

HELDENWERK



Rübenenernte

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Carolina Möbis

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Niklas Forreiter

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Kristina Pflugmacher, Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nathaniel Park

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Diana Rahfoth,

Wiebke Scholz, Fabrice Weiss

Copyright © 2016 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 urheberrecht-
lich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise,
die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und
Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomecha-
nischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind
nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele
GmbH, Waldems, gestattet.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 03
Wulzen und Neu-Wulzen	Seite 04
Das Rübenfest	Seite 04
Personen in Neu-Wulzen	Seite 06
Dorfleben	Seite 09
Der alte Speicher	Seite 11
Der versandete Tempel in Wulzen	Seite 12
Finale	Seite 13



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.

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)

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

HELDENWERK RÜBENERNTE

»Die Kraft des Landes erfüllt nicht nur uns mit neuer Macht, auch die Tiere spüren sie und spüren ihren Zorn. Selbst die Geister der Toten, die lange ruhten, regen sich und verlangen mit neuer Kraft nach Erlösung.«

–die Eulenhexe Tschinjuscha ter Sappen zu ihrer Schülerin

»Jadvige von Hummergarben kannte das Land wie kein Marschall vor oder nach ihr. Sie hatte verstanden und wusste, was zu tun war. Bis zu ihrem geheimnisvollen Verschwinden eroberte sie unzählige Orte der Kraft. Und sie wusste sie zu nutzen.«

–ein Ritter des Korsmal-Bundes zu seinen Gefolgsleuten

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Erlösung eines Geistes, Klärung eines magischen Phänomens, Erkundung eines alten Hesindetempels

Genre: Detektivabenteuer, Dungeonabenteuer

Ort: Wulzen und Neu-Wulzen an der Küstenstraße der Niedermark im Bornland

Zeit: Ab 1036 BF beliebig, Innerhalb der TR-Kampagne zwischen Efferd und Phex 1039, also vor dem vierten Band der Theateritter-Kampagne **Der Grüne Zug**.

Voraussetzungen: keine

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Gesellschaftstalente

Kampf

Heimlichkeit

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Die **Rübenernte** kann als Seitenqueste zur Theateritter-Kampagne gespielt werden, dabei ist jedoch der genaue Zeitpunkt zu beachten. Der Korsmal-Bund tritt offiziell erst im Firun 1039 BF im Abenteuer **Das Blaue Buch** in Aktion. Von Efferd bis Hesinde 1039 BF kann dieses Abenteuer also einen Vorgeschmack auf die Ereignisse der Kampagne liefern und einige der Themen und Motive andeuten. Nach Firun 1039 BF ist es dann wahrscheinlich, dass die Helden (und andere Kräfte im Bornland) gezielt nach geplanten Aktionen des Korsmal-Bundes forschen, um diese zu verhindern. Das Abenteuer muss jedoch in keinem der Fälle besonders angepasst werden, der hier aktive Angehörige des Korsmal-Bundes wird in den Abenteuern der Kampagne nicht auftauchen.

Im Zentrum dieses Heldenwerks stehen zudem ein Phänomen des Erwachens und ein sehr alter Geist. Zusammen mit einer abweisenden Bronnjarin und verängstigten

Dörflern ergibt sich eine unheimliche und rätselhafte Stimmung im Dorf, in der die Helden das Geheimnis um die Rüben von Neu-Wulzen ergründen müssen.

Die Helden

Thematisch werden Entdecker, Gelehrte, Pflanzenkundler und Perainegläubige besonders auf ihre Kosten kommen. Für bildungsferne Charaktere wird der Recherche- und Organisationsteil eventuell langweilig, während kommunikative Helden dort wiederum ihre Stärken ausspielen können.

Der Weg ins Abenteuer

Es gibt drei Möglichkeiten, die Helden nach Neu-Wulzen zu bringen. Die erste und einfachste ist die Durchreise auf dem Weg von Vallusa nach Festum oder umgekehrt. Sobald die Helden Neu-Wulzen erreichen, werden sie zum am Abend stattfindenden Dorffest eingeladen. Eine solche Geste werden nur wenige Heldengruppen ignorieren. Alternativ können sie jedoch auch von einem beliebigen Adligen oder Würdenträger beauftragt worden sein, beim Junker von Wulzen nach dem Rechten zu sehen. Der betreffende Auftraggeber hat einen wirren Brief des alten Bronnjaren erhalten und will nun sichergehen, dass es keine schwerwiegenden Probleme gibt.

Schließlich, für den Fall, dass die Helden sich bereits auf der Jagd nach Korsmal-Kultisten befinden, können sie vom Festumer Rondratempel, dem Widderorden oder einem ihrer Auftraggeber aus der Theateritter-Kampagne den Auftrag erhalten, Neu-Wulzen zu untersuchen, da dort vor Kurzem eine Esche von einem Blitz gespalten wurde. Solche besonderen Orte ziehen auch die Agenten des Korsmal-Bundes an.

Was bisher geschah

Während der letzten Ernte häuften sich in Neu-Wulzen merkwürdige Vorkommnisse. Insbesondere die Rüben sind zwar schön groß ausgefallen, doch waren sie teilweise kaum aus der Erde zu bekommen und einige begannen beim Aufschneiden zu bluten. Dies beunruhigte die abergläubische Bevölkerung bereits sehr. Hinzu kam, dass einige Bewohner des Dorfes merkwürdige Träume hatten, über die sie aber wenig sprachen, und dass es mehrmals zu ungewöhnlich aggressiven Streitereien kam. Den Ausschlag gab schließlich eine arge Rattenplage, die das Dorf vor einer Woche heimsuchte. Viele der Tiere wurden bei der ausgerufenen Jagd zwar getötet, doch die Stellmacherin **Tineke Tuljew** hatte sich entschlossen, einen durchreisenden Fuhrmann damit zu beauftragen, im Perainetempel von Skorpsky um Hilfe zu bitten.

Das Erwachen

Im Bornland häufen sich in den letzten Jahren elementare Effekte, Geistererscheinungen sowie Träume und Visionen voller Kraft und Zorn. Die Bewohner haben viele Anzeichen bemerkt, dass das Land sich erhebt, zürnt, Altes wieder hervortritt, Geschaffenes durch Gewachsenes, Wucherndes und Urtümliches eingerissen und zurückerobert wird. Doch nur wenige haben all diese Effekte als zusammengehörig verstanden. Sie glauben, das Land zürne seinen Bewohnern oder wolle sich für etwas rächen. Es handelt sich um ein rohes, ungerichtetes Wachstum, das manchmal in magischer Form, aber oft auch in Gestalt reiner Lebenskraft auftritt.

Dieser sandte die Akoluthin *Prähngunde* nach Neu-Wulzen, die nun das Rübenfest anberaumte, um den Segen der Gnädigen Göttin zu erbitten.

Das Schicksal des Dorfes wird derzeit aber wesentlich von *Pjerow von Jellinske* beeinflusst. Er kam nach Neu-Wulzen, um eine vom Blitz gesplattene Esche zu untersuchen, und wurde auf die Rüben aufmerksam. Es gelang ihm zudem, ein dunkles Geheimnis aus der Jugend der Bronnjarin *Libussa von Wulzen* zu erfahren, mit dem er sie nun erpresst. Sie muss zähneknirschend als seine Handlangerin agieren und wird es den Helden schwermachen.

Die Marschallin des Theaterordens *Jadvige von Hummergarben* erforschte ab 250 BF das Erwachen des Landes, das sich auch auf die damalige Markgrafschaft Drachensteine erstreckte. An einigen Orten war die Kraft des Landes besonders stark, auch am Trollkopf von Wulzen, einem als magisch geltenden Felsen. Als schließlich der letzte Markgraf der Drachensteine 274 BF ohne Erben starb, bemühte sich Jadvige um dessen Nachfolge, ebenso wie es der Herzog-Protector des Siedlerlandes Tobimorien tat. Der zwischen diesen beiden in der Folge ausgetragene Rübenkrieg, bei dem angeblich ausschließlich Nahrungsspeicher der Gegner angegriffen wurden, gilt heute als kuriose historische Episode.

