

Das Schwarze Auge

**DIE QUELLE
DES NAGRACH**



DER BLAUE SEE

FARLORN

ALAVI-SEE

EESTIVA

PAALVI

Bjaldorn

NORDWALSER HÖHEN

GELBE SICHEL

TÖTENMOOR

Porburg

KARENOW

PERSANZIG

POTMARK

QUELLEDUNKEL

SIEPENGURKEN

OUVENMAS

VIERWINDEN

PERVIN

SILLING

BRINBAUM

RODEBRANNT

FIRVEN

PEERSAND

FESTUM

FESTUMER BUCHT

KAP WALSTEIN

PERAINEFURTEN

VALLUSA

YOL-GHURMAK

ESLAMSBRÜCK

ILSUR

MENDENA

WARUNK

TOBRISCHE SEE

FLAMMBERGER BUCHT

WIDDERHÖRNER

WALBERGE

SICHEL

DIRACHENSTEINE

NE EBENE

GELBE SICHEL

REISE

SCHNEE

REISE

REISE

REISE

Die Quelle des Nagrach



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch, Marie Mönkemeyer, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Rafael Knop

Lektorat

Frauke Forster, Sarah Maier

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Frauke Forster, Thomas Michalski

Layoutdesign

Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Sarah Braun, Jennifer Lange, Janina Robben, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek und Farbice Weiss

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Anni Dürr, Michael Heck, Johanna Knop,
David Lukaßen, Katja Reinwald und Nina Schellhas
sowie an die weiteren Testspieler Ines, Julia, Lars,
Michael, Sebastian und Stephan

Dank gebührt zudem der Testspielrunde der RatCon 2013:
Melanie, Flo, Ingo, Jan, Paul und Ralf

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Das Grauen in den Rotaugensümpfen	07
Das Kloster Urischalur	29
Auf der Spur der Hexe	38
An der Quelle des Nagrach	49
Anhang	61



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



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

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

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

Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE8}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

AAL – Aventurischer Almanach

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Die Quelle des Nagrach ist ursprünglich als eines von drei Abenteuern im Rahmen des Beta Tests zur 5. Edition erschienen und wurde für die vorliegende Auflage grundlegend überarbeitet und ergänzt. Dazu zählt nicht nur die Anpassung an die endgültige Regeledition, sondern auch zusätzliche Szenen und mehr Flair abseits des eigentlichen Abenteuers.

Der größte Part greift eine, in den Internetforen nach Erscheinen des Abenteuers geäußerte, Kritik auf: In der ersten Fassung war nicht vorgesehen, dass die Helden eine Chance haben, den Geist der unglücklichen Hexe Nadjescha zu befreien. Diese Möglichkeit ist nun gegeben, aber leicht wird es den Helden ganz sicher nicht fallen. Denn sie haben schon genug zu tun, um die Pläne der herrschsüchtigen Hexe Jadminka zu erkennen und sie rechtzeitig zu vereiteln!

EINLEITUNG



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 wiederkommen 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 ...

Auswahl der Helden

Um das Abenteuer möglichst erfolgreich zu bestehen, sollte die Gruppe einerseits über nennenswerte Erfahrungen im Bereich der Naturtalente verfügen, andererseits aber auch einer magischen Bedrohung im Kampf gegenüberstehen können. Eine Themengruppe wie die Lanze eines bornischen Ritters, bestehend aus dem Ritter selbst, seiner Knappin, einem Leibmagier, einer ihn begleitenden Geweihten 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.

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 größenwahnsinnigen Plan hin: sie wollte das Bornland in ein ewiges Eisreich verwandeln, mit ihr als oberste Dienerin des eisigen Herren und 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.

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.

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 Geisterhunde mit den grünleuchtenden Augen (Seite 61), und der von Jadminkas Geist übernommene Nadjescha stehen zwei Karmanthi-Daimoniden zur Seite, die die Rückkehr ihrer Herrin ersehnen.

... und was geschehen könnte

Die Helden erleben in Visionen Hinweise auf den erwachenden 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

Das Erwachen des Bornlands

Das Bornland ist seit jeher ein mystischer Ort, voller Magie, Seltsamkeiten und Geheimnisse. Hier herrscht noch eine Riese über einen ganzen Wald, mit der Quelle des Nagrach liegt dort ein durchaus bekannter Ort, an dem der Übergang in die Sphäre der Dämonen brüchig ist. Im Überwals leben Biestinger und Feen, im angrenzenden Ehernen Schwert haust gar mit Fuldigor ein leibhafter Alter Drache.

Im Bornland kämpften vor Jahrtausenden Riesen, Drachen, Hochelfen und mächtige Diener des Namenlosen, und all dies ist nicht spurlos am Land vorübergegangen. Lange Zeit lebte im Bornland die mächtigste Zauberin der Goblins. Und hier bauten die Zauberpriesterinnen der Alhani, Vorfahren der heutigen Norbarden, ihre Macht aus. All dies wurde durch zahlreiche Kraftlinien bestärkt, Bänder magischer Macht, die das Bornland durchziehen und aus denen Zauberkundige besondere Macht ziehen können – wenn sie ihre Geheimnisse kennen.

Der Grund für diese Phänomene liegt dabei im Land selbst. Das Bornland ist nicht nur eine Region, in der Magie stark ist, es ist ein ertümlicher Landstrich, dessen Macht auf seine Einwohner und seine Natur abstrahlt. Das Bornland *erwacht* tatsächlich – erloschene Magie flammt wieder auf, Bäche formen sich neu und versunkene Ruinen tauchen wieder auf. Tiere werden aggressiv, Menschen träumen seltsame Dinge und fühlen sich zu Orten hingezogen.

Das Erwachen kennt dabei kein Gut oder Böse. Es streift die dunkle Hexe Jadminka und lässt ihren Geist erstarken, doch genauso kann es den Helden gegen diesen Geist beistehen. Das Bornland ergreift keine Partei, aber es offenbart einige seiner alten Mythen.

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.

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 Sümpfen. Überall waren plötzlich rote Augen zu sehen. Die Ranzen 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 Ranzen 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 wider, 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 mindestens 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 dem Vorteil Mystiker oder den Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten Prophezeiung oder Höhere Prophezeiung 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 entlangwindet.

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. Lockt sie und das Mädchen in den Sumpf, zu dir. Ihr Geist beugt sich dir, und dann kannst du erwachen!

Alle Helden können eine Probe auf
Geographie (Bornland) ablegen.

QS 1 – Die Gegend erinnert an das Bornland.

QS 2 – Bei dem Sumpf handelt es sich um die Rotaugensümpfe.

QS 3 – Bei dem Dorf handelt es sich um Silling.

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, dorthin 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 zahlos 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 auf Willenskraft 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; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2) oder der gestandene Händler ♀ *Ljubow* (Ende 50, Halbglatze, lispelt ein wenig; Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2) 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 bereit ist, je Held zwei Batzen zu bezahlen, wenn sie sich der Sache annehmen.



Was weiß mein Held über Silling?

Probe auf Geographie (Bornland)

QS 1 – Silling ist ein kleines Dorf mitten im Bornland.

QS 2 – Es liegt nördlich der Rotaugensümpfe, an der Straße zwischen Pervin und Brinbaum.

QS 3 – Der Held hat alle Informationen aus dem Kasten zu Silling (Seite 10).

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 grünleuchtenden Augen (Seite 61) 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 *Kwassetz* 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** (rundliches und freundliches Gesicht – jetzt aber mit eingefallenen Wangen und dunklen Ringen unter den Augen, ergrautes braunes Haar; verstört; Willenskraft 2 (10/12/12), SK 0) zu schauen, die zuletzt einen schrecklichen Traum hatte. Verlange von den Helden Proben auf *Heilkunde Seele* (*Unterdrückung von Ängsten*), 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; Betören 10 (13/14/14), Brett- & Glücksspiel 11 (13/13/14), Handel 12 (13/14/14), Willenskraft 11 (13/14/14), SK 2) 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 fröhnen: 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 (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 welchem 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 (alle Proben der Helden auf *Brett- & Glücksspiel* sind um 1 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.

Borils Räuberbande

Wenn du bereits jetzt einige falsche Fährten auslegen willst, kannst du die Helden schon bei der Anreise auf die Spur der Räuberbande setzen, die sich in der Gegend von Silling herumtreibt (Seite 15). Dazu kannst du nach Belieben eine oder mehrere der folgenden Szenen in direkter Nähe von Silling verwenden:

- ☛ Am Wegesrand entdecken die Helden einen zerstörten Ochsenkarren und die Reste von Blut. Personen oder Handelswaren sind nicht zu sehen. Im nächsten Dorf treffen sie dann auf den Händler **Firnjan**

(Mitte 30, lange blonde Haare, weinerlich; Handel 9 (13/13/12), Willenskraft 3 (11/13/12), Zechen 10 (13/12/12), SK 1), der den Verlust des Großteils seiner Waren in Meskinnes ertränkt. Er kann berichten, dass der Räuberhauptmann Boril „und seine Elfenhexe“ ihn überfallen haben und brutal gegen ihn und seine Wachen vorgegangen sind. Einen seiner Knechte haben sie gar in die Sümpfe mitgenommen und zudem einen Großteil seiner Waren entwendet.

☛ In einer Schänke eines bornischen Dorfes (z. B. Eschenfurt) ist die Halbfelfe ♀ **Sirinelle** (blond, attraktiv, ein grünes und ein violettes Auge, fast zwei Schritt groß; Betören 6 (14/15/15), Willenskraft 10 (14/14/15), SK 2) mit Borils Gefolgsmann ♀ **Ulmjan** (Anfang 40, kräftig, verehrt Sirinelle, obwohl sie ihn schikanieren; Kraftakt 13 (14/15/15), Willenskraft 2 (14/11/11), SK 1) auf der Suche nach unzufriedenen Gestalten, die sich Boril anschließen könnten (Seite 21). Als die Helden dieselbe Schänke betreten, wird Sirinelle auf sie aufmerksam und umgarnt einen männlichen Helden (Vergleichsprobe *Betören* gegen *Willenskraft* (*Betören widerstehen*)). Lässt sich der Held darauf ein,

versucht Ulmjan aus Eifersucht eine Kneipenschlägerei anzuzetteln. Ob der Held Sirinelle abblitzen lässt oder Ulmjan sie stört; bald schon verlässt die Halbfelfe mit Ulmjan im Schlepptau die Schänke. Durch diese Begegnung können die Helden Ulmjan später ggf. in Silling identifizieren. Wenn sie Borils Lager finden, wird Sirinelle den betörten Helden freundlich empfangen oder – wenn er ihrem Betören in der Schänke widerstanden hat – ihn bestrafen wollen.

☛ Vor einer Hütte sitzt ein etwa dreißigjähriger Mann in einem zerschlissenen Wappenrock, der um „eine milde Gabe für einen verkrüppelten Ehrenmann“ bittet. Wenn die Helden sich ihm zuwenden, erzählt er – offenbar angetrunken – von seinem Schicksal. Er war einst ein ehrbarer Zöllner, der jedoch vom „Schurken Boril“ niedergeschlagen und verkrüppelt wurde, als er dessen Betrug beim Handel aufdeckte. Er warnt die Helden vor dem brutalen Räuberhauptmann und dessen gnadenloser Bande, die vor keinem Verbrechen zurückschrecken.

In Silling

Silling

Einwohner: um 300

Herrschaft: Baron Aljeff von Silling

Tempel: Firun, Ifirn (Schrein)

Handel & Gewerbe: Köhlerei, Holz, Pelze

Gasthäuser: Schnapsschänke *Meskinnes* (Q4/P4)

Militär: sechs Büttel des Barons

Besonderheiten: Fronhof des Barons (mit Gästezimmer)

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 Theaterritter 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; Götter & Kulte 13 (12/12/14), Sagen & Legenden 14 (12/12/14), Willenskraft 13 (14/14/13), SK 2), ein ehemaliger Jäger, der ob seines Alters den kleinen Tempel kaum verlässt.

☛ der Händler **Goljew Goreschow** (Seite 64)

☛ die Schankwirtin **Vasjella Karinkowa** (Seite 64)

☛ Zudem lebt eine Handvoll Tagelöhner in kleinen Bretterbuden in der Nähe des Sumpfes, wie der verschwundene **Albin Murselow** (Seite 12).

Ankunft 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 näherkommt, 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** (braune Haare, ernstes Gesicht mit vielen Falten; Willenskraft 7 (13/13/12), SK 1) 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 Bronnjaren

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; Willenskraft 5 (12/13/14), SK 2) ist die junge Schwester der verschwundenen Gemma Malissja (Seite 13), die sich sehr um ihre Schwester sorgt. Falls ein Spieler aktiv danach fragt, kannst du ihm eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) zugestehen. Ist diese als Vergleichsprobe besser als Svalines Willenskraft, so bemerkt er, dass die Freundlichkeit von Svaline nur aufgesetzt ist. Bei einer Netto-QS von 2 ist zudem klar, dass sie sich große Sorgen macht.

Svaline bringt die Helden in einen Versammlungsraum, wo der Bronnjar normalerweise Gericht hält oder seine Leibeigenen anhört. Es dauert nicht lange, bis Baron ♂ Aljeff (Mitte 30, 188 Halbfinger groß, sehr kräftig mit Wohlstandsbauch; halblange braune Haare und blaue Augen; nervöses Zucken des rechten Auges; Handel 7 (12/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13, SK 1) selbst hinzukommt und Svaline fortzuschickt, 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 Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) +3 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* (Feilschen)). Der Sieger kann den Preis um 10 % je Netto-QS erhöhen oder reduzieren. Allzu dreisten Helden (misslungene 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 13) 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.

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:



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, der sie sich scheinbar hilfeschend nähert und mittels GROSSE GIER tiefer in die Sümpfe lockt. Dort betäubt Nadjescha sie mit einem vergifteten Trank. Die beiden Karmanthi-Daimoniden, die dem Geist von Jadminka noch immer dienen, transportieren 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, wie Goljew mit der Räuberbande (Seite 15) konspirierte. Die Räuber entführten sie daraufhin kurzerhand.

T-2: Die Magd Gemmja, heimlich auf der Suche nach

ihrem verschwundenen Liebsten, wagt sich beim Holzsammeln 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 Urischalar 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 den Jäger schließlich 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 Daimoniden töten und – wenn sie schnell genug sind – auch noch das Leben von Gemmja und Tiljew retten.

Pjerow Katimpske, ein Leibeigener

Der zuerst verschwundene  Pjerow (Mitte 20, groß, Ziegenbart, blonde Haare; Willenskraft 7 (14/12/10), SK 1) war ein Eigenbrötler, der eine kleine Kate im Norden bewohnte – dort, wo mehrere Leibeigene nur ein paar Bretterverschlüsse 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 Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +1 erfahren, dass Pjerow eine Geliebte 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; Holzbearbeitung 12 (14/13/15), Willenskraft 4 (11/11/12), Zechen 10 (11/14/15), SK 1), 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 Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*

–2 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 einer Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* –3 die Spur von Albin und Nadjescha bis zu der Stelle ausmachen, wo sie ihn betäubt hat und er von den Karmanthi-Daimoniden weggetragen wurde.

