

HELDENWERK



Grimme
Herzen

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Julian Härtl

Lektorat

Kristina Pflugmacher

Korrektorat

Jeanette Marsteller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Florian Haeckh, Jennifer S. Lange, Nadine Schäkel

Copyright © 2018 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 Be-
arbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfäl-
tigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die
Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

Printed in EU 2018

Mit Dank an Serina Hänichen, Niko Hoch, Jan Kampen,
Jeanette Marsteller, Philipp Neitzel und Marie Wittek.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Ausblick	Seite 3
Warunker, die auf Ziegen starren	Seite 5
Der Ursprung allen Übels	Seite 8
Jäger und Gejagte	Seite 9
Dem Schrecken ein Ende setzen	Seite 12



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.

-  **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
-  **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

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.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

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)

HELDENWERK GRIMME HERZEN



»Hoch von Warunks Zinnen, wo ich auch hinschaute, sah ich nur Grau und Braun. Das Blau des Himmels und des Radroms wirkte fahl und eingetrübt. Und mir schien, als hätte jemand die Farbe Grün in einen tiefen Kerker geworfen, aus der Welt verbannt.«

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum, bei der Ankunft in Warunk

»Unser Herzog Arngrimm ist ein guter Herr, denn es gibt nichts in unserer Heimat, das ihm entgeht! Oh, er hat seine Ritter, die für ihn Recht sprechen und kämpfen. Seine Hetzer, die für ihn kundschaften und jagen. Seine Soldaten, die für ihn ausharren und sterben. Doch ist das nicht, was ich meine, denn so geht es jedem Herrscher. Unser Herzog aber befiehlt allem in seinem Reich. Vögel, ob klein, ob groß, flattern und fliegen auf dem Ehrenstein ein und aus, um Herrn Arngrimm aus jedem Winkel seines Landes zu berichten. Füchse und Wölfe durchstreifen in seinem Auftrag Wald und Flur und es heißt gar, durch ihre Augen könne er sehen. Und gemeinsam mit all den Tieren durchstreift Herr Arngrimm unsere Wälder, wenn er mit eigenen Augen sehen will, was sie ihm berichten. Drum schlaf nun ein, denn der Herzog und sein Gefolge wachen über dich.«

—eine Gutenachtgeschichte aus Transysilien

Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung rätselhafter Morde, Reise durch dämonisch verseuchten Wald, Kampf gegen eine schreckliche Bestie

Genre: Wildnis- und Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut und blanker Stahl

Ort: Baronie Radrombusch, Markgrafschaft Warunk an der Grenze zu Transysilien

Zeit: Travia 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: meisterlich

Anforderungen:

Kampf



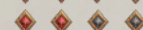
Gesellschaftstalente



Naturtalente



Lebendige Geschichte



Hintergrund und Ausblick

Die Schattenlande

Das Dorf Mühlenentrutz, in welchem die Handlung des Abenteuers beginnt, liegt in der nördlichen Baronie Radrombusch in der Markgrafschaft Warunk. An das Dorf grenzen die weiten, finsternen Wälder des Herzogtums Transysilien, in das es die Helden im Verlauf des Abenteuers verschlagen wird. Allgemeine Informationen über die Schattenlande findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 54.

Markgrafschaft Warunk

Lange Zeit galt die Warunkei, die Region der Markgrafschaft, als Land der lebenden Toten. Ein Dutzend Jahre lang wurde das Land beherrscht von finsternen Nekromanten und Dienern der Erzdämonin Thargunitoth. Noch heute, Jahre nach der Befreiung Warunks durch die Rondrakirche und etwa ein Jahr nach der Befriedung der restlichen Region durch den Heerzug der Kaiserin Rohaja



von Gareth, sind die Auswirkungen dieser dunklen Herrschaft spürbar. Für die Markgrafschaft bricht eine Zeit des grimmigen Wiederaufbaus an, in der sie auch mehr und mehr mit Geldnot und Armut zu kämpfen hat. Die Menschen sind rau, geschunden und vom Schicksal gebeutelt, haben aber ihren Überlebenswillen noch immer nicht verloren, sondern versuchen, in einer von Tristheit geprägten Mühe ihr Land wiederaufzubauen.

Herzogtum Transysilien

Außerhalb der Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak regiert der dunkle Herzog Arngrimm von Ehrenstein, seines Zeichens Werwolf, mit eiserner Hand über die Adels Häuser seines Herzogtums. Als höchstes Zeichen seiner Gunst und als große Ehre gilt es unter den Adligen, von Arngrimm zu einem Mitglied seines Werwolfrudels gemacht zu werden. Dieser Akt der feudalen Bestätigung ist sinnbildlich für Arngrimm, den Leitwolf Transysiliens.

Auswahl der Helden

In diesem Heldenwerk-Abenteuer sind grundsätzlich alle Charaktere außer offen auftretenden Transysiliern, Borbaradianern und Dämonenpaktierern spielbar. Alle anderen Professionen und Kulturen sollten ohne größere Komplikationen in die Geschehnisse integrierbar sein. Äußerst hilfreich sind kämpferische Charaktere, da viele bewaffnete Auseinandersetzungen vorkommen können, und Wildniskundige, die der Gruppe das Überleben im

dämonisch verseuchten Wald Transysiliens erleichtern können. Ein wichtiges Element des Abenteuers ist das Spiel mit dem Unbekannten – Helden, die sich bereits mit Werwesen auskennen, sind also weniger reizvoll.

Was bisher geschah

Grimmwulf von Finsterdorn war ein Höfling im Gefolge des dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein und stand hoch in dessen Gunst – sogar so weit, dass der Herzog Grimmwulf zu einem Werwolf in seinem Rudel machte, wodurch dieser und seine geliebte Schwester Lutisana ein gutes Leben im finsternen Herzogtum verbrachten. Im Jahr 1040 BF jedoch ist Transysilien die letzte verbleibende Bastion der Schattenlande, während die restlichen Heptarchen und deren Reiche gefallen sind. Grimmwulf spürt, dass das Eis für Transysilien dünn wird. Als Teil von Arngrimms Vertrautenkreis erhielt Grimmwulf Zugang zu interessanten Details der höfischen Politik Transysiliens und erfuhr von möglichen Überläufern und Spitzeln. Dies will der junge Transysilier nun zu seinem Vorteil nutzen, um sich und seiner Schwester ein neues Leben in den zwölgöttlichen Landen zu erkaufen. Ausschlaggebend für diese Entscheidung war schließlich der Tod von Grimmwulfs und Lutisanas Vater, der neben seinen Kindern das letzte lebende Mitglied des Finsterdorngeschlechts gewesen war. Er war auch der Grund, dass die Geschwister das Land bisher nicht verlassen haben. Einen Monat vor den Ereignissen des Abenteuers, im Efferd des Jahres 1041 BF, flohen die Finsterdorn-Geschwister von Burg Ehrenstein, dem Stammsitz des dunklen Herzogs, nach Süden.

Kurz bevor die beiden aber in der Markgrafschaft Warunk ankamen, machte ihnen der Vollmond einen Strich durch die Rechnung. Grimmwulf, von seiner lykanthropischen Krankheit und dem damit verbundenen Hunger auf Fleisch getrieben, riss im nahen Dorf Mühlenstrutz zwei der Dorfbewohner. Um nicht noch weiter aufzufallen, suchten sich die beiden Geschwister eine alte Ruine im Wald als Unterschlupf, um dort auszuharren, bis die Anfälle vorbei seien würden.

Nachdem das erste Opfer aufgefunden wurde, reagierte die Schulzin von Mühlenstrutz schnell, bat den örtlichen Baron um ein Kopfgeld, das man auf die unbekannte Bestie aussetzen könne und welches mutige Abenteurer nach Mühlenstrutz führen sollte.