Doch Jadvige ging es damals in der Tat auch um die Feldfrüchte selbst, denn zumindest die Rüben in Wulzen waren durch den Trollkopf von den Kräften des Erwachens erfüllt. Nach der Entmachtung der Theateritter wurde der magische Felsen von den damaligen Hesindeweihten Wulzens unter einem Erdhügel verborgen, auf den sie eine Esche pflanzten.

Heute sind die Kräfte des Landes wieder stark, doch wurden sie bis vor der letzten Aussaat von der alten Esche aufgenommen. Als der Baum im Rondra 1039 BF vom Blitz getroffen wurde und zu großen Teilen verbrannte, ging die Kraft des Landes wie vor 750 Jahren in die dort gepflanzten Rüben über, und es kam zu den seltsamen Ereignissen.

Wulzen und Neu-Wulzen

Nachdem Wulzen, das näher an der Küste gebaut war, von einer Wanderdüne begraben wurde, hat man die Ortschaft als Neu-Wulzen an der Kaiserstraße wiedererrichtet. Der Ort ist klein, aber nicht abgelegen. Viele Fuhrwerke und Reisende verkehren auf der Kaiserstraße entlang der Küste, und so ist neben der Landwirtschaft und dem Fischfang das Gasthaus der dritte Wirtschaftsfaktor des Dorfes.

Wulzen und Neu-Wulzen

Einwohner: 100

Herrschaft: Junker Elkwin von Wulzen, vertreten durch seine Tochter Libussa von Wulzen, Gefolgsleute der Grafen von Geestwindskoje

Tempel: –

Gasthäuser: Gasthaus Am Dorfplatz (Q3/P3/S7)

Handel und Gewerbe: Neben dem Gasthaus befindet sich die Stellmacher-Werkstatt, ansonsten lebt der Ort vom Anbau von Rüben u.ä.

Militär: 3 Büttel

Besonderheiten: Eine vom Blitz gesplattene Esche. Der Wehrturm der Junker von Wulzen liegt etwas abgelegen Richtung Perlenmeer auf einer Anhöhe. Der alte und verfallene Nahrungsspeicher liegt nahe dem alten Wulzen nordöstlich von Neu-Wulzen.

Das Rübenfest

Als die Helden durch Neu-Wulzen reisen, bemerken sie allgemeine Geschäftigkeit. Die Dörfler tragen allerlei Speisen, Säcke und Körbe ins Gasthaus, wo sie von einer Peraine-Akoluthin, einer Dienerin der Ähre, begrüßt und ins Haus geleitet werden. Prähngunde, so ihr Name, tritt auch auf die Helden zu und lädt sie zum Rübenfest ein.

Die Feier wirkt wie ein lokaler Brauch, um im Winter die gute Ernte erneut zu feiern. Es ist ein bescheidenes Fest, aber es gibt reichlich zu essen und die Stimmung ist zunächst recht gut. Die Bronnjarin Libussa von Wulzen ist

ebenfalls erschienen, sitzt etwas abseits auf ihrem Ehrenplatz und blickt missmutig in den Gastrum. Es ist bereits dunkel, als Prähngunde erneut eine Fürbitte sprechen will, da schlägt es ihr die Sprache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Fensterläden klappern und das Fackellicht flackert, als die große Haustür mit einem lauten Knall aufschlägt und

Eschfried aus Hamkeln
(Gefesselte Seele)

Größe: 1,70 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12

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

LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 **SP** **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: –

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

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn Eschfried in Zorn gerät, zaubert er so lange Horripobus, wie er kann.

Flucht: Eschfried flieht nicht.

Schmerz +1 bei: –

Magiekunde (Magische Wesen) +0:

- **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Eine gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- **QS 3+:** Eine gefesselte Seele wird erlöst, wenn ihre Aufgabe vollendet wird.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Kasten Geisterregeln Seite 6).



ein kalter Hauch durch den Gastraum fegt. Eine helle Gestalt erscheint im Türrahmen, ein Mensch, grün und weiß schimmernd, ein Mann, vielleicht vierzig Jahre alt, in grüner Kutte mit dem Ährensymbol, seine Gestalt von Wunden übersät. Der Geist eines Perainegeweiheten! Er blickt finster in die Runde und spricht:

„Das Land ist in Aufruhr, die Herrin schenkt euch ihre Kraft und ihr müsst euch ihrer würdig erweisen! Doch hütet euch! Dunkle Mächte greifen nach den Früchten eurer Felder! Das dürft ihr nicht erlauben, sie dienen falschen Göttern und schänden das Land! Nur harte Arbeit, die Aussaat und die Pflege der Äcker bringen Segen. So schärft eure Sensen und befestigt die Speicher! Wir wollen das Werk der Zwölfe tun!“



Eine Interaktion mit dem Geist ist kaum möglich, er reagiert auf Ansprache, nicht aber auf das Gesagte, Angriffe wehrt er nicht ab. Nach der Ansprache verblasst die Gestalt und verschwindet. Der Geist hieß einst *Eschfried aus Hamkeln*, ist 750 Jahre alt und erscheint nun wieder aufgrund des Erwachens des Landes. Seine Predigt richtet sich an die Dorfbewohner zu seinen Lebzeiten, die

seiner Meinung nach die damals ebenfalls magischen Rüben gegen die Häscher Jadviges verteidigen sollten.

Ein Machtwort

Die Anwesenden geraten in Aufregung, rufen die Zwölfe um Schutz an und plappern durcheinander. Häufig fallen die Begriffe „Rüben“, „Blut“ und „Ratten“. Schließlich erhebt Bronnjarin Libussa die Stimme. Sie verbietet den Anwesenden, über das gerade Erlebte zu sprechen und schickt die Dörfler nach Hause. Dort sollen sie beten und alles werde sich fügen. Der Bronnjarin wird Gehorsam gezollt und so ist das Gasthaus nach kurzer Zeit leer.

Auch Libussa verlässt das Gasthaus. Wird sie von den Helden angesprochen, wiegelt sie alle Fragen und Bedenken ab und verweist im Zweifel darauf, dass sie allein entscheidet, was auf ihrem Land zu geschehen hat.

Geister-Regeln

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- 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 Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Zu diesem Zeitpunkt lässt sie sich nicht auf Gespräche ein, später werden Helden aber noch Gelegenheit haben, ihre rhetorischen Fähigkeiten an der Bronnjarin zu erproben.

Was nun?

Prähngunde ist nach Libussas Abgang neben den Helden die Einzige im Gastraum, selbst der Wirt Arlin (siehe **Weitere Dörfler** auf Seite 6) hat sich zurückgezogen. Die Dienerin der Ähre bittet die Helden, den Geist des Perainegeweihten zu erlösen.

Sie ist sich bewusst, dass es Sache der Bronnjarin ist, sich um dergleichen zu kümmern, doch da es sich um den Geist eines Perainegeweihten handelt, will sie sicher sein, dass etwas unternommen wird.

Sollten die Helden eine Belohnung verlangen, stellt sie Bezahlung durch den Tempel in Skorpsky in Aussicht. Wenn sie muss, lässt sie sich sogar auf einen Betrag festnageln. Sie traut sich, 10 Batzen pro Person zu versprechen, doch ist ihr leicht anzumerken, dass sie ihre Kompetenzen damit weit überschritten hat.

Personen in Neu-Wulzen

Im Verlauf des Abenteuers werden die Helden viel mit den Bewohnern von Wulzen sprechen und bisweilen mehr rausbekommen wollen, als die scheuen Dörfler erzählen mögen. Dazu müssen die Helden die Talente *Einschüchtern* (*Drohung* oder *Verhör*), *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) oder *Betören* (*Anbändeln*) mit einer Vergleichsprobe gegen die *Willenskraft* der Dörfler einsetzen. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) erleichtert diese Proben um 1. Die Proben dauern je nach Situation unterschiedlich lange, sollten aber als Faustregel zwischen einer halben und einer ganzen Stunde in Anspruch nehmen.

In den jeweiligen Beschreibungen der Personen sind Modifikatoren für die Proben auf *Einschüchtern*, *Überreden* und *Betören* angegeben, ebenso wie die verfügbaren Informationen. Der Buchstabe gibt jeweils die Information an, die erlangt werden kann. Bei einigen Themen gibt es einen zusätzlichen Modifikator für die Helden. ••○

Informationen

Du kannst die hier aufgeführten Aussagen stets etwas variieren, eventuell auch etwas weglassen, um die Gespräche nicht zu einem reinen Herbeiwürfeln von heruntergerasselten Fakten werden zu lassen. •••○

- **A (Wulzen):** Wulzen wurde vor etwa 400 Jahren von einer Wanderdüne begraben und als Neu-Wulzen näher an der Kaiserstraße neu errichtet.

