibmagier, einer ihn begleitenden Priesterin der Zwölfgötter (z.B. Rondra oder Peraine) sowie einem Kundschafter wäre eine ideale Besetzung für das Abenteuer.

Die Zusammenarbeit mit dem Hüterorden kann Helden, die der Praioskirche nicht allzu nahe stehen, zwar vor Probleme stellen, doch da die Hüter auf die Hilfe der Helden angewiesen sind, reicht ein guter Leumundszeuge unter den Helden aus. Allerdings ist der Hohe Lehrmeister Bormund ein radikaler Gegner der magischen Künste, sodass forsch auftretende Magier und vor allem Hexen die Gruppe vermutlich in Probleme bringen werden, was jedoch auch eine rollenspielerische Herausforderung sein kann.

Als Richtgröße für die Erfahrung der Helden sollte der Erfahrungsgrad *erfahren* dienen. Sind die Helden weniger erfahren, bedarf es einiger Anpassungen bei den Kämpfen gegen die Karmanthi-Daimoniden und im Finale gegen Jadminka.



DAS GRAUEN IN DEN ROTAUGENSÜMPFEN

„Der hohe Herr scherte sich nicht um die Sorgen der Dorfbewohner. „Das Land ist mein, ob ihr es nun Sumpf nennt oder nicht. Geht und bestellt es, dafür sollt ihr den fünften Teil des Ertrages behalten dürfen!“

Da trat der alte Alwin vor, der schon dem Vater des Herrn gedient hatte, und er verwies auf die Gefahren des Sumpfes und bat darum, an anderer Stelle die Felder bestellen zu dürfen. Doch der Herr geriet darüber in großen Zorn und ließ Alwin zu Tode prügeln. Und wie Alwin starb, da ertönte ein schauerliches Geheul aus dem Sumpfen. Überall waren plötzlich rote Augen zu sehen. Die Rantzen hatten sich versammelt. Noch ehe der Herr sich versah, waren sie heran und machten ihn und seine Gardisten nieder. Aus Alwins totem Leib aber stieg ein helles Leuchten hervor, welches sich in den Sumpf aufmachte. Dort lebt er noch heute, und wenn wir rechten Herzens die Sümpfe durchschreiten, mag er über uns wachen und bei den Rantzen ein gutes Wort für uns einlegen.“

—hinter vorgehaltener Hand erzählte Geschichte rund um die Rotaugensümpfe; von Adel und Kirchen gleichwohl verboten

EINE VISION DES ERWACHENS

Zu Beginn des Abenteuers sollte sich die Gruppe bereits im Bornland befinden. Das Erwachen des Landes, welches zur Befreiung von Jadminkas Geist führt, spiegelt sich in einer Vision wieder, die empathische Helden empfangen, und die sie nach Silling lenkt. Falls sich die Helden noch nicht untereinander kennen, ist dies zunächst nicht schlimm. Dann solltest du als Meister nur dafür sorgen, dass die Helden am gleichen Ort sind, und dass alle Helden die Vision erleben.

Die Vision kann die Helden des Nachts im Traum ereilen, aber genauso gut während einer Meditation in einem Tempel oder zu einer ähnlich passenden Gelegenheit.

Weniger empathische Helden erleben – wenn überhaupt – nur Bruchstücke der Vision:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dir liegt das unberührte Land des Nordens. Hier leben keine Menschen, denn es gehört den Goblins und Elfen. Einzelne Sippen der Menschen ziehen durch das Land, doch sie werden nur geduldet.

Mit der Zeit wird alles anders. Elfen und Goblins werden vertrieben, das Land gehört den Menschen. Für Jahrhunderte.

Doch das Land wehrt sich. Was alt und vergessen ist, entsteht erneut. Die Vergangenheit ruht nicht. Nicht mehr.

Der Natur zugewandte Helden wie Hexen oder Elfen, geweihte Helden oder solche mit einer IN von wenigstens 14 erleben das Erwachen deutlich detaillierter und werden Zeuge vom Wiedererstehen Jadminkas:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Bornland liegt vor dir, im Schlaf der Jahrhunderte. Vergangen sind die Zeiten von Riesen, von Elfen, von Goblins. Die Menschen leben hier, und sie kultivieren das Land. Doch irgendetwas regt sich. Das Land scheint zu erwachen, scheint sich zu wehren. Vergangenes tritt wieder hervor. Im Sumpf ist es ein alter Geist, der sich regt.

Der einen jungen Geist zu beherrschen weiß. Der sein Werk, vor Jahrhunderten gescheitert, zu Ende bringen will. In den Weiten der Sümpfe erwacht das Land. Du siehst eine Schlange, die sich alter Macht beugen muss, in einem Dorf am Rand des Sumpfes. Die alte Macht greift nach dem Dorf, einem kleinen Ort an einer kleinen Straße. Sie greift nach den Seelen ...

Teile Geweihten der Zwölfgötter mit, dass die Vision in ihnen ein ungutes Gefühl hinterlässt. Die alte Macht scheint eine Bedrohung der zwölfgöttlichen Ordnung zu sein.

Schließlich können Helden mit der Gabe *Prophezeien* oder dem Nachteil *Medium* sogar deutliche Hinweise auf die Protagonisten erhalten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon lange schläfst du, ungewöhnlich lange. Sind es Tage, Jahre, Jahrzehnte? Das Land um dich herum scheint sich zu wandeln. Doch in dir lodert der Hass weiter auf die, die deine Pläne vereitelt haben.

Mit einem Mal spürst du, wie dein Schlaf leichter wird. Du erkennst den Sumpf, von den Menschen gemieden. Ein Dorf, gar nicht weit von deiner Schlafstätte. Es liegt an einem Weg, der sich am Ende des Sumpfes entlang windet. Dann siehst du das Mädchen. Sie kann dir helfen, dich erwecken! Sie wird von einer Schlange begleitet, die deine Anwesenheit zu spüren scheint. Doch dein Flüstern kann die Schlange beruhigen. Locket sie und das Mädchen in den Sumpf, zu dir.

Ihr Geist beugt sich dir, und dann kannst du erwachen!

Alle Helden können eine *Geographie*-Probe ablegen. Bei 4 FP erkennen sie in ihren Träumen die Rotaugensümpfe wieder. Bei 8 FP können sie das Dorf aus ihren Visionen als Silling ausmachen. Wer über die Kulturkunde *Bornland* verfügt, für den ist die Probe um 4 Punkte erleichtert.

Die Visionen erreichen nicht nur die Helden, sondern auch Meisterpersonen in ihrer Umgebung. Nutze dies, falls die Helden Silling nicht erkannt haben, um Hinweise zu streuen und deiner Gruppe ausreichend Motivation zu bieten, nach dort hin aufzubrechen.

Dazu kannst du eine der folgenden Szenen verwenden:

👁 Erkundigen sich die Helden in einem nahegelegenen Tempel, so berichten die örtlichen Geweihten übereinstimmend von einer seltsamen Vision, nach der „ein alter Geist einen jungen Geist beherrscht“. Mit den Ausführungen der Helden können sie den Ort in der Vision der Helden als Silling ausmachen und bitten sie, dort nach dem Rechten zu sehen.

👁 Außerhalb einer Stadt können die Helden auf ein kleines Norbardenlager treffen, in dem die alte Zibilja *Dagris* (nahezu zahnlos und schwerhörig) die Vision hatte und nun sehr verstört ist. Sie hat den Ort Silling erkannt und flüstert immerzu davon, dass „der alte Geist den jungen Geist brechen wird und altes Übel wieder aufflammt“. Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Neugier* müssen eine Probe bestehen, um nicht dem Verlangen nachzugeben, den Worten der Zibilja und dem seltsamen Traum nachzugehen.

👁 Springt keiner der Helden auf die Vision an oder sind die Helden nicht empathisch genug, hilft vielleicht ein Auftrag der Kirche oder Geld weiter. In diesem Fall befindet sich wahlweise die junge Perainegeweihte *Tesbinja* (rote Haare, Sommersprossen, blickt stets zu Boden) oder der gestandene Händler *Ljubow* (Ende 50, Halbglatze, lispelt ein wenig) in der Nähe, zum Beispiel im selben Gasthof wie die Helden. Sie stammen aus Silling, haben den Ort sofort erkannt und sind ob der Vision in großer Sorge. Aufgrund der Verpflichtungen zu ihrer Kirche oder einem wichtigen Termingeschäft können sie nicht selbst aufbrechen, sondern bitten die Helden, dies zu übernehmen. Eine Tat im Auftrag Tesbinjas wäre sehr göttergefällig, während Ljubow je Held bereit ist, zwei Batzen zu bezahlen, wenn sie sich der Sache annehmen.

Erlebnisse am Wegesrand

Die Reise nach Silling sollte schon dazu dienen, die Helden auf das Abenteuer vorzubereiten. Dazu kannst du die im Anhang aufgeführten örtlichen Sagen und Legenden nutzen, wobei du unbedingt die Legende um die Geisterhunde mit den roten Augen (Seite 52) einstreuen solltest. Dies bietet sich an, wenn die Helden die Abende nicht allein verbringen, sondern in Bauernhäusern oder bei reisenden Norbarden unterkommen. Dort wird des Abends der Honigschnaps *Meskinnes* oder das aus vergorenem Schwarzbrot und Kirschen gebraute *Kwasetz* in großen Mengen herumgereicht. Ermuntere deine Helden, eigene Geschichten zum Besten zu geben und präsentiere ihnen die Legenden der Gegend.

Um das Erwachen des Bornlands zu thematisieren, können die Helden auf dem Weg weiteren Personen begegnen, die von seltsamen Phänomenen oder Träumen berichten:

👁 In einem kleinen Weiler sind die Anwohner in heller Aufregung, da seit einigen Tagen die Blitzbuche mit einem Mal Blätter trägt. Der Baum wurde vor mehreren Jahrzehnten von einem Blitz gespalten und hat seither nicht mehr geblüht!

👁 Auf einem Bauernhof, an dem die Helden rasten, bittet man besonders einfühlsame Helden nach der alten Bäuerin *Thila* zu schauen, die zuletzt einen schrecklichen Traum hatte. Verlange von den Helden Proben auf *Heilkunde Seele*, damit sie zu Thila vordringen, die in einem besonders realen Traum den Angriff einer Horde Goblins auf einen Trupp Theaterritter erlebte (zu denen ein Urahn von ihr gehörte). Ihr Körper weist Narben von Schnittwunden auf, die vor dem Traum noch nicht dort waren.

☛ Sichtlich verwirrt sind die Bewohner eines alten Hofes, der auf den Ruinen eines noch älteren Gebäudes errichtet wurde. Seit wenigen Tagen scheint es im Keller taghell, da durch das Erwachen des Bornlands ein elfischer FLIM FLAM erneut aktiviert wurde.

☛ In einem Gasthof treffen die Helden einen Händler, der sich seit Tagen betrinkt und mit dem man kaum reden kann. Der Wirt kann berichten, dass der Händler behauptet, vor wenigen Tagen seinem eigenen Großvater begegnet zu sein, der ihn im Traum angesprochen hat.

Eine denkwürdige Begegnung

Einige Tagesreisen vor Silling – zum Beispiel nahe Pervin oder Brinbaum – können die Helden die Bekanntschaft der norbardischen Händlerin *Juminka Linjeff* (*1006 BF, gut aussehend, hüftlange schwarze Haare, dunkelbraun glänzende Augen mit langen schwarzen Wimpern, volle Lippen) machen. Juminka trägt unter ihrem wertvollen Bauschumhang mit Schneedachsfellbesatz eine weiße Seidenbluse mit silbernen Ornamenten und darüber ein schwarzes, eng geschnürtes Mieder, sowie eine enge Lederhose. Damit zieht sie die Blicke der meisten Männer und auch einiger Frauen auf sich, was durchaus gewollt ist.

Juminka, die eigentlich aus Riva stammt, ist gerade auf dem Weg nach Neersand, um dort ein lukratives Geschäft zu tätigen. In der „Einöde“ des Bornlandes kommen ihr die Helden gerade Recht, um ihrer Leidenschaft zu frönen: zum Würfel- oder Kartenspiel findet sie kaum nennenswerte Gegner, die zudem selten gewillt sind, ihr Hab und Gut einzusetzen. Juminka hofft, dass die Helden sich auf ein Spiel einlassen (*Brett- & Kartenspiel* FW 11, KL 13, IN 14; sie spielt in jedem Fall ehrlich und vertraut auf Phex).

Während eines solchen Spiels kann Juminka den Helden mit Informationen weiterhelfen:

☛ Freimütig erzählt sie von einem Traum, den sie vor wenigen Tagen hatte, in dem sie eine Gegend im Sumpf sah. Ein Gebäude, das sie nicht genauer erkennen konnte, war im Hintergrund zu sehen, wie auch ein kleines Dorf. Erzählen die Helden ihrerseits von ihren Visionen, so kann Juminka den dort gesehenen Ort als Silling identifizieren. Dabei achtet Juminka darauf, die Informationen geschickt während eines Spieles einzustreuen, um die Helden so abzulenken (Proben der Helden um 3 Punkte erschwert).

☛ Mehrere Leute scheinen in letzter Zeit seltsame Visionen erhalten zu haben, da Juminka von den Anwohnern der Gegend ähnliche Geschichten hörte.

☛ Ob sie Silling passiert hat, hängt davon ab, wo die Helden sie treffen. In Brinbaum wäre dies zum Beispiel der Fall. Sie hat den Ort jedoch verlassen, bevor irgendetwas vorgefallen ist und beschreibt ihn als „kleines Nest ohne Besonderheiten“. Bemerkenswert ist einzig der Meskinnes in der gleichnamigen Schänke.

IN SILLING

Einwohner: um 300

Herrschaft: Baron Aljeff von Silling

Aufgebot: sechs Büttel des Barons

Tempel: Firun, Ifirn (Schrein)

Wichtige Gebäude: Fronhof des Barons, Schnapsschänke *Meskinnes* (Q4/P4)

Stimmung im Dorf: Eigentlich neugierig und gemütlich, ob des Verschwindens der Dorfbewohner derzeit misstrauisch und unruhig

Silling ist mit seinen rund 300 Einwohnern ein typisch bornisches Frondorf. In der Mitte des Ortes liegt der große Fronhof von Baron Aljeff, der tatsächlich auf den Ruinen einer Wehranlage der Theateritter gebaut wurde. Um den Fronhof herum stehen die Häuser; an der Straße gelegen zunächst der Firuntempel und die Schänke *Meskinnes*. Die restlichen Häuser sind bis auf den kleinen Laden des Händlers Goljew Goreschow sämtlich Bauernhäuser und Katen von Tagelöhnern.

Silling besteht beinahe ausschließlich aus Leibeigenen des Barons. Nur die folgenden Personen sind Freie:

☛ Der alte Firungeweihte *Firunjew Firnske* (über 70 Sommer, eine Augenhöhle zugenäht, Klauenspuren von lange zurückliegenden Raubtierangriffen im Gesicht), ein ehemaliger Jäger, der ob seines Alters den kleinen Tempel kaum verlässt;

☛ der Händler *Goljew Goreschow* (Seite 56);

☛ die Schankwirtin *Vasjella Karinkowa* (Seite 56).

☛ Zudem lebt eine Handvoll Tagelöhner in kleinen Bretterbuden in der Nähe des Sumpfes, wie der verschwundene *Albin Murselow* (Seite 11).

Анкунфт in Silling

Egal zu welcher Tages- oder Nachtzeit die Helden Silling erreichen, warten vor dem Dorf ein Büttel des Barons und ein bewaffneter Bauer:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich kommt das nächste Dorf in Sichtweite. Auch dieses Nest wird nicht mehr als 400 Bewohner haben – ein Frondorf wie so viele auf dem Weg bisher. Und doch kommt es euch bekannt vor. Ist es bereits Silling? Ohne Frage ist es das Dorf aus euren Visionen.

Als ihr näher kommt, seht ihr, dass etwas anders ist als sonst. Zwei Gestalten haben auf der schmalen Straße Wache bezogen und schauen euch gespannt an. Einer von ihnen trägt einen einfachen Wappenrock und eine Hellebarde, der andere sieht mit Lederkleidung und Dreschflegel eher wie ein Knecht aus.

Die Helden werden vom Büttel Woltan misstrauisch beäugt und im Namen des Barons nach dem Woher und Wohin befragt. Die finstere Miene des Knechts spricht Bände, dass es an Vertrauen Fremden gegenüber derzeit mangelt.

Woltan hat die Anweisung des Barons erhalten, waffenfähiges Volk in den Fronhof zu schicken. Daher wird er den Helden nach kurzer Befragung erklären, dass sein Herr sie zu sehen wünscht und gibt ihnen den Knecht mit, damit dieser sie zum Fronhof führt.

Die Bitte eines Bronnjar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Fronhof in der Dorfmitte ist ein großes Steinhaus mit einem angrenzenden Stall, aus dem ihr das Wiehern von Pferden hören könnt. Zögerlich tritt der Knecht vor und klopft an. Es dauert einen Moment, bis eine junge Magd öffnet. Der Knecht zieht seinen Hut und murmelt leise etwas von „Leute mit Waffen, wie der Herr wollte!“, und deutet dann auf euch.

Die Magd, ein junges blondes Ding, lächelt euch freundlich zu. „Bitte, tretet ein, edle Reisende. Unser Herr wird Euch bald empfangen!“

Dann bedeutet sie euch, in das Haus einzutreten.

Die Magd *Svaline* (20 Sommer, blonde Locken, braune Augen) ist die junge Schwester der verschwundenen Gemma Malissja (Seite 12), die sich sehr um ihre Schwester sorgt. Gelingt einem Helden eine Vergleichsprobe zwischen *Menschenkenntnis* des Helden (um 3 Punkte erleichtert, falls der Held über die Kulturkunde *Bornland* verfügt) und Überreden Svalines (FW 7, MU 12, IN 13, CH 14), so bemerkt er, dass die Freundlichkeit von Svaline nur aufgesetzt ist. Bei 4 FP ist zudem klar, dass sie sich große Sorgen macht.

Svaline bringt die Helden in einen Versammlungsraum, wo der Bronnjar ansonsten Gericht hält oder seine Leibeigenen anhört. Es dauert nicht lange, bis Baron Aljeff (Seite 56) selbst hinzukommt und Svaline fortschickt, um Meskinnes für ihn und seine Gäste zu holen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Seid begrüßt im Namen der Götter, Praios voran!“

Der Herr von Silling, der sicherlich gut dreißig Sommer zählen mag, mustert euch mit eindringlichem Blick.

„Ihr seht so aus, als wüsstet ihr mit einer Waffe umzugehen und könntet Probleme lösen. Genau solche Leute brauche ich. Zwar habe ich schon nach den Praiospriestern geschickt, aber wer weiß, wann diese eintreffen. Also hört mir zu.“

Der Baron holt tief Luft, ehe er langsam weiterspricht.

„In meinem Dorf verschwinden Menschen. Vor vier Tagen fing es an. Nun sind schon fünf Männer und Frauen verschwunden. Meine Leibeigenen. Einfach weg. Es gibt es kaum Spuren. Helft mir und findet sie wieder! Und findet den, der dahinter steckt!“

Aljeff von Silling ist ziemlich verzweifelt, was Helden, denen eine *Menschenkenntnis*-Probe gelingt, auch bemerken. Falls ihn die Helden nach ihren Visionen fragen, ist er sicherlich überrascht, da er nichts dergleichen erlebt hat (siehe unten).

Sind die Helden gewillt, den Auftrag des Barons anzunehmen und fragen sie nach einer Bezahlung, verspricht er ihnen zehn Batzen (für die gesamte Gruppe) und lässt sich nur durch sehr geschickte Worte hochhandeln (Vergleichsprobe *Handel* gegen *Handel*, FW Aljeffs in *Handel* 7, KL 12, IN 13, CH 13). Der Sieger kann die Fünffache Zahl der Differenz der Fertigungspunkte als Prozente abziehen oder erhöhen, jedoch nicht mehr als 50%. Allzu dreisten Helden (5 oder mehr Punkte fehlen zum Bestehen der Probe) wird er deutlich machen, dass er hier der Herr ist und ihr Verhalten vor den Göttern fehl am Platze ist: ein sewerischer Bronnjar duldet keine Widerworte!

Stimmen die Helden zu, zeigt sich Aljeff erfreut und lässt weiteren Meskinnes kommen. Die Helden erhalten Zimmer im Fronhof (je zwei Betten werden pro Zimmer improvisiert) und gelten vorübergehend als Büttel des Barons.

Visionen in Silling

Silling ist ein Nest, dessen Einwohner einfache Bauern sind. Nur zwei von ihnen haben eine Vision erhalten: der Jäger *Tiljew*, der mittlerweile verschwunden ist (Seite 12) und die Schankwirtin *Vasjella Karinkowa*. Sie hat bislang niemandem davon berichtet.

Aljeff selbst beantwortet die Fragen der Helden nach bestem Wissen, steht den Helden im Folgenden aber nicht unbegrenzt zur Verfügung oder lässt sich von ihnen an der Nase herumführen. Er hat nach der dritten verschwundenen Person die Büttel um einige Knechte aufgestockt, die nach dem Rechten sehen, und nach dem Verschwinden der vierten Person einen Boten zum Praioskloster Urischalur geschickt, der Hilfe holen soll. Bis diese eintrifft, wird es aber sicher noch einige Tage dauern.

Zeitleiste: Das Verschwinden der Dörfler

Vier Tage bevor die Helden Silling erreichen, beginnt die Hexe Nadjescha, Dörfler zu entführen und als Ritualopfer in den Turm zu bringen. Dazu hält sie sich am Rand der Sümpfe auf, bis sie eine einzelne Person sieht, die sie mittels GROSSE GIER (mit erhöhter Reichweite) tiefer in die Sümpfe lockt und dort mit einem vergifteten Trank betäubt. Die beiden Karmanthi-Daimoniden, die dem Geist von Jadminka noch immer dienen, tragen die Dörfler daraufhin in den Turm, zu dem auch Nadjescha fliegt, um dort die Gefangenen zu versorgen und selbst zu regenerieren.

T-4: Das erste Opfer Nadjeschas ist der Leibeigene Pjerow, der am Rande der Sümpfe auf seine Liebste, die Magd Gemmja, wartet.

T-3: Der Tagelöhner Albin, der als Holzfäller tätig war, kehrt von seiner Rast nicht zur Arbeit zurück. Nur wenig später verschwindet auch die Leibeigene Kundra, die der Bronnjar zum Händler Goljew schickte. Diese ist aber nicht von Nadjescha entführt, sondern wurde Zeugin, dass Goljew mit der Räuberbande (Seite 13) konspirierte. Die Räuber entführten sie daraufhin kurzerhand.

T-2: Die Magd Gemmja, heimlich auf der Suche nach ihrem verschwundenen Liebsten, wagt sich beim Holz sammeln immer weiter in die Sümpfe hinein und ist ein leichtes Ziel für Nadjescha.

Nach dem Verschwinden der Magd sendet Baron Aljeff einen berittenen Boten ins Praioskloster Urischalur und bittet die dortigen Geweihten um Hilfe.

T-1: Der Jäger Tiljew bemerkt die Hexe, und dieses Mal geht ihr Zauber fehl. Es kommt zum Kampf mit den Karmanthi, die ihn schwer verwundet zum Turm bringen. Jadminka sieht ihren Plan gefährdet und glaubt, dass die Kraft von Nadjescha und vier Dörflern ausreichen kann, um ihren Geist endgültig in den Körper von Nadjescha fahren zu lassen. Dazu müssen die junge Hexe und der Jäger sich lediglich noch etwas erholen.

T 0: Die Helden erreichen Silling und werden beauftragt, die verschwundenen Dörfler zu finden.

T+2: Nadjescha führt das Ritual aus und der Geist von Jadminka wird erweckt.

Etwa T+3: Die Helden nähern sich dem Turm. Jadminka fühlt sich noch zu schwach und weicht der Konfrontation aus. Die Helden können die beiden Karmanthi töten und – wenn sie schnell genug waren – auch noch das Leben von Gemmja und Tiljew retten.

DEN VERMISSTEN AUF DER SPUR

Vermutlich werden die Helden zunächst die einzelnen Orte aufsuchen, an denen die Personen verschwunden sind, oder mit Dorfbewohnern sprechen, die zuletzt mit ihnen zu tun hatten. Folgende Informationen können die Helden dabei gewinnen:

Pjerow Katimpske, ein Leibeigener

Der zuerst verschwundene Pjerow (Mitte 20, groß, Ziegenbart, blonde Haare) war ein Eigenbrötler, der eine kleine Kate im Norden bewohnte – dort, wo mehrere Leibeigene nur ein paar Bretterverschläge ihr Eigen nennen. Pjerow arbeitete auf den Feldern des Bronnjaren und wurde zuletzt vor vier Tagen bei der Arbeit gesehen.

Hören sich die Helden bei den anderen Leibeigenen um, so können sie bei einer gelungenen *Menschenkenntnis*- und *Überreden*-Probe erfahren, dass Pjerow eine Liebste hatte, mit der er sich heimlich traf. Er hat öfter des Abends seine Kate verlassen und ist Richtung Sumpf gegangen. Fragen die Helden hartnäckig nach, so erfahren sie zudem, dass am Abend nach seinem Verschwinden eine junge Frau – dunkle Haare, drall, etwas besser gekleidet – nach ihm gefragt hat und dabei verzweifelt wirkte. Dabei handelt es sich um seine Liebste, die mittlerweile ebenfalls verschwundene Gemmja.

Albin Murselow, ein Holzfäller

Auch Albin (Anfang 30, sehr kräftig, dunkelhaarig), der als zweiter verschwindet, lebte eher zurückgezogen. Er hat sich erst seit wenigen Wochen hier als Tagelöhner verdingt und gab den Lohn für Meskinnes aus. Der handwerklich geschickte Mann hat mit Erlaubnis des Bronnjaren eine einfache Hütte am Rand der Sümpfe für sich gebaut. Die Zeit, in der er nicht arbeitete oder mit anderen Tagelöhnern dem Schnaps zusprach, verbrachte er mit der Arbeit an der Hütte.

Er wurde von Nadjescha bei seiner Mittagsrast überrascht, als er am Rand des Sumpfes nach geeignetem Material zur Abdichtung des Daches suchte. Gelingt einem Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe –4 in der Nähe von Albins Hütte, so bemerkt er die Reste von zusammengetragenem Reisig und ein kleines Messer, das Albin nach Nadjeschas Zauber fallen ließ. Äußerst kundige Spurenleser können mit 4 FP aus einer *Fährtensuchen*-Probe die Spur von Albin und Nadjescha bis zu der Stelle ausmachen, wo sie ihn betäubt hat und er von den Karmanthi weggetragen wurde.

Kundra Stjepena, Bedienstete des Bronnjaren

Kundra (Mitte 20, schwarze Locken, stets züchtig gekleidet) verschwindet etwa zeitgleich mit Albin, ist aber kein Opfer der Hexe Nadjescha. Die Bedienstete des Bronnjaren wurde ausgesandt, um beim Händler Goljew Goreschow Kerzen zu kaufen. Dabei überraschte sie diesen im Gespräch mit dem Vogelfreien Boril, der sie kurzerhand entführte.

Goljew behauptet, dass Kundra nie bei ihm angekommen sei. Fragen die Helden genauer nach, wird er sichtlich nervös, was den Helden bei einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe -4 (ohne Kenntnis der SF *Kulturkunde Bornland* zusätzlich um 2 erschwert) auffällt. Setzen die Helden ihn stark unter Druck oder versuchen sie, sein Vertrauen zu gewinnen (mittels Sammelprobe 25 oder 15 FP, *Überreden* oder *Betören*, Zeitintervall 1 Minute, maximal 5 Proben erlaubt), wird er schließlich nachgeben und erzählen, dass Boril Kundra entführt habe. Er kann den Helden mehr über den Vogelfreien sagen und auch beschreiben, wo ungefähr sein Lager sich befindet (Seite 13).

Gemmja Malissja, eine Magd

Die hübsche Magd Gemmja (Anfang 20, dunkelhaarig, braune Augen, drall) sucht nach ihrem Liebsten Pjerow und wagt sich dabei zu weit in die Sümpfe. Erkundigen sich die Helden bei den Bediensteten des Bronnjaren, so erfahren sie, dass Gemmja seit dem Tag nach Pjerows Verschwinden fahrig und traurig wirkte. Sie bot freiwillig an, Holz in der Nähe der Sümpfe sammeln zu gehen. Dabei verschwand sie schließlich.

Mit einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe können die Helden im Sumpf eine Ansammlung von Klaubholz finden, die jemand fallen gelassen hat. Eine *Fährtsuchen*-Probe und 4 FP führt sie tiefer in den Sumpf bis zur Stelle, wo Nadjescha Gemmja das Gift verabreichte. Die Phiole hat die Hexe hier achtlos weggeworfen. Besonders versierte Spurenleser können hier erstmals Spuren der Karmanthi (leichte Abdrücke, geknickte Sträucher, dazu sind 8 FP in *Fährtsuchen* notwendig) ausmachen. Offenbar wurde Gemmja weiter in die Sümpfe gebracht.

Tiljew der Jäger

Das letzte – ungeplante – Opfer Nadjeschas ist der Jäger Tiljew (Anfang 40, kurze graue Haare, Stoppelbart, schweigsam). Dieser bemerkt die Hexe, als sie Ausschau nach leichten Zielen hält. Nadjeschas Zauber schlägt fehl, sodass Tiljew zur Waffe greift und von den Karmanthi überwältigt wird. So kommt es, dass ein Leibeigener des Barons Tiljews Bogen und einen großen Blutfleck findet. Der Leibeigene kann die Helden zu der

Stelle bringen, von wo aus zunächst gut erkennbare Spuren (*Fährtsuchen*-Probe +8) in den Sumpf führen. Die Spuren – nicht von den Karmanthi, sondern Blutspuren Tiljews – werden langsam schwächer, können aber ohne größere Probleme zwei Meilen verfolgt werden (zwei weitere *Fährtsuchen*-Proben nötig; 2 bzw. 4 FP notwendig). Danach bedarf es einer ausdauernden Verfolgung und viel Spürsinn, um die immer seltener auftretenden Blutspritzer zu erkennen (Sammelprobe, 100 FP, *Fährtsuchen*, Zeitintervall 1 Stunde, FW Proben erlaubt). Erkundigen sich die Helden nach Tiljews Umgang, so nennt man ihnen nur den Eigenbrötler und alten Jägersmann Gerwin, der ein Stück weiter im Sumpf in einer alten Kate lebt.

Der alte Jägersmann

Falls die Helden im Dorf nach einem kundigen Führer durch die Sümpfe oder schlicht nach jemandem fragen, der „sich auskennt“, wird man sie früher oder später auf den alten Jäger Gerwin verweisen. Ebenso ist es möglich, dass sie auf der Suche nach Tiljew (siehe oben) auf Gerwin stoßen. Der alte Jägersmann lebt zurückgezogen, sodass die Helden seine Hütte nur bei einer gelungenen *Orientierung*-Probe finden (für Helden mit der Geländekunde *Sumpfkundig* um 4 Punkte erleichtert).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Boden unter euren Stiefeln gibt einmal mehr ein Stück nach, und eine dunkle Brühe kommt zum Vorschein. Keine Frage, ihr habt die Grenze zum Sumpf bereits passiert. Doch noch gibt es hier zahlreiche Bäume, deren Wurzeln festen Halt im Boden finden.

Inmitten der Bäume erkennt ihr eine windschiefe Kate, die einem Sturm nur wenig entgegen zu setzen hätte. Und doch steigt feiner Rauch aus dem kleinen Schornstein auf.

Gerwin hat ein Feuer entzündet, ist dann aber eingeschlafen. Wenn die Helden nicht allzu viel Lärm bei ihrer Ankunft machen, schläft er friedlich in einem Stuhl. Die Tür zur Kate ist von innen mit einem Holzriegel verschlossen, doch durch die beiden Fensterschlitze, die von innen mit Fellen verhängt sind, kann man sich ohne weiteres ein Bild von der Lage machen: Die etwa fünf auf fünf Schritt messende Hütte hat eine kleine Feuerstelle und weist als einzige Möbel ein Bett sowie einen Tisch samt zwei Stühlen auf. Alles wirkt selbstgebaut. Die Wände weisen einige Geweihe von Rehböcken und ausgestopfte Keilerköpfe auf. Felle von Tieren dienen als Teppiche und polstern Stühle und Bett aus.

Der mit den Jahren sehr kauzig gewordene Gerwin hat nur selten Besuch, und wenn, dann ist es Tiljew, der hier vorbeischaut. Den Helden wird er zunächst nicht aufmachen und sie fortschicken. Geschichten, dass Tiljew entführt wurde, glaubt er nicht. Erst wenn die Helden ihn erfolgreich *überreden* (Probe -4, falls der Held nicht über die *Kulturkunde Bornland* verfügt), lässt er sie ein. Hat er sich erst einmal überwunden, kann er mit nützlichen Informationen aufwarten:

👁 Tiljew ist ein sehr erfahrener Jäger und kennt die Sümpfe gut. Gerwin glaubt nicht, dass ein Tier aus den Sümpfen ihn überwältigt haben könne.