Eine erste Gruppe von Bestienjägern kam bereits und stellte Nachforschungen an. Sie kamen auf die Spur des Werwolfs und versuchten, ihn im Wald aufzuspüren. Seither hat man in Mühlenstrutz nichts mehr von ihnen gehört, was vor allem dem Umstand geschuldet ist, dass der Werwolf ein blutiges Massaker an den Jägern anrichtete.

Allerdings schläft auch der dunkle Herzog Arngrimm nicht. Dieser ist äußerst erzürnt über den entflohenen Günstling und wittert den Verrat, weswegen er seine Schergen ausgeschiedt hat, um die Flüchtigen zur Strecke zu bringen.



Was geschehen wird

Die Helden werden von der Schulzin von Mühlenstrutz beauftragt, die unbekannte Bestie zu finden und zur Strecke zu bringen. Nachdem die Helden einigen Hinweisen nachgegangen sind, deutet alles darauf hin, dass ein einsiedlerischer Schwarzmagier hinter den Todesfällen steckt. Dieser entpuppt sich jedoch lediglich als unschuldiger Wirrkopf, der allerdings aussagekräftige Hinweise auf die wahre Natur der Bestie geben kann. Der neu erlangten Spur können die Helden dann bis in den transsylvanischen Wald folgen, wo sie nicht nur mit der dämonischen Verseuchung des Waldes, sondern auch mit Werwolfsjägern des dunklen Herzogs konfrontiert werden. Schließlich kommt es zum Finale im Unterschlupf der Finsternis-Geschwister.

1 Grimmwulf von Finsternis

Kurzcharakteristik: 21, kompetenter Ritter und Werwolf, kantige Gesichtszüge, braunes kinnlanges Haar, unrasiert

Funktion: Er ist die zentrale Figur des Abenteuers und kann sowohl ein Antagonist als auch ein Freund sein.

Hintergrund: Grimmwulf wurde am Hof des dunklen Herzogs zum Ritter ausgebildet und schwor seinem Vater an dessen Totenbett, sich um seine Schwester zu kümmern. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Was bisher geschah“ auf Seite 4.

Darstellung: Sei sehr bestimmt und baue dich auf, bleibe dabei auch ruhig und höflich, aber nicht nett. Werde stiller, wenn es um Lutasana geht. Sei regelrecht zärtlich, wenn du mit Lutasana sprichst.

Besonderheiten: Grimmwulf bereut das Leben, in das er hineingeboren wurde. Er würde alles für seine Schwester tun und liebt sie mehr als alles andere auf der Welt. Ihre sichere Ankunft in Warunk wäre ihm sein eigenes Leben wert.

Wichtige Werte: Einschüchtern 8 (14/12/12), Etikette 7 (13/12/12), Menschenkenntnis 4 (13/12/12), Überreden 5 (14/12/12), Willenskraft 10 (14/12/12), SK 1

1 Lutasana von Finsternis

Kurzcharakteristik: 18, erfahrene Hofdame, blasser Teint, dunkles Haar, äußerst gutaussehend

Funktion: Lutasana führt den Helden den moralischen Konflikt, dass Grimmwulf zwar ein Lykanthrop, aber kein Bösewicht ist, vor Augen.

Hintergrund: Lutasana ist am Hof des dunklen Herzogs aufgewachsen und ist eine stark intrigant geprägte Hofpolitik gewohnt. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Was bisher geschah“ auf Seite XXX.

Darstellung: Sei zurückhaltend und höflich, werde aber bestimmt, wenn es um Grimmwulf geht. Sei liebevoll, wenn du mit Grimmwulf sprichst.

Besonderheiten: Lutasana bedeutet das höfische Leben nichts. Ihr ganzes Handeln ist geprägt davon, für ihren Bruder und dessen Sicherheit zu sorgen. Für seine sichere Ankunft in Warunk wäre sie bereit, ihr Leben zu opfern.

Wichtige Werte: Betören 7 (13/15/15), Etikette 7 (12/12/15), Menschenkenntnis 6 (12/14/13), Überreden 7 (13/12/15), Willenskraft 6 (13/12/15), SK 1

Warunker, die auf Ziegen starren

Mühlenstrutz für den eiligen Leser

Einwohner: 30

Herrschaft/Politik: Baronie Radrombusch in der Markgrafschaft Warunk, vertreten durch die Schulzin Rondwige Plötzbogen

Militär: Schulzin und bis zu 8 wehrfähige Bauern

Tempel: Boron (Kapelle)

Gasthäuser: Schänke Zum Sembelquaster (Q1/P2/S10)

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, vor allem Flachs und Ziegen

Besonderheiten: eine vollkommen verfallene, einst wohl prächtige Mühle

Einstiege ins Abenteuer

In der Baronie Radrombusch und den umliegenden Ländereien ist in dieser Zeit in aller Munde, dass die Schulzin von Mühlenstrutz 25 Silbertaler und die Gunst des Barons von Radrombusch, sowie des Markgrafen von Warunk, Sumudan von Bregelsaum, für die Erlegung einer schrecklichen, unbekannten Bestie, die das Dorf terrorisiert, verspricht. So können die Helden entweder in einer Schänke oder auf einem Marktplatz auf Gespräche über den Auftrag der Schulzin aufmerksam

werden und sich deshalb auf den Weg nach Mühlenstrutz machen oder schlichtweg durch Zufall in das Dorf kommen, wenn sie gerade die Warunkei bereisen.

Ankunft bei Mühlenstrutz

Das Abenteuer beginnt im Herbstmonat Travia an einem trüben, verregneten Vormittag.

Wenn die Helden auf der vormals gut gepflasterten, nun verwahrlosten Straße am Fluss Radrom entlang nach Mühlenstrutz reisen, erstrecken sich zu beiden Seiten einige karge, fast jämmerliche Flachsfelder, auf welchen die Dörfler ihrer Arbeit nachgehen. Wenn sie die Reisenden sehen, werfen sie ihnen vorsichtige Blicke zu, begrüßen sie kurz angebunden und machen sich dann wieder ans Werk, nur um es erneut zu unterbrechen und den Helden misstrauisch hinterher zu blicken, sobald diese sie passiert haben. Ebenso geschieht es mit einem Hirten des Dorfes, der, als die Helden beim Dorf ankommen, ein paar Ziegen an ihnen vorbeitreibt.

Das Dorf ist von einer wehrhaften Palisade umgeben, die das knappe Dutzend an Hütten schützt, in welchen die Mühlenstrutzer leben. Ein hölzernes Schild mit teilweise abgeblätternen Lettern, das über dem Tor der Holzmauer hängt, verkündet den Namen des Dorfes.

Die Mitte des Ortes dominiert die miserabel aussehende Schänke „Zum Sembelquaster“, benannt nach einem berühmten warunkischen Käse. Gegenüber der Taverne liegt das Haus der Schulzin – ein großes Wohnhaus mit einem daran angefügten Zellentrakt, vor dem zwei Galgen aufgebaut sind. An einem der Galgen hängt ein noch am gleichen Tag aufgeknüpfter Bandit, der durch den Baron von Radrombusch verurteilt wurde. Er wurde von der Schulzin persönlich gehängt und soll zur Abschreckung noch eine Weile dort baumeln. Auffällig ist auch die kleine Boronkapelle neben dem Boronanger, ein Ausdruck der Frömmigkeit der Bewohner von Mühlenstrutz. Letztlich können die Helden noch die Überreste einer einst prächtigen, nun vollkommen verfallenen Mühle finden, deren Ruinentrümmern am Flusslauf an der Seite des Dorfes liegen.