Kundra Stjepena, Bedienstete des Bronnjaren

 Kundra (Mitte 20, schwarze Locken, stets züchtig gekleidet; Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1) verschwindet etwa zeitgleich mit Albin, ist aber kein Opfer der Hexe Nadjescha. Die Bedienstete des Bronnjaren wurde ausgesandt, um beim Händler Goljew Goreschow (Anfang 50, Glatze, braune Augen; 175 Halbfinger groß; dick und stets in Pelze gekleidet, spricht sehr schnell; Handel 8 (13/14/12), Überreden 10 (11/14/12), Willenskraft 6 (11/14/12), SK 1) 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 Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* gegen Überreden von Goljew auffällt. Setzen die Helden ihn stark unter Druck oder versuchen sie, sein Vertrauen zu gewinnen (mittels Sammelprobe *Überreden (Manipulieren)* oder *Betören (Anbändeln)*, 1 Minute, 5 Versuche 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 sich ungefähr sein Lager befindet (Seite 15).

Gemmja Malissja, eine Magd

Die hübsche Magd ♣ *Gemmja* (Anfang 20, dunkelhaarig, braune Augen, drall; Betören 12 (12/14/14), Willenskraft 5 (12/12/14), SK 1) 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 Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* können die Helden im Sumpf eine Ansammlung von Klaubholz finden, das jemand fallen gelassen hat. Erzielt ein Held eine QS von 2 in einer Probe auf *Fährten-suchen (humanoide Spuren)*, findet er eine Spur 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-Daimoniden ausmachen (leichte Abdrücke, geknickte Sträucher; dazu ist eine QS von 3 aus einer Probe auf *Fährten-suchen (Ungeheuer)* notwendig). 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; Tierkunde 11 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2). Dieser bemerkt die Hexe, als sie Ausschau nach leichten Zielen hält. Nadjeschas Zauber schlägt fehl, sodass Tiljew zur Waffe greift und von den Karmanthi-Daimoniden 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 (*Fährten-suchen (humanoide Spuren)* +3) in den Sumpf führen. Die Spuren – nicht von den Karmanthi-Daimoniden, sondern Blutspuren Tiljews – werden langsam schwächer, können aber ohne größere Probleme zwei Meilen verfolgt werden (für die erste Meile ist QS 2, für die zweite Meile QS 3 notwendig). Danach bedarf es einer ausdauernden Verfolgung und viel Spürsinn, um die immer seltener auftretenden Blutspritzer zu erkennen (Sammelprobe *Fährten-suchen (humanoide Spuren)* –2, 1 Stunde, 7 Versuche).

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 auf *Gerwin* stoßen. Der alte Jägersmann lebt zurückgezogen, sodass die Helden seine Hütte nur bei einer gelungenen Probe auf *Orientierung (Sonnenstand oder Sternenhimmel)* finden.

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 entgegenzusetzen hätte. Und doch steigt feiner Rauch aus dem kleinen Schornstein auf.



♣ *Gerwin* (schütteres Haar, durch die Jahre gezeichnet, kauzig; Willenskraft 5 (14/13/12), SK 2) 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 zieren einige Geweihe von Rehböcken und ausgestopfte Keilerköpfe. Felle von Tieren dienen als Teppiche und polstern Stühle und Bett. 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. Nur wenn dem Wortführer unter den Helden eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Schmeicheln)* gegen *Willenskraft* gelingt, 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 könnte.

☞ *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 Sumpfranzen 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.

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.

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.

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 64) verweisen. Dieser ist bei Nachfragen der Helden äußerst nervös, was diese bei einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) gegen Goljews Überreden (FW 10, (11/14/12)) 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 (Seiten 12 und 15). 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* (Ende 30, dunkelblonde kurze Haare, hellblaue Augen; 168 Halbfinger groß; athletische Figur, lächelt viel) betrieben wird (Seite 64).

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. 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 anschnitten, 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 so 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.

Und was gibt es noch?

Neben den Ereignissen, die für das Abenteuer relevant sind, gibt es natürlich auch weitere Geschehnisse in *Silling*, die du nach Belieben einstreuen kannst:

- ♣ Am Rande von *Silling* hat sich eine kleine Gruppe *Norbarden* niedergelassen, deren blutjunge Sprecherin ♠ *Jassela* (19 Sommer alt, strahlendes Lächeln,



redet wie ein Wasserfall; Willenskraft 6 (13/12/14, SK 2) ein auffälliges Schlangenumulett trägt und somit für die Frau aus den Visionen gehalten werden kann.

Bei der Suche nach Pjerow Katimpske bemerken die Helden den alten **Faljon** (60 Sommer, graue Haare, zahnlos; Sagen & Legenden 14 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/13/13), SK 2), der sie beobachtet und in düsteren Rätseln spricht. Die anderen Leibeigenen halten sein abergläubisches Geschwätz für die Wahrheit und meiden die Helden.

Am Rande des Sumpfes versteckt sich der entflohene Leibeigene **Kargoll** (Mitte 20, kräftig, Narben auf den Wangen; Willenskraft 7 (11/14/13), SK 1) vor seinem Herrn, einem benachbarten Bronnjaren. Die Helden können seine Spuren finden, und in seiner Angst schickt Kargoll sie mit vermeintlich hilfreichen Hinweisen mitten in den Sumpf, damit sie ihn in Ruhe lassen.

In Vasjella Karinkowas Schänke **Meskinnes** verzecht die trinkfreudige Söldnerin **Caleja** (30 Sommer, blond, loses Mundwerk; Schwerter-AT/PA (14/8), Handel 7 (14/12/12), Willenskraft 6 (14/12/12), LeP 33, SK 1) ihren Sold. Betrunkene bietet sie sich den Helden als Hilfe an und kennt so manchen gefährlichen Ort in der Gegend, an den es die Verschwundenen gezogen haben mag.

Im Firuntempel können die Helden dem Geweihten **Firunjew Firnske** ihre Aufwartung machen. Der alte Priester gibt ihnen den Segen für eine „gute Jagd“ und

kann notfalls mit Visionen über das Erwachen dienen. Für gewöhnlich enthalten seine Weissagungen aber nur wenig Hilfreiches: „Der bessere Jäger wird obsiegen!“ oder „Achtet den Sumpf, er ist gefährlich!“

Hehler und Räuber

Seit einigen Wochen haust eine Bande Räuber nahe Silling in den Rotaugensümpfen. Die Gesetzlosen sind zu meist entflohene Leibeigene, die ihrem Anführer **Boril Guljanoff** (Ende 30, Norbarde, lange schwarze Haare, unrasiert, Hakennase; Schwerter-AT/PA (16/9), Willenskraft 6 (14/12/12), LeP 33, SK 1) 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.

Beobachten die Helden Goljew oder setzen ihn unter Druck, erfahren sie von der Räuberbande. Etwa alle drei Tage sucht Ulmjan (Anfang 40, kräftig, 9), 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 21). Falls die Helden Ulmjan bereits auf der Reise begegnet sind, erkennt dieser seine „Nebenbuhler“ um Sirinelle wieder.



Er versucht den Helden, der Sirinelles Aufmerksamkeit erregt hat, im Zweikampf zu besiegen, lässt sich aber leicht von anderen Helden provozieren (Vergleichsprobe

zwischen *Einschüchtern* (Provozieren) und *Ulmjans Willenskraft*, allerdings ist Ulmjans Probe um 2 erschwert).

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 Sumpfranzen 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 Proben auf *Wildnisleben* und *Orientierung* abbilden, die du immer wieder einmal abverlangen solltest und die um 1 bis 3 Punkte erschwert sind. Die Geländekunde *Sumpfkundig* ist hier Gold wert, da sie alle Proben um 1 Punkt erleichtert. Orientiere dich an folgender Skala, um den Ausgang der Proben zu bewerten:

- Beide Proben misslungen: Der vorangehende Held bricht in ein Sumpfloch (Seite 19) ein; Helden in seiner direkten Nähe müssen eine Probe auf *Körperbeherrschung* 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: 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, zusammen eine QS von 3 bis 5: Die Helden können größere Gefahren umgehen und kommen wie geplant voran.
- Ebenso, zusammen mehr als QS 6: 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 Sumpfungeniefer kann sich die tückische Krankheit übertragen. Aber selbst wenn ein Held sich angesteckt hat, kann das Schlimmste immer noch verhindert werden, wenn die Krankheit die Krankheitsprobe nicht besteht (siehe **Regelwerk** Seite 344).

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 eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 ablegen lassen, damit er nicht in ein Sumpfloch tritt. Wenn er in der Nähe des Irrlichts angekommen ist, wird dieses mittels Einflüsterungen versuchen, ihn tiefer

in den Sumpf zu treiben (Vergleichsprobe zwischen Willenskraft des Helden und Überreden des Irrlichts).

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 zwölgöttlichen Paradiise 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:

Begegnung mit Tieren:

Die Werte aller Tiere findest du ab Seite 62.

Wie in allen Sümpfen Aventuriens ist auch hier das *Morfu* heimisch, das wie eine vier

Irrlicht

Größe: je nach Verstorbenen

Gewicht: kein Gewicht

MU * KL * IN * CH *

FF * GE * KO * KK *

LeP 15 AsP 30 KaP – INI 14+1W6

VW 14 SK 2 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 11 TP 1W3 SP RW mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Überreden 12

Zauber: Bannbaladin 14, Horriphobus 10

Anzahl: 1 oder 1W3 oder 1W6

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Irrlichter kämpfen nur, wenn sie in die Enge getrieben werden, was bei Geistern fast nie eintritt. Ansonsten locken sie ihre Opfer bevorzugt in Sumpflöcher oder in andere Gefahrensituationen.

Schmerz +1 bei: –

Flucht: individuell

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Irrlichter erscheinen meist als Lichtfleckchen, diffuse Nebelschwaden oder kleine flirrende Geisterwesen.

☞ **QS 2:** Irrlichter locken ihre Opfer in Sumpflöcher oder ins Wasser.

☞ **QS 3+:** Es handelt sich um die Geister von Verstorbenen, die noch eine Aufgabe zu erfüllen haben.

Sonderregeln:

*** Ätherisches Wesen:** Irrlichter besitzen keinen Körper mehr, der zu echten Handlungen in der Lage ist, und auch ihre geistigen Eigenschaften sind nicht mehr mit denen eines Lebewesens vergleichbar. Daher können sie die meisten Talente nicht einsetzen. Für Fertigungsproben, die sie noch ablegen können, z. B. für Zauber und Überreden, wird auf einen Eigenschaftswert von 14 gewürfelt.

Begrenzung: Irrlichter können sich nicht mehr als 7 Schritte vom Ort ihres Todes entfernen.

Hasserfüllte Irrlichter: Diese Variante des Irrlichts kann sich auch weiter als 7 Schritte vom Ort seines Todes entfernen. Dennoch verbleiben hasserfüllte Irrlichter üblicherweise in der Region ihres Ablebens und wandern nicht quer durch ganz Aventurien umher.

Im Bann des Irrlichts: Irrlichter versuchen, Sterbliche in ein Sumpfloch oder ins Wasser zu locken. Sollte ein Held ein Irrlicht hören oder sehen, muss er eine Vergleichsprobe zwischen dem Überreden des Irrlichts und seiner Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) ablegen. Sollte das Irrlicht mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held bereitwillig auf das Irrlicht zugehen. Dabei gerät er irgendwann unweigerlich in ein Sumpfloch oder findet sich im Wasser wieder, wenn er nicht von Dritten aufgehalten wird. Der Lockruf eines Irrlichts wirkt bis zu 50 Schritte weit und hält maximal eine halbe Stunde an.

Geister-Regeln: Für Irrlichter gelten die allgemeinen Geister-Regeln.



Vom Wesen der Geister

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Schritt lange Schnecke mit unzähligen Warzen ausieht. Fühlt es sich angegriffen, verschießt es eine Salve von giftigen Hornsplittern.

- Vereinzelt gibt es auch in den Rotaugensümpfen *Feuermolche*; zweieinhalb Schritt 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 nichtmagisch sind. Ob ihres bestialischen Gestanks bemerkt man



die gut zwei Schritt 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 einzuziehen droht.

Fund einer Pflanze:

- Gefährlich ist der *Morgendornstrauch* (*Pflanzenkunde* (*Giftpflanzen*), Suchschwierigkeit -1, Bestimmungsschwierigkeit -3), dessen große Kelchblüten von goldener oder purpurner Farbe sind. Wer eine solche Blüte berührt, verwandelt sich binnen Wochenfrist in eine Sumpfranze. Gegen diesen Zustand können später die erfahrenen Geweihten des Praiosklosters Abhilfe schaffen.
- Ein Heilkraut hingegen ist der *Ulmenwürger* (*Pflanzenkunde* (*Heilpflanzen*), Suchschwierigkeit -2, Bestimmungsschwierigkeit -2), der Efeu ähnelt und sich an Bäume schmiegt. Die blauen Blüten können aufgegossen werden und erhöhen dann die nächtliche Regeneration um 2 Punkte.
- Die *Vierblättrige Einbeere* (*Pflanzenkunde* (*Heilpflanzen*), Suchschwierigkeit -1, Bestimmungsschwierigkeit 0) 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.

Zur Pflanzensuche und der Anzahl der gefundenen Pflanzen siehe **Regelwerk** Seite 344.

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 (siehe unten), so kann es dort eingesunkene Helden betäuben.

Verlange in diesem Fall eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*), ob der Held bei Bewusstsein bleiben kann. Bei Misslingen fällt er in Ohnmacht und wird im

Sumpfloch einsinken. Er bekommt den Status *Bewusstlos*. 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. Sie findet bei 1-3 auf dem W6 statt, wenn an passender Stelle ein Feuer brennt. Die betroffenen Helden erleiden zudem den Status *Brennend* (auf einer großen Fläche, siehe **Regelwerk** Seite 341), da ihre Kleidung entzündet wurde.

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 Probe auf *Selbstbeherrschung* nötig ist), um nicht tiefer einzusinken. Von selbst kommt man nur mit schier übermenschlicher Kraft und Gewandtheit aus einem solchen Loch (jeweils eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*); abhängig von der Tiefe des Lochs sind die Proben zwischen 1 und 5 erschwert). Für jeden misslungenen Versuch sind Wiederholungsproben um einen weiteren Punkt erschwert (zusätzlich zu der ohnehin vorhandenen Erschwernis durch Wiederholungsproben).