☞ (auf den Turm in den Sümpfen angesprochen) Er selbst war ein oder zweimal dort, Tiljew sicherlich häufiger. Von unheimlichen Hunden hat er nichts bemerkt, aber der Ort war sehr unheimlich.

☞ (auf „Bewohner“ der Sümpfe angesprochen) Außer Sumpfpflanzen gibt es dort noch die ein oder andere Räuberbande. Zudem gibt es einzelne, halb verfallene Hütten, in denen immer wieder mal jemand Unterschlupf findet.

☞ (auf sein Wissen über die Sümpfe angesprochen) Früher hat Gerwin selbst ein paar Wagenzüge durch die Sümpfe begleitet, aber das ist kein leichtes Geschäft. Heute gibt es so etwas kaum noch. Er kann den Helden aber eine grobe Karte der Sümpfe zeichnen.

Gerwin als Begleiter der Helden

Gerwin kann der Gruppe auch als Führer durch die Rotaugensümpfe dienen. Dies bietet sich insbesondere dann an, wenn die Gruppe über keinen wildniserfahrenen Helden verfügt, oder wenn er einen dramaturgischen Tod in den Sümpfen stirbt, um die Gefahren zu verdeutlichen. Da Gerwin nominell ein Leibeigener des Barons ist, kann dieser auf Wunsch der Helden anordnen, dass Gerwin sie führen soll.

Wenn die Helden Gerwin verlassen, sollten sie ausreichend Hinweise auf den unheimlichen Turm in den Sümpfen erhalten haben. Alternativ können sich die Helden auch zunächst um die Räuber kümmern und finden dort die letzten Hinweise auf den Turm.

WEITERE RECHERCHEN IN SILLING

Hören sich die Helden in Silling nach anderen „Besonderheiten“ um, oder fragen sie gar nach Visionen und Träumen, so können sie beim Händler *Goljew Goreschow* oder der Schankwirtin *Vasjella Karinkowa* nützliche Informationen erhalten.

Auf zum Krämer!

Wenn die Helden nach „Fremden“ suchen, wird man sie früher oder später an den Händler *Goljew Goreschow* (Seite 56) verweisen. Dieser ist bei Nachfragen der Helden äußerst nervös, was diese bei einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe –4 (nur –2 für Helden mit der Kulturkunde *Bornland*) bemerken. Grund dafür ist seine Zusammenarbeit mit dem Räuberhauptmann *Boril Guljanoff*. Setzen die Helden ihm zu, so können sie von seiner Verbindung zu *Boril* erfahren (Seite 12). Doch auch unabhängig davon kann ihnen *Goljew* weiterhelfen. Fragen die Helden nach Fremden oder sogar nach einem „Mädchen mit einer Schlange“, so erzählt *Goljew* ihnen freimütig von einer jungen Frau, nicht einmal 20 Sommer alt, die sich vor einigen Tagen bei ihm für eine Wanderung in die Sümpfe ausgerüstet hat. Auffällig bei der schwarzhaarigen Frau mit Locken war, dass sie eine Schlangentätowierung am Hals hatte. Sie war sehr freundlich und hat sich nach einer Unterkunft erkundigt, weswegen *Goljew* sie zu *Vasjella* ins „Meskinnes“ geschickt hat.

Ab in die Schänke!

Eine weitere gute Anlaufstelle für Erkundigungen ist die einzige Schänke im Dorf, „Meskinnes“, die von *Vasjella Karinkowa* betrieben wird (Seite 56).

Dort können die Helden nicht nur guten Meskinnes trinken, den *Vasjella* jedem Fremden vorsetzt und mit Leuten, die ihn nicht mit einem Zug austrinken, erst gar nicht redet (verlange dafür *Zeichen*-Proben). Vielmehr ist *Vasjella* die einzige verbliebene Dorfbewohnerin, die eine Vision ähnlich der der Helden erlebt hat. Bislang hat sie mit niemandem darüber gesprochen, doch wenn die Helden das Thema anschneiden, gesteht sie, von „einem jungen Geist, der sich einem alten Geist beugt“ geträumt zu haben. Es kam ihr seltsam real und vertraut vor, als würde das im Traum Erlebte ganz in der Nähe geschehen. Darüber hinaus kann *Vasjella* von einer jungen Frau mit schwarzen Locken und einer Schlangentätowierung berichten, die vor wenigen Tagen bei ihr untergekommen ist. Die überaus freundliche junge Dame half ihrem Schankburschen *Xebbert*, der sich kurz zuvor bei Ausbesserungen am Haus seiner Eltern verletzt hatte. *Vasjella* gewährte der jungen Frau – sie hieß *Nadeschda* oder ähnlich – daraufhin freie Unterkunft. *Nadeschda* brach am nächsten Tag in die Rotaugensümpfe auf, wofür sie sich Nahrung von *Vasjella* mitgeben ließ. Seither hat *Vasjella* sie nicht mehr gesehen. Die Begegnung liegt eine gute Woche zurück.

HEHLER UND RÄUBER

Seit einigen Wochen haust eine Bande Räuber nahe Silling in den Rotaugensümpfen. Die Gesetzlosen sind zumeist entflohene Leibeigene, die ihrem Anführer *Boril Guljanoff* (Ende 30, Norbarde, lange schwarze Haare, unrasiert, Hakennase) folgen, weil er sie besser behandelt als die Bronnjaren. Auf *Boril* ist ein Kopfgeld in Höhe von drei Batzen ausgesetzt, da er beim Handeln betrogen und einen Zöllner des Bronnjaren fast erschlagen hat, als dieser den Betrug aufdeckte. Daraufhin floh er in die Sümpfe und verdingt sich nun als Räuber, der schlecht bewachte Handelskarren überfällt. Die Waren schafft *Boril* zum örtlichen Händler *Goljew*, der sie unter der Hand weiterverkauft.



PADJESCHA





Beobachten die Helden Goljew oder setzen ihn unter Druck, erfahren sie von der Räuberbande. Etwa alle drei Tage sucht ein Handlanger Borils den Händler auf. Wird dieser überwältigt oder können die Helden ihm heimlich in den Sumpf folgen, erreichen sie so das Räuberlager (Seite 18).

DER WEG DURCH DEN SUMPF

Früher oder später werden sich die Helden rüsten, in die Rotaugensümpfe aufzubrechen, um dort die verschwundenen Dorfbewohner zu suchen. Zur Ausgestaltung des Sumpfes dient der folgende Abschnitt, der dir als Meister zur Inspiration dienen soll. Du kannst einzelne Bedrohungen wie Irrlichter oder Sumpfrantzen ebenso herauspicken wie den Helden das ganze Programm vorsetzen.

Für ein spannendes Zwischenfinale am verfallenen Turm bietet es sich an, dass die Helden schon ein wenig geschwächt und mit mulmigem Gefühl die Szenerie betreten.

Abseits der Wege

Der Marsch durch die Rotaugensümpfe ist nicht vergleichbar mit einer Wanderung über einen ausgetretenen und markierten Pfad. Hier gibt es praktisch keine Wege, sondern die Gruppe muss sich selbst orientieren und dabei Sumpflöcher vermeiden. Es kann vorkommen, dass man nach einer Stunde Marsch durch den Sumpf feststellt, dass es nicht weiter geht.

Regeltechnisch kannst du dies durch *Wildnisleben*- und *Orientierung*-Proben abbilden, die du immer wieder einmal ab-

verlangen solltest und die um 4 bis 8 Punkte erschwert sind. Die Geländekunde *Sumpfkundig* ist hier Gold wert, da sie alle Proben um 4 Punkte erleichtert. Orientiere dich an folgender Skala, um den Ausgang der Proben zu bewerten:

☛ beide Proben misslungen: Der vorangehende Held bricht in ein Sumpfloch (Seite 16) ein; Helden in seiner direkten Nähe müssen *Körperbeherrschung*-Proben ablegen, bei deren Misslingen sie ebenfalls einbrechen.

☛ eine Probe misslungen, eine gelungen: Die Helden haben sich verlaufen (Orientierung misslungen) oder sind in eine Sackgasse geraten, aus der es nicht weitergeht. Sie verlieren Zeit (mindestens drei Stunden); ist die Probe deutlich misslungen, sind sie in dieser unwirtlichen Gegend zu einer Übernachtung gezwungen. Die Strapazen fordern Tribut an der Ausrüstung der Helden: Stiefel können ebenso durchweichen wie Rucksäcke, die nur kurz abgestellt werden. Für alle Helden ist die nächtliche Regeneration um 1 vermindert.

☛ beide Proben gelungen, zusammen bis einschließlich 4 FP: Immer wieder treten die Helden mit ihren Stiefeln in den Morast, sodass diese spätestens beim abendlichen Feuer getrocknet werden sollten, damit sie sich nicht erkälten. Sie kommen voran, aber beschwerlich und verlieren etwas Zeit (ca. eine Stunde).

☛ ebenso, bis einschließlich 8 FP: Die Helden können größere Gefahren umgehen und kommen wie geplant voran.

☛ ebenso, mehr als 8 FP: Die Helden haben einen Wildwechsel gefunden, der in die richtige Richtung führt. Wird es Abend, stolpern sie unverhofft über die Reste einer alten Hütte, in der man beruhigt schlafen kann.

Auswirkungen von Krankheiten

Um die unheimliche Bedrohung der Rotaugensümpfe zu erfassen, sollten die Auswirkungen von Krankheiten Berücksichtigung finden.

Jeder Held sollte mit 1W20 einen Wurf ausführen, um zu sehen, ob er möglicherweise mit Sumpffieber infiziert wird. Die Wahrscheinlichkeit liegt bei 5%, also bei einer 1 auf dem W20. Durch Sumpfungesieber kann sich die tückische Krankheit übertragen. Aber selbst wenn ein Held sich angesteckt hat, kann er das Schlimmste immer noch mit einer Widerstandsprobe verhindern (siehe **Regelwerk 254**).

ZUFÄLLIGE GEFAHREN UND BEGEGNUNGEN

Die Rotaugensümpfe sind trügerisch, und es gibt gute Gründe, warum kaum Menschen in den Sümpfen leben. Nutze die folgenden Elemente, um die Reise durch die Sümpfe spannend zu gestalten.

Ein Irrlicht

Die Begegnung mit dem Irrlicht findet in den späten Abendstunden oder in der Nacht statt, am besten für einen einzelnen Helden, der sich zum Holzsammeln oder Austreten von der Gruppe entfernt hat. Passe den folgenden Text an die Gegebenheiten an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In dieser Nacht sind kaum Sterne zu sehen, die etwas Licht in die trostlose Dunkelheit der Sümpfe bringen könnten. Euer Lagerfeuer ist schon einige Schritte entfernt und wirkt in dieser Gegend viel dunkler, als es sein sollte. Jeder Schritt sollte nun wohlüberlegt sein.

Doch was ist das? Ein leises Wispern, ein Klagen. Du hörst es ganz deutlich nur wenige Schritte vor dir. Nun kannst du auch ein kleines Licht erkennen, wie von einer Kerze, das unruhig über den Boden tanzt. „Hilf mir!“, glaubst du zu vernehmen.

Falls der Held zunächst seine Gefährten holen will, wird das Irrlicht drängender und beginnt zu wimmern, dass es im Sumpf versinke. Es gibt sich als verirrte Kräutersammlerin aus, die vom Weg abgekommen ist. Du solltest den Helden Proben –4 auf *Körperbeherrschung* und *Wildnisleben* ablegen lassen, damit er nicht in ein Sumpfloch tritt. Wenn er in der Nähe des Irrlichts angekommen ist, wird dieses ihn mittels Einflüsterungen versuchen, tiefer in den Sumpf zu treiben (Vergleichsprobe zwischen *Willenskraft* des Helden und *Betören* des Irrlichts, FW 14, MU 18, CH 14)

Wenn du einen mystischen Zusammenhang wählen willst, kann das Irrlicht auch ein von Jadminka vor Jahrhunderten getöteter Kämpfer im Dienste der Praioskirche sein, dessen Seele ob des Hexenfluches nie in die zwölfgöttlichen Paradiese einkehren konnte und nun ob ihrer anstehenden Rückkehr als Irrlicht verzweifelt umhergeht. Lass das Irrlicht dann einige kryptische Andeutungen machen und auf das Hexenwerk hinweisen.

Flora und Fauna

Die Rotaugensümpfe beherbergen viele seltene Pflanzen und Tiere, die sich in der Einöde prächtig entwickeln können. Während die Tiere meist aggressiv sind, gibt es neben tödlichen Giftpflanzen auch so manches gut versteckte Heilkraut im Sumpf. Kombiniere aus den folgenden Tabellen eine mögliche Begegnung mit dem Aufenthalts- bzw. Fundort von Tier oder Pflanze aus:

Begegnung mit Tieren:

☞ Wie in allen Sümpfen Aventuriens ist auch hier der *Morfu* heimisch, der wie eine vier Schritte lange Schnecke mit unzähligen Warzen aussieht. Fühlt er sich angegriffen, verschießt er eine Salve von 12 giftigen Hornsplittern.

☞ Vereinzelt gibt es auch in den Rotaugensümpfen *Feuermolche*; zweieinhalb Schritte lange, grau-grüne Echsen, die nicht sonderlich aggressiv sind. Da sie sich so gut an die Umgebung anpassen, betritt man sehr leicht ihr Revier ohne sie zu bemerken, was sie als Angriff auffassen können. Ihr Biss ist giftig und fügt dem Opfer über Stunden langsam Schaden zu.

☞ *Grubenwürmer* zählen zu den Drachen, obwohl sie unmächtig sind. Ob ihres bestialischen Gestanks bemerkt man die gut zwei Schritte großen Würmer frühzeitig und kann ihnen aus dem Weg gehen. Besonders gefährlich ist es, wenn ein Grubenwurm aus einem Sumpfloch attackiert und einen Helden in das Loch hineinzuziehen droht.

Die Werte aller Tiere findest du ab Seite 53.

Fund einer Pflanze:

☞ Gefährlich ist der *Morgendornstrauch*, dessen große Kelchblüten von goldener oder purpurner Farbe sind. Wer eine solche Blüte berührt, verwandelt sich binnen Wochenfrist in eine Sumpfrantze. Gegen diesen Zustand können später die erfahrenen Geweihten des Praiosklosters Abhilfe schaffen. Zum Erkennen der Pflanze ist eine *Pflanzenkunde*-Probe –4 notwendig.

☞ Ein Heilkraut hingegen ist der *Ulmenwürger*, der Efeu ähnelt und sich an Bäume schmiegt. Die blauen Blüten können aufgegonnen werden und erhöhen dann die nächtliche Regeneration um 2 Punkte. Zum Erkennen der Pflanze ist eine *Pflanzenkunde*-Probe +4 notwendig.

☞ Die *Vierblättrige Einbeere* schließlich ist eine der klassischen Heilpflanzen. Jede Beere bringt 1W3 LeP zurück; aus 20 Beeren kann ein Sud gekocht werden, der 40+2W6 LeP zurückgeben kann. Ein einzelner Strauch umfasst 1W6 Beeren. Zum Erkennen der Pflanze ist eine *Pflanzenkunde*-Probe –5 notwendig.

(siehe **Regelwerk 285**).

Besonderer Ort:

- ☛ Ein abgestorbener, dennoch über vier Schritt hoher Baum, der auf einem Hügel steht und sich auf eine Meile gut sichtbar über den Sumpf erhebt.
- ☛ Eine kleine Höhle, die von einer Flechte gut getarnt ist und in der Nähe eines blubbernden Sumpflochs liegt.
- ☛ Ein dichtes Schilfmeer, dessen Halme übermannsgroß wuchern und somit ein perfektes Versteck bieten.
- ☛ Eine beinahe trockene Vertiefung, auf deren Boden sich Morast gesammelt hat und die von bunten Blüten überwuchert ist. Am Rand der Vertiefung können sich seltene Pflanzen oder kleine Tiere verbergen.

Sumpfgase

Im Sumpf entstehen an einzelnen Stellen immer wieder gefährliche Sumpfgase, die auf zweierlei Arten für die Helden bedrohlich sind: sammelt sich das Gas an einem Sumpfloch (s.u.), so kann es dort eingesunkene Helden betäuben. Verlangt in diesem Fall eine *Selbstbeherrschung*-Probe, ob der Held bei Bewusstsein bleiben kann. Bei Misslingen fällt er in Ohnmacht und wird im Sumpfloch einsinken.

Doch auch außerhalb von Sumpflöchern gibt es solche Gase, die leicht entzündlich sind, und somit bei Nachtwanderungen mit Fackeln oder beim nächtlichen Lagerfeuer plötzlich explodieren können. Eine solche Explosion richtet abhängig von der Menge an Sumpfgas zwischen 1W6+1 und 5W6+5 SP im Zentrum an.

Sumpflöcher

Eine besondere Gefahr des Sumpfes sind die meist schwer zu erkennenden Sumpflöcher. Oft von Moos oder Farnen getarnt sinkt der unvorsichtige Wanderer mit einem Mal bis zu den Knien oder noch tiefer in den Sumpf hinein und kann sich kaum von selbst befreien. Der Sumpf zieht ihn viel mehr noch weiter in die Tiefe.

Gerät ein Held trotz aller Vorsicht in ein Sumpfloch, so sollte er sich still verhalten (wozu eine *Selbstbeherrschung*-Probe nötig ist), um nicht tiefer einzusinken. Von selbst kommt man nur mit schier übermenschlicher Kraft und Gewandtheit aus einem solchen Loch (jeweils eine *Körperbeherrschung*-Probe auf GE/KK/KK und GE/GE/KK; abhängig von der Tiefe des Lochs sind die Proben zwischen 4 und 12 erschwert). Für jeden misslungenen Versuch sind Folgeproben um weitere 2 Punkte erschwert.

Gelingt es den Gefährten des Unglücklichen, ihm ein Seil zuzuworfen, können sie ihn relativ einfach herausziehen.

Das gewaltsame Herausziehen aus dem Sumpf führt häufig dazu, dass der Versunkene Teile seiner Ausrüstung verliert, insbesondere seine Stiefel. Aber auch ein Rucksack oder eine Gürteltasche kann beim schwungvollen Stolpern in das Sumpfloch verloren gehen.

Sinkt der Wanderer über die Knie hinaus ein, droht er ob des brackigen Wassers nicht nur krank zu werden, sondern erleidet in der nächsten Nacht auch einen Abzug von 2 Punkten auf die Regeneration.

Möchtest du, lieber Meister, es deinen Helden besonders schwer machen, so können in der Nähe von Sumpflöchern auch Sumpfrantzen oder gar ein Trupp Goblins lauern, die nur darauf warten, dass ein Held einsinkt. Während die Kameraden ihren Gefährten zu befreien suchen, greift die Bande an und versucht auch die restlichen Helden in das Sumpfloch zu treiben.

Einsiedler

Die Abgeschiedenheit der Sümpfe ist ein willkommener Ort für Personen, die sich zurückziehen wollen und die Einsamkeit suchen. Im Folgenden sind exemplarisch zwei Personen vorgestellt, auf die die Helden bei ihrem Weg durch die Sümpfe treffen könnten: der alte Krieger *Waidhart Ulmenau* und die ausgestoßene Goblinschamanin *Miraakja*.

In einer schlichten Kate aus Holz und Schilf lebt seit der *Schlacht bei Ochs und Eiche* (1020 BF) der ehemalige Krieger *Waidhart Ulmenau* (knapp 60, graue Haare, trübe blaue Augen; 190 Halbfinger groß und dürr; zahlreiche Narben, zwei Finger an der linken Hand fehlen), der hier mit sich und den Göttern hadert. Der eigentlich tief rundergläubige Mann war Uriel von Notmark verpflichtet und zog daher mit ihm gegen Thesia von Ilmenstein. Er hasst sich selbst zutiefst, da er innerlich weiß, dass er die dämonischen Umtriebe seines Herrn kannte und sich aus Mutlosigkeit nicht traute, ihm die Gefolgschaft zu verweigern. Doch ebenso zürnt er den Göttern, die ihm, der sein Leben den Idealen der Kriegsgöttin unterstellt hat, nicht geholfen hatten. In der Schlacht bei Ochs und Eiche tötete er im Zweikampf einen bornischen Ritter und fasste endlich den Entschluss, Uriel zu entsagen. Im Bornland hält er sich für vogelfrei, weswegen er die Einöde vorzog um hier zu ergründen, was sein Schicksal ist.

Waidhart ist Fremden gegenüber misstrauisch, weil er glaubt, dass diese ihn für seine einstigen Taten zur Rechenschaft ziehen wollen. Er ist wortkarg und wird bereitwillig den Helden etwas Nahrung oder einige Ratschläge zum weiteren Weg mitgeben, wenn er sie dadurch nur schnell loswerden kann. Waidhart hat die „Geisterhunde“ schon mit eigenen Augen gesehen, am verfallenen Turm war er aber noch nicht.

Seine Kate ist etwa vier auf vier Schritt groß und besteht aus einem einzelnen Raum, der ein Bett, einen Tisch, ein Regal und eine kleine Feuerstelle aufweist. Das einzig Wertvolle ist sein Langschwert und sein Kettenhemd, was er aber schon lange nicht mehr getragen hat. Darauf angesprochen reagiert er abweisend, im schlimmsten Fall gar aggressiv, wenn er glaubt, dass die Helden ihn der Gerichtsbarkeit überstellen wollen.



Waidhart

MU 15	KL 12	IN 13	CH 12
FF 12	GE 14	KO 14	KK 14
LeP 34	INI 13		
MR 5	GS 11	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Schwert	15	15	IW6+4	mittel

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)
Vorteile: keine
Nachteile: Jähzorn 8, Prinzipientreue II (Kriegertugenden), Verstümmelt (fehlende Finger)
Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag
Kampftechniken: Schwerter 12
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 1, Willenskraft 4
Kampfverhalten: Waidhart wird die Helden nur angreifen, wenn er sie für Schurken hält oder sie sich als Anhänger Uriels zu erkennen geben. In beiden Fällen kämpft er bereitwillig bis zum Tod.

Miraakja hingegen lebt erst seit zwei Jahren in den Rotaugen-sümpfen. Die talentierte junge Schamanin der Goblins (mit 14 Sommern gerade ausgewachsen, dunkelrote Haare und Fell; 148 Halbfinger groß, selbst für Goblinfrauen üppige Brüste; charismatisch) hat sich eine Laubhütte am Rande eines Hügels mitten im Sumpf erbaut. Bis auf einen schmalen Pfad zur Hütte ist um diese herum nur tiefer Morast. Miraakja leidet unter hoher Selbstüberschätzung und hat nach Ende ihrer Ausbildung versucht, mit dem Einsatz von Zauberei und der Verführung einiger Stammeskrieger die Schamanin ihres Stammes zu entmachten und selbst diese Position einzunehmen. Doch der Versuch misslang und Miraakja wurde mit Schimpf und Schande davongejagt. Sie schwor dereinst zurückzukehren und ihren eigenen Stamm zu unterjochen. Um dies zu schaffen zog sie sich in die Sümpfe zurück, wo sie mit Hilfe ihrer Zauberkraften versucht, Sumpfrantzen dauerhaft zu beherrschen um sie für ihre Zwecke einzusetzen. Bisher ist ihr ein größerer Durchbruch verwehrt.

Miraakja ist Menschen gegenüber aufgeschlossen, weil sie sich von ihnen Hilfe erhofft – gerade von Magiern oder Hexen. Sie ist im Tausch gegen magische Gegenstände oder Tränke oder natürlich Einblicken in die Zauberei der Menschen den Helden gerne behilflich. Den Turm hat sie bisher gemieden, da sie intuitiv die dunkle Magie dort erahnt. Die Vision des Erwachens hat sie sehr deutlich erlebt und kann sich dazu mit den Helden austauschen.

Miraakja kann den Helden Hilfe in der Not sein, wenn diese durch das Reich der Sumpfrantzen (Seite 19) irren und in eine Sackgasse geraten zu sein scheinen, die vor ihrer Laubhütte endet.

Die Hütte besteht im Wesentlichen aus ihrem Schlafager und einer Vorratsgrube, in der sie neben Nahrungsmitteln auch „wertvolle magische Sachen“ sammelt. Ob sie hier etwas wirklich Wertvolles hat, liegt in deinem Ermessen. Ob der Enge in der Laubhütte werden sich die Helden wohl kaum in ihr aufhalten. Miraakja befindet sich die meiste Zeit außerhalb der Hütte und sucht Pflanzen oder versucht einzelne Sumpfrantzen zu verzaubern.

Miraakja

MU 16	KL 11	IN 14	CH 14
FF 13	GE 14	KO 13	KK 10
LeP 18	AsP 26	INI 14	
MR -3	GS 9	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	7	7	IW6	kurz

RS/BE 2/1 (Winterkleidung)
Vorteile: Gefahreninstinkt 7, Herausragendes Gehör, Magische Einstimmung II (Wesen des Sumpfes), Zauberer II
Nachteile: Aberglaube 6, Arroganz 8, Goldgier 4, Kind der Wildnis
Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen
Kampftechniken: Raufen 4
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Einschüchtern 1, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 7, Magiekunde 7
Wichtige Zauberei und Rituale: Balsam 7, Bannbaladin 10, Motoricus 7
Kampfverhalten: Die Goblinfrau versucht Kämpfen aus dem Weg zu gehen und wird versuchen, bei der ersten Gelegenheit zu fliehen.

Spuren des Erwachens

Auf ihrem Weg durch den Sumpf sollten die Helden weitere Spuren des Erwachens des Bornlands ausmachen, um die Wiedererstehung der Hexe Jadminka später richtig einordnen zu können.

☞ Inmitten des Sumpfes stoßen die Helden auf einen Grabstein, der erstaunlich gepflegt aussieht. Frische Blumen blühen auf dem Grab, und die Inschrift des Steines ist trotz ihres offenkundig hohen Alters freigelegt (aber in *Altem Alaani* verfasst): „Ehre Esalkja, die ihr Leben für ihre Sippe gab!“. Es gibt in der Gegend keinerlei Spuren.

☞ Einen Hinweis auf die weitere Geschichte mag der Ort geben, an dem einst Kämpfer des Ordens der Göttlichen Kraft die einst von Jadminka Eisherz beschworenen Karmanthi zur Strecke brachten. Gegen die Dämonen konnten nicht alle Recken bestehen, sodass die Helden einen erstaunlich gut erhaltenen Schild und ein Schwert vergangener Zeit finden, die neben dem Skelett eines seit Jahrhunderten toten Mannes liegen. Eigentlich hätte die Stelle längst überwuchert sein müssen, wie die Gegend um sie herum, doch sie wirkt seltsam unberührt. Gelingt einem Helden eine *Götter & Kulte-Probe -4*, so kann er die Symbole des Ordens der Göttlichen Kraft identifizieren.



☞ Zudem können die Helden des Nachts vom Geist des praiostreuen Soldaten Ingbold (Seite 5) heimgesucht werden, der durch das Erwachen des Bornlands nun frei herumirrt. Lass einen einzelnen Helden, der Wache hält, Ingbolds Geist bemerken und miterleben, wie Ingbold als geisterhafter Schemen der Hexe Jadminka entgegentritt und von ihren Dämonenhunden zur Strecke gebracht wird. Ist dies geschehen, frischt Wind auf und ein Flüstern erreicht den Helden: „Beende das, was ich nicht schaffte. Beende ihr verfluchtes Leben!“

Darüber hinaus kannst du natürlich auch auf die Legenden der Sümpfe zurückgreifen (Seite 52), um falsche Fährten zu legen oder die Reise der Helden beschwerlicher zu gestalten.

Die sanften Geschwister

Im Norden der Rotaugensümpfe treiben die *Sanften Geschwister* ihr Unwesen. Bei diesen handelt es sich um die Geister von fünf Mädchen, die einst von einer Hexe verflucht wurden, weil sie im Spiel ihr Vertrautentier getötet hatten. Die Mädchen tanzten durch den Sumpf und locken mit ihrem Spiel, das eine Wirkung ähnlich einem BANNBALADIN hat, unvorsichtige Wanderer herbei. Doch kaum, dass die Wanderer in der Nähe sind, beißen und kratzen die Kinder und versuchen, die Fremden in Sumpflöcher zu stoßen.

BESONDERE ORTE IM SUMPF

Die im Folgenden beschriebenen Orte sind auf der Karte (Seite 14) eingezeichnet. Auch hier gilt: passt es dir besser, dass das Räuberlager an anderer Stelle liegt, zögere nicht, es genau dorthin zu verschieben.

Das Räuberlager (A)

Nur wenige Stunden Fußmarsch südwestlich von Silling haust die Bande von Boril Guljanoff (Seite 13) in einem einfach ausgebauten Lager. Boril bewohnt mit seiner derzeitigen Geliebten und „rechten Hand“ Sirinelle (blonde Halbelfe, ein grünes und ein violettes Auge, fast zwei Schritt groß, schikaniert alle außer Boril) eine alte Schutzhütte, die er mit gestohlenem Bauholz ausgebaut hat. In der Hütte lebt derzeit auch die gefangene Kundra, die mit einer eisernen Fußfessel ausgestattet gerade so viel Freiraum hat, wie die gut sieben Schritt lange Eisenkette zulässt.

Die restliche Bande – insgesamt neun Räuber – lebt in drei größeren Zelten, die mit Beutegut relativ behaglich ausgestattet sind. Zelte und Hütten bilden die Ecken eines Quadrates, in dessen Mitte eine große Feuerstelle ist. In der Nacht halten hier meist zwei Räuber Wache, tagsüber baut die Bande ihr Lager weiter aus (Lichtung vergrößern, Hütte und Zelte abdichten), wenn sie nicht gerade auf Beutezug sind.

Greifen die Helden das Lager offen an, ruft dies binnen weniger Aktionen die gesamte Bande auf den Plan, wenn nicht passende Zauber wie SILENTIUM oder SOMNIGRAVIS die Wachen von Alarmrufen abhalten. Solange die Räuber in der Überzahl sind, kämpfen sie unverzagt und werden sich nicht ergeben, solange Boril und Sirinelle noch nicht überwältigt wurden.

Beobachten die Helden das Lager zunächst, so fällt ihnen bald auf, dass die Stimmung bei den Räufern sehr stark schwankt. Dem Anführer Boril steht die Bande loyal zur Seite, die Halbelfe Sirinelle fürchten und hassen die Räuber jedoch (mit Ausnahme von Boril, versteht sich). Die Helden können miterleben, dass Sirinelle sich wie eine Herrin aufführt und die Bande herumkommandiert; einmal peitscht sie gar einen Räuber aus, der sich angeblich an der gemeinsamen Beute zu sehr bereichert haben soll.

Mit diesem Wissen können die Helden einzelne Räuber abfangen, wenn diese das Lager verlassen, und sie zu einer Rebellion gegen Sirinelle aufstacheln. Da die Räuber nicht sonderlich klug sind, reichen hier wenige gut vorgetragene Argumente, etwa dass Sirinelle Boril verzaubert hat (*Überreden*-Proben). Die Helden müssen allerdings vorgeben, dass es Boril nicht an den Kragen gehen wird. Mit der Bande im Rücken ist es ein Leichtes, Boril und Sirinelle zu stellen.

BORIL

MU 14	KL 13	IN 13	CH 13
FF 12	GE 13	KO 14	KK 13
LeP 32	INI 13+IW6		
RS 0	MR 4	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	15	12	IW6	kurz
Dolch	13	12	IW6+1	kurz
Säbel	15	12	IW6+3	mittel

Aktionen: I
Vorteile: keine
Nachteile: Aberglaube 8, Jähzorn 8
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Willenskraft 7
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Boril bevorzugt den Einsatz von Finten.
Flucht: nach Verlust von 50% der LeP

SIRINELLE

MU 12	KL 13	IN 14	CH 14
FF 12	GE 13	KO 14	KK 13
LeP 26	INI 13+1W6		
RS 0	MR 3	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	13	12	1W6	kurz
Dolch	13	12	1W6+1	kurz

Aktionen: I
Vorteile: Herausragendes Gehör
Nachteile: Aberglaube 8
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 9, Einschüchtern 1, Willenskraft 4
Zauber: Armatruz 7, Bannbaladin 4, Blitz dich find 7, Fulminictus 5
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Sirinelle bevorzugt den Einsatz von Zaubern.
Flucht: nach Verlust von 50% der LeP

RÄUBER

MU 13	KL 11	IN 13	CH 12
FF 12	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 28	INI 13+1W6		
RS 0	MR 3	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	13	10	1W6	kurz
Dolch	13	12	1W6+1	kurz
Keule	14	12	1W6+2	mittel
Säbel	13	12	1W6+3	mittel
Streitaxt	13	12	1W6+4	mittel
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Leichte Armbrust	14	15	1W6+6	5/10/20/40/80

Aktionen: I
Vorteile: keine
Nachteile: Aberglaube 8, Jähzorn 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 4
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Räuber versuchen durch Hinterhalt und Überzahl ihre Opfer einzuschüchtern. Funktioniert das nicht, greifen sie auch gerne ungestüm ihre Gegner an und versuchen sie zu verletzen. Dabei setzen sie vor allem auf <i>Wuchtschläge</i> .
Flucht: nach Verlust von 50% der LeP

KAMPFALTERNATIVE

Die Helden können versuchen einen Überraschungsangriff zu starten und die Zelte einzureißen, um so die Räuber gefangen zu nehmen: Gelingt den beteiligten Helden eine indirekte Vergleichsprobe gegen die Sinnesschärfe der Räuber, so können sie in den ersten drei Kampfrunden, während die Räuber in den Zelten sich sammeln müssen, *Körperbeherrschung*-Proben ablegen. Es handelt sich dabei um Sammelproben für jeweils ein Zelt. Sollten die Helden 10 FP schaffen (Zeitintervall 1 Kampfrunde), ist das Zelt so eingestürzt, dass die Räuber gefangen sind.