Geschehnisse in Mühlenstrutz

Du kannst einige Geschehnisse in Mühlenstrutz einbauen, um die Stimmung des Dorfes besser für deine Spieler hervorzuheben:

- Einer der Dorfbewohner betrinkt sich bereits mittags aufgrund seiner Kriegstraumata und randaliert in der Schenke, ist aber schnell wieder zu beruhigen.
- Ein Mann und eine Frau zweier verschiedener Familien streiten sich um ein Bündel Flachs, das jeder der beiden für das eigene hält.
- Ein Bauer steht fluchend vor einem Karren, auf dem mehrere nun löchrige Getreidesäcke liegen und aus dem gerade, als der Bauer gegen das Gefährt klopft, eine ganze Schar Mäuse flüchtet.
- Eine störrische Mutter weigert sich, dem Borongeweihten ihr totes Kleinkind zu übergeben, weil sie sich sorgt, es könne als Untoter wiederkehren. Der Geweihte ist maßlos überfordert.
- Ein kleines, von der Feldarbeit dreckiges Dorfmadchen kommt still mit einer Bettelschale auf die Helden zu und verschwindet zutiefst traurig wieder, falls die Helden nichts spenden.

Die Menschen in Mühlenstrutz

Die Stimmung in Mühlenstrutz ist wie in der restlichen Warunkei grau in grau. Die Menschen sind geschunden und oft auch verzweifelt, denn die vergangenen Jahrzehnte haben tiefe Narben in den Herzen und Seelen der Dörfler hinterlassen. Mehr Sturheit als tatsächliche Zähigkeit ist es, was die Menschen bei Besinnung hält. Die Warunker sind duckmäuserisch und versuchen stets, Ärger aus dem Weg zu gehen – eine Eigenschaft, die sie die borbaradianische Invasion überleben ließ.

1 Rondwige Plötzbogen

Kurzcharakteristik: 48, meisterliche Gardistin und kompetente Schulzin, nach wie vor athletisch, einäugig, zum Zopf gebundene braune Haare mit grauen Strähnen, harte Schale mit weichem Kern

Funktion: Sie informiert die Helden über die Geschehnisse in Mühlenstrutz und beauftragt sie, die ihr

unbekannte Bestie zur Strecke zu bringen. Sollte ihnen dies gelingen, erhalten die Helden von Rondwige ihre Belohnung.

Hintergrund: Rondwige ist eine ehemalige Soldatin der kaiserlichen Reichsarmee und hat im II. Kaiserlichen Elitgarderegiment, der Greifengarde, gedient. Sie kämpfte bei der Befreiung Mendenas und ließ sich anschließend auf dem Heimweg in Mühlenstrutz, ihrer ehemaligen Heimat, aus der sie während der borbaradianischen Invasion floh, nieder. Gerade die älteren Mühlenstrutzer kennen sie noch aus ihren Jugendtagen. Heute setzt sie den Willen des Barons von Radrombusch in Mühlenstrutz durch und passt auf die Dorfgemeinschaft auf.

Darstellung: Sei ruhig, aber angespannt, wie ein Raubtier, das auf der Lauer liegt. Gib dich freundlicher, sobald du merkst, dass die Helden helfen wollen.

Besonderheiten: Die Schulzin hat nicht nur eines ihrer Augen in einer Schlacht verloren, sondern sich auch in einer verzweiferten Stunde in einem Anflug von korgefälliger Frömmigkeit den linken kleinen Finger abgetrennt.

Wichtige Werte: Einschüchtern 8 (14/13/10), Menschenkenntnis 7 (11/13/10), Rechtskunde 5 (10/10/13), Überreden 4 (14/13/10), Willenskraft 7 (14/13/10), SK 1

1 Etilius Bitterwein

Kurzcharakteristik: 26, kompetenter Borongeweihter, kurzes braunes Haar, spitzes Gesicht, sehr ruhig, lebt seinen Glauben sehr konservativ

Funktion: Etilius führt die Helden unbewusst auf die falsche Spur des Schwarzmagiers, nachdem die Helden erste Ermittlungen anstellen.

Hintergrund: Etilius stammt aus der Markgrafschaft Rommils und ist ein junger Geweihter des Puniner Ritus' der Boronkirche und pflegt in Mühlenstrutz sowohl die Boronkapelle als auch den Boronanger. Er wurde nicht auf das, was die Warunkei ihm abverlangt, vorbereitet, versucht aber, so gut wie möglich durchzuhalten.

Darstellung: Sprich nur so viel wie nötig und so wenig wie möglich. Bleib immer ruhig, selbst wenn du zornig wirst.

Besonderheiten: Er hat starke Vorurteile gegenüber allen Arten von Magiern, da er die Magierzunft für hauptverantwortlich für das Leid Tobriens hält. Er ist sich sicher, dass der Schwarzmagier in seinem Turm ein Abkömmling des Nekromantenrats ist und verdächtigt ihn vehement, eine Kreatur erschaffen zu haben, die nun Menschen tötet.

Wichtige Werte: Heilkunde Seele 7 (14/13/10), Menschenkenntnis 4 (12/14/13), Überreden 4 (11/14/13), Willenskraft 7 (11/14/13), SK 2

Den Auftrag annehmen

Halten die Helden sich eine Weile lang im Dorf auf, kommen sie früher oder später am Haus der Schulzin vorbei, vor dem Etilius und Rondwige stehen, die gerade die Bestattungsmodalitäten des gehängten Banditen besprechen. Kommen die Helden hinzu, unterbrechen die beiden ihr Gespräch. Die Schulzin macht ein paar Schritte



auf die Neuankömmlinge zu, während der Borongeweihete im Hintergrund bleibt und beobachtet, jedoch kommentiert, wenn er es für nötig hält. Rondwige klärt die Helden, sobald diese Interesse zeigen, über den Auftrag zur Erlegung der Bestie auf. Was sie den Helden, teilweise auch auf Nachfrage, erzählen kann, ist Folgendes:

- ☛ Das erste Opfer, Sumudan, wurde vor vier Tagen am Morgen bei den Trümmern der Mühle gefunden. Tsaja hingegen, das zweite Opfer, fand man vor drei Tagen im Schatten der Palisade, nahe dem Tor.
- ☛ Beiläufig zählt die Schulzin noch eine Ziege auf, die zwei Tage zuvor vor dem Dorf gefunden wurde. Sie präzisiert dann, dass nicht die ganze Ziege, sondern nur noch ihr Kopf, abgerissen in einer Blutlache liegend, aufgefunden wurde.
- ☛ Rondwige erwähnt auch die vier Bestienjäger, die bereits gestern in Mühlenentrutz waren und sich bereit erklärt haben, dem Auftrag nachzugehen, die sie jedoch seitdem auch nicht wiedergesehen hat. Ob diese dem Auftrag wirklich nachgehen, weiß sie nicht und es ist ihr lieber, wenn sich noch jemand der Sache annehmen würde – vor allem, weil die Bestienjäger nicht sehr vertrauenswürdig wirkten.
- ☛ Eine grobe Beschreibung der Jäger kann sie den Helden ebenfalls geben. Die Gruppe stammte aus Riva und es handelte sich dabei um zwei Männer und zwei Frauen. Ihr Anführer war ein alter, ergrauter Kerl namens Gerbald.
- ☛ Rondwige lässt auch fallen, dass sie es für keine gute Idee hält, in den Wald zu gehen. Nicht nur, weil irgendwo dort die Grenze zum Herzogtum Transysilien liegt, sondern auch, weil der Wald von den Göttern verlassen und von deren Widersachern beherrscht wird.
- ☛ Sie erzählt den Helden zudem von der Belohnung für die Erfüllung des Auftrags, die zwar nicht sehr üppig, dafür aber alles ist, was die Markgrafschaft aktuell aufwenden kann und appelliert an das Gewissen der Helden.

Die Fährte aufnehmen

Die Helden können nun beginnen, Ermittlungen im Dorf anzustellen, dabei einige Gerüchte in der Dorfgemeinschaft aufschnappen oder auch versuchen, die bereits begrabenen Leichen zu begutachten.