• Geister können z.B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

•• Achte auf die Zeit. Ein Gespräch ist nicht in wenigen Augenblicken abgehandelt, insbesondere das *Einschmeicheln* kann recht lange dauern, auch mögliche Diskussionen der Erkenntnisse zwischen den Spielern bzw. Helden verbrauchen Zeit. Mittags und in der Folgenacht werden unabhängig vom Fortschritt der Helden weitere Ereignisse eintreten.

- ❖ **B (Rüben):** Die Rüben waren dieses Jahr besonders groß und verdrängten teilweise sogar andere Feldfrüchte in ihrer Nähe. Die Lagerung mit anderem Gemüse hat dieses ebenfalls etwas frischer und aromatischer werden lassen. Die größten Rüben wuchsen auf den Äckern um die alte Esche herum.
- ❖ **C (Blut):** Einige Rüben ließen sich kaum aus dem Erdboden ziehen, erst als der gesamte Haushalt „mit Mann und Maus“ zog, gaben sie nach. Aus anderen Rüben drang beim Aufschneiden eine rote Flüssigkeit, die wie Blut roch. Vanja schnitt eine Rübe auf, doch während die Rübe unversehrt blieb, blutete Vanja aus einem langen Schnitt in der Hand.
- ❖ **D (Träume):** Der Wirt Arlin, die Bäuerin Boronje und Elkwin von Wulzen hatten zuletzt häufig beunruhigende Träume: Sie standen am alten Speicher und eine unheimliche Gefahr verfolgte sie oder lauerte im Speicher.
- ❖ **E (Schlägerei):** Duljew und Rudwischa haben sich so sehr in die Haare bekommen, dass sechs Leute an ihnen zerren mussten, um sie auseinander zu bringen.
- ❖ **F (Geräusche):** Am alten Speicher waren kürzlich unheimliche Geräusche zu hören – hohles Klappern und gedämpfte Schreie.
- ❖ **G (Ratten):** Es gab letztes ungewöhnlich viele Ratten im Dorf. (Die Vermehrung der Nager beruht in der Tat auf der besonders nahrhaften Ernte, es liegt kein Einfluss böser oder namenloser Mächte vor.)
- ❖ **H (Geist an der Esche):** Die alte Esche wurde kurz nach der letzten Saat vom Blitz gespalten. In jener Nacht sahen die Dörfler zum ersten Mal den Geist. Nicht alle haben ihn gesehen, aber alle Dörfler wissen davon.

♦♦♦ Falls die Helden bei den Ermittlungen ins Stocken geraten, kannst du Danja Ouvensen benutzen, um die Informationssuche zu beschleunigen. Danja wendet sich auch von selbst an die Helden, um deren Pläne und Fähigkeiten abzuschätzen. Sie ist prinzipiell bestechlich. Wenn sie die Helden als moralisch ausreichend flexibel einschätzt, können sie sich für fünf Batzen Information und für einen entsprechend hohen Betrag sogar Libussas Geheimnis erkaufen. Letzteres solltest du jedoch nicht zu früh preisgeben.

- ❖ **K (Geist am Holz):** Das Holz der Esche wurde am Wehrturm der Junker von Wulzen aufgeschichtet, in der Nacht erschien dort der Geist, sprach aber nicht. Das Holz wurde daraufhin verbrannt.
- ❖ **L (Geist zur Ernte):** Kurz vor der Ernte erschien der Geist am Stumpf der Esche.
- ❖ **M (Fluch):** Der alte Speicher ist verflucht. Dort hauste einst ein Dämon.
- ❖ **N (Libussa):** Die Bronnjarin Libussa hat als Jugendliche ihren Bruder aus Neid nicht gerettet, als dieser in einen zugefrorenen See eingebrochen war, obwohl sie die Möglichkeit dazu hatte.

1 Prähngunde aus Skorpsky

Die Peraine-Akoluthin aus Skorpsky (22, optimistisch, fleißig, naiv; Heilkunde Wunden 11 (12/13/13), Willenskraft 3 (11/12/13), SK 1, ZK 1) vermutete zunächst nur eine fromme Geste der Dörfler, als sie nach Neu-Wulzen geschickt wurde. Doch Tineke berichtete ihr von der Rattenplage und machte weitere Andeutungen, sodass sie mit besonderem Engagement das Rübenfest organisierte und den Segen der gnädigen Herrin erbitten wollte. Mit dem Erscheinen des Geistes ist nun völlig klar, dass etwas in Neu-Wulzen vorgeht.

Modifikatoren: Einschüchtern +1, Überreden +3, Betören +3

Informationen: B (Rüben), G (Ratten)

1 Elkwin von Wulzen

Der alte Junker Elkwin von Wulzen (71, eingefallene Züge, bauchlanger, weißer Bart, grantig; Willenskraft 6 (14/12/13), SK 1, ZK 1) ist schwer von der Gicht geplagt und verlässt nur noch selten sein Bett neben dem Ofen. Er ist stolz darauf, Gefolgsmann des berühmten Hauses Geestwindskoje zu sein. Als einziger im Dorf weiß er vom verschütteten Hesindetempel, doch wird er kaum einen Grund haben, davon zu erzählen. Sollten sich die Helden mit der Erlösung des Geistes schwer tun, kannst du diese Information über Elkwin zur Verfügung stellen. Wurden die Helden von einem Freund des Junkers nach Neu-Wulzen gesandt, wird er ihnen auch ohne gelungene Proben von seinen Träumen berichten und verlangt Aufklärung.

Modifikatoren: Einschüchtern -5, Überreden -3, Betören -1

Informationen: A (Wulzen), D (Träume), K +1 (Geist am Holz), M +1 (Fluch)

1 Libussa von Wulzen

Elkwins Tochter Libussa von Wulzen (38, silberne Brünne, stolz, aufbrausend; Willenskraft 6 (15/13/11), SK 1, ZK 2) hat die Aufgaben ihres Vaters schon weitgehend übernommen. Sie lehnt die Einmischung aller Auswärtigen, also Prähngundes, der Helden und später des Magiers Telergo grundsätzlich ab. Zudem wird sie von Pjerow erpresst und ist gezwungen, die Ermittlungen der Helden zu erschweren.

Libussa hütet ein düsteres Geheimnis: Als ihr Bruder eines Winters in einem zugefrorenen See einbrach, hat sie aus Neid keinen Finger zu seiner Rettung gerührt. Sie war sicher, ungeschoren davongekommen zu sein, bis vor einiger Zeit Pjerow von Jellinske auftauchte und sie mit dem Geheimnis konfrontierte. Sie kann sich keinen Reim darauf machen, woher der Fremde von der alten Geschichte weiß. Libussa wird jede sich bietende Gelegenheit nutzen, ihren Erpresser diskret loszuwerden. Die Bronnjarin ist sich der Tatsache, dass auch Danja Ouvenson ihr Geheimnis kennt und an Pjerow verkauft hat, nicht bewusst. Sollten die Helden Libussas Geheimnis frühzeitig erfahren, wird sie sich mit ihnen im Geheimen verbünden wollen.

Libussa kann ihnen von der Erpressung durch Pjerow erzählen und von den Helden im Gegenzug verlangen, ihn zu ermorden. Weigern sich die Helden, wird sie aus Wulzen fliehen, wenn sie Gelegenheit dazu hat. Ein zweites Aufeinandertreffen der Helden und Libussa wird dann eventuell in einem anderen Abenteuer stattfinden.

Ihre Kampfwerte findest du im Anhang auf Seite 14.