Durch das Reich der Sumpfrantzen (B)

Marschieren die Helden auf direktem Weg von Silling durch den Sumpf, müssen sie unweigerlich ein großes Gebiet durchqueren, in dem ein großes Rudel Sumpfrantzen haust. Dieses wird von einem besonders starken und einigermaßen intelligenten Exemplar angeführt.

Wenn die Helden das Gebiet (B) erreichen, fallen ihnen – bei gelungener *Sinnesschärfe*-Probe – einzelne Sumpfrantzen auf, die auf Hügeln stehen und sie zu beobachten scheinen. Kommen die Helden ihnen zu nahe oder machen gar Anstalten, sie anzugreifen, so fliehen die Rantzen sofort. Den Tag über haben die Helden stets das ungute Gefühl beobachtet zu werden, doch die Rantzen zeigen sich kaum.

In der ersten Nacht kommt es dann zu einem Angriff der Rantzen. Sobald die Helden ein Lager aufschlagen, schleichen sich 1W6+3 Sumpfrantzen an und beobachten sie einige Zeit. Verlange eine indirekte Vergleichsprobe zwischen dem *Verbergen* der Sumpfrantzen und *Sinnesschärfe* der Helden. Erst wenn die Nacht schon weit vorangeschritten ist, zeigt sich der Anführer der Rantzen selbst und lässt die Sumpfrantzen in den Kampf gegen die Helden ziehen. Dabei hält er sich im Hintergrund, sollte für aufmerksame Helden aber zu bemerken sein. Er greift nicht selbst an und zieht sich zurück, wenn die Helden ihn angehen. Die restlichen Sumpfrantzen kämpfen nur, bis sie eine regeltechnische Wunde erlitten oder die Hälfte ihrer Lebensenergie eingebüßt haben.

Gewähre den Helden nach dem Kampfe eine *Kriegskunst*-Probe um zu erkennen, dass der Angriff eher ein Test gewesen zu sein scheint.

Wenn die Helden im Kampf gegen die Sumpfrantzen Stärke gezeigt haben, wird der Anführer der Rantzen sie fortan in Ruhe lassen. In diesem Bereich werden die Helden dann keine Rantzen mehr bemerken. Andernfalls wird er in der zweiten Nacht – und notfalls verfolgen die Rantzen die Helden dann auch außerhalb des Gebiets – einen ernsten Angriff auf die Helden wagen. Dieses Mal greifen 1W6+2 Sumpfrantzen direkt an, während der Anführer und drei weitere Rantzen im Hintergrund warten. Sobald die Helden in den Kampf verwickelt sind, greifen sie ebenfalls an und suchen sich dabei die anscheinend wehrlosesten Opfer aus. Falls dies für deine Helden zu viel ist, kann die Einsiedlerin *Miraakja* (Seite 16) in der Nähe ihre Hütte haben und auf Seiten der Helden eingreifen. Bei diesem Angriff kämpfen die Rantzen, bis ihre LE unter 5 gesunken ist oder bis ihr Anführer flieht (was geschieht, wenn seine LE unter 10 sinkt) bzw. stirbt.

SUMPFRANTZE

MU 12	KL 4	IN 13	CH –
FF 12	GE 13	KO 16	KK 14
LeP 25	INI 13+IW6		
RS 0	MR 4	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	12	5	IW6+2	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Anzahl: IW6+2 (+3 im Hintergrund)
Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Einschüchtern 7, Willenskraft 4
Größenkategorie: mittel
Beute: 25 Rationen (ungenießbar), Fell wertlos
Kampfverhalten: Die Sumpfrantzen greifen das wehrloseste Opfer an
Flucht: Bei diesem Angriff kämpfen die Rantzen bis ihre LE unter 5 gesunken ist oder bis ihr Anführer flieht (was geschieht, wenn seine LE unter 10 sinkt) bzw. stirbt.
Tierkunde:
👁️ 4 FP: Die Rantzen führen oft nur Scheinangriffe aus und testen die Stärke ihrer Gegner.
👁️ 8 FP: Wer den Rantzen Stärke demonstriert, kann sie einschüchtern (Vergleichsprobe <i>Einschüchtern</i> gegen <i>Einschüchtern</i>).
👁️ 12 FP: Einige Rotaugen sollen verzauberte Menschen sein. Eine magische Pflanze soll dafür sorgen, dass man sich in eine Rantze verwandelt.
Anmerkung: Der Anführer der Sumpfrantzen hat +5 LeP , +2 AT , +2 KK , +2 TP , +4 <i>Einschüchtern</i> .

KAMPFALTERNATIVE

Die Helden können versuchen, die Rantzen zu beeindrucken. Dazu müssen sie zunächst die nötigen FP aus der *Tierkunde*-Probe erzielt haben. Wer dann brüllend auf die Rantzen zugeht und sie mit geworfenen Ästen und Steinen zu beeindrucken versucht, kann eine direkte Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* würfeln. Die Probe wird zudem als Gruppenprobe ablegt, maximal können 5 Helden und 5 Rantzen daran teilnehmen. Die Gruppen erhalten bei einer Überzahl eine Erleichterung in Höhe ihrer Differenz. Gelingt es den Helden, mehr Punkte als die Rantzen anzusammeln, so gewinnen sie den Vergleich und die Rotaugen akzeptieren sie als die Stärkeren.

Die alte Brücke (C)

Der verfallene Turm liegt auf einer Insel, die von einem modrigen Gewässer umgeben ist. Einst führte an dieser Stelle eine etwa sieben Schritt lange Brücke hinüber zum Turm, doch über die Jahrhunderte ist sie längst morsch geworden. Um dies zu bemerken, sind Proben auf *Holzbearbeitung* erforderlich. Ein kundiger Zimmermann unter den Helden könnte versuchen, die Brücke zu reparieren. Dazu benötigt er jedoch ausreichend Holz und Zeit (Sammelprobe, 50 FP, *Holzbearbeitung*, Zeitintervall 2 Stunden). Ein handwerklich begabter Held kann in solch einer Szene natürlich glänzen. Du solltest dann aber dafür sorgen, dass die anderen Helden sich nicht langweilen. Eine Gruppe Sumpfrantzen oder Goblins könnte in der Nähe ein Lager haben und ein Auge auf die Fremden werfen. Versuchen die Helden, die Brücke ohne Ausbesserungen zu überqueren, so bricht die Brücke ein, wenn ein Held beim Überqueren nicht 8 FP aus einer *Körperbeherrschung*-Probe übrig behält. Durch die stinkende Brüche sinkt das Charisma dieses Helden vorübergehend um 1 Punkt (etwa für 1 Tag). Ob sich Tiere oder andere Gefahren im Wasser befinden, ist dir als Meister überlassen.

Die Furt (D)

Der beste Weg, um zum Turm einigermaßen trockenen Fußes zu gelangen, ist eine Furt östlich des Turms. Folgen die Helden dem Gewässer und gelingt einem von ihnen eine *Sinnesschärfe*-Probe –4, kann dieser die Furt entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hast auf einer grasüberwachsenen Anhöhe festen Untergrund gefunden und kannst dich gut umschaun. Linker Hand siehst du den verfallenen Turm aufragen. Sicherlich zwei Geschosse sind noch intakt, ein Dach gibt es aber wohl nicht mehr. Von hier aus kannst du gut erkennen, dass der Turm auf einer Insel steht, umgeben von schlammiger Brüche.

Doch was ist das? Nur wenige Schritt vor dir ragen Steine aus der Brüche hervor, das Wasser scheint dort weniger tief zu sein. Anscheinend gibt es hier eine Art Übergang.

Die Furt über das hier etwa acht Schritt breite Gewässer wurde von den Karmanthi genutzt, die die Gefangenen in den Turm verschleppt haben (während Nadjescha den Turm fliegend erreichte). Mit einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe –8 (für Helden mit der Geländekunde *Sumpfkundig* nur –4) können die Helden vereinzelte Spuren wie umgeknickte Gräser, die sich noch nicht wieder vollständig aufgerichtet haben, entdecken. Diese stammen von den Körpern der Gefangenen, die die Daimoniden hier kurz abgelegt haben.

Die ersten vier Schritt können die Helden über Steine balancieren (mit einer einfachen Probe auf *Körperbeherrschung*), danach müssen sie entweder springen (*Körperbeherrschung*-Probe –12) oder ein Stück durchs Wasser gehen. An dieser Stelle ist es jedoch nicht tief, sodass die Helden nicht einmal bis zu den Knien einsinken werden.



DER VERFALLENE TURM

Sobald die Helden die Insel erreicht haben, auf der der verfallene Turm steht, kommt es zum kleinen Finale. Waren die Helden bislang nicht zu zögerlich, können sie noch einige Dörfler retten – doch dazu müssen sie zunächst die beiden Karmanthi-Daimoniden besiegen, die Jadminka hier zurückließ. Von dieser ist im Übrigen keine Spur mehr zu finden. Sie hat den Ort bereits fliegend verlassen und sich zum Kloster Urischalur aufgemacht, wo die Helden im nächsten Kapitel ihre Spur wieder aufnehmen können.

Wirklich zu spät?

Das Abenteuer sieht vor, dass die Helden hier zu spät kommen und das Ritual nicht mehr verhindern können. Wenn deine Helden nun ganz besonders schnell waren oder du nicht viel davon hältst, dass die Helden hier scheinbar nichts mehr ausrichten können, kannst du auf eine der folgenden Varianten zurückgreifen:

☛ Die Helden erreichen den Turm genau zum Ende des Rituals und erleben, wie Jadminka den Turm gerade verlässt. Die Helden können ihr einen Zauber oder Fernkampfangriff entgegen schleudern, aber nicht verhindern wie die Hexe mit lautem Lachen den Besen besteigt und mit einem „Ihr seid zu spät – für mich und für eure Freunde da drin!“ entflieht.

☛ Die Helden kommen gerade rechtzeitig und können das Ritual stören, müssen dazu aber die beiden Karmanthi besiegen. Gelingt ihnen dies nicht, entkommt Jadminka wie oben beschrieben. Siegen die Helden auch rechtzeitig über die Daimoniden und töten Nadjescha, bevor Jadminkas Geist in sie fahren kann, überwältigt dieser den Geist der Magd Gemmja und fährt in diese ein. Ganz ohne arkane Kräfte muss Jadminka im Folgenden auskommen und wird dann zunächst mit den Helden nach Silling reisen, ehe sie dort ein Pferd und Gold stiehlt, um in Urischalur weiterzumachen.

☛ Schlussendlich können die Helden natürlich auch das Ritual erfolgreich stören und du lässt den Rest des Abenteuers einfach weg.

ANKUNFT AM TURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch ragt der alte Turm auf. Er ist kreisrund und mag etwa acht Schritt durchmessen. Gewaltigen Zähnen gleich ragen die Reste der oberen Geschosse empor. Kleine Schießscharten lassen euch die Höhe der Geschosse erraten; zwei von ihnen mögen noch intakt sein.

Der Torbogen, der ins Innere führt, wirkt wie eine klaffende Wunde im alten Bauwerk. Er ist nicht mehr als einen Schritt hoch. Der Turm scheint mit den Jahren ein Stück eingesunken zu sein.

Falls die Helden zunächst die Gegend erkunden, können sie bei einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe in der Nähe des Eingangs eine verschmutzte Umhängetasche sehen, die hinter ei-



DER VERFALLENE TURM

nem Strauch versteckt liegt. Es handelt sich um Nadjeschas Tasche, die sie hier zurück ließ, als sie den Turm erkunden wollte. Sie enthält etwas verdorbenen Proviant, abgestandenes Wasser und ein paar Blätter Pergament sowie Kohlestifte. Einige Blätter sind beschrieben, offenbar mit der Handschrift einer Frau. Sie zeigen eine grobe Skizze der Rotaugensümpfe, ergänzt um handschriftliche Anmerkungen wie „Sumpfrantzen“ oder „alter Turm“. Ganz offenbar hat jemand die Gegend zu erkunden versucht.

Haben die Helden 4 FP aus einer *Sinnesschärfe*-Probe übrig, können sie bestimmen, dass die Tasche etwa seit jenem Tag hier liegen muss, an dem das Verschwinden der Dörfler begann. Um den Turm gibt es vereinzelte Spuren der Daimoniden, aber keine weiteren Hinweise oder Besonderheiten.



Die verendete Schlange

Als die Hexe Nadjescha den Turm betrat, blieb ihr Vertrautentier, eine Kvillotter, auf der Insel zurück. Nach der Übernahme des Geistes von Nadjescha durch eine andere Hexe endete das Band zwischen Nadjescha und der Schlange, und das Tier verendete qualvoll. Die Helden können die erst seit Kurzem tote Schlange unweit des Turmes finden. Helden mit der Gabe *Magiegespür* erkennen sofort, dass dieses Tier magisch war. Ein ODEM kann zudem die Erkenntnis liefern, dass das tote Tier ein magisches Band zu einem Lebewesen hatte, welches nicht mehr in der Nähe weilt.

Hinein!

Der Turm kann nur durch den niedrigen Torbogen betreten werden, dahinter herrscht Dunkelheit und es riecht nach Moder. Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Raumangst* müssen auf jeden Fall eine Probe ablegen.

Das Innere besteht aus einer steinernen Treppe, die an der Wand entlang nach oben führt, einer Art Eingangsraum und zwei abgetrennten Räumen, deren Türen längst vermodert sind. Hier unten ist der Boden schlammig; an einigen Stellen können die Helden sogar einsinken, wenn sie die beiden Räume erkunden wollen, in denen außer ein paar quickenden Ratten nichts zu sehen ist.

Folgen die Helden der Treppe nach oben, so gelangen sie an den Ort, wo Jadminka das Ritual wirkte, um ihren Geist endgültig in Nadjeschas Körper fahren zu lassen. Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die Helden Licht entzündet haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Treppe endet in einem Stockwerk, welches nur aus einem Raum zu bestehen scheint. Dort bietet sich euch ein grauenhafter Anblick.

An die Wand des Turms sind vier menschliche Gestalten gekettet, die Körper von Blut überströmt. Der ganze Boden ist dunkelrot, und doch lässt sich in der Mitte ein Stern erkennen, an dessen sieben Zacken halbverbrannte, erloschene Kerzen stehen.

An der gegenüberliegenden Seite der Wand führt eine weitere Treppe nach oben.

Es ist vollkommen still. Doch dann stöhnt eine der Gestalten leise auf.

Bei den vier Gestalten handelt es sich natürlich um Pjerow, Albin, Gemmja und Tiljew. Waren die Helden einigermaßen zügig unterwegs, leben Gemmja und Tiljew noch. Haben die Helden viel getödelte, ist nur noch Gemmja am Leben.

Die vier Körper sind mit Lederriemen gefesselt, die durch alte Eisenringe gezogen wurden, welche in der Wand eingelassen sind. Eine einfache Probe auf *Heilkunde Wunden* offenbart, dass die Lebenden schnelle Hilfe benötigen. Sie besitzen im Augenblick 0 (Gemmja) und -2 (Tiljew) Lebenspunkte, wenn die Helden schnell bzw. -2 (Gemmja), wenn die Helden langsam waren.

Die Untersuchung des Raumes ergibt ansonsten nichts (außer der Treppe nach oben). Bei den Kerzen handelt es sich um Beschwörungskerzen, das Heptagramm wurde mit Blut von kundiger Hand gezeichnet.

Die nächste Treppe nach oben führt in ein leeres Geschoss, dessen Decke größtenteils eingestürzt ist. Hier oben finden sich weder besondere Gegenstände noch Spuren. Einzig ein ODEM offenbart die Spuren einer magischen Präsenz: hier oben hält sich bisweilen einer der Karmanthi-Daimoniden auf, der sich bald manifestieren wird (siehe unten).

Magische Analyse des Rituals

Ein ODEM mit 4 FP offenbart, dass hier Magie gewirkt wurde, ab 8 FP erkennt der Analysierende, dass ein sehr komplexes und kraftintensives Ritual gewirkt wurde. 12 FP zeigen, dass ein Geist gerufen wurde und dass der Geist in den Körper der Beschwörerin eingefahren ist und diesen übernommen hat.

Sobald die Helden sich um die Verletzten kümmern – diese können kaum mehr als einzelne Dankesworte hervorbringen – oder die Treppe nach oben gehen wollen, kommt es zum Kampf mit den Daimoniden, die sich dann zu erkennen geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönt ein lautes Knurren, wie von einem Wolf oder Hund. Doch es klingt viel bedrohlicher. Es scheint von oben zu kommen.

Da hört ihr ein zweites Knurren, dieses Mal von unten.

„Sie kommen zurück!“, flüstert Tiljew. Seine Augen sind vor Schreck geweitet. „Nun werden sie auch uns töten!“

Gib den Helden zwei Aktionen, um sich auf den Kampf vorzubereiten. Dann greifen die beiden Karmanthi-Daimoniden an, der eine von oben, der andere von unten kommend. Sie stürzen sich in erster Linie auf erkennbare Geweihte, dann auf starke magische Personen (mit aktuell 25 AsP oder mehr). Die Daimoniden kämpfen hinterhältig und nutzen ihre hohe Schnelligkeit und Sprungkraft aus: sobald die Helden in der Überzahl sein sollten, springen die Bestien ihnen in den Rücken, sodass die Helden sich neu formieren müssen.



DER KAMPF GEGEN DIE KARMANTHI

KARMANTHI-DAIMONID

MU 16	KL 5	IN 14	CH –
FF –	GE 15	KO 15	KK 15
LeP 25	INI 15+1W6		
RS 2	MR 8	GS 12	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	14	10	1W6+4	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Einschüchtern 12***, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Anzahl: 2
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Die Daimoniden kämpfen wie tollwütige Tiere. Sie stürzen sich wahllos auf ein Opfer, am liebsten jedoch auf die scheinbar Schwächsten einer Gruppe. Oder wenn Zauberer oder Geweihte unter den Helden sind, dann zunächst auf sie.
Flucht: Sie kämpfen bis zum Tod.
Magiekunde: 4 FP: Das Wesen ist empfindlich gegenüber Feuer. 8 FP: Das Wesen ist empfindlich gegenüber geweihten Gegenständen. 12 FP: Es hat eine besondere Schwäche gegenüber firungesegneten Objekten.
Sonderregeln: *) <i>Feuerempfindsamkeit:</i> Feuerschaden wird verdoppelt. **) <i>Empfindsamkeit gegenüber geweihten Objekten:</i> Wenn der Daimonid ein göttlich gesegnetes Objekt berührt, erleidet er 1W3 SP, gesegnete Waffen verdoppeln den Schaden. Ist es gar ein firunheiliger Gegenstand, sind es 2W3 SP und bei Waffen gar der vierfache Schaden. ***) <i>Schreckgestalt:</i> Willenskraft-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 4 FP.

KAMPFALTERNATIVE

Die Helden können sie ablenken statt gegen die Daimoniden zu kämpfen, um ihre Gefährten zu unterstützen: Sie können den Unrat im Turm aufsammeln und die Karmanthi-Daimoniden damit bewerfen oder die Wesen mit Holstücken reizen, in die sie sich kurzfristig verbeißen.

Allen Helden steht pro Runde eine *Einschüchtern*-Probe zu. Gelingt sie ihnen, so erleidet einer der Karmanthi einen Abzug von 2 Punkten auf AT und PA. Die Abzüge bleiben nur eine Kampfrunde erhalten.

Vorläufiger Sieg

Nach dem Kampf haben die Helden endlich Zeit, sich um die eigenen Wunden und die der überlebenden Dorfbewohner zu kümmern. Diese können nicht viel mehr berichten, als dass sie von einer jungen Frau mit schwarzen Locken und einer Schlangentätowierung am Hals gesehen und plötzlich von den „Geisterhunden“ verschleppt wurden. Hier im Turm hat die Frau dann seltsame Gesänge angestimmt und die vier mit einem großen Messer geschnitten. Danach sind sie in Ohnmacht gefallen.

Gemmja kann zudem berichten, dass die Beschwörerin etwas von „Urischall“ erzählt hat. Damit bietet sich eine Spur, wenn die Helden in Silling auf den Geweihten des Hüterordens treffen.

DIE HELDEN VON SILLING

Die Reise zurück nach Silling kann erzählerisch abgehandelt werden, wenn du die Helden nicht noch einmal richtig fordern willst. Der Weg ist mit zwei schwer Verwundeten anstrengend genug und dauert mindestens zwei Tage.



Eine triumphale Rückkehr

Gönne den Helden dafür einen euphorischen Empfang in Silling. Kaum, dass die Helden mit den Überlebenden entdeckt werden, sammeln sich einzelne Leibeigene – insbesondere Kinder – und begleiten die Helden lachend zum Fronhof. Dort wird ihnen Svaline entgegen stürmen und, wenn Gemma noch lebt, den Anführer der Helden umarmen und küssen, ehe sie sich ihrer Schwester widmet.

Auch Baron Aljeff ist hoch erfreut und klopft den Helden anerkennend auf die Schulter. Er lässt sogleich nach einem Heiler schicken, der sich um verletzte Helden und Dorfbewohner kümmert. Die Helden müssen ihre Geschichte mehrfach erzählen, und Aljeff bestimmt, dass am Abend ein Fest zu Ehren der Helden gefeiert werden soll.

Der Diener des Götterfürsten

Während man sich in Silling auf das Fest vorbereitet und die Helden sich von ihren Strapazen erholen können, erreicht *Hüter Rowin* den Ort. Der Praiosgeweihte spricht kurz mit Baron Aljeff und will dann die Helden nach ihren Erlebnissen befragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die junge Magd Svaline sucht euch auf und strahlt über das ganze Gesicht. Sie verbeugt sich tief und wartet artig auf eure Erlaubnis zu sprechen.

„Verehrte Helden, der Baron wünscht euch zu sprechen. Und ein Diener des Praios, der gerade angekommen ist. Er ist ganz neugierig auf eure Heldentaten!“

Dann winkt sie euch, sie zu begleiten und führt euch in den euch bekannten Versammlungsraum des Hofes. Dort wartet neben Baron Aljeff ein gut vierzig Sommer zählender Mann mit kurzen, blonden Haaren in einfacher rotbrauner Tracht eines Mönches. Er stützt sich auf einen Stab aus Bosparanienholz mit einem Bernstein in der Spitze.

„Praios mit Euch, Helden von Silling. Mein Name ist Hüter Rowin vom Orden des Heiligen Hüters. Ich würde gerne mehr über Euch und Eure Taten erfahren!“

Der Hüter ist ehrlich interessiert und macht sich fleißig Notizen. Sprechen die Helden ihn darauf oder auf den Orden an, erklärt er, dass der Orden zur Wahrung von Wissen dient und er dieses Wissen gerne für die Zukunft bewahren will. Rowin

ist ein liberaler Geweihter, der (den Strömungen der Kirche nach) zu den Mystikern zu zählen ist. Er verdammt Magie nicht per se und wird daher zumindest Weißmagiern zuhören. Du solltest das Gespräch nutzen, um die Geschehnisse zu rekapitulieren und zu verdeutlichen, dass „etwas“ noch irgendwo dort draußen ist. Haben die Helden geendet, wird Rowin sie einladen, ihn nach Karenow ins Kloster Urischalur zu begleiten, um mit dem Hohen Lehrmeister Bormund über die Geschehnisse und mögliche Folgen des Entkommens der Beschwörerin zu diskutieren. Berichten die Helden davon, dass Gemma von der Hexe das Wort „Urischall“ aufgeschnappt hat, ist Rowin sehr besorgt. Auch für die Helden sollte dies ein eindeutiger Hinweis auf Urischalur sein.

Ein feierlicher Ausklang

Gönne den Helden einen Abend, bei dem sie im Mittelpunkt stehen und sich richtig feiern lassen, denn vor ihnen liegt noch genug Arbeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Platz vor dem Fronhof brennen drei große Feuer, über denen Schweine gebraten werden. Die Wirtin hat schwere Bretter über einige Fässer gestellt und dort becherweise Meskinnes und dünnes Bier aufgestellt. Ein junger Mann hat eine kleine Flöte hervorgeholt und spielt eine fröhliche Weise.

Beinahe hundert Menschen sind zusammen gekommen, um Euch zu feiern. Baron Aljeff nimmt sich einen großen Krug mit Meskinnes und eröffnet mit einem „Auf die Helden von Silling! Lasst uns feiern!“ das Fest.

Die Leute jubeln und prosten euch zu, und selbst der ruhige Hüter Rowin hebt freundlich lächelnd seinen Bierkrug in eure Richtung.

Folgende Szenen kannst du einsetzen, um das Fest auszuschnücken:

☛ Die Wirtin Vajella Karinkowa bittet einen Helden abwechselnd zum Tanz und zum Trinken. Verlange *Tanzen-* und *Zechen-*Proben, die im Laufe des Abends immer schwieriger werden. Die lachende Menge dankt es den beiden und klatscht zum Tanze.

☛ Svaline ist den Helden äußerst dankbar, wenn diese Gemma gerettet haben. Die junge Frau wird gut aussehende Helden (oder Heldinnen) nicht aus den Augen lassen und lässt sich bereitwillig *betören*.

☛ Ein kräftiger Knecht fordert den stärksten der Helden zum Armdrücken auf und wird unabhängig vom Ausgang des Wettkampfes anschließend mit viel Meskinnes anstoßen.

Der Mühen Lohn, erster Teil

Bevor die Helden am nächsten Morgen Silling verlassen und mit Hüter Rowin in Richtung Usichalur reisen, erhalten sie von Baron Aljeff selbstverständlich noch die vereinbarte Belohnung. Haben die Helden sich bisher göttertreu verhalten und die Aufgabe auch ohne Feilschen angenommen, zeigt sich Aljeff besonders großzügig und zahlt ihnen insgesamt 18 Batzen aus. Darüber hinaus haben sich die Helden **15 Abenteuerpunkte** verdient.



DAS KLOSTER URISCHALUR

„Die Mönche da oben in Karenow sind mir unheimlich. Schauen immer streng und beten leise vor sich hin. Meinen Vetter Werbald ham se aber als Stallburschen eingestellt, und der ist ganz zufrieden. Gutes Essen, etwas Geld und gar nicht so viel Brimborium mit Beten und so. Das Kloster is' auch wirklich schön, war ein paar Mal dort. Rein durfte ich nicht, nur zur Küche zum Waren liefern. Und in die Kapelle könnt' ich gehen, ham se gesagt. Werbald hat mir gesagt, dass die Mönche viele Bücher sammeln und ich die Augen aufhalten soll. Für magischen Kram, den nicht jeder lesen soll, zahlen die gut. Man darfs aber nich übertreiben; die junge Libessa hatte mal so en Buch und wollte den Preis hochtreiben. Die Mönche haben was von schädlichem Wissen erzählt, und dass das Buch böse sei. Da wurde ihr ganz bang und sie hat denen das Buch für ein paar Silber Groschen überlassen.“

—Gespräch in einer Schänke in Ouvenmas, neuzeitlich

Der Orden des Heiligen Hüters

Der Orden wurde nach einer Erscheinung des Alverianars Urischar im Jahr 849 BF durch Arras de Mott gegründet und verwahrt verbotene Schriften, die sich mit arkanen Künsten und blasphemischen Riten beschäftigen. Zudem bildet der Orden einen großen Teil der Archivare und Kopisten für die Praioskirche und die Inquisition aus. Das Hauptkloster Arras de Mott liegt im Finsterkamm, weitere Klöster liegen in Karenow (Urischalur) sowie Glyndhaven und Vierok.

DIE REISE ZUM KLOSTER

Der Weg von Silling nach Karenow ist etwa 100 Meilen lang. Zu Fuß benötigen die Helden und Hüter Rowin – der über kein Pferd verfügt – dafür rund drei Tage. Während der Reise versucht Rowin, die Helden näher kennenzulernen. Auch für die Helden sollte es keine reine „Regenerationszeit“ sein; sie können vielmehr den Hüterorden kennenlernen und einige interessante Informationen aus dem Geweihten herauslocken.

Über den Orden der Heiligen Hüter kann Rowin Folgendes berichten:

☛ Ordensgründer ist der Heilige Arras de Mott, dem 849 BF der Alveraniar Urischar, ein Bote Praios', erschien.

☛ Kurz darauf begründete Arras de Mott das gleichnamige Kloster im Finsterkamm; 898 BF wurde das Kloster Auridalur in der Bernsteinbucht gegründet. Urischalur bei Karenow folgte einige Jahre später.

☛ Der Abt von Urischalur ist der Hohe Lehrmeister Bormund, einer der ältesten Mönche des Ordens, der lange Zeit auf Arras de Mott lebte. Der Hohe Lehrmeister ist ein erklärter Gegner aller Magie, wie Rowin etwas zerknirscht einräumt.

☛ Hauptziel des Ordens ist es, Wissen über dunkle Künste und verbotene Riten einzusammeln und vor den neugierigen Blicken derer zu schützen, die dadurch in Versuchung geraten können. Außerdem bildet man Archivare für die Kirche und Inquisition aus.

Fragen die Helden geschickt nach (verlange dazu Proben auf *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder gar *Betören*), können sie Folgendes über Rowins Auftrag und die Hilfe für Baron Aljeff erfahren:

☛ Der Hohe Lehrmeister Bormund ist mittlerweile vergesslich und spricht nur noch sehr wenig. Dennoch hat er Rowin unmissverständlich klargemacht, dass er die Vorfälle bei Silling genau untersuchen soll. Daher hält Rowin es für sinnvoll, die Helden zu ihm zu bringen.

☛ Der Hohe Lehrmeister hatte vor einigen Tagen eine Vision, dass sich ein junger Geist, „der Geist einer Schlange“, sich einem alten Geist beugen muss. Rowin glaubte zunächst, dass ein Hesindegeweihter gemeint wäre. Mit dem Wissen über Nadjescha sollte den Helden und auch Rowin klar sein, dass sie Teil der Vision war.

☛ Als der Bote von Baron Aljeff eintraf, war dem Hohen Lehrmeister klar, dass seine Vision mit der Nachricht des Boten zu tun hatte. Irgendetwas hat ihn zudem sehr aufgeregt, doch Rowin konnte nicht in Erfahrung bringen, was es war.

Die letzten Meilen zum Kloster

Wenn die Spieler von Diskussionen mit dem Praiosgeweihten genug haben oder du die Zügel anziehen willst, handle den weiteren Weg mit kurzen Worten ab. Auf den letzten Meilen vor Urischalur wird das Tempo wieder höher, wenn die Helden das Werk Jadminkas bemerken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einer Stunde marschiert ihr durch einen lichten Wald. Hüter Rowin ist etwas ruhiger geworden; das lange Reisen scheint er nicht gewohnt zu sein.

Als der Waldrand zu erkennen ist, strafft sich der Hüter und nickt euch freudig zu. „Jetzt ist es nicht mehr weit, nur noch eine, höchstens zwei Meilen!“ Er schreitet schneller voran und passiert den Waldrand. Dann bleibt er plötzlich stehen und runzelt die Stirn.

„Sehr ihr das? Dort steigt Rauch auf ... über Urischalur. Zu viel Rauch für ein kleines Feuer. Was geht da vor sich?“

Lass den Helden nun keine Zeit mehr zum diskutieren. Rowin wird losrennen, und es bleibt zu hoffen, dass die Helden es ihm gleichtun.