Gerüchte in Mühlenentrutz

- ☛ Die Bestie war sicherlich kein Mensch. (–)
- ☛ An den Leichen wurden kleine, nagetierähnliche Spuren gefunden. (–)
- ☛ Die Leichen wiesen Klauen und Bissspuren eines großen Tieres auf. (+)
- ☛ Eine halbe Stunde Fußweg östlich vom Dorf wohnt ein Schwarzmagier in einem Turm. (+)
- ☛ Der Schwarzmagier steckt mit Sicherheit hinter den Morden. (–)
- ☛ Der Schwarzmagier ist ein Nekromant. (–)
- ☛ Vier Bestienjäger waren bereits vor einem Tag hier, reisten nach Norden in den Wald und kamen seitdem nicht wieder. (+)
- ☛ In den Wäldern gehen dämonische Tiere um, die Menschen angreifen. (+)
- ☛ Nachts wandeln Untote und Leichenfresser mit Händen wie Klauen. (+)
- ☛ Die Erschlagenen sind sicher den Untoten zum Opfer gefallen, was sonst? (–)

Fundorte der Leichen

Beide Fundorte der Leichen sind seit Tagen vom Regen aufgeweicht, sodass dort nichts mehr zu finden ist. An der Palisade können jedoch mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 jeweils in der Nähe beider Fundorte Kratzspuren großer Klauen gefunden werden, als wäre ein großes Tier über die Mauer geklettert.

Die Leichen der Opfer

Die sterblichen Überreste der beiden Todesopfer wurden aus Vorsicht und Angst, sie könnten sich in wandelnde Tote verwandeln, bereits mit Borons Segen

bestattet. Der Borongeweihte Etilius wehrt sich vehement gegen das Vorhaben, die Gräber der beiden Opfer wieder zu öffnen. Um die Opfer dennoch untersuchen zu können, sind daher mehrere Schritte nötig:

- Etilius lässt sich nur mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) –3 gegen seine *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) überzeugen, die Erlaubnis dafür zu geben.
- Mit einem geeigneten Hilfsmittel wie einer Schaufel sind die Gräber mit einer Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) 10 Minuten, 6 Versuche, zu öffnen.
- Die Leichen im Inneren sind noch in gutem Zustand. Mit einer Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) –2 können die Helden feststellen, dass die Verletzungen wie Bisse und Krallenspuren eines äußerst großen Wolfes wirken.

- Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* verrät den Helden zudem, dass diese Verletzungen auch die Todesursache bei beiden Opfern waren.

Waren die Helden, bevor sie die Leichen inspizieren, bereits bei Zulipans Turm und haben das Buch über Lykanthropie gefunden, können sie die Spuren eindeutig einem Werwolf zuordnen.

Erfährt Etilius, dass die Gräber ohne seine Zustimmung geöffnet wurden, wird er zornig und streng reagieren und von den Helden eine Buße einfordern. Das kann ein Dienst an der Gesellschaft, aber auch eine großzügige Spende an die Kapelle sein.

Sollten die Helden die Gräber öffnen, während der Geweihte schläft, müssen sie zudem darauf achten, nicht zu viel Lärm zu machen, da der Friedhof direkt neben der Boronkapelle und damit dem Schlafgemach des Borongeweihten liegt.

Der Ursprung allen Übels

Der folgende Abschnitt über den Magier Zulipan ist tendenziell optional, da deine Spieler sich natürlich auch entscheiden können, den Bestienjägern sofort hinterher zu reisen und in den Wald zu gehen. In diesem Fall fehlt ihnen lediglich Detailwissen über die Lykanthropie, welches sie möglicherweise bei den Schergen des dunklen Herzogs im Wald nachholen müssen.

Der Turm des Schwarzmagiers

Folgen die Helden den Hinweisen zum Turm des Schwarzmagiers, durchqueren sie einige Flachsfelder auf engen Trampelpfaden und erreichen anschließend einen lichten Wald, bestehend aus kargen, teilweise toten Bäumen. Mitten in diesem Wald finden sie schließlich nach einer halben Stunde Fußmarsch den von den Dörflern beschriebenen Ort. Windschief steht er dort, ein steinerner Wehrturm aus vergangenen Jahrzehnten, umgeben von einem niedrigen Zaun aus modrigem, teils verfallenem Holz. Einige Schritte vor der hölzernen Eingangstür, die verschlossen ist, welkt ein Kräuterbeet vor sich hin, das lange nicht mehr gepflegt wurde.

Der Magier geht – da er die Helden für angeheuerte Lakaien der Praioskirche hält, die sein Ende wollen – in die Offensive über und lässt den Helden keine andere Wahl, als sich zu verteidigen, sollten diese nicht sofort versuchen, ihn mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) –2 (–5, falls ein Mitglied der Praioskirche die Helden begleitet) gegen Zulipans *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) vom Gegenteil zu überzeugen. Sie können nun entweder versuchen, Zulipan im Fernkampf zu schaden oder die Tür zum Magierturm einzuschlagen. Dazu wäre mithilfe einer geeigneten Waffe oder eines passenden Werkzeugs eine Sammelprobe auf *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*), 1 KR, beliebig viele Versuche, nötig.

Das Erdgeschoss des Turms hat eine sehr hohe Decke und steht voll mit Gerümpel und alten Kisten, die verschiedensten Ramsch beinhalten. Außerdem führt eine Wendeltreppe zum Wohnbereich auf der oberen Etage.



Deine Helden könnten zwischen all dem Gerümpel im Erdgeschoss zwei Heiltränke und einen Zaubertrank, jeweils mit QS4, finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchschreitet gerade das, was von der Tür des Zauns noch übrig ist, und tretet auf den Hof vor dem Turm, da hört ihr eine laute Stimme über euren Köpfen krächzen: „Nun schickt die Kirche also Gesindel als ihre Häscher, was?“ Als ihr hinaufblickt, seht ihr an den Zinnen des Turms ein in eine dunkle Kapuze gehülltes, hasserfülltes Gesicht auf euch herabblicken. „Glaubt ihr, ich hätte euch nicht daherschleichen sehen? Fort mit euch, ihr Praiosknechte!“ Er deutet zornig mit einem knöchrigen Zeigefinger auf euch. „Ich sage euch, verschwindet – oder ihr werdet es bitter bereuen!“

In Zulipans Wohnzimmer

Der erste Stock des Gebäudes beherbergt den vielseitig genutzten Wohnraum des Schwarzmagiers, in dem nicht nur ein Bett, sondern auch ein Kleiderschrank, Regale und ein Schreibtisch stehen. Eine Leiter führt von dort aus auf das Dach. Kommen die Helden auf der ersten Etage des Turms und damit dem Wohnbereich des Magiers an, versucht Zulipan noch ein letztes Mal, sich zu wehren, bevor er sich ergibt und erklärt, dass es sich wohl um ein Missverständnis handeln muss. Er beteuert seine Unschuld und tatsächlich können die Helden in seinem Turm nichts finden, was auf seine Schuld hindeutet. Auf die Anschuldigungen des Borongeweihten hin angesprochen zeigt er sich ernsthaft überrascht, da

Falls die Helden Zulipan töten, bevor dieser ihnen Hinweise zu den Bestienjägern, zur Ruine oder der Lykanthropie geben kann, können derartige Informationen auch über das Tagebuch des Schwarzmagiers, welches sich auf dem Schreibtisch befindet, vermittelt werden.

er zwar den Nekromantenrat auf wissenschaftlicher Ebene bewundert, jedoch selbst der Nekromantie nicht mächtig ist. Als Entschädigung für die Unannehmlichkeiten und vor allem, um die Helden wieder los zu werden, bietet Zulipan seinen Besuchern an, seine kleine

Privatbibliothek, welche aus neun Büchern besteht, zu benutzen. Er erwähnt auch, dass die Bestienjäger, zwei Männer und zwei Frauen, die bereits bei ihm waren, sich auch für die Bücher interessiert haben und anschließend hastig aufgebrochen sind. Auf den Wald angesprochen, berichtet der Magier von der Ruine einer kleinen verfallenen Burg, die einen Tagesmarsch in den Wald hinein liegt.