Modifikatoren: Einschüchtern +/-0, Überreden -3, Betören -5

Informationen: A (Wulzen), G (Ratten), H +1 (Geist an der Esche), N +3 (Libussa)

1 Pjerow von Jellinske

Der Angehörige einer landlosen Adelsfamilie (31, Glatze, modischer Bart, verwöhnt; Menschenkenntnis 6 (13/13/12), Überreden 9 (14/13/12), Willenskraft 5 (14/13/12), SK 2, ZK 1) untersucht mystische Orte und Ereignisse im Bornland, um sich einen Namen zu machen. Nach Wulzen kam er wegen der vom Blitz gespaltenen Esche und genießt die Gastfreundschaft des Junkers. Noch hat er nicht viel herausgefunden, und die Helden stören ihn. Er hat von Danja Libussas Geheimnis erworben und drängt die Bronnjarin nun, gegen die Helden vorzugehen. Wird das Abenteuer als Seitenqueste der Theateritter-Kampagne gespielt, ist Pjerow ein Mitglied des Korsmal-Bundes. Aus deren Aufzeichnungen, möglicherweise sogar aus dem Buch der Theateritter, weiß er, dass sich in Wulzen einst ein magischer Ort befand.

Seine Kampfwerte findest du im Anhang auf Seite 15.



Modifikatoren: Einschüchtern -3, Überreden -3, Betören -1

Informationen: A (Wulzen), B (Rüben), G (Ratten), N +3 (Libussa)

1 Tineke Tuljow

Die Stellmacherin (44, langes schwarz Haar mit grauen Strähnen, hemdsärmelig, besorgt; Fahrzeuge 8 (12/11/14), Willenskraft 3 (13/12/12), SK 1, ZK 2) trägt einen Eisenring um den Hals, der sie als besonders wichtige Leibeigene auszeichnet. Aufgrund ihres Ranges fühlt sie sich für das gesamte Dorf und seine Bewohner verantwortlich. Als sich die seltsamen Ereignisse häuften und Libussa untätig blieb, schickte sie nach Hilfe. Entsprechend zugänglich zeigt sie sich auch den Helden gegenüber, erst Recht, wenn sie weiß, dass Prähngunde sie beauftragt hat. Doch auch Tineke bewahrt stets eine gewisse Zurückhaltung. Sie ist die geeignete Ansprechpartnerin, wenn die Helden im Verlauf des Abenteuers handwerkliche Hilfe der Dörfler nutzen wollen.

Modifikatoren: Einschüchtern +/-0, Überreden +1, Betören +1

Informationen: B (Rüben), F (Geräusche), G (Ratten), H (Geist an der Esche), E +1 (Schlägerei), M +1 (Fluch)

1 Albin Rodensen

Der Bauer (58, große Nase, wedelt unablässig mit den Händen, riecht nach Zwiebeln; Willenskraft, 5 (12/12/11), SK 1, ZK 1) kann auch als besonders wichtiger Leibeigener gelten, ist er doch einer der ältesten und erfahrensten im Dorf. Er weiß auch recht gut über die Ereignisse im Dorf Bescheid, ist aber ein furchtbarer Schwarzseher, der stets nur Risiken und Gefahren sieht. Gestalte das Gespräch mit Albin besonders langwierig und mühsam. Jede Information, die er mit den Helden teilt, beschreibt er als böses Omen und Strafe der Götter. Albin kannst du einsetzen, um Gespräche mit anderen Dörflern zu stören und Unruhe zu verbreiten. Insbesondere, wenn sich die Helden mit Telergo schnell einigen.

Modifikatoren: Einschüchtern +/-0, Überreden -1, Betören -1

Informationen: B (Rüben), C (Blut), F (Geräusche), G (Ratten), H (Geist an der Esche), E +1 (Schlägerei), M +1 (Fluch)

1 Danja Ovensen

Danja (51, schlank, geschickt, gutes Gespür für die Gemütslage anderer; Handel 8 (13/13/12), Menschenkenntnis 11 (13/13/12), Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1, ZK 1), ist in Wulzen geboren und aufgewachsen. Während der Borbarad-Krise floh sie und stand zeitweise in Diensten Xeraans, konnte sich aber nach den Kriegswirren als Opfer ausgeben und unbehelligt nach Wulzen zurückkehren. Sie verfügte über ausreichend Menschenkenntnis und Geduld, um auf eine neue lohnende Gelegenheit zu warten, und mit Pjerow schien ihr diese Gelegenheit gekommen. Sie hat Libussa vor Jahren bei ihrer Untat beobachtet und verkaufte Pjerow nun dieses Geheimnis.

In Danjas Hütte ist mit *Sinnesschärfe (Suchen)* –1 ein weiches Stück Lehm Boden zu finden, in dem Danja die 10 Batzen von Pjerow sowie vier goldene Medaillen mit Symbolen von Xeraans Borbarad-Kirche im Wert von je 3 Batzen versteckt hat.

Ihre Kampfwerte findest du im Anhang auf Seite 15.

Modifikatoren: Einschüchtern +/–0, Überreden –1, Betören +1

Informationen: A (Wulzen), B (Rüben), G (Ratten), H (Geist an der Esche), E +1 (Schlägerei), M +1 (Fluch), N +4 (Libussa)

1 Die Büttel

Dem Bronnjaren unterstehen drei Büttel: Hurdo (21, sommersprossig, vorlaut), Alinja (48, hochgewachsen, eitel) und Zorjan (53, Zahnücke, jähzornig). Sie sind allesamt einfach gestrickt, genießen ihre Privilegien als Büttel und sind im Dorf unbeliebt (Willenskraft 3 (13/12/11), SK 1, ZK 1).

Ihre Kampfwerte findest du im Anhang auf Seite 15.

Modifikatoren: Einschüchtern +0, Überreden –1, Betören +1

Informationen: B (Rüben), G (Ratten), E (Schlägerei), H +1 (Geist an der Esche), K +1 (Geist am Holz)

1 Weitere Dörfler

Die Dörfer sind sehr verschlossen, teils aus Aberglauben, teils weil sie von der großen Anzahl merkwürdiger Vorkommnisse eingeschüchtert sind. Hinzu kommen die grundsätzlichen Vorurteile gegenüber Fremden, die nicht nur Durchreisende sind, und schließlich die Angst vor Strafe durch die Bronnjarin. Der Übersichtlichkeit halber wird im Folgenden von gleichen Werten für die Dörfler ausgegangen, je nachdem wie du sie charakterisieren möchtest, kannst du die Werte auch variieren (Willenskraft 2 (11/12/11), SK 1, ZK 1).

Modifikatoren: Einschüchtern +1, Überreden –3, Betören –1

Informationen: B (Rüben), G (Ratten), H (Geist an der Esche), E +1 (Schlägerei), M +1 (Fluch)

Hinzu kommen Informationen, die nur einige der Dörfler kennen:

- Alle Bauern im Dorf berichten bei QS 2 von den unheimlichen Ereignissen während der Ernte (C). Darunter auch *Vanja* (24, weinerlich), die zudem ihre Wunde vorzeigen kann.
- Der Wirt *Arlin* (46, pflichtbewusst) und die Bäuerin *Boronje* (27, verschlossen) hatten seltsame Träume (D). Sie wenden sich entweder direkt an die Helden oder ein anderer Dörfler berichtet ihnen, dass die beiden sich zuletzt häufiger seltsam benahmen.
- Der Fischer *Dulgjew* (24, Irinjas Sohn, fröhlich) und Tinekes Gesellin *Rudwisch* (30, ernst) waren diejenigen, die sich schwer geprügelt haben (E). Beide können sich nicht erklären, warum sie so sehr in Zorn geraten waren.

• *Irinja* (53, fromm) und *Fredo* (31, redefreudig) haben Geräusche am alten Speicher gehört (F).

• Auch der bereits erwähnte *Dulgjew* und *Halvja* (27, Fredos Gattin, schlau) wissen von den Geräuschen (F), haben sie diese doch verursacht, um Irinja und Fredo zu verscheuchen, die sie sonst bei ihrer Liebelei überrascht hätten.

Durchreisende

Wie erwähnt, gibt es je nach Wetterlage regelmäßig Gäste in Neu-Wulzen. Da sie aber nichts über die Vorkommnisse wissen, werden sie an dieser Stelle nicht weiter dargestellt. Du kannst nach Belieben Reisende erwähnen und je nach Verlauf des Abenteuers eine kleine Ablenkung in Form einer Bardin oder einiger Raufbolde inszenieren oder auch eine alte Fuhrfrau einen nützlichen Tipp geben lassen.

Dorfleben

Neben den Gesprächen mit den Dörflern können auch andere Spuren verfolgt werden. Zudem handeln einige Meisterpersonen auf eigene Faust, was wiederum das Vorgehen der Helden beeinflussen kann.