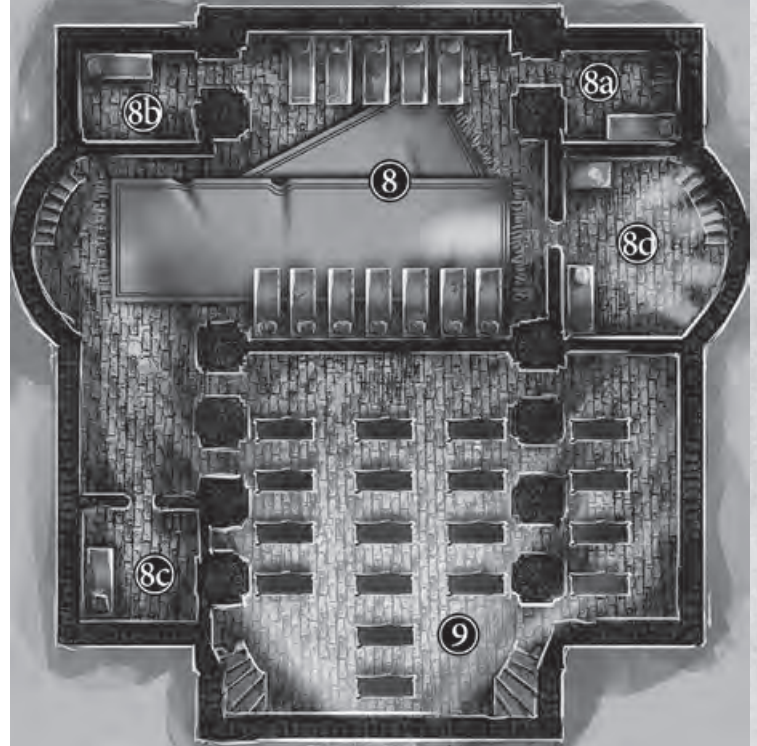
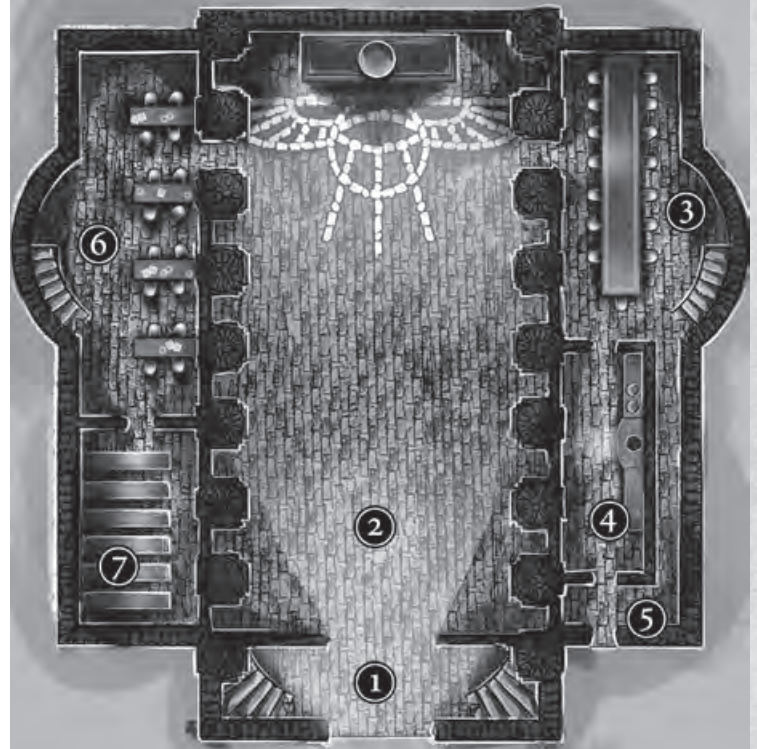
URISCHALUR

Das Kloster Urischalur beherbergt etwa ein knappes Dutzend Praiosgeweihter, die den Titel *Hüter* tragen, sowie ein weiteres Dutzend Laiendiener (die als *Bruder* oder *Schwester* bezeichnet werden) und ein paar Novizen. Zudem arbeiten hier einige Männer und Frauen von umliegenden Gehöften.

Das Klostergelände wird von einem einfachen Holzzaun umgeben. Neben dem eigentlichen Kloster (A) gibt es den Praiostempel (B) sowie zwei Nebengebäude, den Stall (C) und die Werk- und Arbeitsstätten (D).

Rundgang durch das Kloster

Hinter dem Portal erstreckt sich die Eingangshalle (1), die schlicht gehalten ist. Gemälde und geschnitzte Holzstatuen von Heiligen säumen die Wände, eine breite Treppe führt in das Obergeschoss. Hinter der Halle liegt der Versammlungssaal (2), der einerseits zum Refektorium (3) und in den angrenzenden Küchen- (4) und Gesindebereich (5) führt, andererseits aber auch Zugang zur stark frequentierten Skriptenhalle (6). Dort kopieren die Hüter alte Schriften oder schreiben neue Erkenntnisse auf. Die Tür von dort zur Bibliothek (7) ist stets verschlossen; die beiden einzigen Schlüssel tragen der Hohe Lehrmeister *Bormund* und der Bibliothekar *Praiodan* stets bei sich. Hier lagern sechs Regalreihen voller Bücher, die die Kirche unter Verschluss hält, um das einfache Volk nicht zu gefährden.



Steffen Brandt

Von der Skriptenhalle führt eine weitere Treppe nach oben, wo das Dormitorium (8) liegt. Der Hohe Lehrmeister Bormund hat eine eigene, größere Zelle (8a), ebenso wie die wichtigeren Hüter Praiodan (Bibliothekar, 8b), *Jadviga* (Proviantmeisterin, 8c) und *Bosjew* (Sterndeuter, 8d), siehe Seite 56. Vom Dormitorium gelangt man am Hospital (9) vorbei über die Treppe zurück in die Eingangshalle.

Der Tempel und die Außenanlagen

Der Tempel ist klein und für einen Ort, an dem der Götterfürst gepriesen wird, eher schlicht gehalten. Der große Stall, in dem eine Seitenkammer als Schlafplatz für das Gesinde dienen kann, und die Werkstätten sind aus stabilem Holz gezimmert. Der steinerne Brunnen zwischen Stall und dem Hintereingang stellt die Wasserversorgung sicher, wie auch ein kleiner Teich neben den Werkstätten, an den der Kräutergarten Urischalurs grenzt.

Tagwerk in Urischalur

Die Hüter des Klosters üben sich im Kopieren wie Archivieren und prüfen die alten Schriften auf dunkle Inhalte. Bis auf die Hüterin *Jadviga* sind sie somit – außerhalb der Praiosdienste – fast ständig in der Skriptenhalle oder Bibliothek. Die nicht geweihten Brüder und Schwestern des Klosters stehen den selten eintreffenden Bittstellern der umliegenden Lande stattdessen zur Verfügung und sorgen dafür, dass das Gesinde der Arbeit nachkommt, pflegen den Tempel und arbeiten in den Werkstätten des Klosters.

Die tägliche Arbeit ist zumeist gleich, sodass eine plötzliche Unterbrechung für die meisten Angehörigen des Klosters nicht leicht zu meistern ist.

FEUER!

Als die Helden eintreffen, brennt das Kloster Urischalur. Eine Handvoll Mönche und ein Dutzend Bedienstete rennen hin und her. Aufmerksamen Helden (bei gelungener *Kriegskunst*-Probe +4) fällt sogleich auf, dass zwar einzelne Personen versuchen, den Brand zu löschen, aber dies ohne eine ordnende Instanz zum Scheitern verurteilt ist.

Das Löschen des brennenden Klosters zu koordinieren ist eine echte Heldenaufgabe. Sollte die Gruppe von sich aus nicht darauf kommen, wird Hüter Rowin sie darum bitten. Für den Fortgang des Abenteuers ist es wichtig, dass die Helden nicht nur das Gebäude erhalten, sondern auch einen Blick in die brennende Bibliothek werden können, wo *Nadjescha/Jadmin* einige alte Dokumente gestohlen hat (Seite 28).

Darüber hinaus kannst du einzelne Helden auch mit weiteren Aufgaben konfrontieren, mit denen sich gerade weniger praiosnahe Charaktere vor den Augen der Mönche behaupten können:

☞ An einem Fenster im Obergeschoss winkt aufgeregt der alte Hüter *Praiowin* (über 60 Sommer, schlohweiße Haare, dürr), der tief geschlafen hat und erst jetzt aufgewacht ist. Durch das Gebäude zu ihm zu kommen, ist gefährlich (drei *Körperbeherrschung*-Proben: die erste ohne Erschwerung, die zweite –2, die dritte –4; bei Misslingen je 1W3+1 SP). Versierte Kletterer können an der Außenwand hoch gelangen (*Klettern*-Probe, bei Misslingen Sturzschaden, siehe **Regelwerk 252**). Der Rückweg mit dem alten Mönch ist mit Hilfe eines Seils am besten zu bewerkstelligen, da er den Weg durch den Rauch des Klosters kaum überleben wird.

☞ Das Feuer droht auf den Stall überzugreifen, in dem die Kühe und Schafe des Klosters eingepfercht sind. Beginnt der Stall zu brennen, werden die Tiere qualvoll verenden. Die Helden haben rund 20 Kampfrunden Zeit, entweder den Übergreif des Feuers zu verhindern oder wenigstens die Tiere ins Freie zu treiben.

Wollen sie den Brandausbruch vermeiden, müssen sie die nächste Stallwand mit ausreichend Wasser tränken. Dazu sind 50 Punkte aus *Körperbeherrschung*-Proben erforderlich (Zeitintervall 1 Kampfrunde, maximal 10 Proben erlaubt). Treiben sie die Tiere ins Freie, sind einfache *Tierkunde*-Proben nötig (Zeitintervall 2 Kampfrunden). Damit eine Kuh folgt, müssen 5 FP angesammelt werden, ein Schaf folgt für je 2 FP. Wenn wenigstens fünf Kühe bzw. zehn Schafe im Freien sind, folgt der Rest ihnen. Beide Probenarten sind Sammelpuben, die als Gruppenproben genutzt werden können (beliebig viele Helden).

☞ Falls deine Gruppe eher auf handfesten Streit aus ist, kann eine kleine Bande Goblins vom Feuer angelockt worden sein. Die Goblins versuchen alles, was wertvoll aussieht, zu stehlen und dann schnell zu verschwinden. Treten die Helden ihnen bedrohlich entgegen oder kommt es gar zum Kampf, bei dem die Goblins den Kürzeren ziehen, fliehen sie bald.

EINER BRAND ZU LÖSCHEN

Zentrale Aufgabe der Helden ist es, den Brand einzudämmen. Zur Bestimmung, wie stark das Kloster durch den Brand in Mitleidenschaft gezogen ist, kann die nachfolgende Skala dienen. Urischalur verfügt über 100 Strukturpunkte*, von denen bei Ankunft der Helden bereits 10 durch den Brand zerstört sind. Alle 5 Kampfrunden werden weitere 1W6 + Anzahl der bereits vergangenen KR Strukturpunkte zerstört, sofern die Helden keine Gegenmaßnahmen ergreifen.

Für den Zerstörungsgrad von Urischalur gelten dann folgende Richtlinien:

- ☞ 20 zerstörte Punkte: Das Kloster hat zwar einigen Schaden genommen, doch es ist nichts von Bedeutung zerstört. Die Helden haben sich als Brandwehr verdient gemacht.
- ☞ 35 zerstörte Punkte: Urischalur ist in Mitleidenschaft gezogen, die Reparaturen werden aber innerhalb eines Jahres abgeschlossen sein. Den Helden zollt man ob ihrer Taten Respekt.
- ☞ 50 zerstörte Punkte: Das Kloster hat schweren Schaden genommen, es gibt einige Tote zu beklagen. Den Helden spricht man kurzen Dank aus, beschäftigt sich dann aber mit dem Aufbau.





65 zerstörte Punkte: Lediglich das untere Geschoss sowie Nebengebäude sind noch in Teilen erkennbar. Allgemein macht sich Verzweiflung breit. Es kann Jahre dauern, bis das Kloster wieder aufgebaut ist. Den Helden bietet man allenfalls eine Anstellung als Tagelöhner beim Aufbau an.

80 zerstörte Punkte: Urischalur ist vernichtet, nur die Grundmauern existieren noch. Ob es überhaupt wieder aufgebaut wird, steht in den Sternen. Resignation macht sich breit, das Wirken der Hexe wird in den Hintergrund gedrängt. Die Helden sind sich selbst überlassen.

*) Die Strukturpunkte der ganzen Klosteranlage sind natürlich wesentlich höher. Diese Verkleinerung der Strukturpunkte, etwa um den Faktor 100, dient der einfacheren Regelung für die Bekämpfung des Brandes.

Brandwehr!

Um den Brand effektiv zu bekämpfen, müssen die Helden eine Löschkette organisieren. Dazu benötigen sie Helfer und einen Wasserzugang. Zudem müssen die Löscharbeiten an strategisch sinnvollen Orten durchgeführt werden.

Pro 5 Kampfrunden kann jeder Held, der sich an der Brandwehr beteiligt, zwei der folgenden Aktionen ausführen. Dabei kann eine Aktion auch zweimal ausgeführt werden.

Helfer herbeiholen: Es gibt genügend Laiendiener, Bedienstete und gar Geweihte, die beim Löschen unterstützen können. Durch das Chaos rund um das Feuer sind sie aber verängstigt und verwirrt, sodass sie mit Hilfe von *Überreden*-Proben motiviert werden müssen.

Löschkette organisieren: Zunächst müssen die Helden die Wasserversorgung (Brunnen und nahegelegene Teiche) ausmachen und dann die Helfer sinnvoll einteilen. Dies erfolgt durch *Kriegskunst*-Proben.

Brandherde eindämmen: Das Wasser eimerweise an beliebigen Stellen auf das Feuer zu gießen ist nur bedingt hilfreich. Um die besten Orte auszumachen, bei denen eine Löschung erfolgversprechend oder strategisch wichtig ist, ist eine *Rechnen*-Proben erforderlich.

Das Feuer ist unter Kontrolle, wenn die Helden 25 FP beim Herbeiholen der Helfer und je 15 FP beim Organisieren der Löschkette und dem Eindämmen der Brandherde aufbringen konnten.

DIE BIBLIOTHEK IN FLAMMEN

Sobald das Feuer unter Kontrolle ist oder Urischalur mehr als 40 Punkte Strukturschaden genommen hat, wendet sich der Hohe Lehrmeister Bormund, Abt des Klosters, selbst an die Helden, damit diese seine Bibliothek retten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Bei Praios, ihr müsst schnell kommen!“

Außer Atem steht mit einem Mal Hüter Rowin vor euch. Schweißperlen rennen sein rußverschmiertes Gesicht herunter, und doch hält er sich würdevoll vor euch.

„Der Abt wünscht euch zu sprechen, sogleich. Er bedarf dringend eurer Hilfe!“

Ehe ihr antworten könnt, eilt Rowin davon und winkt euch hinter sich her.

Der Hohe Lehrmeister hat sich in ein schnell aufgebautes Zelt zurückgezogen. Der alte Priester ist ein wenig durcheinander und von den Geschehnissen ganz offenbar sehr aufgewühlt. Bei ihm befindet sich der Bibliothekar, Hüter Praiodan, der vor Sorge um seine Bücher kaum klar denken kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Zelt warten bereits zwei Diener des Praios auf euch. Der eine, ein Greis in prächtig verziertem Ornat, blickt euch konzentriert an, während der andere, ein ebenfalls rund 60 Sommer zählender Hüter, nervös von einem Fuß auf den anderen tritt. Dann beginnt der Ältere, offenbar der Abt, zu sprechen.

„Herr Praios prüft uns.“ Der Abt versucht weiter zu sprechen, doch er stockt. Er hält inne, atmet tief durch.

„Ihr habt Treiben ... der Hexe ... durchkreuzt. Nun bringt ihr ... Ordnung in das Chaos. Helft ... dem Hort des Wissens. Praiodan!“

Der alte Mann scheint Schmerzen zu haben und blickt den Hüter an seiner Seite an, der sogleich weiterspricht.

„In der Bibliothek des Klosters liegen alte Schriften, die dem Feuer nicht anheim fallen dürfen. Hüter Rowin hat berichtet, dass Ihr bereits viel Mut bewiesen habt. Wagt Ihr Euch in das brennende Kloster, um das Wissen von Uriscalur zu bewahren?“

Der Hüter blickt euch erwartungsvoll an.

Wenigstens ein Held sollte sich dazu berufen fühlen – gerade Gelehrte oder Magier mag es reizen, einen Blick in eine Klosterbibliothek des Praios zu erhaschen, der ihnen sonst ganz sicher verwehrt bleiben würde.

Hüter Praiodan wird den Weg in die Bibliothek kurz beschreiben (Seite 26) und die Helden selbstverständlich begleiten. Die Tür zur Bibliothek ist stets verschlossen, doch der Bibliothekar besitzt einen Schlüssel.

Um ohne Schaden dorthin zu kommen, müssen die Helden *Körperbeherrschung*-Proben ablegen, die um 1/10 (abgerundet) des Strukturschadens von Uriscalur erschwert sind. Für jeden fehlenden Punkt zum Erfolg erleiden die Helden 1W3-1 SP.

Die Tür zur Bibliothek ist aus den Angeln gerissen. Bereits bei diesem Anblick stockt Hüter Praiodan, sodass die Helden vor ihm in die Bibliothek eintreten können. Gelingt einem Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe +8, so fällt ihm auf, dass die Tür vor dem Brand zerstört wurde.

Die Bibliothek ist ein großer Raum mit sechs Regalreihen voller Bücher, von denen viele auf dem Boden verstreut liegen. Inmitten des Chaos liegt die Leiche von Hüter *Gerbold*, der hier von Jadminka getötet wurde, als er sie überraschte (Seite 31).

Der Zustand der Bibliothek hängt vom bisherigen Strukturschaden Uriscalurs ab:

🕯 **weniger als 35 zerstörte Punkte:** Die Bibliothek ist in Unordnung, hat aber kaum Schaden durch das Feuer erlitten. Einige Sengschäden am hinteren Ende deuten darauf hin, dass hier jemand versucht hat, ein Feuer zu entzünden. Dort ist das Chaos am größten, und es fehlen einige Bände.



🕯 **35 bis 50 zerstörte Punkte:** Im vorderen Teil der Bibliothek hat das Feuer bereits Tribut gefordert; einige Regalreihen sind versengt und das Feuer droht überzugreifen. Es lässt sich mit etwas Mühe (*Sinnesschärfe*-Proben -4) erkennen, dass die Unordnung vor dem Brand entstanden ist. Behält ein Held wenigstens 4 FP übrig, so bemerkt er, dass die Sengschäden am hinteren Ende unwesentlich älter sind, und dort auch Bände zu fehlen scheinen.

🕯 **mehr als 50 zerstörte Punkte:** Die Bibliothek steht in Flammen! Die Helden können versuchen zu retten, was zu retten ist: maximal FP in *Körperbeherrschung* viele Bücher und Pergamente je Held. Nur wenn sich die Helden ausdrücklich genau umsehen und 4 FP aus einer *Sinnesschärfe*-Probe übrig behalten, können sie die alten Sengschäden und fehlenden Bände am hinteren Ende bemerken.



Jadminkas Rache

Die Bibliothek von Uriscalur war das eigentliche Ziel von Jadminka. Intuitiv spürte sie den Aufenthaltsort ihres Tagebuches, welches der Hohe Lehrmeister Bormund vor Jahren hat hierher bringen lassen. Sie wartete bis zur Nacht und brach in die Bibliothek ein. Dabei tötete sie zwei Diener und einen Hüter. In der Bibliothek fand sie weitere verbotene Riten vom Herrn des Eises, sodass sie ihren Plan kurzerhand änderte. Sie beschloss, eine im Notmärker Tempel verwahrte Reliquie eines Lokalheiligen zu stehlen und diese, ebenso wie die dortige Tempelvorsteherin, Nagrach an der Quelle des Flusses zu opfern. Um sich an den Praioten für die frühere Verfolgung zu rechnen versuchte sie, in der Bibliothek ein Feuer zu entzünden, was aber nicht den gewünschten Erfolg hatte. Daher verließ sie Uriscalur und beschwor den Feurdämon *Tai-felel*, der das Kloster verbrennen sollte, während sie sich Richtung Notmark aufmachte. Dem niederen Dämon gelang es, Uriscalur in Brand zu setzen, doch auf dem Klosterboden verging er bald. Daher brennt das Kloster nicht so stark, wie es sich Jadminka erhofft hatte.

Retter alten Wissens

In der Bibliothek lagern über tausend Bücher und Pergamente, die von den Helden nicht alle gerettet werden können. Brennt die Bibliothek noch nicht vollständig und haben die Helden sich einen Weg durch die Flammen gebahnt, werden weitere Hüter und Bedienstete ihnen helfen, möglichst viel vor dem Feuer zu retten.

Wenn sich die Helden einen Überblick verschafft haben, kannst du ihnen den Hinweis geben, dass am Ende der ersten Reihe einige Bände zu fehlen scheinen. Um nachträglich zu erkennen, was fehlt, sollten die Helden an dieser Stelle beginnen.

Die Auflistung aller hier verwahrten Bücher sprengt den Rahmen des Abenteuers. Fragen die Helden explizit nach besonderen Büchern oder schauen sie sich einige Titel an, kannst du dich an folgender Liste bedienen:

☛ Zwischen der dritten und vierten Reihe steht auf einem Pult ein besonders großer Quartband, der aufgeschlagen ist. Ein kurzer Blick genügt um zu erkennen, dass es sich um den Katalog der Bibliothek handelt.

☛ Ein schwarzer Foliant mit goldener Borte und einigen aufgestickten Pentagrammen trägt den klangvollen Namen *Zirkel der Herrschaft*.

☛ In seltsam helles Leder ist *Die Macht der Orken* eingeschlagen.

☛ Weitaus harmloser ist der überformatige Bildband *Hexentreiben im Bornland*.

☛ Eine lange Pergamentrolle ist in altem Alaani verfasst; Kenner der Sprache (Schrift und Sprache auf Stufe III oder höher) können den Titel mit *Chroniken der Zauberpriesterinnen* übersetzen.

☛ Offen verstreut liegt eine Loseblattsammlung mit Skizzen von sezierten Elfen, Goblins und Affenmenschen.

Gönne den Helden aufmunternde und lobende Worte von Hüter Rowin und anderen Geweihten. Am Ende sollte ein großer Teil des Bestandes gerettet worden sein.

Das Feuer selbst ist dann ebenfalls unter Kontrolle, sodass sich die Helden gemeinsam mit den Geweihten um die Ursachenforschung bemühen können.

WAS IST GESCHEHEN?

Das Feuer ist weitestgehend gelöscht, sodass sich die Mönche nun um die Aufklärung des Brandes bemühen. Hüter Rowin setzt durch, dass die Helden dabei unterstützen sollen. Passe den Text an, falls die Helden bei der Rettung des Klosters eher gescheitert sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

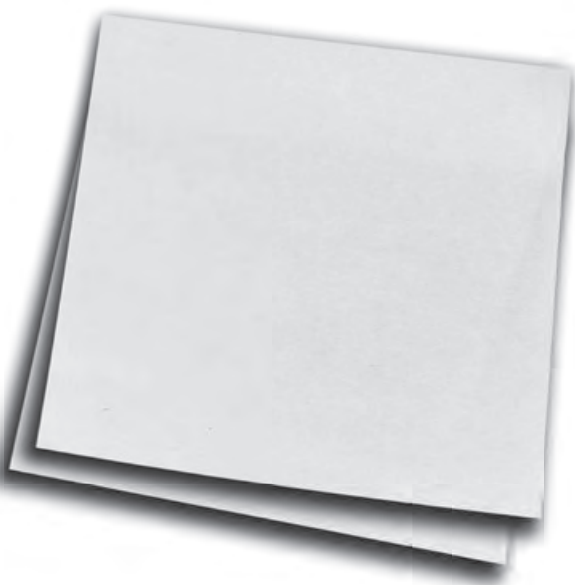
Ihr habt euch gerade ein wenig ausruhen können und etwas Brot und Wein von einem Bediensteten erhalten, als ein weiteres Mal Hüter Rowin auf euch zukommt.

„Habt Dank für Eure bisherigen Taten, edle Helden. Die dringlichste Gefahr ist gebannt, doch es gibt noch zahlreiche Fragen zu beantworten. Der Hohe Lehrmeister hat eine Versammlung einiger Hüter einberufen und will Antworten auf diese Fragen. Wir glauben, dass ihr uns dabei am besten helfen könnt!“

Er bedeutet euch, ihm zu folgen und führt euch erneut in das Zelt des Abtes. Dort erwarten euch neben dem Hohen Lehrmeister noch drei weitere Hüter, zwei Männer und eine Frau, die euch neugierig mustern.

Neben dem Hohen Lehrmeister Bormund ist noch die Proviantmeisterin Hüterin Jadviga, der Sterndeuter Hüter Bosjew, und der Bibliothekar Hüter Praiodan zugegen. Auf Rowins Drängen haben sie entschieden, dass die Helden den Ursprung des Brandes herausfinden sollen. Während Jadviga und Bosjew dem neutral entgegen stehen, misstraut Praiodan den Fremden und wird insbesondere Magiern unter den Helden einige Fragen zur Gesinnung stellen.

Ob der bisherigen Verdienste der Helden sollte dies nur ein kurzes Intermezzo sein, ehe Hüterin Jadviga das Wort ergreift, den Helden dankt und sie bittet herauszufinden, wer das Feuer gelegt hat.



Falsche Fährten

Selbst in einem Praioskloster wie Urischalur geht nicht immer alles mit rechten Dingen zu. Möchtest du es den Helden nicht zu leicht machen, kannst du folgende falsche Fährten einstreuen:

☛ Der Bibliothekar Hüter Praiodan misstraut den Helden auch deshalb, weil er selbst einige Bände der Bibliothek in seiner Kammer versteckt hält, die er für zu gefährlich für die anderen Mönche hält. Er hat nun Angst, dass die Helden dies bemerken und dem Abt berichten können.

☛ Unter den Bediensteten hält sich das Gerücht, dass die Magd Nessa eine Affäre mit Hüter Gerbald hatte (*falsch*), und dass zugleich Maris ein Auge auf sie geworfen hat (*wahr*). Da alle drei gestorben sind, muss es doch damit zu tun haben!

☛ Der noch sehr junge *Bruder Berengar* (Anfang 20, stottert) vertraut den Helden an, dass erst in der letzten Woche ein Buch mit dem Namen „Die Feuer der Niederhöhlen“ vom Orden beschlagnahmt und in die Bibliothek gebracht wurde. Vielleicht liegt es an dem Buch, dass der Brand ausgebrochen ist? Wenn du möchtest, kann Jadminka das Buch aus einer Laune mitgenommen haben, sodass die Helden Berengar Glauben schenken wollen.

JADMINKA AUF DER SPUR

Um das Wirken von Jadminka aufzudecken und zu erkennen, dass der Brand des Klosters und das Ritual aus den Rotaugensümpfen zusammen hängen, müssen die Helden zunächst die Spur der Hexe aufnehmen. Erst wenn sie diese Erkenntnisse gesammelt haben, kann ihnen der Hohe Lehrmeister Bormund weiterhelfen.

Die Taten der Hexe

Jadminka hat bei ihrem Einbruch in die Bibliothek zwei Bedienstete, den Küchenburschen Maris und die Magd Nessa getötet, weil diese sie beim Einstieg in das Kloster bzw. auf den Gängen gesehen haben. Beiden wurde mittels HEXENKRÄFTEN die Kehle durchgeschnitten. In der Bibliothek wurde Jadminka von Hüter Gerbald überrascht, der als Archivar arbeitete und die offene Tür bemerkte. Kurzerhand erstach sie ihn mit einem Dolch.

Zudem entwendete sie ihr Tagebuch, im Katalog als *Tagebuch einer Hexe II* aufgeführt (Seite 33), ein Buch über Anrufungen Nagrachs mit dem Titel *Die Riten des eisigen Herrn* sowie ein Werk über den in Notmark verehrten Lokalheiligen Sankt Praiowin mit Namen *Sankt Praiowin und die Dämonenbuhle*.

Die Helden haben vermutlich die Leiche von Hüter Gerbald selbst gefunden, in der Bibliothek die Sengschäden bemerkt und im Chaos dort erkennen können, dass einzelne Bände zu fehlen scheinen. Damit können sie den Hergang weitestgehend rekonstruieren. Falls dem nicht so ist, kannst du in Form von Hüterin Jadviga, die Hinweise zu den Toten geben kann und einigen fleißigen Hütern, die die gerettete Bibliothek zu katalogisieren versuchen und dabei die Helden nach fehlenden Werken fragen, weitere Hinweise streuen.

Lass die Helden KL-Proben würfeln, falls sie nicht von sich aus auf die Idee kommen, den Katalog mit dem geretteten Bestand abzugleichen. Händige den Spielern dann den Auszug aus dem Katalog aus (Seite 33, Handout Seite 61) und lass die Helden ein wenig suchen, bis ihnen auffällt, dass die drei oben genannten Werke fehlen.

Erkundigen sich die Helden bei den Hüttern nach den drei Werken, können sie Folgendes in Erfahrung bringen:

☛ Das Buch „Sankt Praiowin und die Dämonenbuhle“ ist den meisten Geweihten und auch Laien bekannt, ist es doch ein erbauliches Werk über die Taten des Geweihten Praiowin. Dieser lebte vor mehr als 200 Jahren in Notmark, wo er sein Leben im Kampf gegen dämonische Wesenheiten führte. In Notmark, wo man ihn als Heiligen verehrt, wird gar eine Reliquie aufbewahrt, mit deren Hilfe er Dämonen gebannt haben soll (Seite 37).

☛ Zum Werk „Die Riten des eisigen Herrn“ können etwa ein halbes Dutzend Geweihte berichten, dass es sich um ein verwerfliches Buch handelt, in dem Rituale zu Ehren des Widersacher Firuns beschrieben werden. Es werden keine echten „Zauberformeln“, sondern vielmehr Hinweise für den Aufbau und die Durchführung verschiedener Rituale gegeben. Ein großer Abschnitt widmet sich auch „nagrachheiligen“ Orten, wie man aber erst nach gutem Zureden der Helden gesteht.

☛ Nur der Bibliothekar Praiodan sowie ein weiterer Hüter (nach deiner Maßgabe) können sich an das „Tagebuch einer Hexe II“ erinnern. Es enthielt auf den letzten Seiten relativ detaillierte Pläne für eine große Anrufung des Erzdämonen Nagrach, in dessen Namen die Hexe ein eisiges Dämonenreich erstehen lassen wollte.

Die Vision des Hohen Lehrmeisters

Eine entscheidende Rolle spielt der Hohe Lehrmeister Bormund, der eine Vision von der Erhebung Jadminkas hatte, ohne sie genau deuten zu können (Seite 25). Mach die Helden im Verlauf ihrer Nachforschungen durch einzelne Novizen oder Geweihte darauf aufmerksam, dass der Hohe Lehrmeister Hüter Rowin auf Grund einer Vision so bereitwillig freistellte und nach Silling entsandte.

Es ist allgemein bekannt, dass der Hohe Lehrmeister das Bild vom jungen Geist sah, der sich einem alten Geist beugen musste – viele Geweihte hatten diese Vision. Doch man munkelt, dass der Hohe Lehrmeister noch mehr gesehen hat.

Bormund selbst kann von den Helden zunächst nicht befragt werden. Seine vertrauten Hüter Jadviga, Bosjew und Praiodan kennen die Vision allerdings und können den Helden die benötigte Information geben. Während Bosjew und Praiodan den Helden eher skeptisch gegenüber stehen, wird Jadviga ihnen die Frage sogleich beantworten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die Vision des Hohen Lehrmeisters?“

Die Geweihte runzelt die Stirn und blickt euch an. Nach einem Moment nickt sie.

„Wenn ihr meint, dass es mit dem Angriff auf das Kloster zu tun hat, will ich euch dazu etwas sagen. Aber erzählt niemandem davon! Der Hohe Lehrmeister glaubte, im alten Geist eine längst gebannte dunkle Macht zu erkennen, die sich zu erheben droht, wenn das Licht des Herrn Praios nicht hell genug scheinen würde! Eine Macht, vor Jahrhunderten durch unsere Kirche gebannt. Der Hohe Lehrmeister war sehr besorgt ob seiner Vision, auch wenn er sich am nächsten Tag kaum daran erinnerte!“

Mit dieser Erkenntnis und den Nachforschungen zu den verlorenen Dokumenten können die Helden den Hohen Lehrmeister aufsuchen.

DIE ERIPPERUNG DES HOHEN LEHRMEISTERS

Hüter Bosjew selbst hat den Abt in seine Obhut genommen und wird die Helden erst dann zu ihm vorlassen, wenn sie wichtige Hinweise gefunden haben – wie etwa die fehlenden Bücher in der Bibliothek und die Rekonstruktion des Hergangs.

Bosjew ruft dann ein weiteres Mal die Hüter Rowin, Jadviga und Praiodan zusammen, damit die Helden vor ihnen und dem Hohen Lehrmeister berichten können.

Haben die Helden die richtigen Schlüsse gezogen, beginnt sich Bormund mit einem Mal zu erinnern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hohe Lehrmeister zittert für einen kurzen Moment und fasst sich mit der Hand an die Stirn. Er schließt die Augen und atmet tief.

„Die Hexe. Ich weiß es ... wieder. Die Protokolle ... in meinem Schreibtisch!“

Er schaut Hüterin Jadviga mit ernstem Blick an. „Holt sie. Jetzt!“

Die Hüterin verneigt sich und eilt aus dem Zelt. Hüter Bosjew spricht leise mit dem Abt und wendet sich dann an euch.

„Der Hohe Lehrmeister hatte schon vor einiger Zeit eine Vision, in der es um eine solche Hexe ging. In seiner Weisheit ließ er alte Protokolle des Ordens der Göttlichen Kraft – den Vorgängern der Inquisition – hierher bringen. Hüterin Jadviga holt nun diese Protokolle, damit sie uns erleuchten mögen!“

Wenn sich die Helden bis hierher wirklich bewährt haben, gestatten die Hüter ihnen in ihrer Anwesenheit den Blick auf die Protokolle (Seite 33). Ansonsten vergewissern sie sich erst, dass nichts in ihnen steht, was Uneingeweihte nicht wissen dürfen. Händige den Spielern das Dokument aus. Sollten die Helden anschließend von sich aus nicht noch einmal die weiteren fehlenden Bücher thematisieren, wird Hüterin Jadviga dahingehend nachfragen.

Lass die Helden mit den anwesenden Hüttern diskutieren. Am Ende sollten die folgenden Erkenntnisse vorliegen:

☛ Die Person, die das Kloster Urischalur in Brand gesetzt hat, ist dieselbe, die das Ritual in den Rotaugensümpfen gewirkt hat. Sie steht in Zusammenhang mit einer Hexe, die vor Jahrhunderten durch den Orden der Göttlichen Kraft getötet wurde.