Gelingt es den Gefährten des Unglücklichen, ihm ein Seil zuzuwerfen, können sie ihn relativ einfach ohne Probe 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 können beim schwungvollen Stolpern in das Sumpfloch verloren gehen (1-2 auf W6). Möchtest du, lieber Meister, es deinen Helden besonders schwer machen, so können in der Nähe von Sumpflöchern auch Sumpfranzen 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 Goblinzauberin *Miraakja*.

Waidhart

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

Waidhart

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 34 INI 15+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Langschwert: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, 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.

Flucht: siehe oben

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Narben, zwei Finger an der linken Hand fehlen), der hier mit sich und den Göttern hadert. Der eigentlich tief rondragläubige 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, das 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.

Miraakja

Miraakja hingegen lebt erst seit zwei Jahren in den Rotaugensümpfen. Die talentierte junge Zauberin 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 Goblinzauberin 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 Zauberkünste versucht, Sumpfranzen dauerhaft zu beherrschen, um sie für ihre Zwecke einzusetzen. Bisher ist ihr ein größerer Durchbruch aber 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, Tränke oder Einblicke 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 Sumpfranzen (Seite 22) irren und in eine Sackgasse geraten zu sein scheinen, die vor ihrer Laubhütte endet.

Die Hütte besteht im Wesentlichen aus ihrem Schlaflager und einer Vorratsgrube, in der sie neben Nahrungsmitteln auch „wertvolle magische Sachen“ sammelt. Ob sie hier etwas wirklich Wertvolles hat, liegt in deinem Ermessen. Wegen der Enge in der Laubhütte werden sich die Helden wohl kaum in ihr aufhalten. Miraakja befindet

Miraakja

MU 16 KL 11 IN 14 CH 14

FF 13 GE 14 KO 13 KK 10

LeP 21 AsP 38 INI 14+1W6

SK 3 ZK 0 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 1/0 (Winterkleidung) (Abzüge durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier), Wilde Magie

Talente: Einschüchtern 1, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, Magiekunde 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 7

Zauber: Balsam 7, Bannbaladin 10, Motoricus 7

Kampfverhalten: Die Goblinfrau versucht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen und wird versuchen, bei der ersten besten Gelegenheit zu fliehen.

Flucht: sobald wie möglich

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 10 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

sich die meiste Zeit außerhalb der Hütte und sucht Pflanzen oder versucht einzelne Sumpfranzen zu verzaubern.

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 Probe auf *Götter & Kulte (Praios)* –2, 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 ihre verfluchte Existenz!“

Darüber hinaus kannst du natürlich auch auf die Legenden der Sümpfe zurückgreifen (Seite 61), 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 tanzen 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 15) eingezeichnet. 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 15) in einem

Boril

MU 14 KL 13 IN 13 CH 13

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 34 INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Säbel: AT 15 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Boril bevorzugt den Einsatz von Finten. Er schickt seine Räuber vor und fordert von Sirinelle, dass diese seine Gegner durch Zauberei behindert.

Flucht: nach Verlust von 50% der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sirinelle

MU 12 KL 13 IN 15 CH 15

FF 12 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP 33 INI 13+1W6

SK 3 ZK 0 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Herausragendes Gehör, Zauberer; Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Talente: Betören 5, Einschüchtern 1, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 9, Willenskraft 4

Zauber: Armatrutz 7, Bannbaladin 4, Blitz dich find 7, Fulminictus 5

Kampfverhalten: Sirinelle bevorzugt den Einsatz von Zaubern. Sie wird sich unter Umständen hasserfüllt auf den männlichen Helden stürzen, der sie aus ihrer Sicht abgelehnt hat (Seite 9).

Flucht: nach Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

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 Räubern 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 sowie dem ihr verfallenen Ulmjan).

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



Räuber

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 13 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Streitaxt: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

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

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 *Wuchtschläge*.

Flucht: nach Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



vorgetragene Argumente, etwa dass Sirinelle Boril verzaubert hat (Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen *Willenskraft*). 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.

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 Vergleichsprobe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* gegen die *Sinnesschärfe* der Räuber, so können sie in den ersten drei Kampfunden, während die Räuber in den Zelten sich sammeln müssen, Proben auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* je 1 KR, ablegen. Gelingt die Probe, ist das Zelt eingestürzt und die Räuber können gefangengenommen werden.

Durch das Reich der Sumpfranzen (B)

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

Wenn die Helden das Gebiet (B) erreichen, fallen ihnen – bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* – einzelne Sumpfranzen 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 Ranzen sofort. Den Tag über haben die Helden stets das ungute Gefühl, beobachtet zu werden, doch die Ranzen zeigen sich selten.

In der ersten Nacht kommt es dann zu einem Angriff der Ranzen. Sobald die Helden ein Lager aufschlagen, schleichen sich 1W6+3 Sumpfranzen an und beobachten sie einige Zeit. Verlange eine Vergleichsprobe zwischen dem *Verbergen* der Sumpfranzen und *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Helden. Erst wenn die Nacht schon weit vorangeschritten ist, zeigt sich der Anführer der Ranzen selbst und lässt die Sumpfranzen 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 Sumpfranzen kämpfen nur, bis sie eine regeltechnische Wunde erlitten oder die Hälfte ihrer Lebensenergie eingebüßt haben. Gewähre den Helden nach dem Kampf eine Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* um zu erkennen, dass der Angriff eher ein Test gewesen zu sein scheint.

Wenn die Helden im Kampf gegen die Sumpfranzen Stärke gezeigt haben, wird der Anführer der Ranzen sie fortan in Ruhe lassen. In diesem Bereich werden die Helden dann keine Ranzen mehr bemerken. Andernfalls wird er in der zweiten Nacht – und notfalls verfolgen die Ranzen die Helden dann auch außerhalb des Gebiets – einen ernsten Angriff auf die Helden wagen. Dieses Mal greifen 1W6+2 Sumpfranzen direkt an, während der Anführer und drei weitere Ranzen 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 19) in der Nähe ihre Hütte haben und auf Seiten der Helden eingreifen.

Bei diesem Angriff kämpfen die Ranzen, bis ihre LE unter 5 gesunken ist oder bis ihr Anführer flieht (was geschieht, wenn seine LE unter 10 sinkt) bzw. stirbt.



Kampfalternative

Die Helden können versuchen, die Ranzen zu beeindrucken. Dazu müssen sie zunächst die nötige QS aus der Probe auf *Tierkunde* (Wildtiere) erzielt haben. Wer dann brüllend auf die Ranzen zugeht und sie mit geworfenen Ästen und Steinen zu beeindrucken versucht, kann eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Drohung) gegen *Willenskraft* der Sumpfranzen würfeln. Die Probe wird zudem als Gruppenprobe abgelegt, maximal können 5 Helden und 5 Ranzen daran teilnehmen. Die Gruppen erhalten bei einer Überzahl eine Erleichterung in Höhe ihrer Differenz. Gelingt es den Helden, mehr Punkte als die Ranzen 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. An dieser Stelle führt eine etwa sieben Schritt lange Brücke hinüber zum Turm, doch über die Jahrhunderte ist sie längst morsch geworden. Um dies zu bemerken, ist eine Probe auf *Holzbearbeitung* erforderlich. Ein kundiger Zimmermann unter den Helden könnte versuchen, die Brücke zu reparieren. Dazu benötigt er jedoch ausreichend Holz und Zeit (Sammelprobe, *Holzbearbeitung* (Zimmermannsarbeiten), 2 Stunden, 7 Versuche). 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 Sumpfranzen 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 eine Probe auf *Körperbeherrschung* -2 nicht besteht. Durch die stinkende Brüche erhält der Held den Status *Üblen Geruch* (Seite 63) und sein Charisma-Wert sinkt 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 einigermaßen trockenen Fußes zum Turm zu gelangen, ist eine Furt östlich des Turms. Folgen die Helden dem Gewässer und gelingt einem von ihnen eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) -1, kann dieser die Furt entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hast auf einer grasüberwachsenen Anhöhe festen Untergrund gefunden und kannst dich gut umschauchen. Linker Hand

Sumpfranze

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 11 **KL** 15 (t)* **IN** 13 **CH** 13

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 14

LeP 32 **AsP** - **KaP** - **INI** 14+1W6

AW 8 **SK** -1 **ZK** 0 **GS** 8

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

Krallen: AT 14 TP 1W6+1 RW kurz

Stein: FK 14 LZ 1 TP 1W6 RW 5/10/20

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Rotte)

Größenkategorie:

Typus: Tier, humanoid mittel

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Eine einzelne Sumpfranze greift selten menschengroße Wesen an. In einer Gruppe jedoch stacheln sich die Tiere gegenseitig an. Sie werfen zunächst mit Steinen und führen Scheinangriffe aus. Nach 1W6+1 KR greifen sie aber im Nahkampf an.

Flucht: Verlust von 50% der LeP oder zwei Stufen des Zustands *Schmerz*; sollte die Hälfte aller Sumpfranzen einer Rotte tot oder geflohen sein, flieht auch der Rest.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 18 LeP, 8 LeP, 5 LeP und weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

☛ **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige und flieht in der Regel vor Menschen (Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*). In Gruppen sind sie weitaus mutiger und stellen für Reisende eine ernstzunehmende Bedrohung dar.

☛ **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinangriffe durch, um ihre Gegner abzulenken.

☛ **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfranzen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dornen des Morgendornstrauchs sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

Sonderregeln:

*) t steht für tierische Klugheit. Die Werte sollen aufzeigen, dass sich diese Eigenschaftswerte nicht mit denen eines Menschen vergleichen lassen, aber für Proben herangezogen werden können.

Meute: Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Scheinangriff: Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durchführen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern* widerstehen) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so erhalten die Gegner eine Stufe des Zustands *Verwirrung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die ganze Sumpfranzenmeute eine Probe ab, jeder Held kann einzeln widerstehen.



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



Die Furt über das an dieser Stelle etwa acht Schritte breite Gewässer wurde von den Karmanthi-Daimoniden genutzt, die die Gefangenen in den Turm verschleppt

haben (während Nadjescha den Turm fliegend erreichte). Mit einer gelungenen Probe auf *Fährstensuchen* (tierische Spuren) –3 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 Schritte können die Helden über Steine balancieren (mit einer einfachen Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) +2), danach müssen sie entweder springen (Probe auf *Körperbeherrschung* (Springen) –1) 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 welcher der verfallene Turm steht, kommt es zum kleinen Finale.

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 entgegenschleudern, 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-Daimoniden 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.
- Eine weitere Alternative ist, dass die Helden versuchen, Nadjescha zu retten. Da ihr Geist von der ungleich mächtigeren Jadminka übernommen wurde, ist dies alles andere als einfach. Im weiteren Verlauf findest du einige Hinweise, wie die Helden dies bewerkstelligen können.

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.

Ankunft am Turm



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch ragt der alte Turm auf. Er ist kreisrund und mag etwa acht Schritte durchmessen. Gewaltigen Zähnen gleich ragen die Reste der oberen Geschosse empor. Kleine Schießscharten lassen euch die Höhe der Geschosse erahnen; 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 im morastigen Untergrund eingesunken zu sein.



Falls die Helden zunächst die Gegend erkunden, können sie bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) in der Nähe des Eingangs eine verschmutzte Umhängetasche entdecken, die hinter einem Strauch versteckt liegt. Es handelt sich um Nadjeschas Tasche, die sie hier zurückließ, 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 „Sumpfranzen“ oder „alter Turm“. Ganz offenbar hat jemand die Gegend zu erkunden versucht.



Haben die Helden eine QS von 3 bei der Probe auf **Sinneschärfe** erzielt, 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. 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.

Was weiß mein Held über Hexen und ihre Vertrauten?

Probe auf Magiekunde

QS 1 – Fast jede Hexe hat ein Vertrautentier. Am häufigsten kommen Kröten, Schlangen und Katzen vor.

QS 2 – Auch Eulen und andere Tiere sind möglich. Die Hexe wählt ein Vertrautentier, das zu ihr passt. Schlangen sind Vertraute von neugierigen und wissensdurstigen Hexen.

QS 3 – Wenn eine Hexe stirbt, ist auch ihr Vertrautentier kurz darauf des Todes.

Nadjeschas Geist I: Die Bindung eingehen

Versuchen die Helden, Nadjeschas Geist der Beherrschung von Jadminka zu entziehen, benötigen sie einen Fokus aus Nadjeschas bisherigem Leben. Dazu eignet sich die tote Kvillotter. Besonders intuitive Helden wie Elfen oder Hexen spüren die verblassende Verbindung der Kvillotter zu Nadjescha.

Falls ein Held die Schlange berührt oder sich zumindest eingehend mit ihr beschäftigt, wird die Verbindung für ihn deutlich:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal bricht Schmerz und Trauer über dich herein. Deine Herrin droht zu fallen, doch du kommst zu spät. Sie ist der mächtigen Fremden unterlegen. Du bäumst dich auf, aber ein Fingerschnippen der Fremden lässt dich erstarren. Du spürst, wie die Bindung zu deiner Herrin zerfasert, wie ihr Willen weicht. Und wie eine Welle des Hasses dich trifft, dir schmerzt, dich tötet. Es ist vorbei. Du stirbst. Deine Herrin ist besiegt. Mit letzter Kraft versuchst du sie zu erreichen. Täuschst du dich, oder ist sie noch nicht ganz verloren? Zu spät. Dir fehlt die Kraft.

Verlange im Anschluss eine Probe auf **Magiekunde** der Helden, die die Vision erleben oder von ihr berichtet bekommen:

- ☞ QS 1: Die Verbindung zwischen Hexe und Schlange wurde unterbrochen; die Schlange ist ein für alle Mal tot.
- ☞ QS 2: Andererseits scheint die Hexe noch nicht ganz verloren, auch wenn sie von einer Fremden beherrscht wird. Möglich, dass sie noch zu retten ist.
- ☞ QS 3 oder mehr: Zur Rettung bedarf es vermutlich eines Ankers aus dem früheren Leben der Hexe – die Schlange wäre dafür ideal!

Hinein!

Der Turm kann nur durch den niedrigen Torbogen betreten werden, dahinter herrscht Dunkelheit und es riecht nach Moder.

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 verrottet 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 quiekenden 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 geträumelt, 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 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 eine magische Analyse offenbart die Spuren einer magischen Präsenz: hier oben hält sich bisweilen einer der Karmanthi-Daimoniden auf, der sich bald manifestieren wird (siehe oben).

Magische Analyse des Rituals

Ein ODEM ARCANUM -2 offenbart das magische Ritual:

- QS 1: Hier wurde Magie gewirkt.
- QS 2: Es handelt sich um starke Magie.
- QS 3: Sie entstammt der Tradition der Hexen.
- QS 4: Der Zauber ist seit kurzer Zeit beendet (abhängig vom Zeitpunkt der Ankunft der Helden); es handelte sich um ein sehr komplexes und kraftintensives Ritual.
- QS 5: Es wurde ein Geist gerufen, der in den Körper der Beschwörerin eingefahren ist und diesen übernommen hat.