Die Rüben

Zeitpunkt: jederzeit, auch noch am Abend des Rübenfestes

Kurz: Die Rüben sind von einer merkwürdigen Magie erfüllt. Die Rüben können jederzeit profan und mit Zauberei oder Liturgien untersucht werden.

Probe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen) +3

- 1 QS – die Rüben sind auffallend groß und frisch
- 2+ QS – der Boden in dieser Gegend gibt das eigentlich nicht her

Eine Magische Analyse kann weiteres zu Tage bringen:

Magische Analyse

- 1 QS – die Rüben sind nur als schwach magisch zu erkennen, wenn mehrere beieinander liegen
- 2 QS – die Rüben sind schwach magisch
- 3 QS – sie speichern geringe Mengen astraler Kraft
- 4 QS – keine erkennbare Tradition
- 5 QS – sie sind als nützliche Zutaten in der Alchimie geeignet, ähnlich den Alraunen
- 6 QS – Zauberei in unmittelbarer Nähe zu einer großen Menge der Rüben kann zu chaotischen Entladungen führen

Der Magier

Zeitpunkt: mittags am Tag nach dem Rübenfest

Kurz: Der Magier Telergo erscheint in Neu-Wulzen und benimmt sich daneben.

Der Festumer Magier 1 Telergo (*1009 BF, frisch gebackener Magus, Adlernase, schwarze Locken, abgehobener, aber brillanter Forscher; Willenskraft 8 (14/14/12), SK 2) besucht Neu-Wulzen auf der Durchreise.

Sobald er von den Ereignissen hört, beginnt er ebenfalls herumzuzufahren. Telergo ist zwar hochintelligent, aber sozial äußerst ungeschickt. Er wirkt unheimlich auf die Dörfler und bringt sie schnell gegen sich auf. Seine Ankündigung, die gesamte Ernte zu Forschungszwecken nach Festum transportieren zu lassen, sorgt für besonders große Unruhe, sind die Rüben doch Teil der Wintervorräte. Nach kurzer Zeit nehmen sich die Büttel seiner an und fordern ihn auf, das Dorf zu verlassen. Telergo weist dies empört zurück, woraufhin die Büttel ihn verprügeln. Sie verwenden dabei keine Waffen, sondern wollen dem frechen Magier lediglich eine Lektion erteilen. Dieser lenkt auch nach den ersten Schlägen ein.

Die Helden können einschreiten und die Büttel entweder durch *Einschüchtern (Drohung)* –1 vertreiben oder durch *Überreden (Manipulieren)* –1 vermitteln (beides als Vergleichsproben gegen die Willenskraft der Büttel). Sie können sich ebenso direkt an der Rauferei beteiligen und die Büttel auf diesem Wege vertreiben. In jedem dieser Fälle wird Libussa den Bütteln später eine Standpauke erteilen und in der Folge sind alle Gesellschaftsproben gegen die Gescholtenen sowie Libussa zusätzlich um 1 erschwert. Allerdings gewinnen die Helden auf diese Weise in Telergo einen Verbündeten, der die magische Untersuchung der Rüben vornehmen kann, sollten die Helden keinen Zauberer in ihren Reihen haben. Tun die Helden nichts, wird Telergo trotz der Attacke der Büttel zumindest noch den Rest des Tages in Neu-Wulzen bleiben. Du kannst ihn dann nach Belieben als Störfaktor einsetzen, der die Dörfler verunsichert oder Gespräche unterbricht, was die gesellschaftlichen Proben der Helden mindestens um 1 erschwert. Telergo ist allerdings kein Bösewicht und will auch auf keinen Fall jemanden verletzen, er fällt den Helden und Dörflern einfach nur leicht auf die Nerven.

Libussas Mahnung

Zeitpunkt: jederzeit, nachdem die Helden bereits ein paar Erkenntnisse gesammelt haben

Kurz: Libussa versucht, die Ermittlungen der Helden zu behindern.

Pjerow fordert von Libussa, die Ermittlungen der Helden zu unterbinden. Sie reitet also nach Neu-Wulzen und verlangt, dass sich ihre Untergebenen auf dem Dorfplatz versammeln. Die Dörfler eilen herbei, und Libussa hält eine strenge Rede. Sie erinnert an ihr Verbot aus dem Gasthaus und an die Pflichten der Leibeigenen, ihrem Bronnjaren zu gehorchen. Schließlich hätten die Junker von Wulzen stets gut für ihre Untergebenen gesorgt. Da die meisten Dörfler sich tatsächlich vergleichsweise gut behandelt fühlen, hat die Ansprache den gewünschten Effekt. Alle Proben auf Gesellschaftstalente sind bei weiteren Befragungen der Dörfler von nun an um 2 erschwert.

Ist unter den Helden ein bornischer Adliger oder ein Geweihter oder sonst jemand, der in den Augen der Dörfler ausreichend Autorität besitzt, kann er bei dieser Gelegenheit Libussa öffentlich widersprechen.

Eine schwere Aufgabe. Gelingt aber ein *Überzeugen & Bekehren (öffentliche Rede)* –1 sinkt die genannte Erschwerung pro QS um 1 (bis zu einem Minimum von 0).

Wilde Tiere

Zeitpunkt: jederzeit

Kurz: Die Helden können eine Gefahr bannen und Sympathien bei den Dörflern gewinnen.

Unruhe tritt im Dorf ein, Warnrufe ertönen. Einige Dörfler wurden beim Holzsammeln von Grimwölfen attackiert und konnten sich nur knapp auf einen Baum retten. Die Helden können sich der Sache annehmen und schnell an den Waldrand eilen. Hier hat sich ein hungriges Rudel aus dem Wald gewagt und will Beute machen.

Grimwolf

Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt Körperlänge

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 14 KL 14 (t) IN 13 CH 12

FF 14 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 22 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK –2 ZK 0 GS 12

Biss: AT 14 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1W6+2 (kleines Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

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

Kampfverhalten: Wölfe meiden Feuer. Um sich einem Fackelträger oder einem Lagerfeuer zu nähern und anzugreifen, muss der Grimwolf eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen. Bei Misslingen flieht er oder kommt zumindest nicht näher. Wird das Alphatier getötet, flieht der Rest des Rudels. Weiß man, dass es ein Alphetier gibt, kann man es mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* unter den anderen Wölfen ausmachen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; oder bei Tod des Alpha-Wolfes

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 oder weniger LeP

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Wölfe meiden Feuer.

• **QS 2:** Wölfe können Krankheiten übertragen. Darunter auch die gefährliche Tollwut.

• **QS 3+:** Wenn man das Alphetier tötet, dann flieht der Rest des Rudels.

Jagd: –2



Vertreiben die Helden die Grimwölfe, sind ihnen die Dörfler sehr dankbar, alle Proben auf Gesellschaftstalente sind in der Folge um 1 erleichtert. Reagieren die Helden nicht oder nur sehr langsam, wird schließlich Libussa informiert, die sich sofort auf den Weg macht und ihre Leibeigenen aus der Gefahr befreit. In diesem Fall sind die Dörfler ihrer Bronnjarin besonders dankbar und nehmen sich ihre Mahnung sehr zu Herzen (zusätzlich alle Proben auf Gesellschaftstalente der Helden gegen die Bauern -1). Kämpfen die Helden gegen die Grimwölfe, nutzen die Büttel von Neu-Wulzen die Gelegenheit und durchsuchen ihr Gepäck, falls sie es in der Schänke gelassen haben. Finden sie dabei auffällige Gegenstände, also Kostbarkeiten, vermeintliche magische Artefakte, Diebeswerkzeug oder Ähnliches, werden diese konfisziert. Die Helden bemerken unmittelbar, dass ihr Gepäck durchsucht wurde. Da auch der Wirt Arlin die Rettung vor den Grimwölfen aus der Ferne verfolgt hat, weiß niemand, wer die Gegenstände genommen haben könnte. Da die Helden ihren Besitz am Ende des Abenteuers zurückbekommen, kannst du ihnen auch wichtige Gegenstände wegnehmen.

Der alte Bronnjar

Zeitpunkt: jederzeit

Kurz: Ein Joker, um die Helden auf die richtige Spur zu bringen.