☛ Diese Hexe stand im Bund mit dem Erzdämon Nagrach, und auch die Beschwörerin aus den Rotaugensümpfen scheint sich für das Wirken des eisigen Herrschers zu interessieren.

☛ Zudem hat die Brandstifterin Informationen über Sankt Praiowin mitgenommen, der in Notmark als Lokalheiliger verehrt wird. Die Hüter berichten spätestens jetzt, dass Sankt Praiowin dort zum Schutz gegen dämonisches Wirken angerufen wird.

Mit den so gewonnenen Informationen können sich die Helden an die Verfolgung der Hexe machen. Ihre Spur weist nach Notmark und auf den dortigen Praiostempel. Die Hüter kennen die Notmärker Tempelvorsteherin *Selfina von Ruchin* (Seite 56) und können den Helden ein Empfehlungsschreiben mitgeben. Zudem werden sie mit Proviant ausgestattet und können sogar Pferde bekommen, wenn alle Helden des Reitens mächtig sind.

Die Hüter als Begleiter

Die Umtriebe der Hexe und die Gefahr für den Tempel in Notmark sind Grund genug, dass wenigstens ein Hüter die Helden persönlich begleiten könnte. Falls deine Gruppe noch Verstärkung braucht, kann der Hohe Lehrmeister Hüter Rowin beauftragen, mit den Helden zu reisen.

Ansonsten sind die Bewahrung des Wissens und der Wiederaufbau von Urischalur von größerer Wichtigkeit. Anders gesagt: dies ist ein Abenteuer für Helden, nicht für Meisterpersonen!



Wichtige Dokumente

Die folgenden Dokumente sind als Handreichung für deine Spieler gedacht. Sie finden sich im Anhang ab Seite 60. Das Protokoll des Ordens der Göttlichen Kraft über eine Hexenjagd im Bornland, 415 BF:

Wir nahmen die Spur der schändlichen Hexe nördlich von Festum wieder auf und jagten sie durch das Land am Born. Mehrfach entzog sie sich uns durch Zauberei und beschwor eisige Dämonenhunde, die Praiane und Ingbald töteten, bevor wir sie in die Niederhöhlen zurückschicken konnten. Inmitten der großen Sümpfe stellten wir die Hexe, die dort Zuflucht in einem Turm gefunden hatte. Wieder rief sie die Macht des eisigen Jägers an, doch Praiodan rief den Schutz des Herrn Praios wider dunkle Zauberei auf uns herab, sodass die Hexe ihr Werk nicht vollenden konnte und unter den Hieben unserer Schwerter fiel. Im Angesicht ihres Todes trat Praiodan voller Güte und Nachsicht zu ihr und bot ihr die Beichte an, auf dass ihre Seele noch geläutert werden könne. Doch das Weib spie aus und fluchte, sie werde dereinst wieder kommen und das Land ihrem eisigen Herrn bereiten. Für diesen Frevel bohrte ich ihr mein Schwert direkt ins Herz.

Ein Auszug aus dem Katalog, der die drei Register betrifft, in denen die Helden verschwundene Schriften vermuten:

Titel	Schlagworte	Datum	Register
Geschichte der Hexen	Hexen, Namenlose	ca. 950 BF	I-2-10
Satuarja und Rahja	Hexen, Ketzerei, Ilaristen	ca. 1000 BF	I-2-11
Dunkle Stätten	Hexen, Zauberei	ca. 780 BF	I-2-12
Hexentreiben im Bornland	Hexen, Levthan	ca. 1025 BF	I-2-12a
Gloranas Gefolge	Hexen, Erzdämonen (Na.)	1033 BF	I-2-12b
Tagebuch einer Hexe I	Hexen, dunkle Zauberei	unbek.	I-2-13
Tagebuch einer Hexe II	Hexen, Erzdämonen (Na.)	ca. 420 BF	I-2-13a
Tagebuch einer Hexe III	Hexen, Erzdämonen (Bl.)	ca. 600 BF	I-2-13b
Tagebuch einer Hexe IV	Hexen, Flüche	ca. 780 BF	I-2-13c
Bornische Märchen	Volksglauben, Hexen	960 BF	I-2-14
[...]			
Der eisige Jäger	Erzdämonen (Na.), Ketzerei	ca. 870 BF	I-5-20
Über den wahren Herrn des Eises	Ketzerei, Erzdämonen (Na.)	ca. 920 BF	I-5-21
Die Riten des eisigen Herrn	Erzdämonen (Na.), Schwarze Magie	963 BF	I-5-22
Aufzeichnungen von Abenteurern	Erzdämonen (Na.), Geheime Kulte	995 BF	I-5-23
Notizen von Bruder Firunian	Erzdämonen (Na.)	1017 BF	I-5-23a
Die Wahrheit über den Nagrach	Volksglauben, Erzdämonen (Na.)	unbek.	I-5-24
[...]			
Heilige und Ketzer	Ilaristen, gefährliches Halbwissen	980 BF	I-4-5
Sankt Praiowin und die Dämonenbuhle	Ketzerei, Erzdämonen	920 BF	I-4-6
Heilige des Namenlosen	Namenloser, Ketzerei	unbek.	I-4-7
Versuchung von Priestern	Namenloser, dunkle Riten	1025 BF	I-4-7a
Sankt Algunde, Heilige des Volkes	Demokratie, Ketzerei	990 BF	I-4-8

AUF DER SPUR DER HEXE

„Beim alten Boril ging es neulich rund, hast du schon gehört? Da lungerten wie üblich ein paar Söldner rum, als so eine Kleine reinkam. Fiel erst gar nicht auf, kann mich auch nur an ihre Tätowierung am Hals erinnern. Hat kurz mit Boril gesprochen, ihn wohl nach dem Weg nach Notmark gefragt. Und dann auf die Söldner gedeutet. Ist ohne zu zögern zu denen hin und hat ihnen irgendwas erzählt. Da fangen die plötzlich an, sich wie die Verrückten zu prügeln! Die Kleine hat sich das seelenruhig angeschaut. Als die Ersten ihre Dolche rausholten, hat sie in die Hände geklatscht, und plötzlich waren die Söldner lammfromm. Gestandene Kerle, sag ich Dir, vor 'ner jungen Frau. Sie hat auf die vier Brutalsten und Kräftigsten gedeutet und gesagt, sie sollen sie begleiten. Nicht gesagt, befohlen. Die vier sind wie Hunde hinter ihr her.

„Ihr Kerle werdet mir noch gute Dienste leisten!“, hat sie noch gesagt. Und ist dann raus, ohne Boril irgendwas zu ersetzen. Hab sie zum Glück nie wieder gesehen!“

—Bericht eines Bauern in der Nähe von Ouvenmas, neuzeitlich

DIE SPUR DER FEINDIN

Frühestens einen Tag nach der Hexe verlassen die Helden Urischalur. Für die gut 240 Meilen lange Strecke nach Notmark benötigen sie ohne Reittiere im besten Fall fünf Tage. Bis Ouvenmas, das die Helden nach zweieinhalb Tagen erreichen, hat Jadminka einen Vorsprung von etwa zweieinhalb Tagen, der jedoch im Folgenden immer weniger wird, da sie sich offenbar Zeit gelassen hat.

Bis Vierwinden hat niemand die Hexe bemerkt. Von dort bis Ouvenmas können sich den Helden entgegen reisende Händler daran erinnern, dass eine Frau, auf die die Beschreibung Jadminkas passt, in Begleitung von vier schwerbewaffneten Kerlen in Richtung Notmark gereist ist.

Zumindest die letzten beiden der folgenden Szenen sollten die Helden erleben, da sie ihnen einen wichtigen Hinweis für das spätere Finale liefern: Jadminka ist extrem jähzornig und lässt sich, wenn sie gereizt wird, zu unbedachten Handlungen provozieren!

Jadminkas Weg nach Notmark

Nachdem sie Urischalur in Brand gesetzt und einen neuen Plan gefasst hat, fühlt sich Jadminka sicher. Sie entscheidet sich, einen Großteil der Strecke nach Notmark zu Fuß zu reisen und auf dem Weg Söldner anzuheuern, die ihr bei der Entführung der Praiosgeweihten und dem späteren Ritual als Helfer dienen sollen.

Zunächst fliegt sie auf Nadjeschas Besen bis kurz hinter Vierwinden, um von dort entlang der Straße zu reisen. Einen Tag nach der Brandstiftung rekrutiert sie kurz vor Ouvenmas vier Söldner, mit denen sie weiterreist. Um ihre Machtphantasien auszuleben und die vier bei Laune zu halten plündert sie am Tag danach zwischen Ouvenmas und Sjepengurken einen Bauernhof und überfällt zwei Tage später nahe Quelldunkel einen reisenden Händler, dessen zwei Söldner sie ebenfalls an sich bindet. Am folgenden Tag, dem insgesamt fünften Tag nach der Brandstiftung, erreicht sie Notmark.

Ein großes Gehöft

Nur wenige Meilen vor Ouvenmas liegt der große Bauernhof von *Boril Walsegoff*, genannt *Alter Boril*. Boril hat einen großen Teil des Hofes in eine Schänke umgewandelt, in der reichlich Meskinnes ausgeschenkt wird. Auf dem Platz vor dem Hof lagern häufig Norbarden für einen oder zwei Tage, um ihre Waren feilzubieten, ehe sie weiterreisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es kann nicht mehr weit bis Ouvenmas sein! Als ihr einen kleinen Hügel passiert, könnt ihr die Stadt zwar noch nicht sehen, doch zu eurer Rechten erhebt sich ein großer Bauernhof. Eine Gruppe Norbarden hat ihre Wagen dort abgestellt, und aus einer Art Schänke hört ihr lautes Lachen. Als ihr näher kommt winkt euch ein hübsches Mädchen zu und deutet auf einen schweren Humpen. Einer der Norbarden ruft ihr etwas zu und schaut grimmig in eure Richtung – wie auch ein kräftiger Knecht, der sich wie zufällig zu dem Norbarden stellt.

Durch die schlechten Erfahrungen der letzten Prügelei mit reisenden Söldnern (siehe einleitenden Text) hat Boril verfügt, dass seine Leute ein Auge auf bewaffnete Reisende haben sollen – worunter vermutlich auch die Helden fallen. Wenn die Helden nicht ihres Weges ziehen, sondern Anstalten machen, den Bauernhof zu betreten, werden sie vom Norbarden *Lexej* und dem Knecht zur Rede gestellt. Sie fragen nach dem Woher und Wohin und erklären, dass sie „nicht schon wieder solche Prügelknaben hier erleben wollen“.



Wenn die Helden sie überzeugen können, dass es sich bei ihnen nicht um Söldner handelt (durch einfache *Überreden*-Proben oder das Vorzeigen von Legitimationen wie ein Kriegerbrief oder Siegelring), können sie sich in der Schänke stärken und dort erfahren, dass Jadminka vor etwa zweieinhalb Tagen hier war und vier Söldner mitgenommen hat, nachdem diese die Einrichtung weitestgehend zerlegt haben.

Ouvenmas

Ouvenmas ist mit rund 1.700 Einwohnern der größte Ort der Gegend. Jadminka hat ihn umgangen, da sie dort eine stärkere Präsenz von Geweihten fürchtete. Die Helden können somit im Ort selber keine Spur von ihr finden, außer durch Reisende, die ihr möglicherweise auf dem Weg zwischen Ouvenmas und Notmark begegnet sind.

Der geplünderte Bauernhof

Wenn die Helden Ouvenmas zügig durchqueren, können sie schon einen halben Tag hinter dem Bauernhof des alten Boril auf den Hof stoßen, den Jadminka und ihre Söldner geplündert haben. Seither sind etwa zwei Tage vergangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt endgültig die Gegend um Ouvenmas verlassen und reist nun weiter nach Notmark. Die Natur scheint noch unberührt zu werden; einzig die gut erhaltene Straße zeugt von so etwas wie Zivilisation. Hinter einem kleinen Wäldchen liegt zu eurer Linken ein weiterer Bauernhof – oder besser gesagt, hier lag bis vor Kurzem ein solcher.

Nur der Stall ist noch intakt; das Hauptgebäude ist größtenteils niedergebrannt. Lang kann der Brand nicht her sein, denn die schweren Balken liegen noch im nassen Gras, um auszukühlen. Und auch die frischen Gräber neben dem Haus zeugen davon, dass das Unglück erst kürzlich geschehen ist.

Unverzag zeigen sich die Männer und Frauen des Hofes, die bereits mit dem Wiederaufbau begonnen haben.

Erkundigen sich die Helden bei den armen Bauern oder bieten sie gar ihre Hilfe an, wird man ihnen freundlich Gastung gewähren. Dabei klagt die Bäuerin Carlissja den Helden ihr Leid: Vor etwa zwei Tagen betraten fünf Gestalten den Hof. Eine zierliche junge Frau mit einer Tätowierung am Hals, die von vier kräftigen Kerlen begleitet wurde.

Es kam ganz plötzlich zu einem Streit, bei dem die Kerle einige Knechte und Mägde brutal niedergeschlagen haben. Die Frau befahl dann, den Hof zu plündern und versprach den Kerlen alles was sie fänden zum Lohn. „Bringt mit nur Statuen der Götzen Praios und Firun!“, hat sie gesagt.

Ihr Gemahl sei ob des götterlästerlichen Befehls laut geworden und hat erklärt, dass eine „ketzerische Schlampe wie sie noch ihr gerechtes Urteil empfangen werde!“. Darauf hat die Frau vor Wut aufgeschrien und sich auf den Bauern gestürzt. Mit ihren Fingernägeln, die plötzlich lang und scharf wie Dolche waren, hat sie ihn zerkratzt, bis sie ihm damit die Kehle durchgeschnitten hat. Einen Knecht, der ihm helfen wollte, haben die Söldner zu Tode geprügelt.

Als die Bande aufbrechen wollte, hat die Frau erbarmungslos die Überlebenden angestarrt und ihren Söldnern befohlen, den „Ort der kriecherischen Götzendiener“ abzubrennen.

Opfer eines Überfalls

Die folgende Szene kann irgendwo zwischen Sjepengurken und Notmark stattfinden. Wenn die Helden andere Reisende nach Jadminka fragen, sollte die Spur immer konkreter werden: sie holen langsam aber sicher auf!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch nähert sich ein kleiner, schwankender Planwagen, der seltsam verformt aussieht. Beim Näherkommen bemerkt ihr, dass die Plane notdürftig geflickt wurde. Auf dem Kutschbock sitzt ein einzelner, alter Mann, der einen Arm in eine improvisierte Schlinge gesteckt hat.

Als er euch bemerkt, wird er langsamer und starrt euch an. Seine Augen sind schreckgeweitet und verfolgen jede Bewegung von euch!

Der Händler *Stjepan Gerlanger* (Ende 40, graue Haare, ängstlich, stottert nach dem Überfall) hat große Angst, dass die Helden gierige Söldner sind wie die Bande von Jadminka, die ihn vor gut einem Tag überfallen hat. Er reagiert kaum auf Fragen der Helden, die ihm zunächst gut zureden und sein Vertrauen gewinnen müssen (durch eine Probe auf *Heilkunde Seele*), ehe er mehr als nur vor sich hin stammelt.

Dann kann er aber berichten, dass er von Jadminka und ihren Schergen überfallen wurde. Zunächst hätten seine zwei Söldner, *Kundra* und *Tolwen*, noch versucht Widerstand zu leisten. Doch als Kundra die Frau geschlagen hatte, sei diese verrückt geworden. Plötzlich wären überall Mäuler und Klauen aus dem Boden gekommen und hätten nach Kundra und Tolwen gegriffen. Irgendwann soll sich die Frau beruhigt haben, dann seien die Mäuler und Klauen verschwunden. Dafür hätte sie kurzerhand die beiden Söldner mitgenommen.

Ihre Bande erleichterte Stjepan um Gold und einige Flaschen Meskinnes, ehe sie Richtung Notmark weiterzogen.

AM RANDE DER WELT: NOTMARK

Notmark für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.600

Herrschaft: Graf Alderich von Notmark

Aufgebot: ein Halbbanner gräflicher Büttel; ein bis zwei Dutzend Söldner im Dienste des Grafen

Tempel: Ingerimm, Praios, Peraine

Wichtige Gebäude: Burg Grauzahn; Hotel Notmark (Q4/P5/S20), Jägermanns Einkehr (Q3/P4/S12), Zum Ehernen Schwert (Q3/P5/S24), Zum schwelenden Herd (Q5/P4/S14)

Stimmung in der Stadt: Wie üblich von Angst geprägt; wenn die Helden deutlich später als die Hexe Notmark erreichen, ist man ob des Verschwindens der Praiosgeweihten noch besorgter und verdächtigt alle Fremden.

Ein kurzer Rundgang durch Notmark

Die Stadt Notmark liegt zwischen der düsteren Feste Grauzahn, auf der Graf Alderich mit fester Hand regiert, und dem Ufer des Walsach. An Letzterem liegt der Hafen der Stadt, wo auch die großen und schönen Häuser stehen. Man handelt mit Pelzen, Hölzern, Waffen und Gestein, und hier liegen die vier durchaus akzeptablen Gasthäuser der Stadt.

Zwischen dem Hafen und der Feste liegt die Oberstadt, der arme Teil von Notmark: niedrige, selten mehr als ein Stockwerk zählende Häuser liegen an schmalen, schlammigen Gassen.

Die Feste selbst liegt auf einer flach gewölbten Anhöhe etwas oberhalb und wirft ihre Schatten auf die Stadt.

IM PRAIOSTEMPEL

Früher oder später werden die Helden den Tempel des Praios aufsuchen. Das schlanke und kunstfertig errichtete Holzgebäude liegt in der ärmlichen Oberstadt und ragt über die umliegenden niedrigen Häuser hinaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Haus des Götterfürsten passt in das düstere Stadtbild und strahlt nicht den Prunk und die Herrlichkeit aus, die von anderen Tempeln ausgeht. Immerhin setzt sich der schlanke Holzbau durch seine Höhe von den kleinen Häusern der Gegend ab. Drei Stufen führen hinauf zum Portal, das zur aufgehenden Sonne ausgerichtet ist und offen steht.

Es ist still im Tempel. Niemand scheint da zu sein.

Tatsächlich ist der Tempel leer. Es finden sowieso kaum Gläubige außerhalb des Praiosdienstes ihren Weg hier her, und die Geweihte *Selfina von Ruchin* (Seite 56) wurde von Jadminka entführt, als diese die Reliquie des Heiligen Praiowin an sich brachte. Dies sollte nun etwa einen Tag her sein. Liegt mehr Zeit zurück, hat man das Verschwinden Selfinas bereits bemerkt. Noch während sich die Helden umsehen, betritt die junge Novizin *Mirnja* (13 Sommer alt, dunkle Haare und braune Augen, pummelig, Sommersprossen) den Tempel. Sie ist sichtlich nervös, da sie Selfina seit einem Tag nicht gesehen hat.

Mirnja fragt die Helden freundlich nach ihrem Begehrt und wird, auf die Geweihte angesprochen, ganz unruhig. Sie hat geglaubt, dass Selfina wieder einmal zu Graf Alderich auf die Feste Grauzahn gerufen wurde. Üblicherweise bleibt sie dort aber nicht lange. Fragen die Helden nach dem Heiligen Praiowin, so erzählt Mirnja, dass eine Reliquie des Heiligen im Keller unter dem Tempel aufbewahrt wird. Die Helden können Mirnja mit guten Argumenten (*Überreden-Probe*) dazu bringen, im Keller nachzusehen, ob die Reliquie noch dort ist. Gehen die Helden zunächst der Spur zur Feste Grauzahn nach, wird man sie dort schon am Tor abwimmeln und erklären, dass die Geweihte länger nicht mehr hier war. Spätestens jetzt sollten die Helden mit Nachdruck Mirnja dazu bewegen, nach der Reliquie zu schauen.

Rechtzeitige Warnung?

Falls deine Helden besonders schnell waren oder Selfina durch übernatürliche Mittel warnen konnten (z.B. passende Liturgien oder magisch überbrachte Botschaften, die jedoch die Geweihte nicht direkt erreichen können), kann der Plan von Jadminka vereitelt werden. Dies gilt natürlich auch, wenn du deine Helden nicht noch einmal frustrieren willst, weil sie ein weiteres Mal zu spät zu kommen scheinen.

Haben die Helden sie rechtzeitig gewarnt, konnte Selfina die Reliquie des Heiligen Praiowin in Sicherheit bringen. Jadminka hat dann entweder bei dem versuchten Diebstahl einen Fehlschlag erlitten und ist mit leeren Händen weiter in die Wildnis, oder sie hat zumindest die Geweihte entführen können. Lege dies so fest, wie es deine Gruppe am Meisten motiviert.

Sind die Helden gar vor der Hexe in Notmark, können sie den Diebstahl vereiteln und dabei zwei ihrer Söldner dingfest machen. Jadminka, die den Tempel nicht selbst aufsucht, sollte aber mit einigen Schergen entkommen können, um das Finale nicht vorweg zu nehmen.

Chaos statt Ordnung

Pass den folgenden Text an, wenn die Helden selbst auf die Suche gehen und nicht Mirnja überzeugen konnten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die junge Novizin ist noch nicht lange verschwunden, da hört ihr plötzlich einen lauten Schrei.
„Praios hilf! Was ist ... oh ihr Zwölfe!“
Ihr hört lautes Poltern. Jemand stolpert eine Treppe nach oben. Dann erscheint die Novizin atemlos in der Tür.
„Die Reliquie ... sie ist fort. Jemand hat ...“
Dann bricht sie in Tränen aus und geht schluchzend in die Knie.



DER LEERE RELIQUIENSCHREIN

Die Reliquie des Heiligen Praiowin

Bei der Reliquie des lokalen, nur in Notmark verehrten Heiligen Praiowin handelt es sich um ein handtellergroßes goldenes Amulett, in das drei Bernsteine eingefasst sind. Der Legende nach soll der Heilige nur mit dem Amulett in der Hand mehrere Dämonen gebannt und mit einem Blendstrahl niedergeschmettert haben.

Wenn die Helden Mirnja in den Keller begleiten, bietet sich ihnen ein Bild der Verwüstung. Die an der rückwärtigen Wand stehende Vitrine, die für gewöhnlich die Reliquie beherbergt, steht offen und ist bis auf ein schweres, rotes Samttuch leer.



Einige Kommoden an den Seitenwänden stehen offen; hier wurden offenbar Schmuck und andere Opfergaben für den Götterfürsten dreist entwendet. Der kleine Tisch in der Mitte des Raumes steht etwas schief, ein Stuhl liegt umgeworfen daneben.

Auf dem Boden können die Helden einen kleinen Blutfleck erkennen, von dem aus eine Spur bis zur Tür führt. Auch auf der Treppe nach oben können die Helden vereinzelte, kleine Blutspritzer finden: die Geweihte Selfina wurde nach kurzem Kampf von Jadminkas Schergen niedergeschlagen und entführt!

НАЧФОРШУПГЕН

Wenn sich die Helden in Notmark nach dem Verschwinden der Geweihten umhören, werden sie kein Glück haben: niemand hat sie seither gesehen, da sie von Jadminkas Schergen in einem Sack aus der Stadt gebracht wurde.

Die Spur der Hexe lässt sich jedoch verfolgen:

☛ Im Gasthaus *Zum Ehernen Schwert* erinnert sich der Wirt an Jadminka, die in Begleitung von sechs Söldnern hier eine Nacht verbracht hat. Sie hat sich wie eine Adlige aufgeführt und alle Bediensteten kommandiert. Ihre Söldner sind in die Stadt aufgebrochen, doch sie hat bis zur Abreise ihr Zimmer kaum verlassen.

☛ Drei ihrer Söldner haben sich im Hafen mit Fellumhängen, Decken und Proviant ausgerüstet, was dort fragende Helden bei einer erfolgreichen *Gassenwissen*-Probe erfahren können.

☛ Auch am Stadttor erinnert man sich an Jadminka. Sie zog mit ihren Söldnern und reichlich Gepäck – ja, auch einem großen Sack – direkt nach Süden. Den Wachen ist es sichtlich unangenehm, dass sie sich nicht erinnern können, warum sie die Gruppe nicht genauer kontrolliert haben. Da sie Angst vor Konsequenzen haben, werden sie möglicherweise zunächst die Begegnung mit der Hexe verleugnen, bis sie von den Helden erfolgreich überredet werden konnten.

☛ In der *Jägermanns Einkehr* fragt man die Helden ihrerseits, ob sie etwas vom Jäger Stjerko gehört haben, der hier bereits erwartet wird. Der 40 Sommer zählende Eigenbrötler wollte hier Felle abliefern und ist eigentlich immer pünktlich. Er lief vor den Toren der Stadt geradewegs in die Arme von Jadminka, die in ihm ein geeignetes Opfer für ihren eisigen Herrn sah und ihn kurzerhand verzauberte.

Mit etwas Glück können die Helden in Notmark auch einen Bauern treffen, der aus Süden in die Stadt gereist ist und den seltsamen Trupp gesehen hat. Damit können die Helden den letzten Teil der Verfolgung aufnehmen und Jadminka zur Quelle des Nagrach folgen.

Mit dem Aufbruch aus Notmark lassen die Helden das letzte Stück Zivilisation hinter sich. Sie sollten die Möglichkeit nutzen, sich in der Stadt mit Ausrüstung für einen Marsch durchs Gebirge in eine vermutlich vereiste Region auszurüsten.

DIE REISE ZUR QUELLE

Die Gruppe um Jadminka ist zunächst etwa zehn Meilen dem schmalen Weg nach Süden gefolgt, ehe sie an einer Kuppe, in der der Wald Richtung Osten eher licht ist, den Weg verlassen und sich durch den Wald zur Quelle des Nagrach geschlagen hat. Falls die Helden nicht aufmerksam den Wald zu ihrer Rechten beobachten – was ihre Reisegeschwindigkeit deutlich verlangsamt – fällt ihnen dies nur bei einer gelungenen *Sinneschärfe*-Probe –12 auf. Zum Glück liegt bereits eine dreiviertel Meile hinter dem Ort, an dem die Gejagten den Weg verlassen haben, ein kleines Gehöft. Die Bauern dort haben Jadminka nicht gesehen, sodass die Helden folgern können, dass sie vorab den Weg verlassen haben muss.

Falls die Helden hier scheinbar wertvolle Zeit verlieren, ist dies nicht schlimm: natürlich sollten sie – dem Prinzip des karmatischen Kausalknotens folgend – im Finale etwa zeitgleich mit der Hexe an der Quelle eintreffen. Die Reise durch das unwegsame Gelände gibt den Helden, die ohne Gefangene marschieren, genügend Möglichkeiten zum Aufholen. Andererseits kann der Schneesturm (Seite 41) die Helden ein Stück zurückwerfen, wenn sie zu schnell sind.

DURCH WALD UND GEBIRGE

Der Weg, den Jadminka gewählt hat, führt etwa 80 Meilen durch bewaldetes Gebirge. Gibt es anfangs noch Wildwechsel und leicht gangbares Gelände, müssen die Helden bald schon so manche Kletterpartie bestehen. Da vor ihnen die andere Gruppe gereist ist, kommt es allerdings nicht zu unüberwindbaren Schluchten oder anderen Hindernissen.

Dennoch dauert die Reise etwa 8-10 Tage. Da das Abenteuer hier auf sein Finale zusteuert bietet es sich an, die Tage teils erzählerisch zu beschreiben und nur die unten beschriebenen Szenen im Detail auszuspielen. Um der Verfolgung gerecht zu werden, kannst du hin und wieder einzelne Begegnungen und Spuren einflechten:

☛ Die Helden stoßen auf die Reste eines Nachtlagers. Die Feuerstelle ist sehr klein. Gelingt eine *Fährtsensuchen*-Probe, so bemerken die Helden, dass sich mehrere Leute um das Feuer gedrängt haben, während eine Person etwas abseits schlief (die Kälte liebende Jadminka). Bei 4 FP aus der Probe können die Spuren von sechs Söldnern und zwei Gefangenen (die Geweihte Selfina und der Jäger Stjerko) ausgemacht werden.

☛ In einem etwas dichterem Waldstück liegt der ausgeweidete Kadaver eines Hirschs. Eine gelungene *Kochen & Backen*-Probe macht den Helden bewusst, dass das Tier wenig fachmännisch, dafür umso schneller ausgeweidet wurde. Einem Helden, dem eine *Tierkunde*-Probe gelingt, fällt darüber hinaus auf, dass in dieser Gegend Hirsche eher selten sind. Die Hexe hatte die Macht des Eisigen Jägers herabgerufen, um für ihre Gruppe ausreichend Proviant zu haben.



☛ Der Pfad führt zu einer schroffen Felswand. Gelingt eine *Sinnesschärfe*-Probe –4, so bemerken die Helden die Reste eines durchgescheuerten Seils am Boden vor der Wand, und einige Blutflecken an den Felsen. Hier haben sich die Söldner beim Versuch verletzt, die Gefangenen mit Seilen hochzuziehen. Auch die Helden müssen hier *Klettern*-Proben ablegen, bei deren Misslingen sie zwischen 1 und 3 Schritt Sturzschaden erleiden können (siehe **Regelwerk 252**).

☛ Im Gebirge ist die Gruppe der Hexe einem kleinen Bachlauf gefolgt, der urplötzlich im Boden versickert. Um die Fährte auf dem schwierigen Grund wieder aufzunehmen, müssen die Helden eine *Fährstensuchen*-Probe –4 bestehen. Gelingt diese nicht, muss das Gelände weiträumig abgesucht werden, ehe abgebrochene Zweige an einigen kleinen Büschen wieder auf die Verfolgten hinweisen.

☛ An einer anderen Stelle endet die Spur abrupt vor einer gut sieben Schritt hohen Steilwand. Beim näheren Hinschauen können die Helden in der Höhe einen Stück abgerissenen Stoff entdecken, der sich verfangen hat. Das steile Stück haben die Verfolgten mittels eines SPINNENLAUF von Jadminka überwunden. Falls den Helden diese Möglichkeit nicht offen steht, müssen sie einen längeren Umweg in Kauf nehmen (dazu sind *Orientierung*-Proben nötig, um zurückzufinden), oder mit Hilfe einiger *Klettern*-Proben (ohne Ausrüstung um –8 erschwert) nach oben kommen. Falls die *Klettern*-Probe scheitert, geschieht noch kein Unglück, der Held schafft es einfach nicht und muss aufgeben. Bei 6 oder mehr fehlenden Punkten stürzt er 1W6+2 Schritt tief.

Die verlassene Jagdhütte

Etwa zwei Tage nach Verlassen der Straße erreichen die Helden eine kleine Jagdhütte im Wald. Hier lebte die Jägerin Lisane, die von Jadminka als drittes potenzielles Opfer für ihren Herrn mitgenommen wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald ist schon seit einigen Dutzend Schritten immer lichter geworden. Nun säumen nur noch einzelne Fichten und Kiefern den unebenen Grund. Geröll, von Moosen überwachsen, hat nun die Oberhand in der Natur.

Ihr folgt den Spuren einen Hang hinauf, als ihr vor euch, etwas unterhalb des von euch eingeschlagenen Weges eine kleine Hütte erkennen könnt. Sie wirkt bewohnt, doch keine Menschenseele ist zu sehen.

Die Kate ist etwa fünf auf fünf Schritt groß und mit einem einfachen Giebeldach aus schweren Bohlen gezimmert. Die Tür ist nur angelehnt. Vor der Hütte ist ein großer Holzstapel aufgebaut, doch aus dem Kamin steigt kein Rauch auf. Zwischen drei Pfählen sind Tierhäute von Bibern gespannt.

Die Hütte ist völlig verlassen, doch wenn einem Helden eine *Fährstensuchen*-Probe –4 gelingt, erkennt er, dass Jadminka und ihre Bande die Hütte offenbar betreten haben.

Betreten die Helden die Hütte, so bietet sich ihnen zunächst nur der Anblick einer einfachen Jagdhütte mit anderthalb Geschossen. Die Schlafstätte ist unter dem Giebel mit einer Holzleiter zu erreichen, der einzige Raum der Hütte hat einen kleinen Ofen, über dem auch gekocht wird, sowie einen Tisch und ein einfaches Regal, die beide umgeworfen auf dem Boden

liegen. Trophäen von Wildschweinen hängen an der Wand. Schauen sich die Helden genauer um (*Sinnesschärfe*-Probe), so fällt ihnen ein Blutfleck zwischen Ofen und umgefallenem Tisch auf. Lisane hat sich mit ihrem Messer zur Wehr gesetzt, bevor sie überwältigt wurde, und konnte zumindest einen Söldner leicht verwunden.

Falls du es deinen Helden etwas leichter machen willst, können sie beim Durchsuchen der Jagdhütte den Rest eines Einbeerentranks finden (noch 10 LeP enthalten). Darüber hinaus lehnt an der Rückseite der Hütte ein besonders gut gearbeiteter Kurzbogen (TP: 1W6+5).

IM EINFLUSS DER NAGRACHQUELLE

Sobald sich die Helden auf etwa 30 Meilen der Quelle genähert haben, spüren sie die Macht Nagrachs und das Wirken von Gloranas Schüler, der Wacht über die Quelle hält. Dieser versucht bereits auf Distanz, Jadminka abzuweisen und kümmert sich kaum um die vermeintlich schwächeren Helden. Dennoch sollte den Helden klar werden, dass an der Quelle eine dritte Partei wartet.