Diese Ergebnisse kann ein Held auch durch eine magische Analyse (**Regelwerk** Seite 269) erhalten, auch wenn hier kein Objekt untersucht wird.

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-



Karmanthi-Daimonid

MU 16 KL 5 IN 14 CH 8

FF 8 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 25*/** AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 4 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 2/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I, Verbeißen

Talente: Einschüchtern 12***, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 11

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Daimoniden kämpfen wie tollwütige Tiere. Sie stürzen sich wahllos auf ein Opfer, am liebsten jedoch auf die scheinbar Schwächsten einer Gruppe. Dazu zählen sie Zauberer oder Geweihte unter den Helden.

Flucht: Sie kämpfen bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: Die Daimonide sind immun gegen Schmerz.

Tierkunde (Ungeheuer) oder Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ QS 1: Der Daimonid ist empfindlich gegen Feuer.

☛ QS 2: Er ist zudem empfindlich gegenüber geweihten Gegenständen.

☛ QS 3+: Er hat eine besondere Schwäche gegenüber firun- oder ifirngesegneten Objekten.

Sonderregeln: *) Feuerempfindsamkeit: Feuerschaden wird verdoppelt.

**) Empfindsamkeit gegenüber geweihten Objekten: Wenn der Daimonid ein göttlich gesegnetes Objekt berührt, erleidet er 1W3 SP, gesegnete Waffen verdoppeln den Schaden. Ist es gar ein firun- oder ifirnheiliger Gegenstand, sind es 2W3 SP und bei Waffen gar der vierfache Schaden.

***) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe –2, bei Misslingen erhält der Gegner des Daimoniden eine Stufe Furcht.



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, so dass die Helden sich neu formieren müssen.

Kampfalternative

Anstatt direkt gegen die Daimoniden zu kämpfen, können die Helden die Karmanthi ablenken, um ihre Gefährten zu unterstützen. Dazu müssen sie durch wilde Schreie und Drohgebärden die Daimoniden auf sich aufmerksam machen. Allen Helden, die statt zu kämpfen die Karmanthi ablenken wollen, steht pro Runde eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung oder Provokation)* –2 zu. Gelingt sie ihnen, so erleidet einer der Karmanthi einen

Abzug von QS Punkten auf AT und PA. Die Abzüge bleiben nur eine Kampfrunde bestehen.

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 eine jungen Frau mit schwarzen Locken und einer Schlangentätowierung am Hals gesehen haben 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.

Die Rückkehr nach Silling

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

Auch Baron Aljeff ist 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. Lediglich der Verlust zweier Dorfbewohner trübt die erleichterte Stimmung, und Aljeff bestimmt, dass am Abend ein Fest zu Ehren der Helden und der Verstorbenen 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. **1** Rowin (Anfang 40, kurze blonde Haare, schwarze Augen, neugierig) ist ein aufgeschlossener Geweihter. Er verdammt Magie nicht per se und wird daher zumindest Weißmagiern ohne Zögern 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 Gemmja von der Hexe das Wort „Urischall“ aufgeschnappt hat, ist Rowin sehr besorgt. Auch für die Helden sollte dies ein eindeutiger Hinweis auf Urischalur sein.

Was weiß mein Held über den Orden des Heiligen Hüters?

Probe auf Götter & Kulte (Praios)

QS 1 – Ein Orden der Praioskirche, der Archivare und Schriftgelehrte ausbildet.

QS 2 – Der Orden wurde nach einer Vision des Heiligen Arras de Mott gegründet. Sein Haupttempel ist das gleichnamige Kloster im Finsterkamm; im Bornland liegt das Kloster Urischalur.

QS 3 – Der Held hat alle Informationen, über die Hüter Rowin verfügt (Seite 29).

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 zweihundert Menschen sind zusammengekommen, 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 prostern euch zu, und selbst der ruhige Hüter Rowin hebt freundlich lächelnd seinen Bierkrug in eure Richtung.

Folgende Szenen kannst du einsetzen, um das Fest auszusmücken:

- Die Wirtin Vasjella Karinkowa bittet einen Helden abwechselnd zum Tanz und zum Trinken. Verlangte Proben auf Tanzen und Zechen, 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 Gemmja 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 Urischalur 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 **10 Abenteuerepunkte** 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 hamse 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, hamse 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 Silbergroschen 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 Alverianar 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“, 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 Praisogeweihten genug haben oder du die Zügel anziehen willst, handele 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.

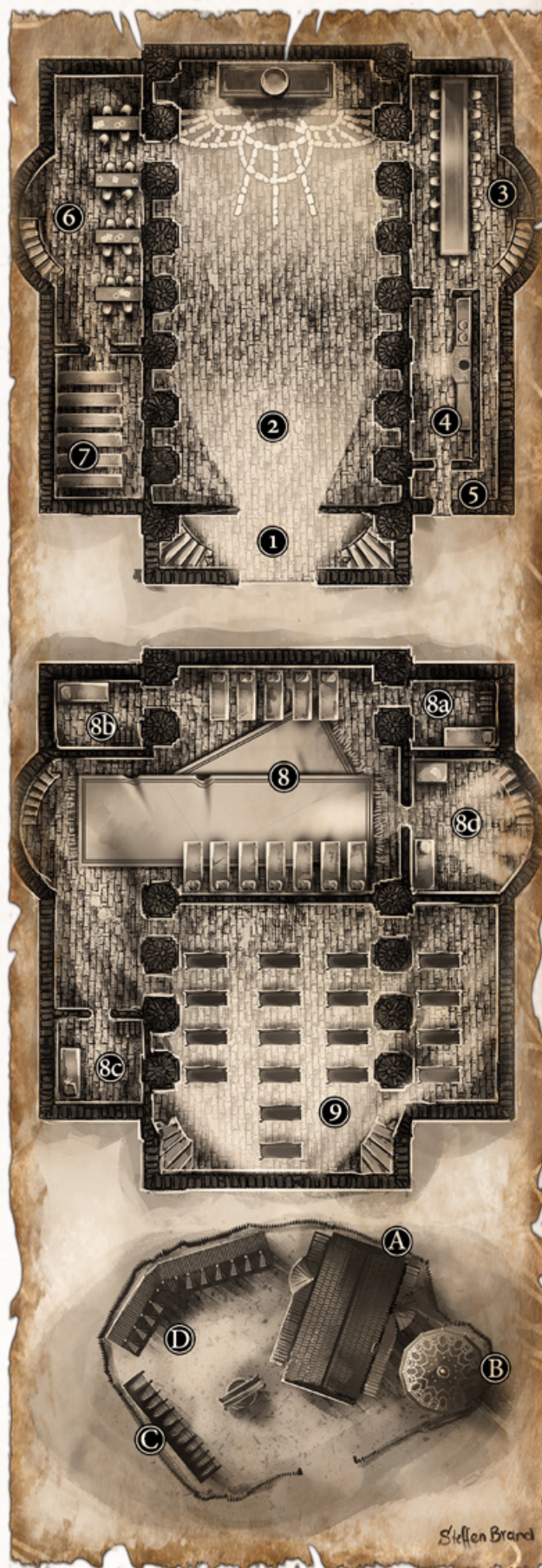
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

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.

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 64. 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 Probe auf *Kriegskunst* +1) 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 werfen können, wo *Nadjescha/Jadminka* einige alte Dokumente gestohlen hat (Seite 32).

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 Proben auf

Körperbeherrschung: die erste ohne Erschwernis, die zweite –1, die dritte –2; bei Misslingen je 1W3+1 SP). Versierte Kletterer können an der Außenwand hoch gelangen (Probe –1 auf *Klettern (Fassadenklettern)* erforderlich, bei Misslingen Sturzschaden, siehe **Regelwerk**, Seite 340). 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 übergreifen, 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 Übergriff 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 15 QS aus Proben auf *Körperbeherrschung* erforderlich (Zeitintervall 1 Kampfrunde, maximal 10 Proben erlaubt). Treiben sie die Tiere ins Freie, sind einfache Proben auf *Tierkunde (Domestizierte Tiere)* nötig (Zeitintervall 2 Kampfrunden). Damit eine Kuh folgt, müssen 2 QS angesammelt werden, ein Schaf folgt für je 1 QS. 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 ange lockt 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.

Einen Brand zu löschen

Zentrale Aufgabe der Helden ist es, den Brand einzudämen. 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 Proben auf *Bekehren & Überzeugen (Öffentliche Rede)* 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 Proben auf *Kriegskunst*.
- ❖ **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 Probe auf *Rechnen* erforderlich.

Das Feuer ist unter Kontrolle, wenn die Helden 10 QS beim Herbeiholen der Helfer und je 5 QS 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** (über 70, grauer Bart, kaum noch Haare, spricht nur kurze Sätze), 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** (Mitte 60, lange graue Haare, trübe Augen, spricht sehr langsam und leise), 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 das 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 widerspricht. „In der Bibliothek des Klosters liegen alte Schriften, die dem Feuer nicht anheimfallen dürfen. Hüter Rowin hat berichtet, dass Ihr bereits viel Mut bewiesen habt. Wagt Ihr Euch in das brennende Kloster, um das Wissen von Urischalur 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 30) 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 Proben auf *Körperbeherrschung* ablegen, die um 1/10 (abgerundet) des Strukturschadens von Urischalur 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 Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3, 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 *Gerbald*, der hier von Jadminka getötet wurde, als er sie überraschte (Seite 36).

Der Zustand der Bibliothek hängt vom bisherigen Strukturschaden Urischalurs 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 (Proben auf *Sinnesschärfe* –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 Probe auf *Sinnesschärfe* übrig behalten, können sie die alten Sengschäden und fehlenden Bände am hinteren Ende bemerken.

Jadminkas Rache

Die Bibliothek von Urischalur 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 Urischalur und beschwor den Feurädämon Taifelel, der das Kloster verbrennen sollte, während sie sich Richtung Notmark aufmachte. Dem niederen Dämon gelang es, Urischalur 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) können den Titel mit *Chroniken der Zauberpriesterinnen* übersetzen.
- Offen verstreut liegt eine Loseblattsammlung mit Skizzen von sezierten Elfen, Goblins und Affenmenschen.

Nadjeschas Geist II: Den Weg bereiten

Um Nadjeschas Geist aus Jadminkas Griff zu befreien, benötigen die Helden besonderes Fachwissen. Die Bibliothek eines Praiosklosters ist dafür eine perfekte Fundgrube. Falls die Helden von sich aus auf die Idee kommen, können sie dort W3 der folgenden Quellen bergen. Zusätzlich dürfen sie eine Sammelprobe auf *Magiekunde* ablegen (1 Stunde, 5 Versuche; danach fordern die Geweihten die Hilfe der Helden ein). Bei einem Erfolg können sie weitere W3+1 Quellen bergen, bei einem Teilerfolg zumindest eine weitere Quelle.

Sollten die Helden nicht auf diese Idee kommen, aber dennoch Nadjescha befreien wollen, kannst du eine Probe auf *Götter & Kulte* +1 von allen Helden verlangen. Erzielt wenigstens ein Held eine QS von 2, dürfen sie ebenfalls die Sammelprobe auf *Magiekunde* ablegen.

Die folgenden Quellen können die Helden finden. Nach dem Namen und dem Format des Buches ist eine Kurzbeschreibung angegeben und die Auswirkung auf die Verständigung mit Nadjeschas Geist sowie den eigentlichen Exorzismus ausgeführt. Die nötigen Regeln dazu findest du im letzten Kapitel (Seite 51).

Wenn du meinst, dass die Helden noch mehr Hilfe benötigen, kann das gefundene Protokoll (Seite 37) ebenfalls einen Bonus von auf Exorzismus +1 geben.

Titel der Quelle	Format	Kurzbeschreibung	Regeltechnische Auswirkung
Vernehmungsprotokolle von Hexen	Loseblattsammlung	Aufzeichnungen der Inquisition und ihrer Vorgänger zu Hexenvernehmungen, sehr praiotisch eingefärbt	+1 auf Exorzismus
Hexenmacht	Quartband	Relativ objektive Beschreibung hexischer Zaubermächte aus Sicht eines Inquisitors	+1 auf Exorzismus
Von Hexen und Druiden	Octavband	Notizbuch eines Magiers über Naturzauberer	+1 auf Verständigung
Zhiyara, die Hexenkönigin vom Born	Octavband mit vielen Bildern	Eher rahjanische Beschreibung von Hexenfesten, erstaunlich gut recherchiert	+1 auf Verständigung
In Nomine Praios!	Quartband	Praioteische Hetzschrift wider Hexen mit zahlreichen brutalen Beschreibungen von Hexenverbrennungen	+1 auf Exorzismus
Zaubermacht der Naturvölker	Octavband	Eher neutrale Beschreibung über Hexenmacht eines gemäßigten Praiosgeweihten	+1 auf Verständigung
Asja Al'Cheban	Pergamentrolle	Beschreibung einer Alhani-Zauberpriesterin über das Wirken der Töchter Satuarias (erfordert Kenntnis von Alaani)	+1 auf Exorzismus und Verständigung

Szenen in der Bibliothek

Die Bibliothek des Klosters ist ein Hort unschätzbaren Wissens, der so manchen Helden in Staunen versetzen wird. Aber auch für die pragmatischeren Helden gibt es hier einiges zu tun. Du kannst dich nach Belieben an den folgenden Szenen bedienen, um die Helden zu fordern:

- Das Feuer – oder schwelende Glut, je nach Zustand der Bibliothek – droht eine Loseblattsammlung zu entzünden, die dem Brand neue Kraft verleihen würde. Die nächste Regalreihe ist bereits versengt und steht kurz davor einzustürzen. Um das Unglück abzuwenden muss ein Held mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* dorthin gelangen.
- Fliegende Funken werden vom gut versteckten Band *Seht was brennt – mächtige Feuermagie* geradezu magisch angezogen. Grund dafür ist ein in das Buch gebundener Feuerelementar, der nicht nur das Buch in Brand setzt (worunter das Pergament nicht leidet!), sondern auch auf andere Bücher übergreift. Versuchen die Helden es zu löschen oder das Buch vom Rest des Regals zu trennen, greift der wütende Elementar sie an (**Regelwerk Seite 358**).
- Der Brand im Kloster hat eine der Seitenwände schon so stark angegriffen, dass diese einzustürzen droht. Die Helden müssen die Wand zu stützen versuchen, wofür zunächst eine Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* notwendig ist. Gelingt diese und wollen die

Helden die Wand länger sichern, können sie z. B. auf Regale zurückgreifen. Um diese sinnvoll einzusetzen muss einem Helden eine Probe auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* +1 gelingen.