Des Schwarzmagiers Bibliothek

Die meisten Bücher sind trockene Schinken über die Geschichte der bosparanischen Besiedelung Tobriens, allerdings befindet sich darunter auch ein Buch über Lykanthropie, aus dem einige Informationen rekonstruierbar sind:

- Lykanthropie ist eine magische Krankheit, die aus Menschen Werwesen macht.
- Die Krankheit ist übertragbar, meist durch den Biss.
- Lykanthropen verwandeln sich meist zu Vollmond und zu den sechs darauffolgenden Tagen.
- Die meisten Lykanthropen büßen bei der Verwandlung ihren Intellekt ein, werden dafür aber stärker, schneller und widerstandsfähiger.
- Gegen Silberwaffen scheinen Lykanthropen verletzlich zu sein – Wunden anderer Waffen schließen sich nach einer Weile sogar wieder.

1 Zulipan von Mengbilla

Kurzcharakteristik: 32, meisterlicher Gildenmagier, kurzes schwarzes Haar, paranoid, dezent geistesgestört, wäre gern ein fieser Schwarzmagier, ist aber harmlos

Funktion: Dient erst als falsche Fährte, die sich dann aber als nützliche Informationsquelle zur Identifikation, Suche und Bekämpfung des Werwolfs herausstellt.

Hintergrund: Zulipan wurde von einem privaten Lehrmeister in Mengbilla ausgebildet und ist seitdem Mitglied der schwarzen Gilde, für die er auch brav seine

Zulipan von Mengbilla

MU 13 KL 16 IN 13 CH 10

FF 13 GE 10 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP 46 KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 1 AW 5 GS 8

Magierstab, lang: AT 13 PA 10 TP

1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Verbotene Pforten

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Schwarze Gilde)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Magiekunde 13, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Zauber: Armatrutz 8, Gardianum 7, Horriphobus 10, Ignifaxius 13, Invocatio Minima 11, Invocatio Minor 13

Kampfverhalten: Zulipan zaubert, wenn er die Helden kommen hört, einen GARDIANUM und einen ARMATRUTZ auf sich selbst und stellt sich dann seinen Feinden. Er bewirft sie von der Spitze seines Turms aus mit HORRIPHOBUS und IGNIFAXIUS.

Flucht: Bei Verlust von 50 % seiner LeP oder 100 % seiner AsP flieht Zulipan in das Innere des Turms, um sich dort zu verschanzen. Wenn Zulipan keinen Ausweg mehr sieht, dann versucht er, sich herauszureden, zu bestechen oder ähnliches, um den Konsequenzen seines Handelns zu entgehen. Dabei spielt seine eigene Würde für ihn keine Rolle.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Beiträge zahlt. Er fühlt sich ständig unterschätzt und versucht der Welt zu beweisen, dass er ein großer Mann ist. Diese Anerkennung suchte er jedoch vor allem bei den Schwarzmagiern des Südens, denen er fortan nacheiferte, jedoch nie erreichte. An diesem Problem zerbrach er und lebt seither in seiner eigenen Welt, in der er sich für einen übermächtigen Schwarzmagier hält, der selbst von der Praioskirche gesucht wird. Er hat den Turm nahe Mühlenrutz besetzt, um in der Umgebung nach Relikten des Nekromantenrats zu forschen.

Darstellung: Gestikuliere anklagend mit deinem Zeigefinger, meide jedoch Augenkontakt, befeuchte immer wieder deine Lippen, versuche den Helden immer wieder die Worte im Mund umzudrehen um Beweise für deine paranoiden Ängste zu finden.

Jäger und Gejagte

In diesem Abschnitt folgen die Helden den Spuren der Bestienjäger, die bereits in den Wald gereist sind. Die Reise durch die Wälder Transysiliens ist eine äußerst beschwerliche. Die Straßen sind in dieser Gegend verfallen und kaum noch als befestigt zu bezeichnen und der dämonisch verseuchte Wald lechzt danach, das Leben unvorsichtiger

Wanderer zu beenden. Durch die Einflüsse der Arkhobelim, siebengehörnter Dämonen aus dem Gefolge des Erzdamons Agrimoth, die in Gestalt massiver, verderbter Bäume in die Wälder des ehemaligen Ysiliens eingepflanzt wurden, hat der Wald sich nachhaltig verändert und ist zu einem boshaften, eigenständigen Organismus geworden.

Die Helden betreten den Wald vermutlich gegen Nachmittag. Zu diesem Zeitpunkt weht ein kalter Wind über das Land hinweg und lässt das dunkle Laub des schattigen, modrigen Waldes zittern. Leichter Regen prasselt auf das Blätterdach der Bäume, doch bei den Helden kommt nur ein unangenehmer Nieselregen an. Der Pflanzenwuchs ist zu dicht, um zu reiten.

Die Jäger jagen

Um den Spuren der Bestienjäger zu folgen, müssen die Helden eine Gruppensammelprobe auf *Fährtsuchen* (*humanoide Spuren*) –1, 30 Minuten, 10 Versuche, bestehen. Sollte die Probe fehlschlagen, sind die Pfade der Gruppe umständlich gewählt, sodass sie erst nach 6 Stunden ankommen und jeder Held eine Stufe *Betäubung* erhält.

Diese führen sie tiefer in den Wald hinein. Dabei werden die Helden immer wieder mit den Grausamkeiten des transsilischen Waldes konfrontiert, was zu verschiedenen Szenen führen kann, die während der Gruppensammelprobe stattfinden:

- Die Helden passieren einen Einbeerenstrauch (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 172), allerdings sind die Beeren violett statt blau und senken die Regeneration, statt sie anzuheben.
- Die Helden begegnen einem Grimwolf (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168), der erst sehr zutraulich ist, jedoch aggressiv wird, sobald man versucht, ihn anzufassen.
- Die Helden überraschen auf einer Lichtung vier Eichhörnchen mit irren, roten Augen, die sich gerade am Kadaver eines großen Hirschs satt fressen.
- Die Wurzeln einer dunkel gefärbten Eiche wickeln sich langsam um einen der Helden. Eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) ist nötig, um sich zu befreien. Pro KR verursachen die Wurzeln 1W3 SP am eingewickelten Helden.
- Die Helden finden die skelettierte Leiche eines Botenreiters, der aufgeweckte Briefe und eine Schatulle mit 2W20 Silbertalern mit sich führt.
- Ein verwirrter Waldschrat (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 166) durchbricht das Unterholz und attackiert die Helden, flieht aber nach Verlust von 25 % seiner LeP.

Unangenehme Gäste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade, als ihr euch einen Moment von dem langen Fußmarsch erholen wollt und euch auf einem großen, trockenen Stein unter dem tief hängenden Dach aus Ästen und Blättern niederlasst, hört ihr ein Geräusch aus einem Busch neben euch. Erst klingt es so, als würde sich jemand in diesem Gebüsch umherwälzen, dann hört ihr ein verschleimtes Grunzen. Darauf ist es für einen langen Atemzug still. Kaum ein Blatt scheint sich noch im Wind zu bewegen. Doch auf einmal tönt ein kehliges

Röhren aus dem Busch und ihr erblickt eine mit borstigem Fell bedeckte Kreatur mit wahnsinnigen, kleinen Augen und mächtigen, gebogenen Hauern, die zwischen den Ästen hervorbricht und auf euch zu stürmt.



Bei den unangenehmen Gästen handelt es sich um zwei Wildschweine (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 170), die unter dem dämonischen Einfluss des Waldes stehen. Regeltechnisch haben die Wildschweine den Status *Bluttausch*.

Die Tiere sind vollkommen vom Wahn getrieben und entwickelten in der Vergangenheit einen ausgewogenen Blutdurst, der sie nun dazu bewegt, die Helden ins Jenseits befördern zu wollen. Sie greifen, ohne abzuwarten, an und kämpfen bis zum Tod.



Statt zwei taucht nur ein Wildschwein auf. Alternativ: Sollten die Helden in diesem Kampf Hilfe benötigen, kannst du die Schergen des dunklen Herzogs hier bereits auftauchen lassen und als Retter in der Not darstellen. Anschließend laden sie ans Feuer ein.



Statt zwei tauchen sogar drei Wildschweine auf.