Ab hier wird es langsam, aber stetig kälter. Die nächtliche Regeneration vermindert sich zunächst um 1 Punkt, ab der Nacht des zweiten Traumes (siehe unten) um 2 Punkte.

Es gibt kaum Tiere, und wenn doch, sind sie böse. Spätestens 20 Meilen vor der Quelle liegt Schnee, zunächst nur vereinzelt, später als dichte Decke.

Noch eine Partei?

Wenn dir das Auftreten des Nagrachdieners Belshorian und die Verbindung zu viel des Bösen ist, oder deine Helden dadurch eher verwirrt werden, kannst du sämtliche Passagen zu Belshorian natürlich auch streichen. Verwende dann im Finale am besten die Variante **Aus drei mach' zwei** (Seite 50).

Ein Traum der eisigen Herrin

In der ersten oder zweiten Nacht, nachdem die Helden das Einflussgebiet des Eisigen Jägers betreten haben, werden sie vom Wächter der Quelle *Belshorian* (Seite 55) bemerkt. Dieser sendet den Helden zunächst eine Botschaft – immerhin könnte es auch der längst überfällige Entsatz der Eiskönigin Glorana sein, der ihm gegen die sich nähernde Jadminka beistehen kann.



Doch die Macht Nagrachs, die dem Traum innewohnt, zieht zugleich einen dämonisch pervertierten Schneelaurer an, der die Helden mitten in ihrem Traum angreift. Der folgende Traum erreicht alle Helden, die schlafen. Doch Nagrachs Macht greift auch nach denen, die Wache halten: einem wachenden Helden steht eine *Selbstbeherrschung*-Probe – 12, erleichtert um seine MR zu, um wach zu bleiben und nicht durch die plötzlich aufziehende Kälte einzuschlafen. Beschreibe wachen Helden, wie es schlagartig kälter wird und die Luft zu gefrieren scheint, und dass die Gesichter der schlafenden Gefährten von Raureif überzogen werden. Die Schlafenden hingegen erleben die Nachricht Belshorians:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Landschaft um dich herum gefriert. Eis überzieht den Boden, Pflanzen werden starr und hart, von Reif bedeckt. Tödliches Eis. Eis, über das er gebieten kann. Er steht an einer Quelle und schaut in die Ferne. Ein Mann mit weißen Haaren, in Felle von Eisbären und Vielfraßen gehüllt. Er hält Wacht. Für sie. Ihre Stimme flüstert Befehle. Ihr Gesicht hat er für immer vor Augen. Umgeben von tanzenden Schneeflocken, über das Ewige Eis gebietend. Eine eisige Schönheit. Seine Königin. Du spürst, dass du und deine Gefährten sein Reich betreten haben. Ihr Reich. „Sendet die Herrin Euch? Seid ihr gekommen, das falsche Hexenweib zu töten?“

Kaum, dass der Traum verklungen ist, greift der Schneelaurer die Helden an. Ein Wache haltender Held kann ihn mit einer *Sinnesschärfe*-Probe –4 oder *Gefahreninstinkt* bemerken, ansonsten ist der Held bei der Attacke des Schneelaurers *überrascht*. Wenn nur ein einzelner Held wach ist oder gar alle Helden schlafen und erst nach und nach unter den Angriffen des Schneelaurers aufwachen, ist dieser ein gefährlicher Gegner. Verdeutliche die gnadenlosen Angriffe durch den Verzicht auf Reaktionen für 2 Attacken der Kreatur, damit die Helden gewarnt sind: zur Quelle des Nagrach ist es kein Spaziergang!

SCHNEELAUER

MU 16	KL 3	IN 13	CH –
FF –	GE 13	KO 12	KK 12
LeP 15*	INI 13+1W6		
RS 1	MR 12	GS 9	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	12*	5*	1W6*	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff

Anzahl: 1

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 12, Einschüchtern 7, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Beute: 25 Rationen (ungenießbar), Trophäen (Zähne, Klauen Fell, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Schneelaurer greift unnachgiebig mit 2 **AT** an.

Flucht: Das Wesen flieht nicht.

Tierkunde:

☞ **4 FP:** Normalerweise greift das Tier nur aus dem Hinterhalt an und verschwindet dann (ist bei diesem Exemplar nicht der Fall).

☞ **8 FP:** Das Wesen kann in Raserei verfallen.

☞ **12 FP:** Schneelaurer mögen keine heiligen Symbole. Man kann versuchen sie zu vertreiben, indem man eine Vergleichsprobe zwischen *Bekehren & Überzeugen* gegen die *Willenskraft* des Wesens gewinnt. Dazu benötigt man aber ein heiliges Symbol, ein Gebetsbuch o.Ä. Der Schneelaurer wird sich fauchend zurückziehen, wenn der Held die Probe gewinnt.

Sonderregeln:

*) *Raserei:* Jeder Verlust eines Lebenspunktes, lässt die **PA** des Schneelaurers um diesen Betrag sinken, wohingegen **AT** und **TP** um diesen Betrag steigen. Die Raserei dauert mindestens 3 Tage an.

Eine eisige Begegnung

Belshorian erkennt in Jadminka eine Gefahr für die Pläne seiner Herrin und versucht sie daher von der Quelle fernzuhalten. Seine Macht ist der ihren nicht gewachsen, sodass er ihren Begleitschutz zu dezimieren versucht: er ruft die eisige Macht Nagrachs herab, um einen Söldner Jadminkas einzufrieren (Wirkung wie *PARALYSIS*, jedoch Verwandlung in eine Eisstatue).

Diesen Söldner bemerken die Helden schon kurz nach dem Traum von Schnee und Eis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der sicher stundenlange Anstieg ist endlich geschafft, als ihr die Kuppe des kleinen Berges erreicht. Nur wenig Geröll liegt hier, stattdessen gibt es immer wieder einzelne kleine Schneefelder, die erstaunlich gut begangen werden können. Vor euch seht ihr beinahe so etwas wie einen Weg, dem die Hexe anscheinend gefolgt ist.

Doch was ist das? Keine 300 Schritt vor euch steht eine Gestalt und scheint in eure Richtung zu blicken. Ein Söldner der Hexe? Ganz starr steht er dort, die Hand am Schwert, und bewegt sich kein bisschen, das Gesicht euch zugewandt.



DER ERSTARRTE SÖLDNER

Erst etwa 50 Schritt vor dem Söldner oder bei 4 FP aus einer *Sinnesschürfe*-Probe -4 (je +1 für alle 25 Schritt näher am Söldner) können die Helden erkennen, dass die Gestalt von einer Eisschicht überzogen ist. Ein ODEM offenbart, dass hier Magie wirkt. Bei 4 FP kann zudem eine dämonische Verunreinigung erkannt werden.

Die Szene soll einerseits die Macht Belshorians als Diener Nagrachs an der Quelle aufzeigen, und andererseits klarmachen, dass die beiden bösen Parteien ungeachtet der Helden gegeneinander kämpfen – eine Möglichkeit, das Finale zu lösen.

Ein Schneesturm

Je näher die Helden der Quelle kommen, umso stärker ist die Macht Nagrachs zu spüren. So kommt es etwa einen bis drei Tage vor dem Ziel zu einem plötzlich aufziehenden Schneesturm. Der Sturm soll den Helden verdeutlichen, dass es kein Sommerspaziergang bis zur Quelle ist. Zudem kannst du ihn als Mittel einsetzen, dass der Abstand zwischen Helden und Jadminka genau richtig ist, um erst an der Quelle aufeinander zu treffen: haben die Helden zu schnell aufgeholt, werden sie nun zurückgeworfen, während Jadminka nur am Rande vom Schneesturm betroffen ist. Sind die Helden bislang aber zu weit zurück, trifft der Sturm Jadminka deutlich härter (was die Helden durch verlorene Ausrüstung und vielleicht gar einen erfrorenen Söldner bemerken können).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einigen Stunden ziehen Wolken auf. Nun wird es langsam dunkler, und mit der Dämmerung kommt die Kälte. Täuscht ihr euch oder werden die Wolken dichter? Die karge Gebirgslandschaft vor euch ist wie von einem Schleier verhangen.

Nein, es ist kein Schleier, es ist Schneefall. Schneefall, der immer dichter wird. Es wird noch kälter, und der Wind beginnt zu heulen.

Gelingt einem Helden eine *Wildnisleben*-Probe -4, so ist ihm klar, dass ein Schneesturm aufzieht. Gib *eiskundigen* Helden oder solchen, denen eine weitere *Wildnisleben*-Probe -4 gelingt, einige Hinweise: so ist es sinnvoll, sich anzuseilen, damit niemand verloren geht. Haben die Helden keinen Unterschlupf gefunden, kannst du eine der folgenden Szenen einbauen:

👁 Der Schneesturm setzt den Helden besonders zu: würfel 1W6 TP Kälteschaden pro 5 Minuten (*eisig*, siehe **Regelwerk 253**).

👁 Durch den Sturm verlieren die Helden die Orientierung und die Spur der Gejagten. Würfel für alle Helden verdeckt *Orientierung*-Proben -4 und nenne den Spielern die unterschiedlichsten Richtungen, in die es weitergehen soll, wenn mehrere Proben schief gehen.

👁 Als der Sturm endlich vorüber ist und sich die Helden mühsam aus dem tiefen Schnee befreien wollen, werden sie von drei Schneelaurern angegriffen. Sie sehen in dem Helden, der am tiefsten

im Schnee steckt, ein einfaches Opfer. Erschwere AT und PA des Helden nach deiner Maßgabe. Die Schneelaurer werden jedoch fliehen, wenn die anderen Helden ihrem Gefährten beistehen.



SCHNEELAURER

MU 16	KL 3	IN 13	CH –
FF –	GE 13	KO 12	KK 12
LeP 15*	INI 13+1W6		
RS 1	MR 12	GS 9	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss/Krallen	12*	5*	1W6*	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Anzahl: 3
Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 12, Einschüchtern 7, Willenskraft 4
Größenkategorie: mittel
Beute: 25 Rationen (ungenießbar), Trophäen (Zähne, Klauen Fell, 5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Die Schneelaurer greifen einen Helden an.
Flucht: fliehen, sobald die übrigen Helden ihrem Freund zu Hilfe eilen
Tierkunde: 4 FP: Normalerweise greift das Tier nur aus dem Hinterhalt an und verschwindet dann (ist bei diesem Exemplar nicht der Fall). 8 FP: Das Wesen kann in Raserei verfallen. 12 FP: Schneelaurer mögen keine heiligen Symbole. Man kann versuchen sie zu vertreiben, indem man eine Vergleichsprobe zwischen <i>Bekehren & Überzeugen</i> gegen die <i>Willenskraft</i> des Wesens gewinnt. Dazu benötigt man aber ein heiliges Symbol, ein Gebetsbuch o.Ä. Der Schneelaurer wird sich fauchend zurückziehen, wenn der Held die Probe gewinnt.
Sonderregeln: *) <i>Raserei:</i> Jeder Verlust eines Lebenspunktes, lässt die PA des Schneelaurers um diesen Betrag sinken, wohingegen AT und TP um diesen Betrag steigen. Die Raserei dauert mindestens 3 Tage an.

Ein Traum von eisiger Macht

Belshorian entgeht nicht, dass seine Versuche, Jadminka aufzuhalten, erfolglos sind. Er versucht daher die Helden auf seine Seite zu ziehen, indem er ihnen die Macht Nagrachs verspricht. In der letzten oder vorletzten Nacht bevor die Helden die Quelle erreichen, träumen Helden mit einer MR von höchstens 5 oder passenden Nachteilen wie *Arroganz*, *Eitelkeit*, *Herrschaft* usw. von eisiger Macht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sanft fallen Schneeflocken und bedecken die Welt in weißer Pracht. Eine herrliche Winterlandschaft, die sich über Bäche, Wälder und Dörfer erstreckt.

Der Schneefall hört nicht auf. Bald kann man nicht mehr erkennen, wo einst Wege oder Bäche waren. Hügel im Schnee könnten Berge oder Häuser sein. Pflanzen frieren ein und Vorräte schmelzen, anders als der Schnee. Die Macht dieses Winters lässt sich vom Menschenwerk nicht aufhalten.

Nein, so ist es nicht. Du kannst es aufhalten. Du kannst über Eis und Schnee gebieten. Du hebst die Hand, und vor dir breitet sich ein fester Weg aus Eis aus, den du gefahrlos nutzen kannst. Du hebst die Hand und erkennst, wo Jagdwild darauf wartet, zur Schlachtbank geführt zu werden. Du entscheidest, wer diesen Winter überlebt, und wer nicht.

Ein leises Flüstern dringt an dein Ohr. „Lass nicht die Hexe entscheiden, wer überleben soll! Nimm das Geschenk des Herrn an, wenn es so weit ist, und entscheide selbst!“

Lass träumende Helden *Selbstbeherrschung*-Proben (auf die Eigenschaften MU/MU/IN) würfeln, die um den Wert einer passenden schlechten Eigenschaft wie *Arroganz*, *Eitelkeit* oder *Herrschaft* erschwert sind, und notiere, wem mehr als 5 Punkte zum Bestehen der Probe fehlen. Diese Helden sind anfällig und werden im Finale von Belshorian noch einmal gezielt versucht, auf seine (und damit vermeintlich Nagrachs) Seite gezogen zu werden.

Die Regeneration ist in dieser Nacht um 2 Punkte vermindert. Bis zum Erreichen der Quelle gibt es keine weitere Einmischung von Belshorian oder Jadminka, die ihre Kräfte nun schonen. Die gefährliche Umgebung kann den Helden aber durchaus noch zusetzen. Bau nach Belieben eine der folgenden Szenen ein, um die Helden zu fordern, aber behalte dabei die Verfassung der Gruppe im Auge: im nun anschließenden Finale wird ihnen genug abverlangt!

☞ Bald haben die Helden den Fluss Nagrach erreicht und arbeiten sich zur Quelle vor. Entlang des Flusses müssen sie über vereiste Steine balancieren (*Körperbeherrschung*-Proben –4) und drohen dabei in den Fluss abzugleiten. Scharfkantige Eisschollen treiben in hoher Geschwindigkeit vorbei, an denen sich unaufmerksame Helden empfindlich schneiden können (1W6 bis 3W6 TP).

☞ Dichtes Schneetreiben behindert die Sicht der Helden und bedeckt die Gegend mit trügerischem Weiß. Eine Eisscholle am Rand des Flusses sieht so wie ein verschneiter Stein aus, gibt aber bei Belastung nach und zerschneidet den Stiefel des Helden, der auf sie tritt. Um dies zu erkennen muss dem Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe –4 gelingen.

☞ Um eine spiegelglatte Eisfläche neben einer Felswand zu überwinden, bedarf es Klettereien und Seil. Reste davon befinden sich noch von Jadminkas Gruppe im Fels, sind aber bereits durch das verfluchte Eis porös geworden. Mit Hilfe von *Klettern*-Proben können die Helden die Engstelle passieren.



AN DER QUELLE DES NAGRACH

„Als wir endlich die offene Fläche erreicht hatten, wo der Fluss aus dem Felsen entsprang, dachten wir, das Schlimmste wäre vorbei. Doch weit gefehlt! Der scheinbar ebene Schnee war gefährlicher als die rasermesserscharfen Eisschollen, die den Fluss entlang trieben. Spiegelglatt war es, und man rutschte geradezu auf das Eis zu. Wähnte man sicheren Halt auf der Schneedecke, so froren die Stiefel binnen Herzschlägen fest. Nur der Hexe und dem seltsamen Zauberer, der dort wartete, schien das nichts anzuhaben. Ganz im Gegenteil, beide schienen neue Kraft aus der verfluchten Kälte zu ziehen.“

—Bericht eines Söldners, neuzeitlich

DER URSPRUNG DES DUNKLEN EISES

Handlungsort des Finales ist die Quelle des Nagrach, genauer: der Ort, wo das Wasser an die Oberfläche tritt. Die eigentliche Quelle liegt noch einige Meilen weiter unterirdisch und zählt als dämonisch verfluchtes Gebiet. Doch selbst am Ort des Finales ist Nagrachs Macht bereits eine echte Herausforderung für die Helden.

Das Ufer des Nagrach ist an weiten Teilen sehr schmal, bis das Dickicht daneben beginnt. Doch zur Quelle hin weitet sich das Ufer deutlich auf eine mehrere Dutzend Schritt durchmessende, beinahe quadratische Fläche, die an einer vereisten, gut vier Schritt hohen Felswand endet, wo das Wasser aus dem Gestein entspringt. Die gesamte Fläche ist mit grauem Kies bedeckt, über den sich eine teils mit Schnee bedeckte Eisfläche zieht. Das Eis gilt als dämonisch, sodass Gebete und Liturgien der Zwölfgötter um 4 Punkte erschwert sind.

Sobald sich die Helden auf die vereiste Fläche begeben, laufen sie Gefahr, dass die Macht Nagrachs sich gegen sie wendet. Wähle nach Belieben eines der folgenden Ereignisse aus, oder würfeln für Helden in dem Gebiet alle drei Kampfunden mit W6 und addiere zwei Punkte zum Ergebnis, wenn der Held Jadminka oder Belshorian angreift. Helden, deren Wurf eine 6 oder mehr zeigt, werden dann von einem Ereignis heimgesucht:

☛ Mit einem lauten Knacken gibt das Eis unter dem Helden nach, sodass dieser mehrere Finger tief in den Kies einsinkt, wenn ihm nicht sofort eine *Körperbeherrschung*-Probe gelingt. Einmal eingesunkene Helden stecken fest, bis ihnen eine *Körperbeherrschung*-Probe –4 gelingt (jede KR erneut möglich), oder andere Helden ihnen hinaus helfen.

AUSGANGSLAGE FÜR DEN MEISTER

Im Finale stehen sich drei Parteien gegenüber: die Helden, Jadminka und ihre Söldner, und Gloranas Diener Belshorian. Der klare Vorteil der Helden ist dabei, dass die beiden anderen Parteien sie für ungefährlich erachten und daher mehr mit sich selbst beschäftigt sind.

Für die Ausgestaltung des Finales sind weiter unten vier Varianten vorgesehen, die du, lieber Meister, in Ruhe durchlesen solltest, um den Endkampf so zu gestalten, wie es für deine Gruppe am besten passt.

Zur besseren Übersicht sind hier die Motivationen und Verhaltensweisen der Gegner aufgeführt:

☛ Jadminka sieht sich endlich am Ziel, ihren Jahrhunderte alten Plan zu erfüllen. In Belshorian sieht sie einen lästigen, großwahn-sinnigen Magier und die Helden nimmt sie praktisch überhaupt nicht wahr. Sie sucht ein Zauberduell gegen Belshorian, ist aber nicht auf einen fairen Kampf aus: die Söldner sollen dem Magier zusetzen, sodass sie ihm mit ihren mächtigen Hexenzaubern den Todesstoß geben kann. Sobald sie die Helden bemerkt, stellt sie ihnen ein oder zwei Söldner entgegen – den Rest wird der Ort erledigen, glaubt sie. Ihre größte Schwäche ist einerseits ihr fehlendes Wissen über das heutige Aventurien: sie ahnt nichts von der Existenz der Eiskönigin Glorana, und die Nachricht, dass Nagrach bereits eine andere Hexe erwählt hat, würde sie erschüttern und zaudern lassen. Andererseits ist Jadminka extrem jähzornig (was die Helden bereits wissen sollten), und kann von den Helden gereizt werden und dadurch Fehler begehen.

☛ Jadminkas Söldner sind ihr absolut ergeben – eine Folge ihrer durch Magie unterstützten Überredungskünste. Die Söldner folgen nur ihren Befehlen, kämpfen dann aber fast bis zum Tod: sie ergeben sich erst, wenn ihre LE 7 oder weniger beträgt. Wenn Jadminka tot ist, stellen die Söldner keine Gefahr mehr dar, da sie ihre Untaten erkennen und sich reuig zeigen.

☛ Belshorian ist ein durch und durch loyaler Diener der Eishexe Glorana. Seine Seele hat er Nagrach verschrieben, doch sein Herz gehört der Eiskönigin. Sie trug ihm vor Jahren auf, über die Quelle zu wachen, und so wird er sein Leben geben, diesen Auftrag zu erfüllen. Belshorian hat sich auf den Kampf vorbereiten können, da er die Ankunft der beiden Parteien frühzeitig bemerkt hat. Daher hat er einige Dämonen gebunden, die er zur richtigen Zeit entsenden wird, um Jadminka zu töten. Nach dem Tod der Hexe plant er, ihre Söldner an sich zu binden. Sich um die Helden zu kümmern, sieht er als zweitrangig an – hier wähnt er sich überlegen und hofft sogar, sie auf seine Seite ziehen zu können. Seine größte Schwäche ist, dass er sich nicht eingestehen will, dass Glorana nicht mehr antwortet. Nachrichten über das Ende des Eisreiches drohen seine Welt zusammenbrechen zu lassen, sodass er nicht mehr in der Lage ist, planvoll zu handeln.

An der Quelle des Nagrach-Flusses ist darüber hinaus der Einfluss des Erzdämons selbst besonders groß. Nutze im Finale die im folgenden Abschnitt beschriebenen Besonderheiten, um die Bedeutung des Ortes zu unterstreichen.

☛ Bei einer Bewegung des Helden stellt sich das Eis als spiegelglatt heraus, sodass dieser in den Nagrach zu rutschen droht. Verlange mehrere *Körperbeherrschung*-Proben mit Aufschlägen von bis 4 Punkten, um festzustellen, ob sich der Held der Rutschpartie widersetzen kann oder nicht. Sollte ihm dies nicht gelingen, wird er am Rand der Quelle von einer scharfkantigen Eisscholle geradezu aufgespießt (TP: 1W6+5, dabei gilt WS um 2 reduziert).

☛ Dunkle Schlieren bilden sich auf dem Eis und versuchen einer Ranke gleich sich um die Beine des Helden zu legen. Nur Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* oder solche, denen eine *Sinnesschärfe*-Probe –4 gelingt, können dies rechtzeitig bemerken und versuchen, mit Hilfe einer *Ausweichen*-Probe dem Angriff zu entgehen. Ist der Angriff der Eisschlieren erfolgreich, verliert der Held 2 Punkte auf AT, PA, FK und körperliche Eigenschaften (dieser Verlust kann ihn maximal 6 Punkte kosten und regeneriert sich nach 1 Tag).

☛ Der Held vernimmt ein lautes Heulen und wird eines Rudels Dämonenwölfe gewahr, die ihn an die Karmanthi-Dämoniden aus dem Turm im Sumpf erinnern. Die sechs Bestien haben es auf den Helden abgesehen und stürmen auf ihn los. Es bedarf einer erfolgreichen *Selbstbeherrschung*-Probe –4, erleichtert um die halbe MR, um das Rudel als unwirklich zu erkennen und stehen zu bleiben. Andernfalls jagen die Bestien den Helden auf den Nagrach zu.

Einen Teil des Kiesstrandes hat die Hexe Jadminka als Basislager erkoren, wo sie alles für eine Zeremonie zur Anrufung Nagrachs vorbereitet. Jadminka ist vor den Auswirkungen des Eises gefeit; ob dies auch für ihre Söldner gilt, kannst du als Meister frei festlegen.

Oberhalb der vier Schritt hohen Felswand liegt ein kleines, stets eingeschnittes Plateau, wo Gloranas treuer Diener Belshorian ein Iglu nach Art der Nivesen errichtet hat. Das Plateau ist für die Helden äußerst schwer zu erreichen (ohne Hilfsmittel wie Hexenbesen oder Dschinne ist eine *Klettern*-Probe –8 erforderlich), zumal Belshorian hier einen *Thalon* als Wache gebunden hat. Versucht ein Held dennoch, das Plateau zu erreichen, wird er von plötzlich auftretendem Hagel und Eisregen behindert, ehe der Dämon sich auf ihn stürzt.

FINALE: KAMPF GEGEN DIE HEXE

Im Folgenden sind vier mögliche Ausgestaltungen des Finales angegeben. Such dir das Finale aus, das auf deine Gruppe am besten passt, oder nutze die Angaben als Quelle für Inspirationen. In **Das Bornland erwacht** (Seite 45) wehrt sich das erwachende Land selbst und steht den Helden gegen die beiden Nagrachdiener Belshorian und Jadminka zur Seite. Weitaus härter wird es, wenn die **Herrinnen des Eises** (Seite 47) sich gegenüber stehen: dann gelingt es Belshorian, zu seiner Herrin Glorana durchzudringen, die ihm von einer Paktiererin geführte Dämonen zur Verstärkung schickt!

Strategische Helden können **Das Zünglein an der Waage** (Seite 49) sein, und mit beiden Parteien Verhandlungen aufnehmen – hoffentlich mit dem Ziel, sich letztlich keinem anzubiedern. **Aus drei mach' zwei** (Seite 50) richtet sich wiederum an angeschlagene oder eher gradlinige Heldengruppen. Dort hat Jadminka Belshorian besiegt, als die Helden eintreffen, und ist selbst daher bereits geschwächt.

Ankunft am Ort des Finales

Die folgenden Beobachtungen können die Helden unabhängig von der Wahl des Finales machen. Nur wenn du dich für das Finale **Aus zwei mach' drei** entscheidest, entfallen die Hinweise auf Belshorian. Möglicherweise sind dann auch nicht mehr alle Söldner Jadminkas am Leben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einiger Zeit taucht ein leichter Nebel die Welt um euch in ein unheimliches Zwielflicht. Mühsam folgt ihr dem reißenden Nagrach flussaufwärts, der schmaler wird, und dabei immer mehr Eisschollen trägt. Der Fluss scheint teilweise zugefroren zu sein, doch das Eis knackt und splittert.

Nur wenig Platz bleibt euch zwischen dem gefährlichen Fluss zu eurer Rechten und dem dichten Dickicht zu eurer Linken. Der Fluss ist mittlerweile so schmal, dass es nicht mehr weit sein kann. Und wirklich, vor euch weitet sich das Ufer und gibt einen Kiesstrand preis. In einigen Dutzend Schritt Entfernung könnt ihr Schemen ausmachen, die zu einer Gruppe Menschen zu gehören scheinen.

Die Helden haben endlich Jadminka und ihre Schergen erreicht. Im leichten Nebel ist nicht alles gleich zu erkennen, sodass du *Sinnesschärfe*-Proben verlangen solltest.

☛ **1 FP:** Die Schemen gehören zu neun Personen, von denen drei am Boden liegen.

☛ **4 FP:** Fünf Personen tragen Waffen und Rüstungen und sind dabei, die drei am Boden Liegenden zu fesseln. Die sechste Person vollführt Gesten und wirkt dabei etwas abwesend.

☛ **8 FP:** Diese Person ist die gesuchte Eishexe Jadminka, die fünf Bewaffneten ihre verbliebenen Söldner. Rechter Hand auf einem Plateau ist ein weiterer Schemen zu erkennen, mehrere Dutzend Schritt dahinter.

☛ **12 FP:** Eine der drei am Boden liegenden Personen trägt das Ornat der Praioskirche, die beiden anderen sind wie Jäger gekleidet. Die Person auf dem Plateau trägt Felle und einen Magierstab. Sie sieht wie die Gestalt aus den Träumen der Helden aus!

Das weitere Vorgehen hängt nun von der Variante des Finales ab.





DAS BORNLAND ERWACHT

Die Variante des erwachenden Bornlands eignet sich besonders für Heldengruppen, die viel Wert auf Mystik legen – und für solche, die Unterstützung im Kampf brauchen können.

Das erwachende Bornland hat dazu geführt, dass Jadminka wieder erstehen konnte. Die astrale Kraft, die durch den Streit zweier Diener der Niederhöllen freigesetzt wird, lässt das Land auch an der Nagrachquelle erwachen und in den Kampf eingreifen: das Bornland wehrt sich gegen weitere dämonische Einflüsse!

Gib den Helden, nachdem sie die Lage erkundet haben, einen Moment zur weiteren Besprechung. Wenn sie nicht laut auf sich aufmerksam machen, werden sie nicht bemerkt – und auch in diesem Fall ändert Jadminka nichts an ihrem Plan. Dann würden aber zwei Söldner die Helden im Auge behalten und im Falle eines Angriffs zur Stelle sein.

Sobald die Helden losschlagen wollen – oder sie sich nicht einigen können – kommt Bewegung in das eisige Finale, denn das Land steht den Helden bei:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein warmer Wind kommt auf und treibt den Nebel davon. Es scheint beinahe, als würden auch die Eisschollen ein Stück zurückgedrängt. Da hört ihr plötzlich ein lautes Brüllen – eine Kreatur der Niederhöllen, die die Hexe gerufen hat?

Doch nein, auch die Hexe schaut überrascht. Aus dem Dickicht bricht nur wenige Schritte vor euch ein großer Bär hervor und stürzt mit lautem Gebrüll auf die Hexe und ihre Schergen!

Gelingt einem Helden eine *Kriegskunst*-Probe, so ist ihm klar: einen besseren Moment für einen Frontalangriff wird es nicht geben! Auch Belshorian geht es nicht besser: halten die Helden nach ihm Ausschau so bemerken sie einen Bergadler, der den Magier attackiert.

Das Erwachen im Spiel

Der Angriff von Bär und Adler auf Hexe und Magier sowie der warme Windstoß verdeutlichen das Erwachen des Landes. Du, lieber Meister, kannst die folgenden Effekte einsetzen, um den Helden Hilfe zuteil werden zu lassen:

- Weitere kleinere Tiere greifen Jadminka oder Belshorian an, z.B. ein Gebirgsbock oder ein Rotluchs.
- Plötzliche Windstöße können Gegner von den Beinen fegen oder sie so irritieren, dass eine erfolgreiche Attacke eines Helden nicht pariert werden kann.
- Zauber der Helden gegen Dämonen oder ihre Beschwörer gehen ihnen leichter von der Hand, weil die urtümliche Kraft des Bornlands sie unterstützt: gewähre den Helden Erleichterungen von 1 bis 3 Punkten oder lass sie eine kostenlose und nicht erschwerte Zaubermodifikation nutzen.

Eine Hexe zu töten

Jadminka hat sich auf ein magisches Duell gegen Belshorian vorbereitet und kann magischen Angriffen durch einen vorab gewirkten *PSYCHOSTABILIS* (MR +6) widerstehen. Dem rasenden Schwarzbären kann sie nichts entgegen stellen, so dass sich zwei Söldner um das Tier kümmern – zwischen ihr und den Helden stehen somit derzeit nur drei Söldner.



Dennoch ist auch dieser Kampf kein Zuckerschlecken. Nutze die im Abschnitt **Der Ursprung des Dunklen Eises** (Seite 43) beschriebenen Besonderheiten des Ortes, um die Helden herauszufordern. Die Effekte sollten in dieser Variante des Finales allerdings nicht ganz so stark zum Tragen kommen, da das Bornland seinerseits dagegen wirkt.

Sobald die ersten Helden Jadminka direkt angreifen oder zwei ihrer Söldner gefallen sind, wird sie ihre Vorbereitungen unterbrechen und sich um das Ärgernis kümmern. Aufdringliche Helden versucht sie auszuweichen, ehe sie einen RADAU wirken kann, um sie auf Distanz zu halten.

Gelingt es den Helden, Jadminka zu provozieren, wird sie sich wutentbrannt auf die Helden stürzen, um sie mit HEXENKRALLEN im Nahkampf zu töten. Dies mag gelingen, wenn die Helden sie verspotten und ihre Macht anzweifeln – etwa, indem sie sie an ihren damaligen Tod gegen die Inquisitoren erinnern. Auch eine Erwähnung Gloranas, der „echten Hexe Nagrachs“ und die Schilderung Jadminkas als eine billige Kopie der Eiskönigin bringen sie in Rage.

JADMINKA

MU 15	KL 13	IN 16	CH 16
FF 12	GE 12	KO 13	KK 11
LeP 28	AsP 36	INI 6	
MR 5	GS 10	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos (oder mit Hexenkrallen)	15	12	1W6 (oder 1W6+2)	kurz

RS/BE 2/1 (Winterkleidung)
Vorteile: Zauberer III
Nachteile: Arroganz 10, Jähzorn 10, Größenwahn 10
Sonderfertigkeiten: keine
Kampftechniken: Raufen 13
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Willenskraft 14, Magiekunde 12
Wichtige Zauber und Rituale: Hexenkrallen 15, Invocatio minor 14, Psychostabilis 14, Radau 10
Kampfverhalten: siehe oben

SÖLDNER

MU 13	KL 11	IN 14	CH 12
FF 11	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 28	INI 13+1W6		
RS 3	MR 3	GS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	13	10	1W6	kurz
Dolch	12	12	1W6+1	kurz
Säbel	14	12	1W6+3	mittel
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Leichte Armbrust	14	15	1W6+6	5/10/20/40/80

Aktionen: 1
Vorteil: Eisern
Nachteile: Goldgier 8
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 4, Willenskraft 4
Anzahl: 5
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Söldner bevorzugen es, ihre Gegner mit größter Effektivität anzugreifen. Sie locken ihre Feinde in einen Hinterhalt, beschließen sie dort so lange wie möglich und greifen gerne unterlegene Gegner an, am besten auch noch zu zweit.
Flucht: nach dem Verlust von 50% der LeP

Das Ende des Paktierers

Belshorian zu erreichen ist deutlich schwieriger – wenn er nicht dazu gebracht wird, das Plateau zu verlassen, bedarf es guter Fernkämpfer oder eines veritablen IGNIFAXIUS, dem der Anti-Eis-Elementarist nicht viel entgegen setzen kann. Nicht nur ein Bergadler, sondern auch ein Blaufalkenpärchen setzen dem Magier zu, sodass er frühestens nach 15 Kampfrunden in der Lage ist, sich um Jadminka oder die Helden zu kümmern. Ist kein Fernkämpfer unter den Helden und gelingt der äußerst schwierige Aufstieg zum Plateau nicht (*Klettern*-Probe –8, Seite 43), so kann ihnen die Praiosgeweihte Selfina von Ruchin helfen, wenn sie stabilisiert wurde.