- für eine Hexe oder Elfe unter den Helden) Mit einem Mal spürt die Heldin den Drang, sich einer Regalreihe zu nähern, auf die das Feuer überzugreifen droht. Es ist, als riefe jemand ihren Namen. Um dem Drang nicht nachzugeben, ist eine erfolgreiche Probe auf *Willenskraft (Überreden widerstehen)* –2, erleichtert um den halben SK-Wert der Heldin, erforderlich. Der „Ruf“ geht von einem in roten Samt eingeschlagenen Buch aus, dessen Titel aus verschlungenen Zeichen besteht, die sich vor dem Auge der Heldin in *Satuarias Vermächtnis* in der Schrift der Muttersprache der Heldin formen. Ihr größtes Begehren ist es, das Buch zu retten, doch sie spürt die Blicke von Hüter Praiodan in ihrem Rücken. Sollte die Heldin das Buch unbemerkt an sich bringen, kannst du sie daraus einen neuen Hexenzauber lernen lassen.

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.

aber viele Fragen), der Sterndeuter **♣ Hüter Bosjew** (Ende 40, Glatze, braune Augen, schweigsam und zurückgezogen), 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 entgegenstehen, misstraut Praiodan den Fremden und wird insbesondere Magiern unter den Helden einige Fragen zur Gesinnung stellen.

Wegen 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 Urischalar 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

Neben dem Hohen Lehrmeister Bormund ist noch die Proviantmeisterin **♣ Hüterin Jadviga** (Anfang 40, schulterlange blonde Haare, blaue Augen, freundlich, stellt

geworfen hat (*wahr*). Da alle drei gestorben sind, muss es doch damit zu tun haben!

- Der noch sehr junge  *Bruder Berengar* (Anfang 20, stottert; Willenskraft 1 (10/12/12), SK 0) 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 HEXENKRALLEN 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 (siehe Umschlaginnenseite hinten), 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 Hüttern, 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 (siehe Umschlaginnenseite hinten) 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 42).

-  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 29). Mach die Helden im Verlauf ihrer Nachforschungen durch einzelne Novizen oder Geweihte darauf aufmerksam, dass der Hohe Lehrmeister Hüter Rowin aufgrund 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 Erinnerung 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 (siehe Umschlaginnenseite hinten). 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 64) 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!



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 entgegenreisende

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 fünften Tag nach der Brandstiftung, erreicht sie Notmark.



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!

Ein großes Gehöft

Nur wenige Meilen vor Ouveumas 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 Ouveumas 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.

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

Proben auf *Überreden* 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.

Ouveumas

Ouveumas 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 Ouveumas und Notmark begegnet sind.

Der geplünderte Bauernhof

Wenn die Helden Ouveumas 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. Seitdem sind etwa zwei Tage vergangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt endgültig die Gegend um Ouveumas 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. Unverzagt 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 ihnen 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 eurer Bewegungen!



Der Händler ♀ **Stjepan Gerlanger** (Ende 40, graue Haare, ängstlich, stottert nach dem Überfall; Willenskraft 6 (11/12/13), SK 0) 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 tut als nur vor sich hinzustammeln.

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

Im Rahja 1039 BF steht Notmark im Zentrum der Geschehnisse der Theaterritterkampagne. Genauere Informationen zum Schicksal der Stadt kannst du in dem Abenteuer *Der grüne Zug – Theaterritter IV* nachlesen. Wenn ihr die Lebendige Geschichte Aventuriens für euer Spiel berücksichtigt, dann sollten die Geschehnisse dieses Abenteuers in Notmark vor diesem Zeitpunkt stattfinden, andernfalls sind möglicherweise einige Anpassungen notwendig, siehe dazu *Der grüne Zug*.

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.

Was weiß mein Held über Notmark?

Probe auf *Geographie (Bornland)*

QS 1 – Notmark ist eine größere Stadt am Rande des Ehernen Schwertes. Vor zwanzig Jahren herrschte hier Graf Uriel von Notmark, genannt „die Warzensau“, ein übler Herrscher.

QS 2 – Auch der aktuelle Herrscher, sein Sohn Alderich, gilt als Despot. Stets in seiner Begleitung ist der Junker Ischtan von Quelldunkel, der verhältnismäßig umgänglich sein soll.

QS 3 – Der Held hat alle Informationen aus dem nebenstehenden Kasten zu Notmark.

In der Stadt

Notmark ist kein Ort des Vergnügens – unter dem berüchtigten Graf Uriel wurde die Stadt despotisch regiert, und auch sein Sohn Alderich ist nicht viel besser. Die meisten Leute fürchten den Grafen und versuchen nicht aufzufallen. Ein lockeres Gespräch auf dem Markt oder freundlich grüßende Einwohner sind Seltenheiten. Selbst die wichtigste Priesterin der Stadt, die Ingerimmgeweihte Arascha Walroder, umgibt eine düstere Aura. Einziger Lichtblick – im wahrsten Sinne des Wortes – ist die Praiosgeweihte **Selfina von Ruchin** (über 60, eisgraue, streng zurückgekämmte Haare, braune Augen, hager und hochgewachsen). Nutze die folgenden Begegnungen, um die Aura des Ortes zu beschreiben. Auch wenn die Helden die Düsternis auf Jadminkas Wirken zurückführen, hat die Hexe hiermit nichts zu tun:

- Eine hagere Gestalt folgt den Helden unauffällig. Um sie zu bemerken, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (Schleichen)* erforderlich, der Verfolger erzielt eine QS von 2. In einem unübersichtlichen Moment versucht die Person den Geldbeutel oder einen anderen, erkennbar wertvollen Gegenstand der Helden zu stehlen. Wenn den Helden eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Taschendiebstahl (Person bestehlen)* mit 3 QS (das Ergebnis der Probe auf *Taschendiebstahl* des Diebes) gelingt, bemerken sie den Diebstahl rechtzeitig. Haben die Helden ihren Verfolger vorab bereits wahrgenommen, ist die Probe auf *Sinnesschärfe* zum bemerken des Diebstahls um 2 Punkte erleichtert. In der Nähe befindliche Einheimische stören sich nicht weiter daran; einige scheinen gar interessiert zuzuschauen, ob der Kerl entkommen kann.
- Ein alter Handwerker schimpft hinter „der Hexe“ her, einer Frauengestalt, die in einer verwinkelten Gasse verschwindet, und kann dabei nur mühsam von seinem Sohn zurückgehalten werden. Auf Fragen der Helden schauen beide nur feindselig drein.
- Eine gestrandete und betrunkene Abenteurerin glaubt in einem der Helden einen ehemaligen Gefährten zu erkennen, der ihr eine Karte zu Schätzen des Ehernen Schwert gestohlen hat. Lautstark pöbelt sie gegen den Helden und schlägt mit Fäusten auf ihn ein.

Möglicherweise suchen die Helden auf ihrem Weg auch Unterstützung an anderer Stelle:

- Ingerimm wird im örtlichen Tempel in einer archaischen Form als Ingra verehrt, und die „ewige Schmiedin“ Arascha Walroder nimmt sich keine Zeit für Fragen der Helden. Nur wenn sie ernsthaft versuchen, Nadjeschas Geist zu befreien, wird Arascha auf sie aufmerksam (Seite 43).
- Im örtlichen Peraintempel hält mit Bruder *Lassan Ibajew* ein echter Sewerier die Stellung, der sich von

Notmark für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.600

Herrschaft: Graf Alderich von Notmark

Tempel: Ingerimm (alter Ingra-Kult), Peraine, Praios

Handel & Gewerbe: Holz, Pelze, Waffen, Erz und Stein

Gasthäuser: Hotel Notmark (Q3/P4/S20), Jägersmanns Einkehr (Q3/P3/S12), Zum Ehernen Schwert (Q3/P4/S24), Zum Schwelenden Herd (Q4/P4/S14)

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

Besonderheiten: uralter Ingra-Tempel, Burg Grauzahn mit Katakomben, Galgenwald, Walsachhafen

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



den meisten Perainegeweihten Aventuriens unterscheidet: Bruder Lassan ist kein gutmütiger Helfer, sondern ein strenger Mann, der den Tempelzehnt auch von den Ärmsten einfordert und anstelle von Blumengärten den Galgenwald der Feste Grauzahn pflegt. Wenden sich die Helden an ihn, werden sie zunächst eine Standpauke über sich ergehen lassen, ehe Lassan ihnen eine großzügige Spende auferlegt. Weiterhelfen kann der Priester ihnen nicht.

- Die Feste Grauzahn, aus schwarzgebrannten Ziegeln errichtet, thront auf einem Felsenhügel und ist kein Hort der Gastlichkeit. Sollten die Helden irgendwie an den abweisenden Wachen vorbeikommen,



wird Junker Ischtan von Quelldunkel sie unmissverständlich aus der Burg complimentieren, sofern sie nicht von Stand sind. Nur Adlige werden von ihm zum Grafen vorgelassen, der den Helden weder helfen kann noch will.

Am (Fluss-)Hafen der Stadt stehen die schönsten Häuser, und hier können die Helden zwischen Handelswaren wie Pelzen, Hölzern und Waffen die Düsternis der Stadt kurz vergessen. Wenn du magst, hat ein Händler Jadminka einen edlen Pelz verkauft, den man für eine Reise in die Kälte braucht.

In den Schänken und Gasthäusern der Stadt kannst du die Helden mit einzelnen Gerüchten und Begegnungen konfrontieren. Im Rahmen der Nachforschungen (Seite 43) können sie hier ein wenig in Erfahrung bringen.

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 offensteht.

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 hierher, und die Geweihte Selfina von Ruchin (Seite 64) 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 die Helden sich umsehen, betritt die junge Novizin ♀ Mirnja (13 Sommer alt, dunkle Haare und braune Augen, pummelig, Sommersprossen; Willenskraft 3 (12/11/12), SK 0) den Tempel. Sie ist sichtlich nervös, da sie Selfina seit einem Tag nicht mehr gesehen hat.

Mirnja fragt die Helden freundlich nach ihrem Begehren 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 (Probe auf Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) oder Überreden (Manipulieren))

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 vorwegzunehmen.

Chaos statt Ordnung

Passe 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.



Wenn die Helden Mirnja in den Keller begleiten, bietet ich 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

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.

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!

Nachforschungen

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 Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* 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.

Nadjeschas Geist III: Das Wissen kombinieren

Haben die Helden bereits eine Bindung zu Nadjescha (das verstorbene Vertrautentier) und verfügen sie über das nötige Fachwissen (entweder aus Urischalur (Seite 34) oder falls ein Held dies schlicht selbst weiß (dazu ist eine Probe auf *Magiekunde (Rituale)* –2 erforderlich, bei der eine QS von 5 erzielt werden muss)), können sie die Junghexe theoretisch befreien. Dazu müssen sie „nur“ ihr Wissen zusammentragen und sich einen Plan überlegen, wann sie was am besten tun sollten. Wenn deine Helden so etwas gerne alleine lösen, kannst du von ihnen eine Sammelprobe auf *Magiekunde (Rituale)* verlangen (Zeitintervall: 1 Stunde, maximal 5 Proben erlaubt), aus der sie Hinweise erhalten können. Die Proben sind eigentlich um –2 erschwert, mit dem gegebenen Fachwissen aus Urischalur oder eigenem Heldenwissen (siehe oben) aber um +2 erleichtert. Bei einem Teilerfolg (QS 6) kannst du einige der folgenden Informationen abwandeln. Alle Informationen erhalten die Helden nur bei einem vollständigen Erfolg (QS 10).

Um das Ritual zu initiieren, müssen die Helden den „Anker“ (Nadjeschas Schlange) für die Sinne der Hexe spürbar machen (sie „mit Lebenskraft aufladen“) und der Hexe selbst ein Stück weit ihre astralen Kräfte zur Verfügung stellen, damit das Band zwischen den beiden gestärkt werden kann.

Die Lebenskraft kann am einfachsten durch ein Blutopfer unter Anrufung von Satuaris (oder Peraine/



Ermittlungen in Notmark

In der Stadt am Ende der Welt gilt das Wort des Stärkeren – zumeist sind das die Büttel des Grafen, aber ebenso Söldner oder Abenteurer, die so abgebrüht sind, dass sie vor nichts zurückschrecken. Die Nachforschungen der Helden stoßen bei dieser „Obrigkeit“ nicht immer auf Gegenliebe. Wenn du magst, kannst du das Leben der Helden durch eine oder mehrere der folgenden Begegnungen erschweren:

- Eine Gruppe dienstbeflissener gräflicher Büttel hält die Helden an und befragt sie nach den Vorkommnissen im Praiostempel. Als Fremde werden die Helden vom Anführer der Büttel verdächtigt, selbst hinter der Sache zu stecken. Um den Büttel vom Gegenteil zu überzeugen, muss der Wortführer der Helden eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* mit einer QS von wenigstens 2 meistern.

Tsa) erfolgen (dazu ist eine *Verständigungs*-Probe notwendig (siehe unten), die den Helden 3 LeP kostet), oder durch magische oder karmale Heilung der Schlange (die erstaunlicherweise Wirkung zeigt). Die astrale Kraft kann nur durch einen passenden Ort (wozu die Quelle des Nagrach definitiv zählt) oder ein „Astralopfer“ eines Helden erfolgen (neben 3 AsP verliert er 1W3 LeP). Letzteres bedarf einer weiteren *Verständigungs*-Probe.

- Im zweiten Schritt muss das Band gefestigt und der Zauber Jadminkas, mit dem sie Nadjeschas Geist beherrscht hat, geschwächt werden. Für die Schwächung des Herrschaftszaubers können die Helden eine *Exorzismus*-Probe (siehe unten) aus den Beschreibungen aus der Bibliothek Urischalurs unter der Anrufung von Praios, Hesinde oder Satuarua vornehmen. Schwieriger ist die Festigung des Bandes zwischen Nadjescha und ihrer Schlange. Hierzu sind mehrere *Verständigungs*-Proben erforderlich.
- Schließlich muss der Geist Jadminkas endgültig vertrieben werden. Neben klassischem arkanen oder karmalen Bannwirken können die Helden unter Anrufungen von Praios und der Aufbietung all ihrer verbliebenen Kräfte eine letzte *Exorzismus*-Probe ablegen, gegen die sich Jadminka mit aller Macht wehren wird (d.h. die Proben sind um die SK von Jadminka erschwert).

Alternativ können die Helden in Notmark Rat suchen, wofür sich zwei unterschiedliche Ansprechpartner anbieten:

- Arascha Walroder ist die Ingerimm-Geweihte Notmarks (Seite 41) und trotz ihrer düsteren Aura eine treue Dienerin der Zwölfe. Falls die Helden im Tempel um Hilfe für Nadjescha bitten, prüft Arascha die Gruppe und steht ihnen dann mit Rat und Tat zur Seite.
- Die sommersprossige Rassia die Rote ist die einflussreichste Hexe der Notmarker Gegend und betreibt eigentlich ein kleines Tinkturengeschäft in

- Im Gasthaus Zum Eherne Schwert hat ein muskulöser Söldner Jadminkas Interesse geweckt und wurde von ihr verführt. Als er mitbekommt, dass die Helden „seiner Liebsten etwas anhängen wollen“, versucht er ihnen in einer Seitengasse mit drei Kumpanen eine Abreibung zu verpassen.