Die Schergen des dunklen Herzogs



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade als die Abenddämmerung die kommende Kälte der Nacht ankündigt, erblickt ihr eine Lichtung zwischen finsternen Eichen, auf der ein Lagerfeuer brennt. Um das Lagerfeuer herum sitzen mehrere Männer und Frauen in lederner Kleidung, unter welcher sie Kettenhemden tragen. Sie blicken, fast wie ertappt, zu euch auf und starren euch eine Weile lang stumm an. Euch entgeht nicht, dass einige Hände der dort Sitzenden an deren Waffen ruhen, nur bereit, sie auch zu ziehen. Dann durchbricht die Stimme eines Mannes die Stille, der sich vom Feuer erhebt: „Mein Name ist Eberrecht. Setzt euch doch. Wärmt euch auf.“



Um das Lagerfeuer sitzen fünf Soldaten des dunklen Herzogs *Arrgrimm von Ehrenstein*, die sich jedoch als einfache Söldner verkleidet haben, um sich vor eventuellen kaiserlichen Patrouillen verstecken zu können. Der Aufrechterhaltung ihrer Tarnung dient auch die Einladung ans Lagerfeuer. Gerade machen sie Rast von der beschwerlichen Reise und planen, morgen weiter nach den Finsterdorn-Geschwistern zu suchen. Der Anführer der Männer ist ihr Hauptmann, **Eberrecht Rauerding**, der sich mit diesem Auftrag vor seinem Herzog beweisen will, von dem er ein Silberschwert (Werte wie



Langschwert) erhalten hat, um diese Aufgabe zu bewältigen: Die Köpfe der Finsterdorn-Geschwister zu seinem Herrn zu bringen. Gelingt den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –1, bemerken sie, dass Eberrecht gerade, als die Helden zur Lichtung kommen, die silberne Waffe mit einem Lappen poliert und es nun, da die Neuankömmlinge ans Feuer herantreten, zurück in die Scheide steckt.

Im Gespräch mit dem Feind

Die Transysilier verhalten sich erst misstrauisch und drucksen herum. Von den Göttern der Helden halten sie nicht viel, einige wissen kaum etwas über die „alten“ Zwölfgötter oder andere Verehrungsformen abseits der

- *jenseitigen Familie**. Geweihten begegnen sie eher mit Hohn, während sie sonst versuchen, möglichst höflich zu bleiben. Sobald einer der Soldaten unhöflich wird, wird er von ihrem Hauptmann ermahnt.

Es ergibt sich eine angespannte Situation, denn obwohl die Transysilier behaupten, Söldner aus der Warunkei zu sein, wird immer offensichtlicher, woher sie tatsächlich stammen und welchem Herrn sie wirklich dienen. Die Helden können dafür mehrere Vergleichsproben auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) gegen *Überreden* (*Manipulieren*) der Transysilier würfeln. Darauf angesprochen, gestehen die Transysilier nach einer Weile und zeigen sich, falls ihnen nicht feindlich begegnet wird, auch kooperativ. Sie erklären den Helden, weshalb sie hier sind und auch, dass sie sonst nichts Böses im

Schilde führen. Auch auf ein Angebot, sich zu verbünden, um den Werwolf zu erlegen, würden sie sich einlassen.

Wird ihnen jedoch feindlich begegnet, lassen die Soldaten sich leicht provozieren und scheuen auch keinen Kampf.

* Die jenseitige Familie ist eine Götterverehrung, in deren Mittelpunkt die Erz-dämonen Agrimoth als Feueriger Vater und Blakharaz als Sehender Sohn stehen (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 183).



Du kannst die Anzahl der Soldaten um 1 bis 2 senken.



Du kannst die Anzahl der Soldaten um 1 erhöhen.

Transysilische Soldaten

MU 14 KL 12 IN 11 CH 10

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Langschwert: AT 14 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn), Verpflichtungen II (Arngrimm von Ehrenstein)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Größenkategorie: mittel

Kampfverhalten: Die Soldaten bleiben zusammen und versuchen, durch ihre Masse einen Vorteil zu erlangen. Steht ihr eigenes Überleben auf dem Spiel, kennen sie keine Kameradschaft.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP oder *Furcht III*

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

Passende Namen für die Soldaten: Agribert, Arnwulf, Grakhvalia, Gundel, Kunibrand



Zur Zuflucht der Bestie

Setzen die Helden ihre Reise fort und folgen mit einer weiteren Probe auf *Fährtensuchen (humanoide Spuren)* –1 erneut den Spuren der Bestienjäger, gelangen sie schließlich zu einer Gabelung von Trampelpfaden, die eine Lichtung ergibt. Hier bietet sich den Augen der Abenteurer ein schreckliches Bild. In mehreren Einzelteilen, zerfetzt und im eigenen Blut getränkt, liegen hier zwei Männer, einer davon grauhaarig, und zwei Frauen. Die Augen der teilweise abgetrennten Köpfe sind vor Furcht weit aufgerissen, während andere Körperteile skurril aus dem Boden ragen, als hätte man sie dort abgestellt und vergessen. An den Trophäen und Waffen, die sie mit sich führen, sind sie schnell als Bestienjäger identifizierbar.

Wenige Augenblicke nach dieser grausigen Entdeckung erschallt ein schauerhaftes Wolfsgeheul im Wald. Aufgrund dieser Umstände müssen die Helden eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* bestehen, andernfalls erhalten sie eine Stufe *Furcht*.

Von hier aus führt eine Spur von blutigen, großen Pfotenabdrücken einen Weg entlang, der schließlich auf einem Hügel vor einer kaputten Brücke endet, die einst den Hügel mit der Burgruine auf der anderen Seite verband und unter der zahlreiche Dornenbüsche wuchern. Die Ruine selbst ist nun auch für die Helden sichtbar und zeigt sich als finsternes Mahnmal der vergangenen Größe Tobriens. Die steinernen Mauern, einst dick und

wehrhaft, sind nun löchrig, das Gestein verkommen und überwuchert von Gestrüpp. Der Wind pfeift durch das Gemäuer und heult schaurig, während die Helden auf der anderen Seite der Brücke stehen.

Die Helden müssen die Hügelschlucht hinunter und wieder hinaufklettern, um zur anderen Seite zu gelangen. Der Weg hinunter verlangt von den Helden eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* +1, der Weg hinauf eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –1. Sobald eine der Proben nicht gelingt, verletzt der Held sich beim Auf-/Abstieg an einem der vielen Dornenbüsche und erleidet 1W3 SP. Sind die Helden oben angekommen, steht ihnen der Weg in das Innere der Burgruine frei.

Lasst uns warten!

Es ist plausibel, dass die Helden den Kampf mit dem Werwolf scheuen und deshalb möglicherweise mehrere Tage abwarten wollen, bis dieser sich nichtmehr verwandelt. In diesem Fall treffen sie im nächsten Abschnitt Grimmwulf in seiner normalen, menschlichen Gestalt, während die Geschwister gerade ihren Aufbruch aus der Ruine vorbereiten, um weiter nach Süden zu ziehen. Lutisana wird weiterhin darum flehen, ihren Bruder zu verschonen – nur kommt es dann nicht mehr zu einer Kampfteilnahme durch den Werwolf.