BELSHORIAN

MU 16	KL 13	IN 14	CH 13
FF 13	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 32	AsP 43	INI 14	
MR 6	GS 13	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Magierstab (lang)	13	15	1W6+3	kurz

RS/BE 2/1 (Winterkleidung)
Vorteile: Zauberer III, Gefahreninstinkt 5, Zeitgefühl
Nachteile: Arroganz 6, Verpflichtungen II (Glorana)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Kampftechniken: Stangenwaffen 12
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Einschüchtern 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Willenskraft 12, Magiekunde 10
Wichtige Zauber und Rituale: Fulminictus 10, Gardianum 12, Ignifaxius (Eisvariante) 14, Invocatio Maior 8, Invocatio Minor 14, Transversalis 13
Kampfverhalten: siehe oben

HERRINNEN DES EISES

Dieses Finale setzt auf einen epischen Kampf, der den Helden das Letzte abfordern wird. Es eignet sich für kampfstärke Heldengruppen und solche, die gerne ein furioses Finale mit schweren Geschützen erleben.

Belshorian hat im Vorfeld versucht, Jadminka von der Quelle fernzuhalten. Als ihm dies nicht ge-

lingt, ruft er verzweifelt seine Herrin Glorana um Hilfe.

Und dieses Mal erreicht sein Ruf die ferne Eiskönigin, die starr wie eine Kristallstatue auf ihrem Thron verharrt.

Selten trifft sie noch eigene Entscheidungen, doch das Einmischen einer anderen Hexe duldet die machtgierige Eiskönigin nicht.

In Gloranas Auftrag eilt die Nagrachpaktiererin *Lysintha Kristallauge* (weißblonde Haare, große, kristallblaue Augen, hochgewachsen, in einen weißen Fellumhang gehüllt) Belshorian zur Hilfe, um die Feindin ihrer Herrin zu vernichten. Sie reitet auf Yash'Natam und hat drei Karmanthi und fünf Thalone als Gefolge. Dieses Finale lebt von einer dynamischen, schnellen Entwicklung. Gib den Helden keine Zeit, sondern wirf sie geradezu den zahlreichen Feinden zum Fraß vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum scheint die Welt mit einem Mal zu erfrieren. Schlagartig wird es kalt, eiskalt. Raureif legt sich auf eure Kleidung und Waffen, und euer Atem bläst kleine Wolken in die Luft.

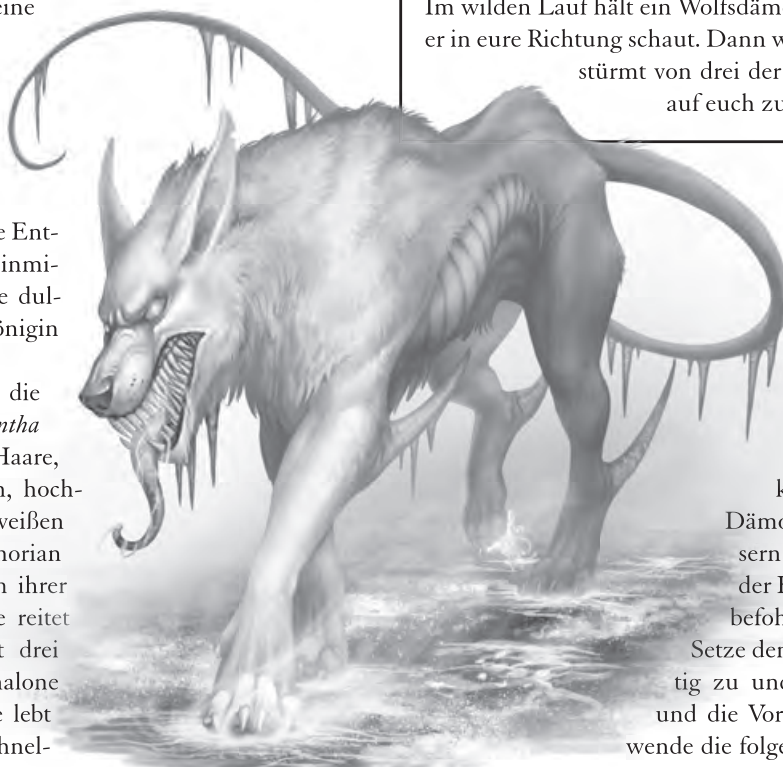
Ihr hört ein lautes, vielstimmiges Heulen. Es klingt beinahe wie Wolfsgeheul, nur viel bedrohlicher. Und schriller. Blitze zucken über den Himmel, doch kein Donner ist zu hören. Dann erscheint ein Riss in der Luft, direkt über dem Plateau am Ende des Strandes. Mehrere Kreaturen schälen sich aus dem Riss, geführt von einem Reiter auf einem gläsern wirkenden Ross. Ein Ross mit sechs Beinen, in dessen infernalisches Schnauben das Heulen der anderen Kreaturen einfällt.

Den Helden bleiben nur wenige Aktionen bis zum Kampf: Belshorian fällt vor Lysintha auf die Knie, die ihr eisüberzogenes Schwert zieht und auf Jadminka deutet. Dann setzt sich ihre Jagdgesellschaft in Bewegung, während Belshorian sich mittels TRANSVERSALIS direkt hinter die Hexe bewegt. Lysintha und Yash'Natam halten direkt auf die Hexe zu, doch ein Karmanath und drei Thalone haben die Helden als viel lohnenderes Ziel ausgemacht und stürzen sich in den Kampf:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dämonische Horde jagt auf die Hexe und ihre Söldner zu, die sich mutig formieren, um ihre Herrin zu schützen. Ihr könnt neben dem dämonischen Ross drei wolfsartige Kreaturen und fünf kleinere, an schwarze Wiesel erinnernde Bestien erkennen.

Im wilden Lauf hält ein Wolfsdämon inne und knurrt, als er in eure Richtung schaut. Dann wirft er sich herum, und stürmt von drei der Wiesel begleitet direkt auf euch zu!



Kampf gegen

Gloranas Dämonen

Die vier Dämonen sollten auch für eine erfahrene Heldengruppe eine echte Herausforderung sein. Wenn du es den Helden zumuten willst, kannst du die Werte der Dämonen zusätzlich verbessern – ihr Einsatz wurde von der Eiskönigin Glorana selbst befohlen!

Setze den Helden im Kampf richtig zu und nutze die Bösartigkeit und die Vorteile der Dämonen. Verwende die folgenden Elemente, um den

Kampf außergewöhnlich zu machen:

- ☞ Beachte, dass alle Dämonen nur mittels magischer oder geweihter Waffe wirklich zu verletzen sind.
- ☞ Die Dämonen sind nicht auf einen Zweikampf aus, sondern stürzen sich zunächst jeweils zu zweit auf Jäger oder gerüstete Helden.
- ☞ Als Gefolge Nagrachs sind die Dämonen nicht auf den schnellen Tod der Helden aus. Hat ein Held eine (regeltechnische) Wunde erlitten, lassen die Dämonen von ihm ab und suchen sich das nächste, starke Opfer.



KARMANTHI

MU 18	KL 8	IN 14	CH –
FF –	GE 15	KO 15	KK 15
LeP 25*/***	INI 15+1W6		
RS 3	MR 12	GS 12	
Nahkampf	AT	PA	TP
Biss	15**	12**	1W6+7**

Aktionen: 2
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Einschüchtern 12***, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Anzahl: s.o.
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Karmanthi gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers.
Flucht: Karmanthi fliehen nicht.
Magiekunde:
☞ 4 FP: Die Wesen können einen Menschen durch Geheule erschrecken. Wachs in den Ohren hilft dagegen (immun gegen die Kraft der Schreckgestalt).
☞ 8 FP: Wissen über die Regeneration des Dämons.
☞ 12 FP: Wissen über die Empfindlichkeiten des Dämons.
Sonderregeln:
*) <i>Dämonische Regeneration I:</i> Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.
**) <i>Raserei:</i> Sobald ein Karmanthi verletzt wurde, verhält er sich wie unter dem Nachteil <i>Blutrausch</i> .
*** <i>) Empfindsamkeit gegen göttliche Objekte:</i> Geweihte Objekte fügen 1W3 SP zu, firun- und ifirnheilige Gegenstände sogar 2W3. Waffen, die entsprechend geweiht sind wirken verletzend.
**** <i>) Schreckgestalt (in Form von schrecklichem Geheule):</i> Willenskraft-Probe –8, bei Misslingen Wirkung wie Horripobus mit 8 FP.

THALON

MU 18	KL 11	IN 15	CH –
FF –	GE 17	KO 12	KK 10
LeP 12*/****	INI 19+1W6		
RS 2	MR 10	GS 13**	
Nahkampf	AT	PA	TP
Biss	16***	18**	1W6+4**

Aktionen: 2
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Einschüchtern 7 Willenskraft – (gelingt automatisch)
Anzahl: s.o.
Größenkategorie: klein
Kampfverhalten: Thalone gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers.
Flucht: Thalone fliehen nicht.
Magiekunde:
☞ 4 FP: Thalone sollen nur das Blut ihres Beschwörers trinken können.
☞ 8 FP: Wissen über die Regeneration des Dämons.
☞ 12 FP: Wissen über die Empfindlichkeiten des Dämons.
Sonderregeln:
*) <i>Dämonische Regeneration I:</i> Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.
**) <i>Unsichtbarkeit:</i> Thalone können sich dreimal pro Tag für eine Stunde unsichtbar machen.
*** <i>) Raserei:</i> Sobald ein Thalon verletzt wurde, verhält er sich wie unter dem Nachteil <i>Blutrausch</i> .
**** <i>) Empfindsamkeit gegen göttliche Objekte:</i> Geweihte Objekte fügen 1W3 SP zu, firun- und ifirnheilige Gegenstände sogar 2W3. Waffen, die entsprechend geweiht sind wirken verletzend.

Während die Helden gegen die vier Dämonen kämpfen, kommt es nur wenige Schritt weiter zum furiosen Kampf zwischen Jadminka und Lysintha. Sofern die Helden zunächst nicht eingreifen – was ob des Kampfes gegen die Dämonen unwahrscheinlich ist – trifft Lysintha auf unerwartet hohen Widerstand: Jadminka hat einen Söldner mit einem ARMAT-RUTZ (RS +4) ausgestattet, sodass dieser den Dämonen etwas entgegen zu setzen hat. Sie selbst hat mit Hilfe ihrer HEXENKRALLEN Belshorian den Hals durchschnitten und ihre letzten astralen Kräfte für einen RADAU gegen einen Karmanath verbraucht.

Wenn die Helden ihre Dämonen besiegt haben, ist daher auch die Anzahl der Feinde geschrumpft:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die letzte Ausgeburt der Niederhöllen vergeht unter euren Angriffen, und endlich könnt ihr einen Moment durchatmen. Vor euch tobt noch immer der Kampf zwischen der Hexe und ihren Söldnern sowie den Kreaturen der Niederhöllen.

Doch auch diese Reihen haben sich gelichtet: die Hexe und zwei ihrer Söldner werden vom dämonischen Pferd samt Reiter und zwei Kreaturen angegriffen. Die beiden Söldner haben gegen Pferd und Reiter sowie einen Wolfsdämon einen schweren Stand, während die Hexe einen Wieseldämonen mit bloßen Händen angreift!

Die Söldner werden tatsächlich nicht mehr lang aushalten, doch Jadminka ist mit ihren Hexenkrallen eine ernst zu nehmende Gegnerin.

Das Ende der Eisherrinnen

Jadminka kann in kürzester Zeit den ihr gegenüber stehenden Thalon vernichten, doch ihre Söldner fallen bald darauf unter den Angriffen von Lysintha, Yash'Natam und Karmanath. Sollten die Helden nun eingreifen wollen, wird Lysintha ihnen

den Karmanath entgegen stellen, um sich selbst Jadminka vorzunehmen. Dies können die Helden, die nun in der Überzahl sind, natürlich verhindern.

Im Einzelnen agieren die Feinde wie folgt:

☛ Yash'Natam schleudert einem Helden einen Blitz entgegen (*Ausweichen*-Probe, sonst 3W6 TP) und attackiert mit seinen Hufen den Gegner, der sich Lysintha entgegen stellt – vermutlich also Jadminka oder einen aufdringlichen Helden.

☛ Jadminka richtet mit ihren Hexenkrallen mächtigen magischen Schaden an und versucht daher zunächst, Yash'Natam zu töten. Wenn die Situation ausweglos erscheint, kommt für sie auch eine Flucht mit dem (beiseitegelegten) Hexenbesen in Frage.

Gönne den Helden nach hartem Kampf schließlich selbst die tödlichen Hiebe oder Zauber gegen die beiden Eisherrinnen. Mit dem Tod Lysinthas vergehen möglicherweise noch anwesende Dämonen umgehend.

DAS ZÜNGLEIN AN DER WAAGE

Strategisch denkende oder phexnahe Heldengruppen können versuchen, die beiden Parteien gegeneinander auszuspielen. Verwende in diesem Fall diese Variante des Finales.

Die Helden erreichen den Schauplatz relativ früh, sodass sowohl Belshorian als auch Jadminka noch mitten in den Vorbereitungen stecken.

Ideal ist es, mit beiden Parteien gleichzeitig zu verhandeln, um sie dann gegeneinander auszuspielen. Schwierig ist dabei, dass die jeweils andere Partei nichts von den Gesprächen mitbekommen sollte – und somit auch Absprachen der Helden untereinander allesamt vorab getroffen werden müssen.

Verhandlungen mit Jadminka

Die Aufmerksamkeit der Eishexe auf sich zu ziehen, ist gar nicht so leicht. Zwar können sich die Helden ihrer Gruppe offen nähern, doch die Eishexe schenkt ihnen keine Beachtung. Sie schickt ihnen zwei Söldner entgegen, die sich kampfbereit positionieren. Auf Appelle zur Verhandlung reagieren sie zunächst nicht.

Lass die Spieler *Menschenkenntnis*-Proben –8 ablegen (um bis zu 5 Punkte erleichtert, wenn die Helden das bisherige Gebaren Jadminkas auf dem Weg nach Notmark registriert haben), bei deren Gelingen den Helden klar wird, dass Jadminkas Aufmerksamkeit nur durch eine Machtdemonstration zu erlangen ist. Erfolgsversprechend wäre:

☛ Das Versteinern eines – oder besser beider – Söldners mittels PARALYSIS, wenn die Helden anschließend lautstark verkünden, dass endlich Zeit für Verhandlungen sei.

☛ Ebenso können die beiden durch kampfstärke Helden gezielt entwaftet werden.

☛ Ein IGNIFAXIUS oder Bogenschuss auf Belshorian zeigt ebenfalls die Kampfkraft und den Willen der Helden.

☛ Eine phexgefällige Aktion wie ein heimliches Anschleichen eines Einzelhelden (mehrere *Verbergen*-Proben mit Erschweren von –4 bis –8), der Jadminka gewissermaßen auf die Schulter klopft.

☛ Schließlich hilft auch ein BANNBALDIN, der auf Grund der hohen Magieresistenz bestenfalls einen geringen Effekt haben wird. Aber allein der dreiste Versuch und vielleicht gar das Durchdringen machen Jadminka hellhörig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Eishexe schaut zu euch herüber und mustert euch mit eisigem Blick. „Also gut, ihr habt meine Aufmerksamkeit. Für einen Moment, ehe ich es mir anders überlege. Ihr helft mir, den Magier zu töten. Was wollt ihr dafür?“

Verachtung für euch und eigene Überlegenheit sprechen deutlich aus ihren Blicken. Doch ist dort nicht auch etwas wie Neugier zu erkennen?

Jadminka verhandelt üblicherweise nicht auf Augenhöhe, und gerade deshalb findet sie die Helden interessanter als zunächst gedacht. Gewähre weitere *Menschenkenntnis*-Proben, bei deren Gelingen den Helden klar ist, dass eine erfolgreiche Verhandlung stets den Willen Jadminkas berücksichtigen muss. Auf die folgenden Ergebnisse wird sich Jadminka nach zähem Verhandeln einlassen:

☛ Bringen die Helden ihr den Kopf Belshorians, ist sie bereit, die Gefangenen gehen zu lassen. (*Jadminka denkt nicht im Traum daran dies einzuhalten, verspricht es aber gerne*)

☛ Vier ihrer Söldner und alle bis auf die beiden anscheinend schwächsten Helden gehen zum Nahkampf gegen Belshorian über, den Jadminka sowie ggf. zurückbleibende Heldenzauberer aus der Distanz unterstützen. (*In Wahrheit bereitet sie ihr Ritual vor, rechnet aber nicht mit einem Angriff der Helden in dieser Zeit*)

Verhandlungen mit Belshorian

Da Belshorian bereits auf die Helden aufmerksam geworden ist, können sie ihn relativ leicht zu einem Bündnis bewegen – wenn sie zu ihm gelangen, was ob seiner Position auf dem Plateau schwierig ist (Seite 43). Stehen den Helden keine magischen oder karmalen Mittel zur Verfügung, ist neben der *Klettern*-Probe –8 auch eine *Verbergen*-Probe –8 erforderlich, um die Schergen Jadminkas ungesehen zu umgehen.

Der etwas weltfremde Magier lässt sich durch Lippenbekenntnisse zu Nagrach am leichtesten zu einer Zusammenarbeit überreden, wie eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe zeigt. Verlange – falls den Spielern keine überzeugenden Argumente einfallen – *Überreden*-Proben –4, die du nach eigener Maßgabe erleichtern kannst, wenn die Helden ein gewisses Vorwissen über Nagrach haben (Fertigkeitswert *Götter & Kulte* oder *Magiekunde* 8 oder höher).

Haben die Helden ihn überredet, stellt Belshorian keine Forderungen, sondern setzt seine Kraft vorbehaltlos ein, um die Hexe zu töten. Er schlägt vor, mit geballter Dämonenmacht (neben dem gebundenen *Thalon* ruft er mittels INVOCATIO MINOR zwei weitere *Karmanthi*) einen Frontalangriff auf die Hexe durchzuführen, in deren Rücken er sich mit Hilfe eines TRANSVERSALIS begeben wird. Für Vorschläge der Helden ist er jedoch offen.

Taten statt Worte

Früher oder später kommt es zum Kampf der Parteien.

Belshorian teleportiert sich in den Rücken *Jadminka* und versucht sie mit einer Eisvariante des IGNIFAXIUS zu töten, scheitert aber. Nach einem einzelnen FULMINICTUS (2W6+5 SP) gegen *Jadminka* versucht er sich die Söldner mittels IGNIXAXIUS (Eisversion) vom Leib zu halten und baut auf die Dämonen sowie ggf. Helden. Er ist für die Helden deutlich leichter auszuschalten, da er ihnen – nach erfolgreicher Verhandlung – vertraut.

Jadminka setzt ihre astralen Kräfte sparsam ein und versucht die Söldner und Helden den Kampf allein auszufechten. Wird sie direkt angegriffen, belegt sie Helden mit einer GROSSEN GIER nach den Eisschollen auf dem Fluss und aktiviert danach ihre HEXENKRALLEN. Auch eine Flucht auf dem Hexenbesen kommt für sie in Frage. Wird sie von aufmerksamen Helden dabei verlacht, vergisst sie im Zorn ihren Vorsatz und kämpft bis zu ihrem Tod.

Die Werte von *Jadminka*, *Belshorian* und den Söldnern sind auf Seite (Seite 46) angegeben.

AUS DREI MACH' ZWEI

Ist deine Heldengruppe bereits geschwächt oder willst du die Glorana-Thematik völlig außen vor lassen, kann es im Finale auch nur zum Kampf gegen *Jadminka* kommen. Pass die Beschreibung der Szene dann entsprechend an und reduziere nach eigener Maßgabe die Anzahl oder Stärke ihrer Söldner. In diesem Fall wird *Jadminka* jedoch schon frühzeitig beim Bemerken der Helden zu ihrem Schutz einen *Karmanath* rufen, der ihre Söldner im Kampf gegen die Helden unterstützt. Um die Hexe aus der Sicherheit zu locken, müssen die Helden sie erfolgreich provozieren (*Einschüchtern*-Probe) oder die Gefangenen – insbesondere die Praiosgeweihte – befreien. Dann aktiviert sie wutentbrannt ihre HEXENKRALLEN und stürzt sich auf die Helden, die ihre Opfer fortzubringen drohen.

Die Werte von *Jadminka* und ihren Söldnern sind auf Seite 46 angegeben.

DIE HELDEN AM ENDE DER WELT

Nach dem Kampf

Mit dem Tod der Antagonisten enden die Kampfhandlungen schlagartig. Die Söldner legen die Waffen nieder und versuchen ihre Haut zu retten, indem sie sich den Helden nun anbiedern. Ob alle drei Gefangenen überlebt haben, liegt in deinem Ermessen. Im offiziellen Aventurien wird zumindest die Praiosgeweihte *Selfina von Ruchin* überleben und ihr Amt als Tempelvorsteherin in Notmark unbeschadet weiterführen. Falls den Helden auch zu diesem Zeitpunkt noch nicht alle Zusammenhänge klar geworden sind, kannst du die Person *Selfinas* nutzen, um den Helden durch gezielte Fragen oder mögliche Beobachtungen der Geweihten auf die Sprünge zu helfen.

Achte bei der Darstellung darauf, dass *Selfina* nun nicht das Kommando übernimmt und die Helden als Befehlsempfänger agieren. Ganz im Gegenteil wird sie die Helden bitten, sie selbst und die übrigen Gefangenen zurück nach Notmark zu bringen.

Und wie geht es weiter?

Durch den Sieg über *Jadminka* und *Belshorian* haben es die Helden geschafft, das Bornland vor dem Einfluss des Erzdämonen *Nagrach* zu bewahren. Auf Grund des sehr abgelegenen Ortes des Finalkampfes wird dies jedoch kaum bekannt. Immerhin haben die Helden mit *Selfina von Ruchin* eine integre Fürsprecherin.

Auch wenn sich die Helden hier am Ende der Welt befinden, ist das eigentliche Abenteuer doch bereits überstanden. Fasse die Rückreise in die Zivilisation in wenigen Worten zusammen, wenn deine Helden nicht noch etwas von sich aus erledigen wollen.

Die Reise sollte zunächst zurück nach Notmark gehen, ehe sich die Helden hoffentlich an ihre ursprünglichen Auftraggeber erinnern und die Hüter in *Urischalur* aufsuchen.

ZURÜCK IN URISCHALUR

Auch der Weg in das Praioskloster kann kurz abgehandelt werden. Dort sind die Aufräumarbeiten im vollen Gange. Konnten die Helden den Brand größtenteils verhindern, haben die Mönche sogar bereits mit dem Wiederaufbau und der Ausbesserung begonnen.

Sobald die Helden erkannt werden, bringt man sie eilig in den kleinen Tempel zum Hohen Lehrmeister *Bormund*, der sie gemeinsam mit den vier den Helden wohlbekannten Hüttern empfängt:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch von Weihrauch schlägt euch entgegen, als ihr den kleinen Tempel betretet. Sonnenlicht durchflutet den Raum, und taucht die fünf Priester, die auf euch warten, in einen hellen Schein.

Ihr erkennt den Hohen Lehrmeister, der auf einem hölzernen Stuhl sitzt, umgeben von den vier Hütern Bosjew, Rowin, Jadviga und Praiodan. Der alte Mann lächelt friedlich, als wüsste er schon, was ihr berichten wollt.

Gib den Helden die Möglichkeit, vor den Geweihten ihre Taten zu berichten, und lasse sie die Anerkennung durch die Diener des Praios spüren. Mit dem abschließenden Bericht beim Hüterorden endet das Abenteuer.

Bei aller Hilfe, die die Helden den Hütern zukommen lassen haben, werden diese natürlich darauf bestehen, etwaige Schriftstücke aus dem Besitz der Hexe – also wenigstens die gestohlenen Werke aus Urischalur – umgehend hier abzugeben. Denn was diese böse Frau an sich riss, ist nicht für die Augen der Welt bestimmt ...

Der Mühen Lohn, zweiter Teil

Für das Erlebte erhalten die Helden **30 Abenteuerpunkte**. Außerdem können die Helden die Praiosgeweihte Selfina von Ruchin fortan unter ihren Verbindungen notieren, wie auch den Hüterorden: im Umgang mit ihnen sind Proben auf Gesellschaftstalente fortan um 4 Punkte erleichtert.



ANHANG

ÖRTLICHE SAGEN UND LEGENDEN

Streu die folgenden Geschichten nach Belieben ein, wenn die Helden irgendwo unterkommen oder gezielt Leute nach Besonderheiten der Gegend fragen:

Über das Bornland:

„Hier im Bornland sind die Bronnjaren die Herren von uns einfachen Leuten. Aber auch ihnen gehört nicht alles, denn es gibt Kreaturen, die älter und mächtiger sind. Der Riese Milzenis lebt im Bornwald und lässt dort keinen Menschen ein, und in den Wäldern hier oben hausen Schrate und wachen eifersüchtig über ihr Land. Dazu gibt es immer wieder riesige Bären, die vor den Siedlungen der Menschen nicht halt machen, wie vor Jahren drüben in Pervin. Und unter den Menschen schließlich gibt es genügend, die sich nicht an die Ordnung halten. Hexen hat es so einige, manche gut, manche verdorben. Und Räuber gibt es hier mehr, als es uns lieb ist!“

Von den Theaterritten:

„Früher war das hier ein wildes Land, ehe die Ritter der Herrin Rondra kamen und es den gierigen Klauen der Goblins entrissen. Theateritter nannten sie sich, und sie bauten viele der Burgen, die man heute noch sieht. Sie trieben die Goblins zurück und sorgten dafür, dass die großen Städte gegründet wurden und Bauern sich niederließen. Doch es heißt, dass sie zu gierig wurden und etwas nahmen, das ihnen nicht zustand. Große Schätze sollen sie versteckt haben, ehe sie in Streit mit der Praioskirche gerieten. Die Bronnjaren sind die Nachfahren der Ritter, heißt es. Ob sie wissen, wo die Schätze liegen? Wer weiß?“

Die Geister der Rotaugensümpfe:

„Von den Rotaugensümpfen würde ich mich lieber fernhalten! Wisst ihr nicht, woher der Name kommt? Geister leben dort, von denen man im Dunkeln kaum mehr als ihre rotglühenden Augen sieht. Bei Tag mag es dort harmlos aussehen, und

man sieht ja noch die Straße. Aber wenn man einmal zu weit drin ist, findet man den Rückweg doch nicht. Und wenn es dämmt, kommen sie. Erst hört man das leise Flüstern, dann sieht man die roten Augen. Sie sind überall und treiben euch in die Sumpföcher, von denen es Dutzende gibt. Dann könnt ihr schreien so viel ihr wollt – helfen kann euch keiner mehr.“

Der unheimliche Turm und seine Geisterhunde:

„Tief in den Sümpfen auf einer Insel gibt es einen alten Turm, in dem einst ein mächtiger Magier gelebt haben soll. Um seine dunklen Forschungen zu schützen erschuf er Geisterwölfe, die seinen Turm bewachen sollten. Man sieht sie nicht, sondern hört nur ihr Knurren, bis ihre rot leuchtenden Augen plötzlich vor einem stehen. Wer sich vom Turm fernhält, hat nichts von ihnen zu befürchten, doch wehe dem, der die Geheimnisse des Magiers aus dem Turm stehlen möchte. Der Zauberer selbst muss schon seit Jahren tot sein, doch seine Geisterwölfe bewachen den Turm noch heute.“

Der König der Sumpfrantzen:

„Mitten in den Sümpfen lebt eine schaurige Bestie, der König der Sumpfrantzen. Er soll groß wie ein Thorwaler Pirat sein, mit Zähnen lang wie Dolche und Klauen wie die Pranke eines riesigen Löwen. Er hasst Menschen und Goblins gleichermaßen und hält diese mit all seiner Macht aus den Sümpfen fern. Der König gebietet über mehr als hundert Rantzen, die auf seinen Befehl Wanderer verschleppen und sogar Handelszüge durch den Sumpf überfallen. Es heißt, dass er Menschen als Gefangene hält, bis sie so stumpf sind, dass sie ihm folgen und sich als Führer für andere Leute tarnen, um sie in den Hinterhalt des Rantzenkönigs zu locken!“

Die Schamanin der Goblins:

„Die Rotaugensümpfe sind mitnichten öd und verlassen. Es soll nur den Anschein haben, dass es so ist! Als vor Jahrhunderten die guten Theateritter die Goblins vertrieben, zog sich die Oberste der Schamaninnen mit einem Dutzend Krieger und einem weiteren Dutzend Schülerinnen in die Sümpfe zurück. Ihr Plan war es, dereinst die Menschen zurückzutreiben. Aus zwei Dutzend Goblins sind mittlerweile viele hundert geworden, doch sie warten noch immer. Worauf? Ich weiß es nicht. Aber ich fürchte den Tag, an dem sie die Sümpfe verlassen und über unser schönes Bornland herfallen!“



Der verfluchte Adelspross:

„Es ist noch gar nicht lang her, da gab es einen Erstgeborenen eines mächtigen Bronnjaren, der ein rechter Taugenichts war. Wann immer es ihn gelüstete, ließ er eine hübsche Maid zu sich holen und vergnügte sich mit ihr – einerlei, ob sie vor Travia schon einem anderen versprochen war oder nicht. Die Versprochenen ließ er hernach ob ihres Verrats an der Herrin Travia auspeitschen, die anderen sperrte er in den Kerker der Burg, um sie in seiner Nähe zu haben. Doch dann geriet er an eine Hexe, die sich wehrte und ihn verfluchte. Seither nimmt er des Nachts die Gestalt einer Sumpfrantze an. Der Bronnjarsohn flüchtete in die Sümpfe, um sich seinem Vater nicht zeigen zu müssen, und er schwor Rache an der Hexe. Nacht für Nacht streift er durch die Sümpfe und sucht die Hexe, um sie zu töten. Und er ist so verwirrt, dass er jede junge Maid für die Hexe hält. Darum, sage ich euch, meidet die Sümpfe lieber!“

Darüber hinaus kannst du auch die zu Beginn des Kapitels **Das Grauen in den Rotaugensümpfen** (Seite 7) angegebene Erzählung einer Meisterperson in den Mund legen.

DIE GEGNER IM WERFEN

GRUBENWURM

MU 18	KL 2	IN 14	CH –
FF –	GE 10	KO 18	KK 18
LeP 50	INI 8+1W3		
RS 4	MR 7	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	10*	7	1W6+5	kurz

Aktionen: 1**
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 4, Verbergen 14, Einschüchtern 12, Willenskraft 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Kampfverhalten: Der Grubenwurm legt sich in einem Sumpfloch auf die Lauer und wartet, bis ein Opfer nahe genug herankommt. Dann versucht er es mit einem Überraschungsangriff zu erledigen.
Flucht: nach 50% Verlust seiner Lebenspunkte
Tierkunde: 4 FP: Der Grubenwurm lauert auf seine Opfer in Sumpflöchern 8 FP: Er verströmt einen üblen Geruch 12 FP: An einer Stelle seines Halses ist er leichter zu verletzen (RS 2). Die Stelle muss über den Gezielten Angriff auf den Kopf angegriffen werden.
Sonderregeln: *) Lichtempfindlich: Wenn der Grubenwurm mit einer brennenden Fackel angegriffen wird, sinkt seine AT auf die Hälfte. Andere helle Dinge senken seine AT um 2. **) Gestank: Wer mit einem Grubenwurm in Angriffsdistanz kämpft, muss einmal pro Kampfrunde eine Selbstbeherrschung -Probe ablegen, ansonsten muss er sich übergeben und verliert seine Aktionen in dieser Runde.