- Zwei finanziell abgebrannte Abenteurer sehen in den Helden die Möglichkeit, ihre nächste Queste ins Eherne Schwert zu finanzieren. Sie berichten, was die Helden gerade hören wollen, um mit einigen Silbertalern belohnt zu werden. Schließlich bieten sie sich als (bezahlte) Führer ins Eherne Schwert an, wo die Hexe angeblich hin aufgebrochen sein soll. Um sie zu durchschauen ist eine erfolgreiche Probe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* erforderlich.

Quelldunkel. Durch Jadminkas Auftreten ist sie überrascht und sucht die Spuren der Hexenmagie in Notmark. Rassia steht dem Zirkel der Levthansweibchen nahe. Sie kann daher ihrerseits Hexen, Rahja oder Levthan nahe sowie sehr intuitive Helden ansprechen, wenn sie deren Suche bemerkt.

Sowohl Arascha als auch Rassia oder ihre Hexen erleichtern die Proben der Helden auf *Magiekunde (Rituale)* um bis zu 3 Punkte.

Regeln zur Befreiung von Nadjescha

Um Nadjeschas Geist zu befreien, müssen die Helden mit dem Geist Kontakt aufnehmen und die Beherrschung durch Jadminka mittels eines *Exorzismus* beenden. Dies wird durch *Verständigungs*- und *Exorzismus*-Proben abgebildet.

Die *Verständigungs*-Probe wird wie eine Probe auf Überreden behandelt (erfolgt also auf MU/IN/CH); der „Fertigkeitswert“ des Helden ist die Summe aus seinen Überreden-, *Bekehren & Überzeugen*- sowie *Betören*-FW, geteilt durch 3 und abzüglich 2. Dazu addiert werden Boni auf Verständigung, die die Helden in Urischalur gewonnen haben.

Die *Exorzismus*-Probe wird wie eine Probe auf Willenskraft behandelt (ebenso auf MU/IN/CH); der „Talentwert“ des Helden ist die Summe aus seinen Talentwerten in *Willenskraft*, *Einschüchtern* und *Magiekunde*, geteilt durch 3 und abzüglich 2. Dazu addiert werden Boni auf Exorzismus, die die Helden in Urischalur gewonnen haben.

Beispiel: Die Magierin Mirhiban (FW Überreden 10, Bekehren & Überzeugen 3, Betören 8, Willenskraft 12, Einschüchtern 5, Magiekunde 13) möchte Nadjeschas Geist befreien. In Urischalur hat sie einen Bonus von +2 auf Verständigung und +3 auf Exorzismus erlangt. Ihr Verständigungs-Wert beträgt dann $(10+3+8)/3 - 2 + 2 = 7$, und ihr Exorzismus-Wert beträgt $(12+5+13)/3 - 2 + 3 = 11$.

Die Reise zur Quelle

Die Gruppe um Jadminka ist zunächst etwa zehn Meilen dem schmalen Weg nach Süden gefolgt, ehe sie an einer Kuppe, an 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 Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 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 47) 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 Probe auf *Fährten suchen (humanoide Spuren)*, so bemerken die Helden, dass sich mehrere Leute um das Feuer gedrängt haben, während eine Person etwas abseits schlief (die Kälte liebende Jadminka). Bei einer QS von 2 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 Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Ausnehmen)* macht den Helden bewusst, dass das Tier wenig fachmännisch, dafür umso schneller ausgeweidet wurde. Einem Helden, dem eine Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* 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 Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1, 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 eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –2 ablegen, bei deren Misslingen sie zwischen 1 und 3 Schrittschaden erleiden können (siehe **Regelwerk** Seite 340).

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 Probe auf *Fährten suchen (humanoide Spuren)* –2 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 Stoffs entdecken, das sich verfangen hat. Die Steilwand 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 einer Probe –5 auf *Klettern (Bergsteigen)* (mit entsprechender Ausrüstung nur um –3 bis –2 erschwert) nach oben kommen. Falls die Probe auf *Klettern* 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.

Die Hütte 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 Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2 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.

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 58).

Schauen sich die Helden genauer um (Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)*), 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.

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 63) 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.

Was weiß mein Held über die Eishexe Glorana?

Probe auf *Geographie (Hoher Norden)* oder *Sagen & Legenden*

QS 1 – Glorana ist eine mächtige und wunderschöne Hexe, die über das Ewige Eis gebietet.

QS 2 – Sie diente einst dem Dämonenmeister Borbarad und schloss sich dem Erzdämonen Nagrach an. In seinem Namen hat sie ein Eisreich im hohen Norden errichtet.

QS 3 – Seit einiger Zeit ist das Eis im Rückgang, und von Glorana hat man länger nichts gehört. Ihr ehemaliger Eispalast in der Stadt Paavi ist verlassen.

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 Probe auf *Selbstbeherrschung* –4, erleichtert um seine ZK, 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. 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 Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* –2 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!

Eine eisige Begegnung

Belshorian erkennt in Jadminka eine Gefahr für die Pläne seiner Herrin und versucht sie von der Quelle fernzuhalten. Seine Macht ist der ihren nicht gewachsen, so dass er ihren Begleitschutz zu dezimieren versucht: er ruft die eisige Macht Nagrachs herab, um einen Söldner Jadminkas einzufrieren (Verwandlung in eine Eisstatue, dauerhafter Zustand *Paralyse IV*). Diesen Söldner bemerken die Helden nach dem Traum von Schnee und Eis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Anstieg ist endlich geschafft, als ihr die Kuppe des kleinen Berges erreicht. Vor euch seht ihr beinahe so etwas wie einen Weg, dem die Hexe anscheinend gefolgt ist.

Doch was ist das? Keine 300 Schritte vor euch steht eine Gestalt

und scheint in eure Richtung zu blicken. Ganz starr steht er dort, die Hand am Schwert, und bewegt sich kein bisschen, das Gesicht euch zugewandt.



Erst etwa 50 Schritt vor dem Söldner oder eine QS von 2 aus einer Probe auf *Sinnesschärfe* -2 (*Wahrnehmen*) (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 einer QS von 2 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).

Verfügt ein Held über die Sonderfertigkeit *Wettervorhersage* oder gelingt einem Helden eine Probe auf *Wildnis* -2, so ist ihm klar, dass ein Schneesturm aufzieht.

Schneelaurer

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,30 bis 0,50 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 22 bis 30 Stein

MU 15 **KL** 10 (t)* **IN** 12 **CH** 11

FF 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 9

Biss: AT 14 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Aufmerksamkeit, Finte I (Biss), Kampfrelexe I, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 3, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Meute)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen (ehemals Chimäre), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -5

Beute: 8 Rationen Fleisch (zäh), Pelz (60 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schneelaurer greifen alles bis zur Größe eines Menschen an, egal ob es sich um einen einzelnen oder mehrere Gegner handelt. Sie legen meist Hinterhalte, um ihre Beute zu überraschen. Schneelaurer versuchen, sich nach jeder eigenen gelungenen Attacke aus dem Kampf zurückzuziehen. Anschließend verfolgen sie ihren Gegner allerdings heimlich, um ihn aus dem Hinterhalt erneut anzugreifen.

Flucht: Schneelaurer versuchen nach ihrer ersten gelungenen Attacke zu fliehen; sind sie in Raserei, kämpfen sie bis zu ihrem Tod.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP und weniger **Magiekunde (Magische Wesen):**

☞ **QS 1:** Die Wesen leben im Hohen Norden und sind aufgrund ihres weißen Pelzes nur schwer zu entdecken.

☞ **QS 2:** Schneelaurer greifen gerne aus dem Hinterhalt an, auch menschengroße Wesen. Sie kämpfen allerdings nicht lange mit ihrem Gegner, sondern ziehen sich zurück, um an anderer Stelle aus dem Hinterhalt wieder zuzuschlagen.

☞ **QS 3+:** Immer wenn ein Schneelaurer verletzt wird, wird er aggressiver und gefährlicher, bis er schlussendlich in Raserei verfällt.

Sonderregeln:

Wut: Schneelaurer erleiden durch Treffer den Zustand *Wut*. Für jeden erfolgreichen Angriff gegen einen Schneelaurer, gleich ob durch Waffen, waffenlos, mit Zaubern oder Liturgien, erhält das Wesen eine Stufe des Zustands (bis zu einem Maximum von 4). Es gelten folgende Modifikatoren pro Zustandsstufe: -1 VW, +1 AT, +1 TP. Die Modifikatoren sind kumulativ. Bei drei Treffern hat der Schneelaurer also beispielsweise -3 VW, +3 AT, +3 TP. Der Zustand baut sich pro 6 Stunden um eine Stufe ab.

Angriff auf ungeschützte Stellen

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF *) t steht für tierische Klugheit. Die Werte sollen aufzeigen, dass sich diese Eigenschaftswerte nicht mit denen eines Menschen vergleichen lassen, aber für Proben herangezogen werden können.



Gib *eiskundigen* Helden oder solchen, denen eine weitere Probe auf *Wildnisleben* –2 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: die Kältestufe steigt auf 3 für wenigstens eine Stunde (**Regelwerk** Seite 346).
- Durch den Sturm verlieren die Helden die Orientierung und die Spur der Gejagten. Würfel für alle Helden verdeckte Proben auf *Orientierung* –2 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. Erschwere AT und PA des Helden nach deiner Maßgabe. Die Schneelaurer werden jedoch fliehen, wenn die anderen Helden ihrem Gefährten beistehen. Die Werte der Schneelaurer findest du auf Seite 47.

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 SK von höchstens 2 oder passenden Persönlichkeitsschwächen wie *Arroganz*, *Eitelkeit*, *Herrschaft* usw. von eisiger Macht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

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 soweit ist, und entscheide selbst!“



Lass träumende Helden Proben auf *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) –1 würfeln, die im Falle einer passenden Persönlichkeitsschwäche um weitere 2 Punkte erschwert sind. 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 (Proben auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) –1) 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 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 Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –2 gelingen.
- Um eine spiegelglatte Eisfläche neben einer Felswand zu überwinden, bedarf es Klettereisen und Seil. Reste davon befinden sich noch von Jadminkas Gruppe im Fels, sind aber bereits durch das verfluchte Eis porös geworden. Mit einer Probe auf *Klettern* (*Eisklettern*) –1 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 sei vorbei. Doch weit gefehlt! Der scheinbar ebene Schnee war gefährlicher als die rasiermesserscharfen 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 Herzsschlägen 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 2 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 würfel für Helden in dem Gebiet alle drei Kampfrunden mit 1W6 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 Probe auf *Körperbeherrschung* gelingt. Einmal eingesunkene Helden stecken fest, bis ihnen eine Probe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben*) –2 gelingt (jede KR erneut möglich), oder andere Helden ihnen hinaus helfen.
- Bei einer Bewegung des Helden stellt sich das Eis als spiegelglatt heraus, sodass dieser in den Nagrach zu rutschen droht. Verlange mehrere Proben auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) mit Erschwernissen von 1 bis 3, um festzustellen, ob sich der Held der Rutschpartie widersetzen kann oder nicht. Sollte ihm dies nicht gelingen, wird er am Rand der Quelle



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 jahrhundertalten 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 sie Schmerz III erlitten haben. 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.

von einer scharfkantigen Eisscholle geradezu aufgespießt (TP: 1W6+5).

- Dunkle Schlieren bilden sich auf dem Eis und versuchen, einer Ranke gleich, sich um die Beine des Helden zu legen. Nur Helden, denen eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 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-Daimoniden aus dem Turm im Sumpf erinnern. Die sechs Bestien haben es auf den Helden abgesehen und stürmen auf ihn los. Es bedarf einer erfolgreichen Probe auf *Willenskraft*–3, erleichtert um die SK, 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 eingeschneites 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 Probe auf *Klettern (Eisklettern)* –2 erforderlich), zumal Belshorian hier einen *Thalon* (Seite 55) 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 für deine Gruppe am besten passt oder nutze die Angaben als Quelle für Inspirationen.

In **Das Bornland erwacht** (Seite 52) 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 54) 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 57) sein, und mit beiden Parteien Verhandlungen aufnehmen – hoffentlich mit dem Ziel, sich letztlich keinem anzubiedern. **Aus drei mach' zwei** (Seite 58) 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 Proben auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** verlangen solltest.

QS 1 – Die Schemen gehören zu neun Personen, von denen drei am Boden liegen.

QS 2 – 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.

QS 3 – 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.

QS 4 – 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!

Was weiß mein Held über die Quelle des Nagrach?

Probe auf **Götter & Kulte (Firin)** oder **Sphärenkunde (Siebte Sphäre)**

QS 1 – Nagrach ist der erzdämonische Widersacher des Wintergottes Firun. Ein Fluss ist nach ihm benannt.

QS 2 – An der Quelle des Flusses ist die dämonische Macht besonders stark. Das Eis dort ist von dunkler Magie durchzogen, die gesamte Landschaft lebensfeindlich und tödlich.

QS 3 – Die eigentliche Quelle des Flusses liegt unterirdisch und gilt als unzugänglich. Doch auch dort, wo der Fluss an die Oberfläche tritt, ist die Macht Nagrachs stark.

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

Finalvariante: Nadjeschas Geist IV – Das Opfer befreien

Auch wenn sich die Helden gut darauf vorbereitet haben, Nadjescha aus dem Bann Jadminkas zu retten, müssen sie die Hexe zunächst schwächen. Die nachfolgenden Varianten des Finales kannst du unabhängig von einer möglichen Befreiung Nadjeschas durchspielen. Um die Junghexe zu befreien, dürfen die Helden Jadminka nicht töten. Wenn die dunkle Hexe kampfunfähig ist oder von einem Helden mit einem Bann belegt wird, können die Helden ihr Ritual einleiten, um den Geist Jadminkas zu bannen und Nadjescha zu retten.

Dem Sieg nahe

Das Ritual zur Befreiung von Nadjescha ist auch deshalb so schwierig, weil ihr Körper dazu Kraft braucht (>0 LeP), aber andererseits Jadminka nicht zu stark sein darf, da sie sich vehement gegen das Ritual wehrt. Dies kannst du beim Ritual berücksichtigen, indem du die Proben wie folgt modifizierst:

☞ Solange Jadminka zwischen 1 LeP und 4 LeP hat, sind die Proben nicht erschwert.

☞ Fallen ihre LeP unter 1, droht sie (und damit auch Nadjeschas Geist) zu sterben. Dies fällt aufmerksamen Helden bei einer gelungenen Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** auf. Um ihre zu helfen ist dann eine Probe auf **Heilkunde Wunden (Stabilisieren)** erforderlich.

☞ Für je 2 LeP oberhalb von 3 sind die Proben um jeweils 1 Punkt erschwert.

☞ Jadminka regeneriert durch die dunkle Macht der Quelle nach jedem Ritualschritt 1W3–1 LeP und AsP.