Dem Schrecken ein Ende setzen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geisterhaft steht der abnehmende Vollmond über euch und taucht die Ruine in ein gespenstisches, helles Licht. Vom Regen matschige Erde schmatzt unter euren Schritten, als ihr euch weiter in das Innere des Hofes vorwagt. Als ihr euch umseht, erblickt ihr unzählige finstere Nischen in den Bruchstücken der verfallenen Burg. Eure Nackenhaare stellen sich auf. Ihr fühlt euch beobachtet. Und da geschieht es: Eine übermannsgroße Gestalt, gleich einem Wolf auf zwei Beinen, springt mit einem Brüllen aus der Dunkelheit, das euch bis ins Mark erzittern lässt. Die gelben Augen blicken euch zornig an, während die Bestie ihre fast messerlangen Zähne fletscht und mit den Krallen tiefe Furchen im Boden hinterlässt. Reflexartig habt ihr bereits eure Waffen hochgerissen, doch auf einmal schreckt das Biest zurück. Es wirkt verwirrt, als auf einmal ein blutjunges Mädchen mit blasser Haut und dunklem Haar, schön wie die Herrin Rahja selbst, mit einer abwehrenden, fast beschwichtigenden Geste vor die Bestie tritt, der sie nun den Rücken zuwendet: „Wartet! Ich flehe euch an, hört mir zu!“

Sobald die Helden die Burgruine betreten, wirft sich Lutisana vor ihren Bruder und versucht, die Helden davon zu überzeugen, ihn zu verschonen, indem sie ihnen erklärt, dass Grimmwulf kein böser Mensch sei. Die Lykanthropie sei eine schwer zu kontrollierende Krankheit, mache ihn aber nicht grundsätzlich böse. Sie erbittet zudem Gnade im Namen der Zwölfgötter und fleht die Helden an, sie und ihren Bruder zur Peraineikirche nach Warunk zu bringen.

Je nachdem, was die Helden erwidern, kann es nun zum entscheidenden Kampf kommen. Lutisana wird in diesem Kampf nicht offensiv eingreifen, sondern versucht die Helden eher zu behindern oder sie noch während des Kampfes von der Unschuld ihres Bruders zu überzeugen.

Für die Gestaltung dieses Finales gibt es vermutlich eine große Anzahl an verschiedenen Möglichkeiten, die von den Helden gewählt werden können oder durch ihre Taten entstehen. Hier angegeben sind sechs wahrscheinliche Optionen, wie das Finale ablaufen könnte:

Option 1: Wir kommen in Frieden

Die Helden haben im Vorfeld Arngrimms Schergen ausgeschaltet und kommen alleine bei der Ruine an. Lassen sie sich auf Lutisanas Bitte ein, können sie mit den

Grimmwulf von Finsterdorn (Wergestalt)

MU 17 KL 13 (t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 18 KO 20 KK 20

LeP 50 AsP – KaP – INI 18+1W6

SK 2 ZK 7 AW 9 GS 12

Waffenlos: AT 13 PA 9 TP 1W6+10 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (nur einsetzbar für AT)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I+II, Anspringen, Mächtiger Schlag, Verbeißen

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 8, Fährtensuchen 7, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 14, Willenskraft 10

Größenkategorie: mittel

Kampfverhalten: Grimmwulf schlägt ungestüm zu, nur um wieder aus dem Kampf herauszuspringen, sich zwischen den Ruinen und deren Schatten zu verstecken und anschließend wieder ein überraschtes Ziel zu attackieren. Den Träger des Silberschwertes versucht er zu meiden.

Flucht: Grimmwulf flieht nur, wenn er Lutisana damit in Sicherheit bringen kann oder sie bereits in Sicherheit ist. Stirbt sie, kämpft er bis zum Tod.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Werwölfe sind gefährliche Bestien, die sich während Vollmondnächten verwandeln.
- ☛ **QS 2:** Lykanthropie ist eine Art Krankheit, die sich durch den Biss eines Werwesens überträgt.
- ☛ **QS 3+:** Die Wunden eines Werwolfs heilen rasend schnell. Allerdings reagiert ein Werwolf sehr verletzlich auf Silberwaffen.

Sonderregeln:

Blutrausch: Sollte der Lykanthrop einen Kulturschaffenden wahrnehmen, so muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, damit ihn nicht seine Schlechte Eigenschaft Jähzorn übermannt. Misslingt die Probe, erhält er den Status *Blutrausch* und wendet sich gegen den Kulturschaffenden. Bei Personen, die der Lykanthrop liebt oder hasst, kann die Probe modifiziert werden. Gegenüber geliebten Personen fällt ein Lykanthrop in Wergestalt nicht so leicht in Raserei (Probenerleichterung +1 bis +5), bei Feinden schon viel eher (Probenerschwerung –1 bis –5).

Krankheitsüberträger: Werden bei einem Kulturschaffenden SP durch einen Angriff im waffenlosen Kampf durch die Kampftechnik Raufen vom Lykanthropen

verursacht, muss überprüft werden, ob er seinen Gegner infiziert hat (siehe Seite 14).

Regeneration: Jede KR regeneriert ein Lykanthrop in Wergestalt 1W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP). Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber erfolgen. Durch diese Waffen verursachte SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

Status Lykanthrop: Die Werkreatur verfügt über den Status *Lykanthrop* (in den Werten bereits berücksichtigt).

Status Wergestalt: Die Werkreatur befindet sich im Status *Wergestalt* (in den Werten bereits berücksichtigt).

Verletzbarkeit: Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen. Waffen aus Silber, Mondsilber, Zwergensilber und magischen Metallen* richten doppelten Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Versilberte Waffen: Waffen versilbern lassen kostet für Munition (Bolzen, Pfeile) 1 Silbertaler pro Geschoss, für Waffen mit Reichweite kurz 5 S, für mittel 15 S, für lange 25 S.

*) Hier überschreibt das magische Metall die Regel zu magischen Waffen.

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwerung: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Finsterdorn-Geschwistern Frieden schließen. Grimmwulf verwandelt sich nach einer Weile in seine menschliche Gestalt zurück. Bis dahin hat er sich jedoch nur schwer unter Kontrolle und muss 5 KR lang zurückgehalten werden, bevor seine Schwester ihn beruhigen kann.

Option 2: Geschäft ist Geschäft

Die Helden haben im Vorfeld Arngrimms Schergen ausgeschaltet und kommen alleine bei der Ruine an. Lassen sie sich nicht auf Lutisanas Flehen ein, kommt es zu einem schnellen, heftigen Kampf mit dem Werwolf, den die Helden mit ein wenig Glück und dem Silberschwert des transysilischen Hauptmanns für sich entscheiden können.

Option 3: Tod den Tyrannen

Die Helden haben im Vorfeld Arngrimms Soldaten verschont, sich jedoch nicht mit ihnen verbündet. Die Schergen sind ihnen jedoch zur Ruine gefolgt, da sie gemerkt haben, dass die Helden eine heiße Spur haben, und wollen Grimmwulf so schnell wie möglich zur Strecke bringen. Die Helden können sich auf Lutisanas Drängen hin mit Grimmwulf verbünden und die Transysilier ausschalten.

Option 4: Tod der Bestie

Die Helden haben im Vorfeld Arngrimms Schergen verschont, sich jedoch nicht mit ihnen verbündet. Die Soldaten sind ihnen jedoch zur Ruine gefolgt, da sie gemerkt haben, dass die Helden eine heiße Spur haben,

und wollen Grimmwulf so schnell wie möglich zur Strecke bringen. Die Helden können sich auf Hauptmann Rauerdings Drängen hin mit den Schergen des dunklen Herzogs verbünden und den Werwolf ausschalten.

Option 5: Ich hatte dir geraten, mir nicht zu vertrauen

Die Helden haben sich im Vorfeld mit den Soldaten des dunklen Herzogs verbündet und kommen gemeinsam bei der Ruine an. Auf Lutisanas Drängen hin verraten die Helden jedoch ihre Zweck-Verbündeten und bekämpfen sie gemeinsam mit dem Werwolf.

Option 6: Im Namen des dunklen Herzogs

Die Helden haben sich im Vorfeld mit den Schergen des Herzogs Arngrimm verbündet und kommen gemeinsam bei der Ruine an. Sie bleiben ihren neuen Verbündeten trotz Lutisanas Flehen treu und kämpfen gemeinsam gegen den Werwolf.

Lykanthropie (magische Krankheit)

Die Lykanthropie ist eine Krankheit magischen Ursprungs, die den Erkrankten in ein Werwesen verwandelt.