FEVERMOLCH

MU 13	KL 3	IN 14	CH –
FF –	GE 12	KO 10	KK 16
LeP 50	INI 8+1W3		
RS 3	MR 7	GS 4	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	12	5	1W6+3(+Gift)*	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 12, Willenskraft 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Beute: 70 Rationen Fleisch (ungenießbar)
Kampfverhalten: Der Feuermolch versucht Menschen in der Regel aus dem Weg zu gehen, aber bei einer zufälligen Begegnung zögert er nicht, seine Gegner anzugreifen.
Flucht: nach 50% Verlust seiner Lebenspunkte
Tierkunde: 4 FP: Der Feuermolch lässt einen in Ruhe, wenn man ihn in Ruhe lässt. 8 FP: Wissen über das Gift des Molches. 12 FP: Wissen über die Gewinnung von Feuermolchgift (Tierkunde -Probe –8)
Sonderregeln: *) Gift: Feuermolchgift: Stufe: 7; Art: Einnahmegift, tierisch; Beginn: sofort; Dauer: 40-KO Stunden / 20-KO Stunden; Wirkung: 1 SP pro Stunde / 1 SP pro 2 Stunden



MORFU



MORFU

MU 18	KL 0	IN 12	CH –
FF –	GE 8	KO 10	KK 15
LeP 60	INI 2+1W3		
RS 0	MR 18	GS 1	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	8	0	1W6+1	kurz
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Hornsplitter	12*	–	1W6**	12 Schritt

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Gezielter Schuss
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 14
Anzahl: I
Größenkategorie: mittel
Beute: 60 Rationen Fleisch (giftig**), Trophäe (Hornsplitter, 3 Silbertaler)
Kampfverhalten: Morfus betrachten alles, was sie verschlingen können, als Beute. Sie versuchen Beute mit den Hornsplittern zu töten oder zumindest zu betäuben und dann zu fressen. Sie verfolgen keine fliehenden Gegner.
Flucht: Ein Morfu flieht nicht.
Tierkunde:
☞ 4 FP: Morfus haben genug Splitter für ein gutes Dutzend Angriffe.
☞ 8 FP: Morfus verfolgen keine fliehenden Gegner.
☞ 12 FP: Sie nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede wahr. Entsprechende Manipulationen können Morfus verwirren (unterschiedlich starke Abzüge auf FK, keine Gezielten Angriffe).
Sonderregeln:
*) <i>Hornsplitter:</i> Das Morfu verschießt 12 Hornsplitter auf einen Gegner. Für jeden Splitter muss einzeln gewürfelt werden. Sie haben genug Splitter für 10 Angriffe.
**) <i>Morfugift:</i> Stufe 1, Art: Waffengift, tierisch, Beginn: sofort; Dauer: einmalig, Wirkung: 1W3 SP / 1 SP
***) <i>Morfufleisch:</i> Stufe: 7; Art: Einnahmegift, tierisch; Beginn: 3+1W3 Stunden; Dauer: einmalig; Wirkung: 2W20 SP Pro Ration / 1W20 SP pro Ration

SUMPFRANTZE

MU 12	KL 4	IN 13	CH –
FF 12	GE 13	KO 16	KK 14
LeP 25	INI 13+1W6		
RS 0	MR 4	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss/Krallen	12	5	1W6+2	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Anzahl: 1W6+2 (+3 im Hintergrund)
Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Einschüchtern 7, Willenskraft 4
Größenkategorie: mittel
Beute: 25 Rationen (ungenießbar), Fell wertlos
Kampfverhalten: Die Sumpfrantzen greifen das wehrloseste Opfer an.
Flucht: Bei diesem Angriff kämpfen die Rantzen bis ihre LE unter 5 gesunken ist oder bis ihr Anführer flieht (was geschieht, wenn seine LE unter 10 sinkt) bzw. stirbt.
Tierkunde:
☞ 4 FP: Die Rantzen führen oft nur Scheinangriffe aus und testen die Stärke ihrer Gegner.
☞ 8 FP: Wer den Rantzen Stärke demonstriert, kann sie einschüchtern (Vergleichsprobe <i>Einschüchtern</i> gegen <i>Einschüchtern</i>).
☞ 12 FP: Einige Rotaugen sollen verzauberte Menschen sein. Eine magische Pflanze soll dafür sorgen, dass man sich in eine Rantze verwandelt.
Anmerkung: Der Anführer der Sumpfrantzen hat +5 LeP, +2 AT, +2 KK, +2 TP, +4 Einschüchtern.



DRAMATIS PERSONAE

JADMINKA EISHERZ / PADJESCHA

Die junge Hexe Nadjescha (17 Sommer alt, 172 Halbfinger groß, athletisch; halblange schwarze Haare mit Locken, grellgrüne Augen) ist eine besonders neugierige Tochter Satuarias, die sich der Schwesternschaft des Wissens angeschlossen hat. Sie ist gerade erst zu einem vollwertigen Mitglied der Schwesternschaft geworden und geriet bei ihrer ersten Erkundungsreise in die Rotaugensümpfe in die Fänge des erwachenden Geistes von Jadminka Eisherz.

Nadjescha hat fein geschnittene Gesichtszüge, ist ansonsten aber weder besonders schön noch unattraktiv. Auffällig ist die Tätowierung einer Schlange, die vom Hals bis zur linken Schulter reicht.

Jadminka Eisherz wiederum war einst eine mächtige Eulenhexe, die dem eisigen Jäger Nagrach verfallen war. Sie stieß auf die Bedeutung des Nagrach-Flusses und plante von dort aus ein Ritual zu wirken, um als Statthalterin Nagrachs auf Dere zu weilen. Doch die Vorgänger der Inquisitoren konnten sie rechtzeitig aufhalten (Seite 5), sodass Jadminka starb, bevor sie das Ritual vollziehen konnte. Ihr Geist verblieb auf Dere, besessen von der Gier nach Macht und zerfressen von Hass auf die Diener des Götterfürsten. Jadminka ist extrem jähzornig und größenwahnsinnig – ein Nachteil, der sich noch verstärkt, da es ihr offenbar gelang, über Jahrhunderte dem Tod zu trotzen. Ihre lange Gefangenschaft hat zudem einen unauslöschlichen Hass auf die Praioten entflammt, denen sie mit aller Macht schaden will.

JADMINKA

MU 15	KL 13	IN 16	CH 16
FF 12	GE 12	KO 13	KK 11
LeP 28	AsP 36	INI 6	
MR 5	GS 10	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos (oder mit Hexenkrallen)	15	12	1W6 (oder 1W6+2)	kurz

RS/BE 2/1 (Winterkleidung)
Vorteile: Zauberer III
Nachteile: Arroganz 10, Jähzorn 10, Größenwahn 10
Sonderfertigkeiten: keine
Kampftechniken: Raufen 13
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Willenskraft 14, Magiekunde 12
Wichtige Zauber und Rituale: Hexenkrallen 15, Invocatio minor 14, Psychostabilis 14, Radau 10
Kampfverhalten: siehe oben



BELSHORIAN, EIN LOYALER DIENER GLORANAS

Belshorian (Mitte 40, 185 Halbfinger groß, kräftige Statur; lange, verfilzte weiße Haare, weißer Vollbart, schwarze Augen), dem einst unter dem Namen Helmar Beranion eher knapp den Abschluss auf dem Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva gelang, ist ein treuer Diener der Eiskönigin Glorana. Zwar ist es mittlerweile einige Jahre her, dass die Eiskönigin ihm persönlich den Auftrag erteilte, über die Quelle des Nagrach zu wachen, doch ihre Befehle und sein Tun hat er nie in Frage gestellt.

Belshorian liebt die gnadenlose, ungleiche Jagd Nagrachs. Seine Gefährten sind Karmanthi und bisweilen gar Umdoreel, wenn er lohnende Beute wittert. Er kleidet sich in die Felle von Eisbären und Vielfraßen, sodass selten mehr als sein Gesicht zu sehen ist. Von einem Jäger unterscheidet ihn am meisten der auffällige Magierstab, der aus Walnussbaumholz gearbeitet und in dessen Spitze ein Bergkristall eingearbeitet ist.

BELSHORIAN

MU 16	KL 13	IN 14	CH 13
FF 13	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 32	AsP 43	INI 14	
MR 6	GS 13	WS 7	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Magierstab (lang)	13	15	1W6+3	lang

RS/BE 2/1 (Winterkleidung)
Vorteile: Zauberer III, Gefahreninstinkt 5, Zeitgefühl
Nachteile: Arroganz 6, Verpflichtungen II (Glorana)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Kampftechniken: Stangenwaffen 12
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Einschüchtern 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Willenskraft 12, Magiekunde 10
Wichtige Zauber und Rituale: Fulminatus 10, Gardianum 12, Ignifaxius (Eisvariante) 14, Invocatio Maior 8, Invocatio Minor 14, Transversalis 13
Kampfverhalten: siehe oben

BEWOHNER SILLINGS

Im Folgenden sind die wichtigsten Personen aus Silling kurz beschrieben, mit denen die Helden mehr zu tun haben werden. Die Opfer von Nadjeschas Entführungen sind im Abschnitt **Den Vermissten auf der Spur** (Seite 11) näher beschrieben.

Weitere Dorfbewohner kannst du nach Gutdünken selbst einführen. Männer haben dabei Namen wie Erlgin, Hurdo, Meljow oder Stenjan; Frauen heißen Brinja, Gritten, Katinja oder Sulja.

Aljeff von Silling, Herr von Silling

Der Baron von Silling (Mitte 30, 188 Halbfinger groß, sehr kräftig mit Wohlstandsbauch; halblange braune Haare und blaue Augen; nervöses Zucken des rechten Auges) ist uneingeschränkter Herr des Dorfes. Er regiert mit harter, aber gerechter Hand und ist – für einen Bronnjaren – bei seinen Leibeigenen durchaus beliebt. Aljeff ist streng firun- und praiosgläubig und unternimmt noch selbst so manche Jagd. Da er den Ritterschlag empfangen hat, weiß er auch zu kämpfen.

Der Baron lebt mit seiner Gemahlin Fasrika von Silling-Eschenfurt (Ende 20, blond, gutmütig) und seinen Kindern Aljina (7) und Jucho (4) auf dem Fronhof. Ein knappes Dutzend Leibeigener geht der Familie dort zur Hand. Die beiden Schwestern *Gemmja* und *Svaline Malissja* sind für das Abenteuer die wohl wichtigsten Ansprechpartner der Helden nach dem Baron selbst.

Goljew Goreschow, ein Händler

Goljew (Anfang 50, Glatze, braune Augen; 175 Halbfinger groß; dick und stets in Pelze gekleidet, spricht sehr schnell) hat sich vor einigen Jahren in Silling niedergelassen und versorgt den Baron mit den nötigsten Dingen. Goljew ist in Wahrheit ein aus Festum geflohener Schmuggler, der mit genügend Geld entkommen konnte, um hier ein relativ sorgenfreies Leben zu führen. Von krummen Geschäften kann er jedoch nicht ablassen, sodass er sich bald mit dem Räuberhauptmann Boril Guljanoff einlässt.

Vasjella Karinkowa, eine Wirtin

Vasjella (Ende 30, dunkelblonde kurze Haare, hellblaue Augen; 168 Halbfinger groß; athletische Figur, lächelt viel) hat vor etwa zehn Jahren ihr Abenteuerdasein beendet und ist in Silling heimisch geworden. Seither betreut sie die Schänke *Meskinnes* und sorgt dafür, dass der namensgebende Honigschnaps nie ausgeht. Dadurch ist sie im Dorf sehr beliebt.

DIE DIENER DES PRAIOS

Auf Urischalur leben mehrere Geweihte und Laiendiener, die du nach eigenem Ermessen setzen kannst. Von Bedeutung sind die Hüter, die dem Hohen Lehrmeister als Berater zur Seite stehen. Dies sind Hüter Praiodan (Mitte 60, lange graue Haare, trübe Augen, spricht sehr langsam und leise), der Bibliothekar des Klosters, Hüterin Jadviga (Anfang 40, schulterlange blonde Haare, blaue Augen, freundlich, stellt aber viele Fragen), die Proviantmeisterin und Hüter Bosjew (Ende 40, Glatze, braune Augen, schweigsam und zurückgezogen), der Sterndeuter.

Hoher Lehrmeister Bormund, Abt von Urischalur

Der Hohe Lehrmeister (über 70, grauer Bart, kaum noch Haare, spricht nur kurze Sätze) ist der wohl dienstälteste Mönch des Ordens, und in seinem langen Leben hat er einiges erlebt. Er diente zunächst auf Arras de Mott und überlebte den Versuch der Borbaradianer, das Kloster zu zerstören. Schon damals war er ein konsequenter Gegner aller Magie, und das Alter hat ihn nicht zugänglicher gemacht.

Bormund hatte schon Jahre vor dem Abenteuer eine Vision von der Vernichtung Jadminkas durch den Orden der Göttlichen Kraft. Er ließ daher die alten Protokolle von Gareth nach Karenow bringen, vergaß aber in der Zwischenzeit, wieso er die Protokolle angefordert hatte. Als Bormund vor Beginn des Abenteuers eine Vision erhält, wie sie auch die Helden erleben, ist er unruhig, da ihm bewusst wird, dass er einen wichtigen Zusammenhang übersieht. Mit dem Eintreffen der Nachricht aus Silling betraut er Hüter Rowin, sich der Sache anzunehmen.

Der Brand in seinem Kloster setzt dem alten Abt sehr zu, sodass er erst klar sieht, als die Helden die Puzzleteile zusammenfügen.

Hüter Rowin

Der Ansprechpartner für die Helden ist Hüter Rowin (Anfang 40, kurze blonde Haare, schwarze Augen, neugierig), der vom Hohen Lehrmeister nach Silling gesandt wird, um den Vorfällen dort auf den Grund zu gehen. Rowin ist ein liberaler Geweihter, der zudem die Leistung der Helden am Turm in den Rotaugensümpfen anerkennt. So kann er vor dem sehr konservativen Hohen Lehrmeister als Fürsprecher für die Helden auftreten, so lange diese nicht unverschämte auftreten.

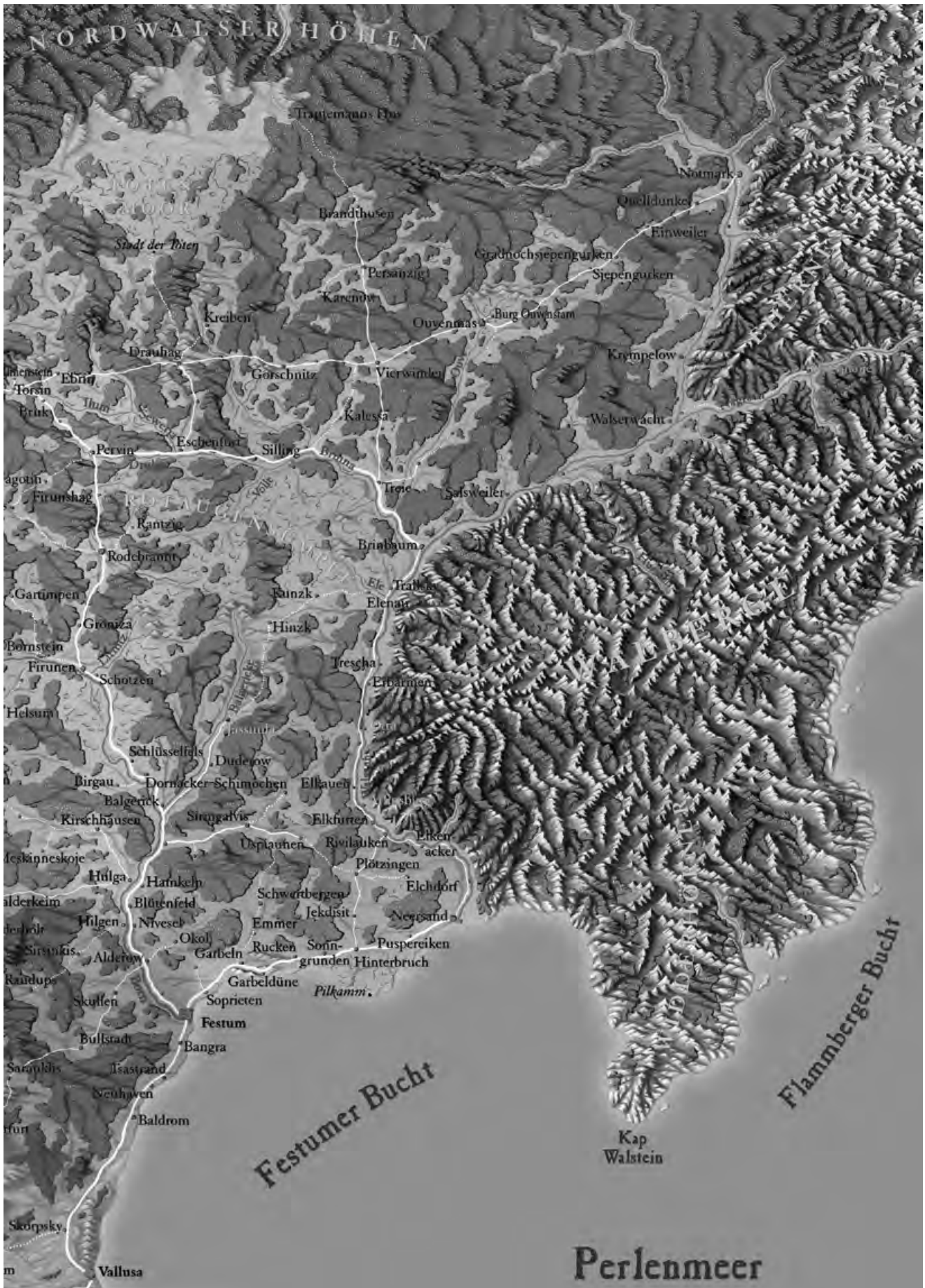
Selfina von Ruchin, Tempelvorsteherin zu Notmark

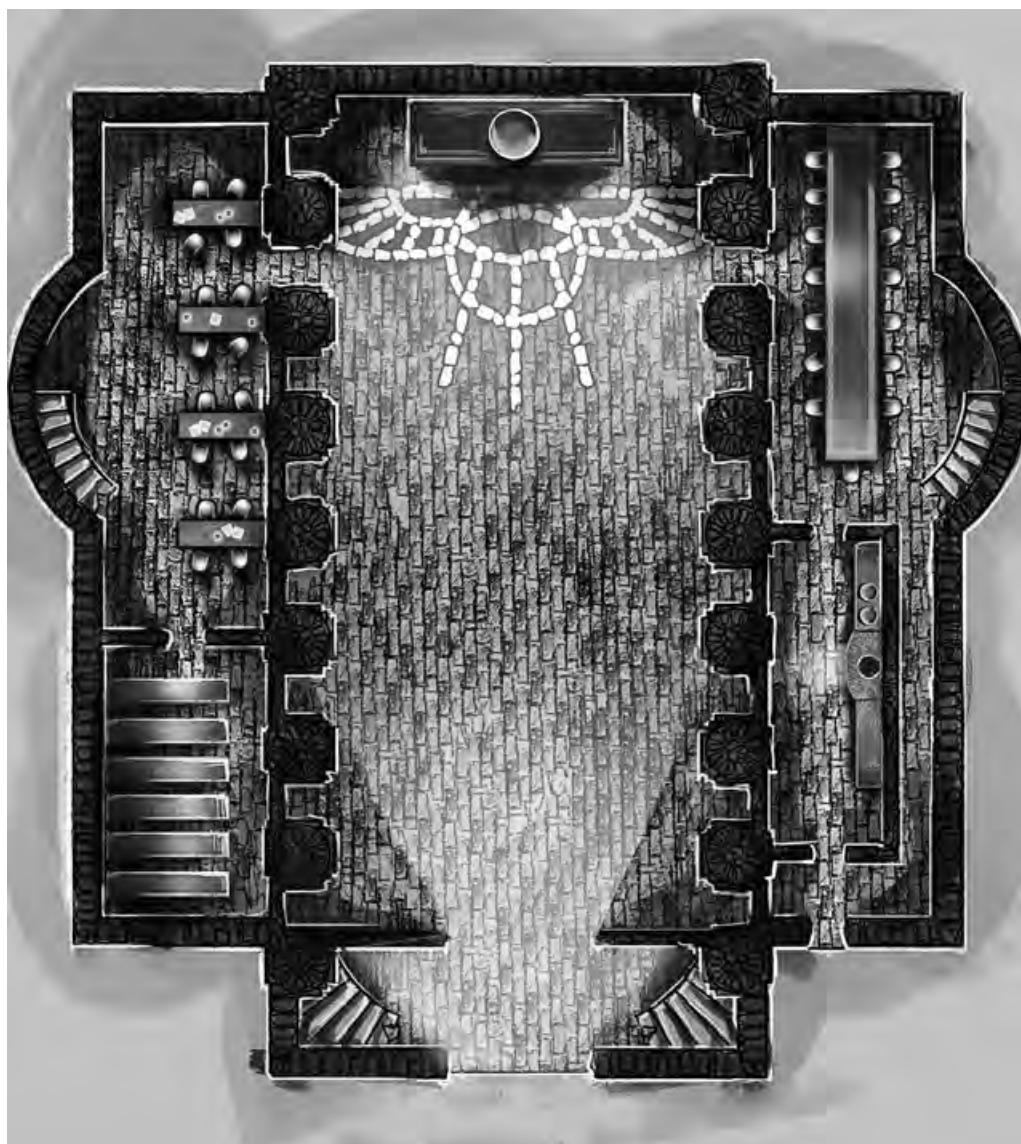
Die Hochgeweihte (über 60, eisgraue, streng zurückgekämmte Haare, braune Augen, hager und hochgewachsen) wurde wie viele ihrer Vorgänger für eine Verfehlung nach Notmark verbannt. Sie war eine der wenigen, die sich schon Uriel von Notmark widersetzte, und arbeitet nun daran, seinen Sohn auf den rechten Weg zu bringen. Selfina verehrt vor allem den Aspekt der Gerechtigkeit des Herrn Praios.

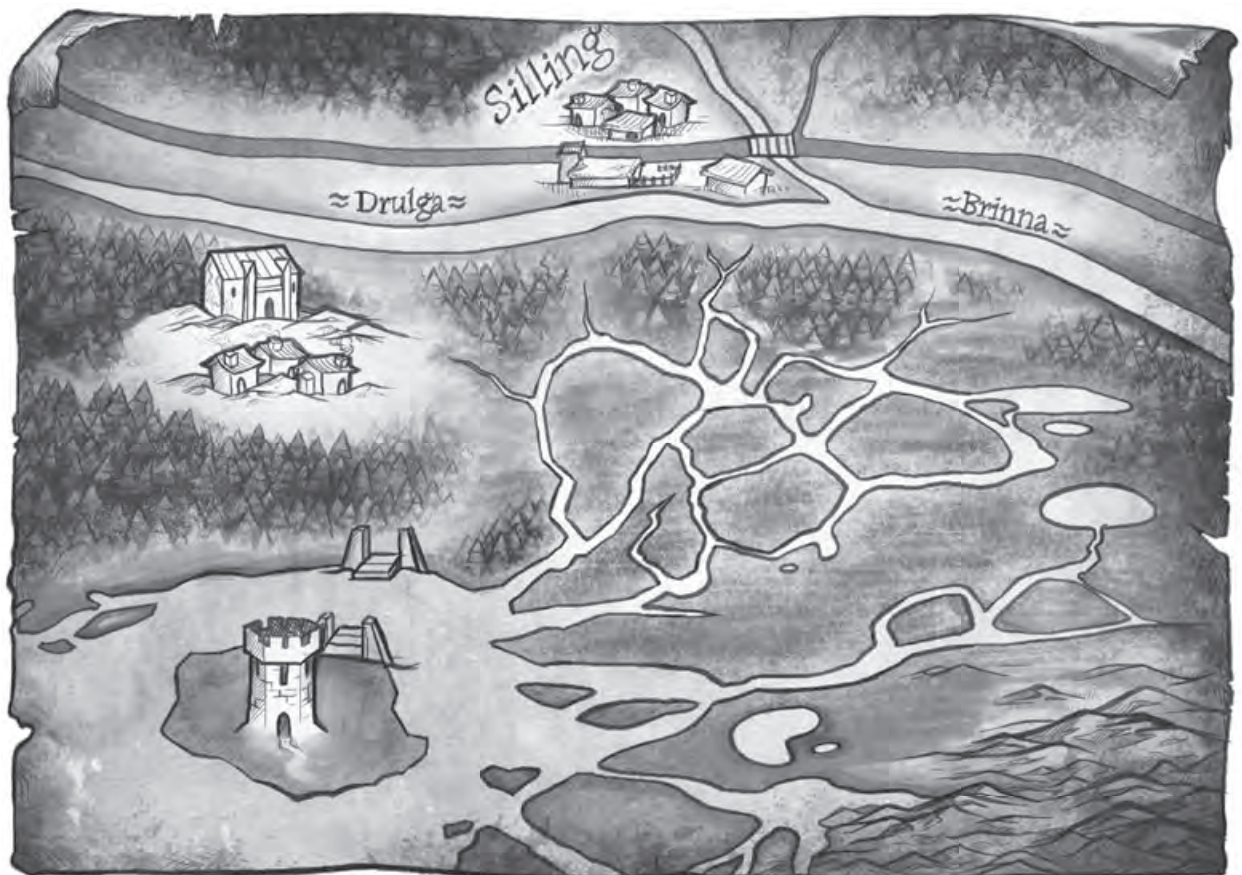
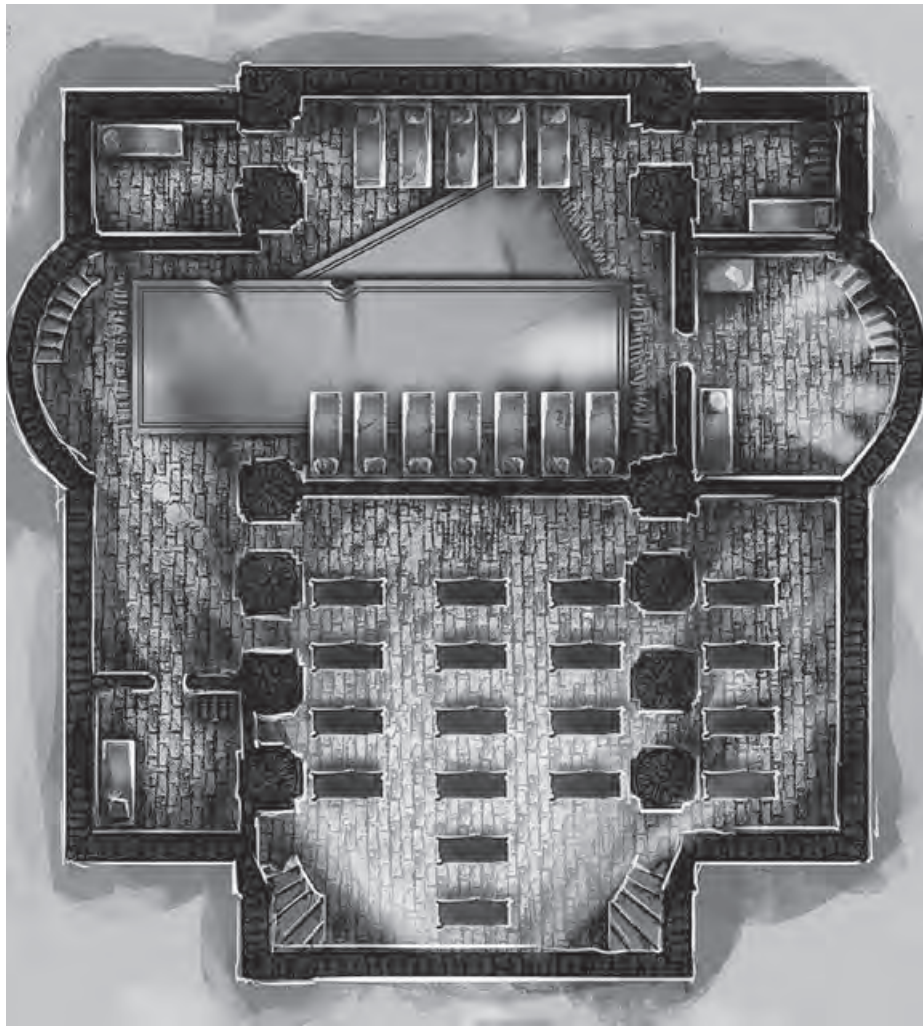


KARTEN UND HANDOUTS

ÜBERSICHTSKARTE DES BORDPLANDES







ROTAUGENSÜMPFE

Wir nahmen die Spur der schändlichen Hexe nördlich von Festum wieder auf und jagten sie durch das Land am Bann. Mehrfach entzog sie sich uns durch Zauberei und beschwor eisige Dämonenhunde, die Praiane und Ingalad töteten, bevor wir sie in die Niederhöhlen zurückschicken konnten. Inmitten der großen Sümpfe stellten wir die Hexe, die dort Zuflucht in einem Turm gefunden hatte. Wieder rief sie die Macht des eisigen Jägers an, doch Praiadan rief den Schutz des Herrn Praias wider dunkle Zauberei auf uns herab, sodass die Hexe ihr Werk nicht vollenden konnte und unter den Rufen unserer Schwerter fiel. Im Angesicht ihres Todes trat Praiadan voller Güte und Nachsicht zu ihr und bat ihr die Beichte an, auf dass ihre Seele nach geläutert werden könne. Doch das Weib spie aus und fluchte, sie werde dereinst wieder kommen und das Land ihrem eisigen Herrn bereiten. Für diesen Trevel lahrte ich ihr mein Schwert direkt ins Herz.

DAS PROTOKOLL DES ORDENS DER GÖTTLICHEN KRAFT
ÜBER EINE HEXENJAGD IM BORNLAND, 415 BF

Titel	Schlagwort	Datum	Register
Geschichte der Hexen	hexen, Näménlosé	cá. 950 8f'	1-2-10
Sátúáriá und Ráhjá	hexen, Kéczérei, Ilaristén	cá. 1000 8f'	1-2-11
Dúnklé Státtén	hexen, Záuábérei	cá. 780 8f'	1-2-12
hexentreibén im Bornlánd	hexen, Lévtán	cá. 1025 8f'	1-2-12a
Glóránás Gefolgé	hexen, Frzd monén (Ná.)	1033 8f'	1-2-12b
Tägebüch einér hexé I	hexen, dúnklé Záuábér	únbék.	1-2-13
Tägebüch einér hexé II	hexen, Frzdamonén (Ná.)	cá. 420 8f'	1-2-13a
Tägebüch einér hexé III	hexen, Frzdamonén (Bl.)	cá. 600 8f'	1-2-13b
Tägebüch einér hexé IV	hexen, Flúché	cá. 780 8f'	1-2-13c
Bornisché Märchen	Volksgláúbén, hexen	960 8f'	1-2-14
Der eisigé Jäger	Frzdamonén (Ná.), Kéczérei	cá. 870 8f'	1-5-20
Über den wáhrén hérrn dés Fisé	Kéczérei, Frzd monén (Ná.)	cá. 920 8f'	1-5-21
Die Rítén dés eisigén hérrn	Frzdamonén (Ná.), Schwarzé Mágicé	963 8f'	1-5-22
Aufzéchnungen von Abéntéúrérn	Frzdamonén (Ná.), Géhéimé Kúlté	995 8f'	1-5-23
Notizen von Brúder Fitrúnán	Frzdamonén (Ná.)	1017 8f'	1-5-23a
Die Wáhrheit über den Nágrách	Volksgláúbén, Frzdamonén (Ná.)	únbék.	1-5-24
héiligé und Kéczér	Ilaristén, géfáhrlichés hálbwissén	980 8f'	1-4-5
Sáncr Práiwín und dié Dámonénbüblé	Kéczérei, Frzdamonén	920 8f'	1-4-6
héiligé dés Náménlosén	Náménlosér, Kéczérei	únbék.	1-4-7
Vérsüchung von Priéstérn	Náménlosér, dúnklé Rítén	1025 8f'	1-4-7a
Sáncr Algúndé, héiligé dés Volkes	Démokrácié, Kéczérei	990 8f'	1-4-8

EIN AUSZUG AUS DEM KATALOG, DER DIE DREI REGISTER BETRIFFT,
IN DENEN DIE HELDEN VERSCHWUNDENE SCHRIFTEN VERMUTEN.

AVENTURIEN

DIE QUELLE DES NAGRACH

Das Bornland ist seit jeher ein Ort alter Sagen und Mythen. Nur wenige große Städte trotzen der urtümlichen Natur, und eisern ist die Herrschaft der gestrengen Bronnjaren über das Land. Hier, weit im Norden, werden seine Bewohner Zeugen einer Vision, die von magischen Phänomenen begleitet wird. Der örtliche Bronnjar am Rand der wilden Rotaugensümpfe bittet die Helden um Hilfe, denn seine Untertanen verschwinden spurlos. Fliehen die Dorfbewohner, werden sie von einem Grauen aus den Sümpfen entführt oder ist gar dunkle Magie am Werk? Auf der Spur der Vermissten machen die Helden eine unerwartete Entdeckung, die sie weit in die Vergangenheit des Bornlands führt – und werden mit einer längst vergessenen Gefahr konfrontiert.

Mit diesem Abenteuer könnt ihr die Regeln der 5. Edition von Deutschlands erfolgreichstem Rollenspiel in der offenen Beta auf Herz und Nieren testen. Das Abenteuer von Rafael Knop führt eure Helden bis in entlegenste Winkel zwischen Born und Walsach, wo sie sich gegen finstere Mächte behaupten müssen, die noch älter und gefährlicher sind als das Land selbst.

Zum Spielen dieses Abenteuers wird das **Das Schwarze Auge Beta-Regelwerk** benötigt.

Seid dabei bei der offenen Beta-Testphase der fünften Edition von **Das Schwarze Auge**!

Weitere Informationen findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.



www.ulisses-spiele.de

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 1 SPIELLEITER UND
3-5 SPIELER AB 14 JAHREN

13124PDF