Vielleicht werden die Helden Elkwin währen des Abenteuers überhaupt nicht zu Gesicht bekommen. Nur im Falle des direkten Auftrags, nach ihm zu sehen, wird er sie noch vor dem Rübenfest empfangen und von seinen Träumen berichten (siehe **Der Weg ins Abenteuer** Seite 3).

Ein späteres Treffen mit dem alten Bronnjaran kannst du benutzen, um den Spielern Gelegenheit zu geben, ihre Strategie zu überdenken und ihre Gedanken zu sortieren. Elkwin liegt in seinem Bett am gut geheizten Ofen und fragt sie nach ihren bisherigen Erkenntnissen und ihren Schlussfolgerungen. Er bewertet wenig, Kritik an Libussa oder seinem Gast Pjerow ignoriert er.

Sollten sich die Spieler also mit dem Erlösen des Geists allzu schwer tun, kann Elkwin den Helden einen Hinweis auf den verschütteten Hesindetempel in Wulzen geben, von dem er als einziger weiß.

Der alte Speicher

Zeitpunkt: beliebig, voraussichtlich in der zweiten Nacht, die die Helden in Neu-Wulzen sind

Kurz: Hier wurde der Perainegeweihte ermordet und hier kann er erlöst werden.

Ursprünglich war der Speicher eine einfache Holzkonstruktion mit einer großen, durch eine Klappe verschließbaren Öffnung unten und einer Stiege nach oben, von wo der Speicher gefüllt werden konnte. Er wurde vom gesamten Dorf für die Lagerung der Rüben genutzt. Heute ist die Konstruktion abgesackt und eingefallen, sodass ihn im Wesentlichen nur noch vier Seitenwände grob zusammenhalten.

Innerhalb dieser Wände können mit *Sinnesschärfe (Suchen)* -2 Knochen entdeckt werden. Graben die Helden dort auf Verdacht herum, finden sie auch ohne Probe ein menschliches Skelett. Zwischen den Knochen liegt zudem ein bronzener Storchenanhänger. Es handelt sich um die vollständigen Gebeine von Eschfried aus Hamkeln, gestorben 274 BF, während des Rübenkriegs. *Heilkunde Wunden* +1 enthüllt, dass Eschfried durch Waffengewalt umgekommen ist, zumindest zeigen seine Knochen einige Kerben und Absplitterungen, die auf einen gewaltsamen Tod hindeuten.

Hier hat er damals den Rübenspeicher gegen die Häscher von Jadvige von Hummergarben, die die Rüben rauben wollten, verteidigt, und wurde erschlagen. Doch seine Seele fand den Weg in die Totenwelt nicht, denn seine Pflicht, den Speicher und die überlebenswichtigen Wintervorräte des Dorfes zu verteidigen, hatte er nicht erfüllt. Haben die Helden nicht ohnehin schon eine Idee, wie sie den Geist erlösen können, liefert *Magiekunde (Magische Wesen)* +1 zusätzliche Hinweise, was dafür hilfreich sein könnte.

- ☛ Der Geist erscheint in der Nähe seiner Überreste und am Ort seines Todes.
- ☛ Seine unerfüllte Aufgabe wird tatsächlich oder symbolisch für ihn erledigt.
- ☛ Ein GRABSEGEN ist ohne Zweifel ebenfalls von Nutzen.

Der Geist erscheint

Der Geist erscheint auch in den Nächten nach dem Rübenfest, und zwar dort, wo sich eine ausreichende Menge der vom Trollkopf aufgeladenen Pflanzen befindet. Dies können die Helden aus den Informationen H (Geist an der Esche), K (Geist am Holz) und L (Geist zur Ernte) schlussfolgern. Haben die Helden alle drei Informationen erhalten, kann die Schlussfolgerung nach *Magiekunde (Magische Wesen)* +3 auch explizit genannt werden. Schaffen die Helden also – voraussichtlich mit Tinekes Wagen – einen Großteil der Rüben an den alten Speicher, wird Eschfried hier nachts erscheinen. Er wird sich dann sogleich an die Arbeit machen, beginnt den Boden zu bestellen und den Speicher zu reparieren, ohne allerdings einen wirklichen Effekt herbeizuführen. Offenkundig ist dies ein Hinweis auf die symbolische Arbeit, die Eschfried noch zu erledigen hat, um Ruhe zu finden. Die Helden können versuchen, die Hilfe einiger Dörfler für die anstehenden Arbeiten zu erhalten. Hoffentlich haben sie zuvor schon daran gedacht, aber auch in der Nacht ist es noch möglich, ins Dorf zu eilen und Hilfe zu organisieren. Da viele Dörfler das aber zu Recht unheimlich finden, ist hierfür eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* -1 nötig. Für jede QS finden sich dann 1W3 Dörfler, die bereit sind, ein paar Stunden Seite an Seite mit einem Geist zu arbeiten. Passe den Modifikator und die Anzahl der hilfswilligen Dörfler an den bisherigen Umgang der Helden mit den Dörflern an.

Der Geist findet Frieden

Für die Erlösung des Geistes sind also drei Handlungen von Bedeutung: die Instandsetzung des Speichers, das Bestellen der Erde um den Speicher herum und gegebenenfalls ein GRABSEGGEN. Für jede QS, die die Helden aus Proben auf *Holzbearbeitung* (Zimmermannsarbeiten) +1 und *Pflanzenkunde* (Nutzpflanzen) +1 gemeinsam sammeln, erhalten sie einen Erlösungspunkt (EP). Jeder mit helfende Dörfler zählt ebenfalls einen EP. Ein frommer Segen oder ein Gebet an den Überresten von Eschfried bringt zwei weitere EP, ein echter karmaler Grabsegen sogar 5 EP.

Erreichen die Helden so mindestens 15 EP, ist der Geist erlöst. Andernfalls schlägt Eschfrieds Stimmung in Angst und Hass um und er versucht, die Anwesenden zu vertreiben. Die Dörfler fliehen sofort, den Helden schleudert er so lange einen HORRIPHOBUS nach dem anderen entgegen, bis sie ebenfalls fliehen oder seine Astralenergie zu Ende geht. Die Helden müssen es dann in der nächsten Nacht erneut versuchen, können sich aber auch noch besser vorbereiten. Insbesondere können sie tagsüber am alten Speicher die genannten Arbeiten verrichten und sich in der folgenden Nacht die erzielten QS gutschreiben.

Der Geist dankt

Sind 15 EP erreicht und der Speicher zumindest symbolisch wiedererrichtet sowie der Boden um ihn herum symbolisch bestellt, hat der Geist Eschfrieds einen klaren Moment. Er erkennt, dass ihm nun Erlösung gewährt wurde und dass die Umstehenden ihm dies ermöglicht haben. Er dankt den Helden und den anwesenden Dörflern herzlich und erteilt ihnen Peraines Segen. Vor allem aber berichtet er ihnen davon, dass die Rüben von Wulzen zu seinen Lebzeiten von einer geheimnisvollen Magie erfüllt waren, die die Hesindegeweihten des Ortes untersucht haben. Eschfried kann den Helden auch den Weg zum Hesindetempel weisen, der heute allerdings unter einer riesigen Düne verschüttet ist.

Wird das Abenteuer im Rahmen der Theaterritter-Kampagne gespielt, erzählt er darüber hinaus von den Ordensrittern unter Marschallin Jadvige von Hummergarben, die hier und anderswo im Land besonders nahrhafte Feldfrüchte und reiche Ernten konfiszierten, sodass die Bevölkerung zahlreicher Dörfer hungern musste. Er hatte sich damals den Häschern in den Weg gestellt und war ermordet worden.

Für die Erlösung des Geistes erhält jeder Held, der bereits einen Schicksalspunkt eingesetzt hat, einen zurück.

Der versandete Tempel in Wulzen

Zeitpunkt: voraussichtlich nach der Erlösung des Geistes
Kurz: Im lange verlassenen Tempel finden die Helden entscheidende Informationen über die Rüben und den Rübenkrieg von 274 BF.