Stufe: 6

Verlauf: An den ersten Tagen nach der Ansteckung blutet der Erkrankte aus der Wunde oder verschiedenen Körperöffnungen. Die Verletzungen lassen sich selbst durch Magie oder Liturgien nicht richtig schließen und schmerzen. Ab dem ersten Vollmond setzt die erste Verwandlung ein.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: sofort

Schaden: Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W6+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tage 1W6+1 SP, am dritten Tag 1W6 SP, bis zum Ende des dritten Tags 1 Stufe Schmerz. / Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W3+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tage 1W3+1 SP, am dritten Tag 1W3 SP.

Dauer: permanent

Ursachen: Biss eines Lykanthropen, der SP verursacht (W20, wird Menge der SP eines einzelnen Angriffs oder niedriger gewürfelt, erfolgt die Ansteckung)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Roter Drachenschlund kann die Krankheit stoppen, bevor sich der Erkrankte zum ersten Mal verwandelt. Danach ist die Heilungsaussicht durch den Roten Drachenschlund deutlich geringer.



Anmerkungen:

- Die Lykanthropie ist eine magische Krankheit. Sie kann nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.
- Wie alle magischen Krankheiten ist Lykanthropie eine komplexe Krankheit, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen für ein Gegenmittel zu kennen.
- Der Erkrankte erhält nicht den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36). Stattdessen bekommt er den Status *Lykanthrop*.
- Die Wergestalt des Erkrankten ist von der gleichen Tierart wie des Wesens, das ihn gebissen hat, sofern ein Biss der Grund für die Ansteckung war. Bei anderen Ansteckungen entscheidet der Meister über die passende Wergestalt.

Berufsgeheimnis Lykanthropie

Voraussetzungen: Heilkunde Krankheiten 12, Magiekunde 12

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ausklang

Der Ausklang gestaltet sich je nach den Entscheidungen der Helden im Finale unterschiedlich.

Den Kopf abliefern

Bringen die Helden der Schulzin von Mühlenstrutz einen Beweis des Ablebens des Werwolfs, übergibt diese ihnen die versprochene Belohnung und verkündet den Dörflern das Ende des Schreckens. Die Mühlenstrutzer veranstalten daraufhin ein karges, aber herzliches Fest zu Ehren der Helden in der Schenke. Bei dieser Feier kommt es zu einer Kollekte für die Helden, woraufhin die Dorfbewohner ihren Rettern stolz 15 weitere Taler überreichen.

Die Schergen verabschieden

Töten die Helden Grimmwulf und Lutisana an der Seite der Schergen des dunklen Herzogs, werden diese die Köpfe der Geschwister als Beweis für ihren Erfolg beanspruchen. Dadurch kann es auch zum Zwist mit den Helden kommen, die fürchten könnten, ohne einen Beweis für ihren eigenen Erfolg keine Belohnung von der Schulzin zu erhalten. Halten die Helden die Schergen nicht auf, verabschieden diese sich kalt, aber höflich und reisen nach Norden, zurück in das Landesinnere und zur Burg Ehrenstein, um ihrem Herzog vom Tod der Flüchtigen zu berichten.

Die Transysilier retten

Bieten die Helden den beiden Geschwistern an, sie zur Perainekirche in Warunk zu bringen, sind diese äußerst dankbar. Nachdem die Gruppe den Wald verlassen hat, wo sie noch einmal mit den bereits bekannten Gefahren konfrontiert werden, zeigt die Reise sich anfangs als

problematisch, da Grimmwulf noch eine letzte Nacht dem Mondzyklus und damit seiner Krankheit ausgesetzt ist, falls die Helden die Mondphase nicht abgewartet haben. Er muss dann bei Sonnenuntergang des kommenden Tages noch eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -1 bestehen, andernfalls verwandelt er sich erneut. Nach dieser Nacht kommt es zu keinen weiteren Komplikationen.

In Warunk angekommen, nimmt sich die Perainekirche hilfsbereit den Transysiliern an, wenn deren Hintergründe bekannt werden. Man versucht, ihnen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu helfen. Informationen zur Stadt Warunk findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 89.

Das Schicksal von Grimmwulf

Überlebt Grimmwulf den Kampf in der Ruine und wird von den Helden nach Warunk gebracht, versucht die dortige Perainekirche fieberhaft, den jungen Adligen von der Lykanthropie zu heilen. Währenddessen übermittelt Grimmwulf Agenten des tobrischen Herzogs Bernfried von Ehrenstein alle Informationen, die er über den transysilischen Herzogshof hat. Tatsächlich gelingt der Perainekirche schließlich die Heilung und Grimmwulf kann ein neues Leben beginnen, welches er vollständig der Bekämpfung Transysiliens widmet.

Das Schicksal von Lutisana

Überlebt Lutisana den Kampf in der Ruine und kommt sicher mit ihrem Bruder bei der Perainekirche an, bleibt sie bei ihrem Bruder, bis dieser geheilt wird. Anschließend versucht sie Buße zu tun für ihr vormals frevelrisches Leben in Transysilien und tritt dem Orden der Gesegneten Heilerschaft des Peraineglaubens, auch Therbûniten genannt, bei.

Sollte Lutisana den Kampf in der Ruine überleben, Grimmwulf jedoch nicht, reist sie nach Warunk und entwickelt dort eine starke Trinksucht.

Der Lohn der Mühlen

Haben die Helden Grimmwulf verschont oder sich auf seine Seite gestellt, schenkt der Lykanthrop ihnen aus Dankbarkeit ein goldenes Medaillon mit floralen Ornamenten, ein Familienerbstück im Wert von 150 Silbertalern. Ganz gleich jedoch ob sie Grimmwulf helfen oder ihn töten, haben sie sich **15 AP** verdient. Bringen sie einen Beweis des Ablebens des Werwolfs zur Schulzin von Mühlenstrutz oder überzeugen sie anderweitig davon, die Bestie vertrieben zu haben, erhalten sie zudem die versprochenen 25 Silbertaler, 15 Silbertaler von den Dörflern, sowie ein Schreiben, das ihnen zu einem guten Leumund vor dem Baron von Radrombusch sowie dem Markgrafen von Warunk verhilft.



Grimme Herzen

von Julian Härtl

Der Heerzug der Kaiserin hat sich nach dem Fall der Fürstkomturei aus Tobrien zurückgezogen, während im Zentrum des Landes nach wie vor der dunkle Herzog Arngrimm von Ehrenstein über das Herzogtum Transysilien herrscht. Wie ein Raubtier im Schatten lauert die letzte verbleibende Heptarchie bedrohlich im Norden der Warunkei. Doch ist ein Moment des Stillstandes eingeleitet, während der kalte Wind über die wilde, urtümliche Landschaft weht und den Menschen ihre gewohnte Zähigkeit abfordert. Für die Tobrier steht eine Zeit des Wiederaufbaus bevor, in der die Wunden der letzten zwei Jahrzehnte gelect werden können.

Doch als das Dorf Mühlenrutzt im Norden der Markgrafschaft Warunk von einer schrecklichen Bestie heimgesucht wird, schallt ein Hilferuf durch die Lande. Für die Helden beginnt eine Reise im rauen, von zwei Jahrzehnten des Krieges erschütterten Tobrien, die ihnen alles abverlangen wird. Ein Land, das unerbittlich mit seinen Menschen ist und schon so manchen Abenteurer in seinen tiefen, finsternen Wäldern verschlungen hat. Doch sind die Wälder nicht das Gefährlichste, das den Helden bevorsteht, denn im Inneren der Menschen Tobriens schlagen grimme Herzen ...



Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung rätselhafter Morde, Reise durch dämonisch verderbten Wald, Kampf gegen eine schreckliche Bestie

Genre: Wildnis- und Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut und blanker Stahl

Ort: Baronie Radrombusch, Markgrafschaft Warunk an der Grenze zu Transysilien

Zeit: Travia 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: meisterlich

Anforderungen:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Gesellschaftstalente	♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Naturtalente	♦ ♦ ♦ ♦ ♦
<i>Lebendige Geschichte</i>	♦ ♦ ♦ ♦ ♦

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

HW016PDF