☞ Sobald die Helden das Ritual beginnen, begehrt Nadjeschas Geist auf und widersetzt sich Jadminka. Dadurch sind alle Proben pauschal um 2 Punkte erleichtert.

Im Folgenden sind die einzelnen Ritualschritte (Seite 43) aufgeführt, sowie die Reaktionen Jadminkas:

- **Initiierung I:** Die *Verständigungs*-Probe, um Nadjeschas Geist auf ihren Anker aufmerksam zu machen, ist aufgrund der Nähe zu Nagrachs Quelle um 2 Punkte erschwert. Zudem entzieht die unwirtliche Gegend den Helden 6 statt 3 LeP. Diese zusätzlichen LeP fließen Jadminka zu, denn der Eisige Herr will seine willige Dienerin nicht aufgeben. Sollte ihre LE dadurch auf 5 oder mehr steigen, gelangt Jadminka zu Bewusstsein. Sie wird aber nicht sinnlos die Helden attackieren, sondern wartet vielmehr auf eine passende Gelegenheit für einen hinterhältigen Angriff.
- **Initiierung II:** Das „Astralopfer“ der Helden ist ob der Nähe zur Quelle nicht erforderlich – die Hexe regeneriert die arkane Kraft aus der Umgebung. Die Verunreinigung durch Nagrach führt aber dazu, dass Jadminka mehr Kraft als erwartet bekommt (+1W3 AsP), und die dunkle Hexe über all diese Astralkraft für einen Gegenschlag verfügen kann.
- **Festigung:** Jadminka versucht die Festigung mehr oder minder aktiv zu behindern. Ist sie bei Bewusstsein (siehe oben), so setzt sie ihre volle SK als Aufschlag der Probe entgegen. Im bewusstlosen Zustand müssen die Helden immerhin noch ihre halbe SK überwinden.
- **Bannung I:** Jadminka widersetzt sich mit aller Macht dem Bann und kann dazu auf die Macht ihres Herrn zurückgreifen. Die Helden strengt der Bann überraschend stark an (je Held 1W3 LeP oder 1W3 AsP, die Jadminka zufließen). Wie bei der Festigung setzt Jadminka dem Bann ihre SK entgegen.
- **Bannung II:** Spätestens beim finalen Bann erhebt sich Jadminka und wirft den Helden all ihre Zaubermacht entgegen. Dabei versucht sie eigene Bannsprüche gegen den „Bannführer“ der Helden zu wirken. Auch für diesen Bann müssen die Helden ihre volle SK überwinden (und zwar unabhängig von der Verfassung Jadminkas).

Mach es den Helden hierbei nicht zu leicht. Ein Scheitern ist eine echte Option, denn Jadminka ist eine mächtige Hexe, die man nahe eines Unheiligtums wie der Quelle des Nagrachs nicht „nebenbei“ besiegen kann. Sollte der Bann den Helden nicht gelingen, kannst du das weitere Wirken der Hexe – auch über ihren Tod hinaus – zum Beispiel in dem Szenario „Die Hinterlassenschaft der Hexe“ (Seite 59) thematisieren. Falls die Helden jedoch erfolgreich sind, werden sie Zeuge einer wunderbaren Heilung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gewaltiger, düsterer Schrei entfährt der Hexe und lässt euch taumeln. Er wird immer schriller und höher, ebbt dann aber plötzlich in seiner Intensität ab. Immer noch schrill und hoch, aber weniger zornig, denn voller Schmerzen, wird der Schrei leiser. Dann sinkt die Hexe zusammen.

Ihr Körper streckt sich plötzlich, und die Furie schlägt ihre Augen auf. Doch wo vorher Hass und Herrschsucht Platz hatten, seht ihr nun Angst und Hilfesuchen.

„Wo bin ich ... und wer seid ihr?“, flüstert die Hexe in einer anderen, höheren Stimme. „Was für ein dunkler Traum war das?“



Die Helden sollten Nadjescha im Folgenden beistehen, denn das Erlebte wird schnell zu viel für die Junghexe. Nicht nur der Tod ihrer geliebten Schlange, auch „ihr“ Wirken als Wirt Jadminkas setzt ihr zu. Gelingt einem Helden eine Probe –2 auf *Heilkunde Seele*, so kann er sie soweit festigen, dass Nadjescha die Geschehnisse überwinden kann.

Finalvariante: 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 gebrauchen können.

Das erwachende Bornland hat dazu geführt, dass Jadminka wiedererstehen konnte. Die astrale Kraft, die durch den Streit zweier Diener der Niederhöhlen 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 Niederhöhlen, 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 Probe auf **Kriegskunst**, 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 zuteilwerden 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 reduziere die Kosten um 1 bis 2 AsP.

Eine Hexe zu töten

Jadminka hat sich auf ein magisches Duell gegen Belshorian vorbereitet und kann magischen Angriffen durch einen vorab gewirkten **PSYCHOSTABILIS (SK +2)** widerstehen. Dem rasenden Schwarzbären kann sie nichts entgegenstellen, sodass sich zwei Söldner um das Tier kümmern – zwischen ihr und den Helden stehen somit derzeit nur drei Söldner.

Söldner

MU 13 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 31 **INI** 12+1W6

SK 1 **ZK** 2 **AW** 7 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

Säbel: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (BE durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund; Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Söldner bevorzugen es, ihre Gegner mit größter Effektivität anzugreifen. Sie locken ihre Feinde in einen Hinterhalt, beschießen sie dort solange wie möglich und greifen gerne unterlegene Gegner an, am besten auch noch zu zweit.

Flucht/Ergeben: Schmerz III oder wenn Jadminka besiegt ist.

Schmerz +1 bei: 23LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Jadminka

MU 15 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 11

LeP 32 **AsP** 40 **INI** 14+1W6

SK 2 **ZK** 1 **AW** 6 **GS** 8

Waffenlos (oder Hexenkrallen):

AT 15 **PA** 8 **TP** 1W6 (oder 1W6+3)

RW kurz

RS/BE 1/0 (Winterkleidung)

Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Verwandlung)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Größenwahn), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Sphärenkunde 14, Verbergen 8, Willenskraft 14

Zauber: Große Gier 11, Hexengalle 14, Hexenkrallen 15, Invocatio Minor 14, Psychostabilis 14, Radau 10, Spinnenlauf 9

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: Jadminka flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Dennoch ist auch dieser Kampf kein Zuckerschlecken. Nutze die im Abschnitt **Der Ursprung des Dunklen Eises** (Seite 49) 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. Aufdringlichen 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.

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 entgegensetzen 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 (Probe auf *Klettern (Eisklettern)* –5, Seite 49), 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+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Magierstab (lang): AT 13 PA 9 TP
1W6+2 RW lang

RS/BE 1/0 (Winterkleidung)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Zauberer; Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich), Verpflichtungen (Glorana)

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Magiekunde 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 12, Sphärenkunde 9, Verbergen 8, Willenskraft 12

Zauber: Fulminictus 10, Frigifaxius 14, Gardianum 12, Invocatio Maior 8, Invocatio Minor 14, Transversalis 13

Kampfverhalten: siehe oben

Flucht: Belshorian flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Frigifaxius

Ein Eisstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubersenden schießt ein Eisstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS) Trefferpunkte Schaden. Der Eisstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Eisstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: C

Finalvariante: 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 gelingt, 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 verharret. Selten trifft sie noch eigene Entscheidungen, doch das Einmischen einer anderen Hexe duldet die machtgerige Eiskönigin nicht.

In Gloranas Auftrag eilt die Nagrachpaktiererin **Lysinta 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 stürzt 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. Angriffe mit profanen Waffen richten nur halben Schaden an (**Regelwerk** Seite 355).
- ☛ 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 einen Zustand *Schmerz* erhalten, lassen die Dämonen von ihm ab und suchen sich das nächste, starke Opfer.

Thalon

MU 15 KL 8 IN 13 CH 11

FF 10 GE 15 KO 13 KK 13

LeP 12 */**** INI 17+W6

VW 8 SK 2 ZK 3 GS 12

Biss: AT 16*** TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 2/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12**, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer), nicht humanoid

Kampfverhalten: Thalone gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers.

Flucht: Thalone fliehen nicht.

Sphärenkunde:

☛ **QS 1:** Thalone sollen nur das Blut ihres Beschwörers trinken können.

☛ **QS 2:** Wissen über die Regeneration des Dämons.

☛ **QS 3+:** Wissen über die Empfindlichkeiten des Dämons.

Sonderregeln:

*) **Dämonische Regeneration I:** Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.

) **Unsichtbarkeit: Thalone können sich dreimal pro Tag für eine Stunde unsichtbar machen.

***) **Raserei:** Sobald ein Thalon verletzt wurde, verhält er sich wie unter dem Nachteil *Blutrausch*.

****) **Empfindsamkeit gegen göttliche Objekte:** 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 Schritte 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 ARMATRUTZ (RS +2) ausgestattet, sodass dieser den Dämonen etwas entgegenzusetzen hat. Sie selbst hat mit Hilfe ihrer HEXENKRALLEN Belshorian den Hals durchgeschnitten 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 Ausgabt 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 Niederhöhlen. 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 Thalons vernichten, doch ihre Söldner fallen bald darauf unter den Angriffen von Lysintha, Yash'Natam

und des 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 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.

Karmanath

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,50 Schritt (mit Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15

LeP 25 **AsP** 25 **KaP** – **INI** 19+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Fährtensuchen 16, Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 13

Zauber: Blitz dich find 8, Horriphobus 3

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde) oder 1W6+4 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belshirash), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Karmanthi versuchen zunächst, ihrer Beute Angst zu machen, sie durch Geheul einzuschüchtern und sie zu hetzen. Am liebsten greifen sie den schwächsten Gegner gemeinsam an und nutzen dabei jeden nur erdenklichen Vorteil wie Finten und Anspringen, um sich anschließend in ihrem Gegner zu verbeißen.

Flucht: Karmanthi fliehen nicht.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ◆ **QS 1:** Karmanthi kommen vor allem im Norden Aventuriens vor. Sie jagen häufig im Rudel und greifen zusammen an.

- ◆ **QS 2:** In einer Meute sind die Wesen besonders gefährlich, da sie sich gegenseitig antreiben.

- ◆ **QS 3+:** Diese Dämonen dienen dem eisigen Jäger Nagrach.

Sonderregeln:

Meute: Karmanthi, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Karmanath in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Raserei: Karmanthi werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 5 LeP nach den ersten 5 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schreckliches Geheul: Karmanthi können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihren Gegnern das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Karmanthi und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Karmanthi die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Karmanath 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Heulen sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Heulen, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Dämonen-Regeln: Für Karmanthi gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Lysintha

MU 16 KL 12 IN 14 CH 13

FF 14 GE 14 KO 13 KK 12

LeP 36 INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 7

Eisschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE 1/0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit / Persönlichkeitschwäche (Arroganz), Verpflichtungen III (Glorana)

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 7, Magiekunde 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Willenskraft 9

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: Lysintha flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Eisschwert (Paktgeschenk des 1. Kreises): Verursacht das Eisschwert 10 oder mehr TP, so erleidet das Ziel eine Stufe *Paralyse*. Dieser Effekt ist kumulativ, aber somit lassen sich bei einem Ziel nur maximal zwei Stufen *Paralyse* erzielen.

Dämonenmeute (Paktgeschenk des 4. Kreises): Die Paktiererin kann bis zum FW ihrer *Willenskraft* Dämonen aus dem Gefolge ihres Erzdämons kontrollieren und ihnen Befehle geben, die sie als Meute ausführen. Nach dem Tod der Paktiererin kehren die Dämonen in der Regel wieder in die 7. Sphäre zurück.

Finalvariante: 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, so dass 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 Proben auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –1 ablegen (um 1 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

Yash'Natam

MU 15 KL 10 IN 12 CH 12

FF 10 GE 15 KO 22 KK 26

LeP 80*/** AsP 40 INI 15+W6

VW 8 SK 5 ZK 6 GS 16

Hufschlag AT 14 TP 2W6+2 RW mittel

Überrennen AT 12 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, Überrennen^{ABE8}

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter), nicht humanoid

Kampfverhalten: Yash'Natam gehorcht den Befehlen seines Beschwörers. Der Dämon kämpft nur, wenn er den Befehl dazu erhält.

Flucht: Yash'Natam flieht nicht.

Sphärenkunde:

☞ **QS 1:** Ein Yash'Natam kann Blitze schleudern.

☞ **QS 2:** Wissen über die Regeneration des Dämons.

☞ **QS 3+:** Wissen über die Empfindlichkeiten des Dämons.

Sonderregeln:

**) Dämonische Regeneration I:* Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.

***) Empfindlichkeit gegen göttliche Objekte:* Geweihte Objekte fügen 1W3 SP zu, firun- und ifirnheilige Gegenstände sogar 2W3. Waffen, die entsprechend geweiht sind wirken verletzend.

Blitzschleuder: Yash'Natam kann mittels 1 Aktion einen Blitz abfeuern. Dieser funktioniert regeltechnisch wie ein IGNIFAXIUS, aber der Dämon muss dafür keine Probe würfeln und der Zauber gelingt immer mit einer QS von 4.

Kälteatem: Yash'Natam kann mittels 1 Aktion seinen kalten Atem einsetzen. Der Dämon kann seinen Atem insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Der Atem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt stehen. Sie erleiden 1W6 SP und 1 Stufe *Paralyse*.

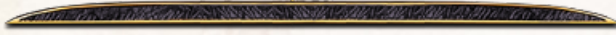
Dämonen-Regeln: Für Yash'Natam gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

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 entwaffnet 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 (Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* gegen Jadminkas *Sinneschärfe*), der Jadminka gewissermaßen auf die Schulter klopft.

- ❖ Schließlich hilft auch ein BANNBALDIN. Aber allein der dreiste Versuch und vielleicht gar das Durchdringen machen Jadminka hellhörig, falls der Zauber scheitert.



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 Proben auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)*, 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 49). Stehen den Helden keine magischen oder karmalen Mittel zur Verfügung, ist neben der Probe auf *Klettern (Eisklettern)* –2 auch eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –3 erforderlich, um die Schergen Jadminkas ungesehen zu umgehen.

Der etwas weltfremde Magier lässt sich durch Lippenbekanntnisse zu Nagrach am leichtesten zu einer Zusammenarbeit überreden, wie eine einfache Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* zeigt. Verlange – falls den Spielern keine überzeugenden Argumente einfallen

– Proben auf *Überreden (Manipulieren)* –2, die du nach eigener Maßgabe erleichtern kannst, wenn die Helden ein gewisses Vorwissen über Nagrach haben (Fertigkeitswert *Götter & Kulte* oder *Sphärenkunde* 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* einen *Karmanath*) 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 Jadminkas und versucht sie mit einer Eisvariante des *IGNIFAXIUS* zu töten, scheitert aber. Nach einem einzelnen *FULMINICTUS* gegen Jadminka versucht er, sich die Söldner mittels *FRIGIFAXIUS* 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 dazu zu bringen, den Kampf mit den Helden 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 den Seiten 53 und 54 angegeben.