Der alte Hesindetempel wurde wie der Rest des Dorfes vor langer Zeit von einer riesigen Wanderdüne verschüttet. Die Angaben des Geistes sind jedoch genau genug,



um eine gezielte Grabung vornehmen zu können. Durch eine Gruppensammelprobe *Kraftakt* (*Heben & Stemmen* oder *Ziehen & Zerren*) +1, 1 Stunde, 10 Versuche gelingt es, eine nicht unbeträchtliche Menge Sand oberhalb des Tempels zu entfernen und einen Teil der Kuppel freizulegen, sodass diese mit *Steinbearbeitung* (*Steine brechen*) +1, 10 Minuten, 10 Versuche geöffnet werden kann. Auch hier können Dörfler die Helden unterstützen, doch keiner von ihnen wird sich in den Tempel wagen.

Der Boden des Tempels liegt 6 Schritt tiefer als der Einstieg, ist aber mit einem Seil und *Klettern* +1 gut zu erreichen. Entsprechendes gilt für den späteren Aufstieg. Misslingt die Probe und ist der Held nicht angeseilt, erleidet er Sturzschaden aus 1W3+1 Schritt Höhe (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Der zugängliche Teil des Tempels besteht aus vier Räumen. Zunächst erreichen die Helden die große Halle, von dort können sie in das Allerheiligste sowie in den Lesesaal und das darunter liegende Archiv gelangen.

Der Tempel wurde geordnet verlassen, sodass die meisten beweglichen Gegenstände fortgeschafft wurden. Die Wände sind jedoch mit Fresken und Reliefs unterschiedlicher Qualität geschmückt. Als Motive dominieren Schlangen und Wasserschlangen.

Die große Halle (1)

Der zentrale Raum des Tempels ist zur Hälfte mit Sand gefüllt. Früher gab es offenbar vier Zugänge. Das Hauptportal ist noch intakt, aber von außen vollständig durch Sand blockiert. Das Dach des Nordflügels hat vor langer Zeit dem Gewicht des Sandes nachgegeben, sodass dieser Teil vollständig unter Sand begraben liegt. Das Allerheiligste im Westen der Halle ist durch eine Metalltür zu erreichen, die allerdings an ihrem Rahmen festgerostet ist. Ein Durchgang führt in den Lesesaal. Im Tempel herrscht abgesehen von dem Licht, das durch das geöffnete Dach fällt, Dunkelheit, sodass für die nähere Untersuchung eine Lichtquelle nötig ist.

Das Allerheiligste (2)

Die Metalltür kann mit *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern* oder *Ziehen & Zerren*) –1 geöffnet werden, der Raum ist leer.

Direkt neben der Tür hängt ein eiserner Schlüssel an einem Haken, der die Tür zum Archiv öffnet.

Der Lesesaal (3)

Dieser Raum ist schmucklos und leer. Nur einige Steinpodeste sind von der ursprünglichen Einrichtung übrig geblieben. Mit *Götter & Kulte (Hesinde)* +3 ist klar, dass es sich hier wohl um einen Ausstellungs- oder Lesesaal handelte, wie sie in Hesindetempeln häufig zu finden sind. Eine Wendeltreppe führt hinab zum Archiv.

Hier wird im Auftrag Pjerows ein Angriff auf die Helden durch Libussas Büttel stattfinden, sobald die Helden auf dem Rückweg sind. Wenn die Helden die Treppe wieder hinaufsteigen, können sie die Gegner mit *Sinnesschärfe (Hinterhalt bemerken)* +1 bemerken und sich vorbereiten. Mit *Verbergen (Schleichen)* gegen die *Sinnesschärfe* der Büttel können die Helden sogar einen Überraschungsangriff ausführen.



Die Büttel legen ihrerseits einen Hinterhalt und versuchen, die Helden zu überraschen. Außerdem können sie noch weitere Kämpfer mitgebracht haben, durchreisende Söldner, die von Pjerow oder Libussa angeheuert wurden und dieselben Werte wie die Büttel haben.

Das Archiv (4)

Die Tür zum Archiv ist aus Stein und verschlossen. Sie ist entweder mit sehr viel Kraft (*Kraftakt (Eintreten & Zertümmern)* oder *Ziehen & Zerren* –5) oder mit dem Schlüssel aus dem Allerheiligsten zu öffnen. Das Schloss kann zudem mit *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1 überwunden werden.

Die Bodenplatten in diesem Raum haben sich über die Jahre ineinander verschoben, sodass einige Stellen nun kleine Trittfallen darstellen. Erkennt kein Held sie mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1, erleiden 1W3 zufällig ausgewählte Helden 1W6+2 Trefferpunkte. Mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik (Fallen entschärfen)* –1 kann eine Falle in 3 KR entschärft werden. In der Folge werden sie vorsichtig genug sein können, sich nicht erneut zu verletzen.

Im Archiv stehen Steinregale an den Wänden, in einem davon einige Schriftrollen und Bücher. Es ist nicht erkennbar, weshalb diese Schriften zurückgelassen wurden, jedoch handelt es sich dabei vor allem um Entwürfe, Listen und doppelte Abschriften. Darunter auch eine – äußerst unvollständige – Abschrift der Dorfchronik von 89 BF bis 523 BF sowie eine Forschungskladde über die Rüben von Wulzen.



Folgende Informationen erhalten die Helden bei der groben Lektüre:

- Spätestens ab 250 BF sind zunehmend reiche Ernten verzeichnet.
- Ab 269 BF werden auch blutende Rüben erwähnt.
- Experimente der Hesindegeweihten ergaben, dass die Rüben ab der Ernte 267 BF ähnliche alchemistische Eigenschaften wie Alraunen hatten.
- In der Kladde ist zudem ein magischer Unfall dokumentiert, bei dem ein kraftintensiver Zauber in der Nähe einer größeren Menge der Rüben gewirkt wurde und zu einem explosiven Rückkopplungseffekt führte.
- Als Ursache wird ein diffus kraftaffiner Felsen namens Trollkopf identifiziert. Es wird empfohlen, die von ihm angezogene Kraft in einem auf ihm gepflanzten Baum zu binden.
- Die Forschungen wurden eingestellt, da die Ernten ab 274 BF vom Theaterorden konfisziert wurden und später keine nennenswerte Magie mehr festgestellt werden konnte.

Finale

Sobald die Helden den Tempel mit dem neu gewonnen Wissen verlassen und ins Dorf zurück gelangen, hören sie Hilferufe aus Richtung des nahe gelegenen alten Speichers. Die Rüben wurden auf einen Wagen geladen, der nun auf einem schmalen Pfad in Richtung Kaiserstraße unterwegs ist.

Je nachdem, wen die Helden vor ihrem Betreten des Hesindetempels schon ausgeschaltet oder auf ihre Seite gezogen haben, wird dies von unterschiedlichen Personen ausgeführt.

- Pjerow wurde nervös und holt sich mit Libussa die Rüben. Er will sie für den Korsmal-Bund und dessen Rituale haben.
- Haben die Helden Libussa auf ihre Seite gezogen, hat Pjerow eventuell Danja zur Unterstützung angeheuert.
- Ist Pjerow enttarnt oder wird das Abenteuer ohne Bezug zum Korsmal-Bund gespielt, eignet sich Danja auch allein für diese Tat. Sie will die besonderen Rüben teuer nach Yol-Ghurmak verkaufen.
- Jede der drei Möglichkeiten kann mit zusätzlichen Gefolgsleuten ergänzt werden. Die Büttel –wenn nicht gerade im Tempel besiegt–, durchreisende Söldner, herbeigerufene Korsmal-Kultisten oder sogar alte Kampfgefährten Danjas wären denkbar (Werte wie die Büttel, siehe Seite 15).

Die Helden müssen die Verfolgung aufnehmen. Tinekes Wagen steht vom ursprünglichen Rübentransport noch bereit. Zur Not kann Tineke auch als Kutscherin aushelfen, Telergo kann ebenfalls mitgenommen werden, wenn die Helden keinen Zauberkundigen in ihren Reihen haben. Du kannst die Verfolgungsjagd nun entweder erzählerisch gestalten oder du orientierst dich an den Verfolgungsjagd-Regeln des **Regelwerks** auf Seite 349. Die GS der Kutschen beträgt 12 und die Anfangsentfernung 60 Schritt. Ersetze das Talent *Körperbeherrschung* durch *Fahrzeuge (Verfolgungsjagden)*. Gewinnen die Helden, können sie den anderen Wagen stoppen, und es entbrennt ein Kampf.

Sobald sie nah genug an der fliehenden Kutsche sind, können magiebegabte Helden auch versuchen, den Rückkopplungseffekt zu nutzen. Dazu müssen die Rüben mit einem Zauber belegt werden, der mindestens 10 AsP kostet, besonders geeignet wäre hier ein IGNIFAXIUS. Wahlweise können auch die Kutsche oder Personen auf der Kutsche als Zielobjekt dienen, dann muss der Zauber allerdings 15 AsP kosten. Mit *Magiekunde* +1 können die Helden dies wie angegeben abschätzen, andernfalls müssen sie raten, wie viele AsP nötig sind. Gelingt ein solcher Zauber, kommt es zu einer astralen Explosion, die den Wagen zerstört und stoppt, zudem erhalten alle Personen innerhalb von 5 Schritt 4W6 TP.

Spielst du das Abenteuer nicht im Rahmen der Theateritter-Kampagne und Pjerow (oder Danja) gewinnen das Verfolgungsduell, sollten die Helden eine zweite Chance bekommen und ihre Gegner kurz vor Geestwindskoje, wo eine Kaleschka mit Achsbruch die Straße blockiert, doch noch einholen.



Der Taten Lohn

Die Helden haben sich mit den Ermittlungen um das Geheimnis der Rüben von Wulzen und dem Erlösen des Geistes von Eschfried aus Hamkeln **20 AP** verdient. Zudem erhalten sie den eventuell von einem Auftraggeber ausgelobten Lohn oder von Elkwin von Wulzen fünf Batzen pro Kopf. Haben die Büttel den Helden etwas aus dem Gepäck genommen, erhalten sie es auf Weisung des Junkers zurück.

Die Geheimnisse von Neu-Wulzen

Libussas und Danjas Geheimnisse haben die Helden vielleicht nicht erfahren, vielleicht haben sie auch entschieden, sie nicht zu verraten. Beide haben nicht mit der Gnade des Junkers Elkwin zu rechnen, sollten die Helden sie ihm gegenüber anschuldigen. Libussas Untat ist jedoch schwer zu beweisen, da ihr Wort mehr gilt als das der meisten Helden.

Die Rüben und der Trollkopf in der Theaterritter-Kampagne

Die Rüben von Wulzen sind eng mit dem Erwachen verbundene Wurzeln, die als alchimistische Ingredienzien recht wertvoll sind. Sollte Pjerow entkommen und der Korsmal-Bund sie gewinnen, kannst du den Kultisten hin und wieder besondere Alchimika als Ausrüstung gönnen, einen guten Heiltrank oder einen Willenstrunk. Über den Trollkopf wird auf Weisung Elkwins ein neuer Baum gepflanzt.

Spielwerte der Personen

Libussa von Wulzen

MU 15 KL 10 IN 13 CH 11

FF 10 GE 15 KO 13 KK 15

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 15 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Schmerzen unterdrücken, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf (in den Werten bereits eingerechnet), Finte I+II, Lanzenangriff, Rundumschlag I, Wuchtschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Adel I / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neid)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Reiten 11, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Libussa kämpft schnell und trickreich, mit vielen Finten. Sie ist aber variabel genug, um gegen gerüstete Gegner auch wuchtige Angriffe auszuführen.

Flucht: Libussa ergibt sich, wenn ihre LeP unter 8 sinken.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Die Büttel – Hurdo, Alinja und Zorjan

MU 13 KL 10 IN 12 CH 11

FF 11 GE 11 KO 15 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Streitkolben: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: –

Talente: Einschüchtern 5, Fahrzeuge 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Büttel versuchen, mit Wuchtschlägen ihre Gegner zu besiegen. Geht ein Gegner zu Boden oder ergibt sich, betrachten sie ihn als besiegt, sie werden ihn nicht absichtlich töten.

Flucht: Bei der Rauferei ziehen sie sich nach Verlust der Hälfte ihrer LeP zurück. Im bewaffneten Kampf halten sie aus, bis die LeP unter 9 gesunken sind.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Danja Ouvensen

MU 12 KL 13 IN 13 CH 12

FF 11 GE 16 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 7 TP 1W6+3 RW kurz

Speer: AT 13 PA 8 TP 1W6+5 RW lang

Wurfdolch: FK 12 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

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

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Kampfrelexe I, Rundumschlag I

Vorteile/Nachteile: Flink / Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 3, Fahrzeuge 4, Handel 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Danja kann ihren Dolch auf einen speziellen Stab stecken und so als Speer einsetzen. Sie versucht, ihre Gegner mit schnellen Finten zu besiegen.

Flucht: Danja nutzt jede Gelegenheit zur Flucht. Sollte ihre Vergangenheit oder ihre Verschwörung mit Pjerow entdeckt werden, wird sie versuchen, sich schnell aus Neu-Wulzen Richtung Yol-Ghurmak abzusetzen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Pjerow von Jellinske

MU 14 KL 13 IN 13 CH 12

FF 10 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 1 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

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

Langschwert, in der falschen Hand: AT 10 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 2/1 (Pelzkleidung und Gambeson) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Finte I+II, Präziser Schuss/Wurf I

Vorteile/Nachteile: Adel I, Geborener Redner / Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Verwöhnt)

Talente: Einschüchtern 6, Fahrzeuge 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Überreden 9, Verbergen 5, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Pjerow deckt seine Gegner mit schnellen Finten ein, durch den beidhändigen Kampf führt dies in der Regel schnell zum Erfolg.

Flucht: Pjerow flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP

Telergo

MU 13 KL 17 IN 13 CH 13

FF 13 GE 11 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP 37 KaP – INI 11 +1W6

SK 2 ZK 0 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 7 PA 3 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang: AT 8 PA 7 TP 1W6+2 RW lang

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

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Tradition (Gildenmagier)

Vorteile/Nachteile: Begabung (Magiekunde), Zauberer / Zerbrechlich

Talente: Einschüchtern 1, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 1, Magiekunde 11, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 3, Verbergen 2, Willenskraft 5

Zauber: Analys 11, Balsam 4, Flim Flam 7, Ignifaxius 6, Manifesto 11, Nebelwand (Elfen) 5, Odem 9, Silentium (Elfen) 6

Kampfverhalten: Der Magier versucht, Gegner mit ungelenkem Stabgefuchtel auf Distanz zu halten.

Flucht: Telergo kämpft nur, wenn er um sein Leben fürchtet, andernfalls gibt er sofort auf.

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 oder weniger LeP



Rübenernte

von Niklas Forreiter

Wenn im beschaulichen bornländischen Dörfchen Neu-Wulzen die nahrhaften Rüben geerntet werden, ist dies für seine Bewohner jedes Jahr ein Grund zur Freude und Anlass eines Festes. Dieses Jahr freut sich die Dorfgemeinschaft über eine besonders reiche Ernte, da werden auch durchreisende Helden gern zum Feiern eingeladen. Doch bald stellt sich heraus, dass ein Fluch über der frischen Ernte zu liegen scheint. Eine Rattenplage hat den Bauern zu schaffen gemacht, einige Dorfbewohner werden von finsternen Träumen heimgesucht und auch das Gemüse ist alles andere als normal: Einige Rüben bluten gar, als man sie anschneidet.

Als dann auch noch der Geist eines Perainegeweihten auftaucht und eine düstere Prophezeiung ausstößt, braucht es unerschrockene Abenteurer, die den unheimlichen Ereignissen auf den Grund gehen. Bald schon werden die Helden in dunkle Geheimnisse der Vergangenheit und der Gegenwart verstrickt. Es erfordert Tapferkeit und Schläue gleichermaßen, um die Wahrheit ans Licht zu bringen.



Stichworte zum Abenteuer: Erlösung eines Geistes, Klärung eines magischen Phänomens, Erkundung eines alten Hesindetempels

Genre: Detektivabenteuer, Dungeonabenteuer

Ort: Wulzen und Neu-Wulzen an der Küstenstraße der Niedermark im Bornland

Zeit: Ab 1036 BF beliebig. Innerhalb der Theaterritter-Kampagne zwischen Efferd und Phex 1039, also vor dem vierten Band der Theaterritter-Kampagne **Der Grüne Zug**.

Voraussetzungen: keine

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente



Kampf



Heimlichkeit



Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

HW008