Finalvariante: 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 (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Provokation)* +1 gegen ihre *Willenskraft*) 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 53 angegeben.

Die Helden am Ende der Welt

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 klargeworden 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 integriere 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 Bornmund, der sie gemeinsam mit den vier den Helden wohl bekannten 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 Hüttern 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 Hüttern haben zukommen lassen, 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 **15 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 um 3 erleichtert.

Mehr Zeit für Helden?

Falls deine Gruppe Gefallen an weiteren kleinen Mysterien des Bornlands hat, kannst du die folgenden, kurz umrissenen Szenarien dem Abenteuer direkt anschließen. Sie bauen auf verschiedenen Hinweisen aus dem eigentlichen Abenteuer auf.

Die Hinterlassenschaft der Hexe

Neugierige Helden werfen eventuell den einen oder anderen Blick in Jadminkas altes Tagebuch, ohne bzw. bevor es an das Kloster zurückzugeben. Was sie dort lesen, droht ihren Verstand zu sprengen: bei einer misslungenen Seelenkraft-Probe spüren sie erste Zweifel, ob es richtig war, „ihre Herrin Jadminka“ besiegt zu haben. Sie fühlen sich zu Orten hingezogen, die Jadminka in dem Buch beschreibt – ohne dabei sicher zu sein, dass sie dies tun um auch dort die Macht der Hexe zu vernichten, oder weil sie der Hexe längst folgen.

An den Orten ihrer Vergangenheit – ein verfallener Steinkreis im Sumpf, ein überwachsener Fels im Bornwald und eine dunkle Höhle am Rand der Drachensteine – offenbart das Tagebuch zusätzliches Wissen und deutet Zauber an, über die Jadminka verfügte, wobei der (nun an das Tagebuch gebundenen) Geist der Hexe versucht, die Helden in seinen Bann zu schlagen. Wenn der Geist glaubt, dass er mehrere Helden an sich gebunden hat, offenbart er sich und fordert einen Körper ein, wobei er zwischenzeitlich Kontrolle über einzelne Helden übernimmt und nur von der Gruppe gebannt werden kann. Das Tagebuch sollte danach sicher in Urischalur aufbewahrt werden.

Die Bitte der Hüter

Im Zuge der Rettungs- und Aufräumarbeiten sind zwei weitere Werke aus der Bibliothek Urischalurs verschwunden: die *Aufzeichnungen von Abenteurern* sowie

der rahjanische Octavband Zhiyara, die Hexenkönigin vom Born. Hüter Praiodan und Hüter Rowin bitten die Helden, sich der Sache anzunehmen. Die Spur führt zu einem jungen Tagelöhner, der beim Aufbau geholfen hat und dabei auffällig viel gefragt hatte. Der Kerl ist bereits verschwunden, doch die Helden können ihn aufspüren – im Schutze einer Gruppe um den charismatischen Grabräuber **Xebbert** (Mitte 30, schwarze Haare, kräftig, nervöser Blick; Willenskraft 8 (14/13/14), SK 2), der sich Hinweise auf Schätze erhofft und eine junge, naive Halbelfe **Neyara** (Mitte 20, lange blonde Haare, vollbusig, verträumter Blick; Willenskraft 5 (13/12/14), SK 2), die sich selbst als künftige Hexenkönigin sieht.

Xebbert hat tatsächlich Hinweise auf ein Schatzversteck gefunden und ist bereit, seine Gruppe den Helden zu opfern, um sich selbst zu bereichern – oder den Helden einen Teil der Beute zu versprechen, wenn sie ihm helfen. Ebenso kann Neyara von Helden durch erfolgreiche Proben auf *Betören* (Anbändeln) oder Überreden dazu gebracht werden, sich von Xebbert loszusagen und die Bücher (die sie sowieso nicht lesen kann) abzugeben. Die Proben sind um bis zu 3 Punkte erleichtert, wenn die Helden ihr glaubhaft versichern, dass Neyara wirklich die nächste Hexenkönigin sein wird.

Goblinmacht und Hexenwirken

Durch den Sieg der Helden über Jadminka spürt die Goblinzauberin Miraakja, dass die dunkle Macht vom alten Turm abgefallen ist und sieht ihre Chance, an diesem „Ort der Macht“ ihre Fähigkeiten auszubauen. Die jahrhundertlang dort gebundenen astralen Kräfte verstärken tatsächlich ihre Kraft, sodass es ihr endlich gelingt, Sumpfranzen zu kontrollieren. In einigen „Feldversuchen“ schickt sie die Ranzen an den Rand der Sümpfe, sodass eine Gruppe von ihnen Bürger Sillings angreift. Die Helden werden um Hilfe gebeten und sehen sich einer überraschend intelligenten Gruppe von Sumpfranzen gegenüber, deren Angriffe relativ koordiniert sind. Einzelne von ihnen sind durch Goblinmacht (oder restlicher Magie Jadminkas) verstärkt und verfügen über Regenerationskräfte.

Ein weiteres Mal müssen die Helden den Turm aufsuchen, der nun von Ranzen (und nach Belieben von einem verbliebenen Karmanath-Daimoniden, der nun Miraakja folgt) bewacht wird. Die Zauberin selbst ist bereit zu verhandeln, wenn die Helden ihr etwas bieten können, sodass es nicht zu einem finalen Kampf kommen muss. Streue die folgenden Geschichten nach Belieben ein, wenn die Helden irgendwo unterkommen oder gezielt Leute nach Besonderheiten der Gegend fragen:





Örtliche Sagen und Legenden

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 Sumpflöcher, 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 grünleuchtenden 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 Sumpfranzen

»Mitten in den Sümpfen lebt eine schaurige Bestie, der König der Sumpfranzen. 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 Ranzen, 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 Ranzenkönigs zu locken! «

Die Zauberin der Goblins

»Die Rotaugensümpfe sind mitnichten öde 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 Adelsspross

»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 Sumpfranze an. Der Bronnjarssohn 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 in Werten

Feuermolch

MU 13 KL 3 IN 14 CH 9

FF 6 GE 12 KO 12 KK 14

LeP 50 INI 8+1W6

VW 5 SK 0 ZK 2 GS 4

Biss: AT 11 TP 1W6+3(+Gift)* RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 9

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

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: bei 50 % Verlust der LeP

Schmerz +1 bei: 37 LeP, 25 LeP, 12 LeP 5 LeP und weniger

Tierkunde (Wilde Tiere):

QS 1: Der Feuermolch lässt einen in Ruhe, wenn man ihn in Ruhe lässt.

QS 2: Wissen über das Gift des Molches.

QS 3+: Wissen über die Gewinnung von Feuermolchgift

Sonderregeln:

*) Feuermolchgift: Das Gift wirkt einmalig, nicht kumulativ.

Stufe: 2

Art: Einnahmegift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro Stunde / 1 SP pro 2 Stunden

Beginn: sofort

Dauer: 40 – KO Stunden / 20 – KO Stunden

Kosten: 400 Silbertaler

Grubenwurm

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,00 bis 4,00 Schritt (mit Schwanz); 1,50 bis 1,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 160 bis 200 Stein

MU 13 KL 9 (t)* IN 13 CH 8

FF 10 GE 12 KO 16 KK 17

LeP 70 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 1 ZK 5 GS 5

Biss: AT 12 TP 2W6+2 RW kurz

Klauen: AT 13 TP 1W6+5 RW mittel

Schwanz: AT 10 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Schildspalter (Klauen, Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Karfunkel, 300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Grubenwurm greift einen zufällig ausgewählten Helden an, danach immer jenen Helden, der ihn am schwersten seit der letzten Kampfrunde

verletzt hat, vorausgesetzt, er kann den Helden erreichen. Ansonsten greift er wieder jemanden zufällig an.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP und weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

QS 1: Grubenwürmer stinken erbärmlich.

QS 2: Grubenwürmer leben in Sümpfen, Mooren und Tümpeln und greifen gelegentlich Menschen an.

QS 3+: Obwohl sie Verwandte der Drachen sind, können sie kein Feuer speien und legen keinen Hort an.

Sonderregeln:

*) t steht für tierische Klugheit. Die Werte sollen aufzeigen, dass sich diese Eigenschaftswerte nicht mit denen eines Menschen vergleichen lassen, aber für Proben herangezogen werden können.

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite mittel oder nah mit dem Grubenwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf Selbstbeherrschung (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Grubenwurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch dem Helden an und er erhält den Status *Übler Geruch* (Seite 63) für 1W3+1 Wochen.



Morfu

Größe: 3,50 bis 4,00 Länge

Gewicht: 100 bis 200 Stein

MU 16 **KL** 5 (t)* **IN** 11 **CH** 6

FF 8 **GE** 8 **KO** 15 **KK** 16

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 4 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 4

Nadelschuss:** FK 14 LZ 1 TP 1W2 SP (+Gift)*** **RW** 4/8/16
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 12, Sinneschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 14

Anzahl: 1 oder 2 (Paar, gerade bei der Paarung) oder 1W6+1 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Schleim (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Morfu schießt seine Hornsplitter ab, sobald es sich bedroht fühlt.

Flucht: Morfus fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP und weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Morfus haben genug Splitter für ein knappes Dutzend Angriffe.

☞ **QS 2:** Morfus verfolgen keine fliehenden Gegner.

☞ **QS 3+:** Morfus nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede wahr. Entsprechende Manipulationen können Morfus verwirren (unterschiedlich starke Abzüge auf FK).



Sonderregeln:

*) t steht für tierische Klugheit. Die Werte sollen aufzeigen, dass sich diese Eigenschaftswerte nicht mit denen eines Menschen vergleichen lassen, aber für Proben herangezogen werden können.

) **Hornsplitter: Das Morfu verschießt 12 Hornsplitter auf einen Gegner. Der Nadelschuss wird als ein einziger Fernkampf ausgewürfelt. Trifft der Angriff, so wird mit 2W6 bestimmt, wie viele Nadeln getroffen haben. Egal wie viele Nadeln getroffen haben, sie richten in ihrer Summer nicht mehr als 1W2 SP (+Gift) an. Die Morfus haben genug Splitter für 10 Angriffe.

***) **Morfugift:** Das Gift der Morfusplitter ist lästig und bei größerer Konzentration auch für Menschen gefährlich.

Stufe: 1

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Hälfte der getroffenen Nadeln in SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: 300 Silbertaler

Zustände

Status Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind

für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Dramatis Personae

Jadminka Eisherz / Nadjescha ♀

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 vom 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 einen unauslöschlichen Hass auf die Praioten entflammt.

Belshorian, ein loyaler Diener Gloranas ♀

Belshorian (Mitte 40, 185 Halbfinger groß, kräftige Statur; lange, verfilzte schwarze Haare, schwarzer Vollbart, blaue Augen), dem einst unter dem Namen Helmar Beranion eher knapp den Abschluss auf dem Stoorrebrandt-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, so dass 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.

Bewohner Sillings

Im Folgenden sind die wichtigsten Personen aus Silling kurz beschrieben. 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.

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; Handel 7 (12/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13, SK 1) ist uneingeschränkter Herr des Dorfes. Er regiert mit harter, aber gerechter Hand und ist – für einen Bronnjaran – 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; Handel 8 (13/14/12), Überreden 10 (11/14/12), Willenskraft 6 (11/14/12), SK 1) 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 Räu-berhauptmann 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.

Die Diener des Praios

Auf Urischalur leben mehrere Geweihte und Laiendiener. 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. 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 unverschämt 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.

Wichtige Dokumente

Die folgenden Dokumente sind als Handreichung für deine Spieler gedacht.

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 wiederkommen und das Land ihrem eisigen Herrn bereiten. Für diesen Frevel bohrte ich ihr mein Schwert direkt ins Herz.

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

Titel	Schlagworte	Datum	Register
Geschichte der Hexen	Hexen, Namenlose	ca. 950 BF	1-2-10
Satuarä und Rahja	Hexen, Ketzerei, Ilaristen	ca. 1000 BF	1-2-11
Dunkle Stätten	Hexen, Zauberei	ca. 780 BF	1-2-12
Hexentreiben im Bornland	Hexen, Levthan	ca. 1025 BF	1-2-12a
Gloranas Gefolge	Hexen, Erzdämonen (Na.)	1033 BF	1-2-12b
Tagebuch einer Hexe I	Hexen, dunkle Zauber	unbek.	1-2-13
Tagebuch einer Hexe II	Hexen, Erzdämonen (Na.)	ca. 420 BF	1-2-13a
Tagebuch einer Hexe III	Hexen, Erzdämonen (Bl.)	ca. 600 BF	1-2-13b
Tagebuch einer Hexe IV	Hexen, Flüche	ca. 780 BF	1-2-13c
Bornische Märchen	Volksglauben, Hexen	960 BF	1-2-14
Der eisige Jäger	Erzdämonen (Na.), Ketzerei	ca. 870 BF	1-5-20
Über den wahren Herrn des Eises	Ketzerei, Erzdämonen (Na.)	ca. 920 BF	1-5-21
Die Riten des eisigen Herrn	Erzdämonen (Na.), Schwarze Magie	963 BF	1-5-22
Aufzeichnungen von Abenteurern	Erzdämonen (Na.), Geheime Kulte	995 BF	1-5-23
Notizen von Bruder Firunian	Erzdämonen (Na.)	1017 BF	1-5-23a
Die Wahrheit über den Nagrach [...]	Volksglauben, Erzdämonen (Na.)	unbek.	1-5-24
Heilige und Ketzer	Ilaristen, gefährliches Halbwissen	980 BF	1-4-5
Sankt Praiowin und die Dämonenbuhle	Ketzerei, Erzdämonen	920 BF	1-4-6
Heilige des Namenlosen	Namenloser, Ketzerei	unbek.	1-4-7
Versuchung von Priestern	Namenloser, dunkle Riten	1025 BF	1-4-7a
Sankt Algunde, Heilige des Volkes	Demokratie, Ketzerei	990 BF	1-4-8

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



Die Quelle des Nagrach

von Rafael Knop

Das Bornland ist seit jeher ein Ort alter Sagen und Mythen. 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. Das Abenteuer 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.

Die Quelle des Nagrach wurde für diese Neuauflage des DSA5-Beta-Abenteuers an die aktuelle Regeledition angepasst, überarbeitet und umfangreich ergänzt.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 hartgesottene Helden

Genre: Wildnis- und Verfolgungsabenteuer mit mystischem Flair

Voraussetzungen: Wildniserfahrung, Kampfesmut, Götterfurcht, Wissensdurst

Orte: Das Bornland von Silling über Notmark bis zur namensgebenden Quelle

Zeit: ab 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): einfach / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25318PDF