

HELDENWERK



Der Apfelwurm
von Alriksfurt

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Serina Hänichen

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Alex Spohr

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Nathan Fürstenberg

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Ben Maier, Nadine Schäkel,
Lars Weiler, Karin Wittig

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

Mein herzlichster Dank gilt Mháire Stritter,
Stefan Tannert, Sarah Traut und dem Mendrek.

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer für den eiligen Leser	Seite 03
Hintergrund	Seite 04
Das Apfelfest	Seite 06
Die Spur	Seite 07
Der Arakal	Seite 11
Alriksfurt in der Übersicht	Seite 14

• Für Schnellstarter-Spie-
ler: In diesen Kästen
findest du Regeln,
die an der entspre-
chenden Stelle für
die Spieler gelten,
die nicht mit dem
DSA5-Regelwerk, sondern mit dem Schnellstarter
spielen. Dabei kann es sich sowohl um neue, ergän-
zende Regeln für den Schnellstarter, wie auch Wer-
tekästen handeln. • ○

• Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spie-
lern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine
Meisterinformationen.

• NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meister-
personen beinhalten alle spielrelevanten Informa-
tionen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollstän-
dig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl
verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zau-
bern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte,
die von 0 abweichen, nicht immer vollständig ange-
geben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☠ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des
Abenteuerstarts bereits tot.

• In diesen Kästen findest
du wichtige Hinweise zum
Spiel.

Das Garadan-System

In allen Publikationen für Das Schwarze Auge werden
Meisterpersonen in drei bis vier verschiedene Katego-
rien eingeteilt, je nachdem, wie wichtig sie für den Fort-
lauf der Lebendigen Geschichte Aventuriens sind. Wir
benutzen dafür die bekannten Spielfiguren des Garadan,
eines aventurischen Strategiespiels, das dem irdischen
Schach entspricht. So kannst du besser einschätzen, was
deine Helden im Spiel bewegen können, wenn ihr mög-
lichst nah am offiziellen Aventurien bleiben wollt.

♁ Meisterpersonen mit diesem Symbol stehen dir zur
freien Verwendung zur Verfügung. Sie werden im of-
fiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen.

♁ Meisterpersonen mit diesem Symbol haben wichti-
gere Rollen. Wenn sie sterben, musst du ihre Positi-
on mit einer neuen Figur besetzen, die eine ähnliche
Funktion übernimmt.

♁ Meisterpersonen mit diesem Zeichen sind für die
Spielwelt enorm wichtig und die Redaktion behält
sich vor, die Geschichte der Figur in anderen Publika-
tionen weiterzuerzählen.

DER APFELWURM VON ALRIKSFURT



Ornislau's Ungeduld wuchs von Stunde zu Stunde. Das Apfelfest war für ihn der Höhepunkt des Jahres und seine Vorfreude war so groß, dass er nicht einschlafen konnte. Er war den ganzen Tag damit beschäftigt gewesen, die besten Äpfel einzusammeln und ziemlich müde. Boron schenkte ihm heute jedoch keinen Schlaf. Ornislau wanderte in der Kapelle umher und machte sich Gedanken über den morgigen Tag. Ständig musste er an das Fest und Rumina denken.

Er hob einen roten Apfel aus dem heiligen Korb der Nadiana von Norburg und putzte ihn mit seinem Ärmel so lange, bis er glänzte. Er spürte die Kraft der Göttin immer, wenn er den Korb berührte, aber vor allem dann, wenn er die darin aufbewahrten Äpfel aß.

Göttin, du bist so gut zu uns Menschen. Es mag zwar nur ein einfacher Apfelkorb sein, aber die einfachen Freuden sind nicht selten auch die schönsten Freuden. Ich werde mich morgen besonders anstrengen und den besten Kuchen aller Zeiten backen. Dann werden alle zufrieden sein. Es gab schließlich genug Schrecken in den letzten Jahren für die armen Menschen, dachte Ornislau. In Gedanken an Rumina und das Fest versunken, bemerkte Ornislau erst spät den unangenehmen Geruch, der in der Kapelle aufzog und ihn an ein Loch voller Gülle erinnerte. Er wollte gerade nachschauen gehen, was diesen unsäglichsten Gestank verursachte, als die Tür zur Kapelle durchbrochen wurde und zwei spiegelnde, handtellergroße Augen ihn anstarrten. Angst und Übelkeit drohten Ornislau zu überwältigen, doch es gelang ihm, den langen Kerzenständer neben sich zu ergreifen und als Waffe vor sich zu halten. Fauliger Geruch umwehte das Ungeheuer, dass sich mit einem grollenden Brüllen auf den Geweihten stürzte.

Herrin, schenke mir Mut und ... doch noch bevor Ornislau seine Gedanken ordnen konnte, war die Bestie über ihm und er fing an zu schreien.

Der Apfelwurm von Alriksfurt wurde für ein Let's Play für World of Nerds verfasst. Es wurde als Demoabenteuer für Neueinsteiger angelegt und kann unabhängig oder im Anschluss an das Abenteuer **Die Sklavenhändler vom Reichsforst** aus dem DSA5-Schnellstarter geleitet werden.

Bei dem nachfolgenden Abenteuer handelt es sich um ein DSA5-Abenteuer, das mit den Regeln des DSA5-Regelwerks gespielt werden kann. Das Abenteuer kann aber ebenso mit den Regeln aus dem DSA5-Schnellstarter gespielt werden. Dazu sind jeweils kleine Kästen aufgeführt, die auf das Spiel mit dem Schnellstarter eingehen. Es sind nur winzige Anpassungen nötig, denn das Abenteuer richtet sich speziell an Einsteiger. Außer dem Regelwerk oder dem Schnellstarter sind nur noch die entsprechenden Würfel und eine Handvoll Spieler notwendig.

Das Abenteuer ist vor allem auf ein schnelles Kennenlernen des Spiels und einiger Grundregeln ausgelegt. Entsprechend stellt das Abenteuer keine hohen Ansprüche, beschreibt geradlinig die Szenenabfolge und verlangt von keinem Spieler größere Kenntnisse über Aventurien. Alle Informationen des Regelwerks / Schnellstarters reichen vollkommen aus.

Das Abenteuer eignet sich am besten für 3 bis 4 Helden. Sollten mehr Helden am Abenteuer teilnehmen, so senke die Zeitpunkte, die benötigt werden, damit Friedgart und Alrik am Ritualplatz erscheinen, um jeweils 1.

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: ein verschwundener heiliger Apfelkorb, ein diebischer Tatzelwurm und ein böser Baum samt Köhlerkultisten

Genre: Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft

Ort: Alriksfurt, Garethien

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Anforderungen:

Wildniskunde

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Das kleine Dorf Alriksfurt, gelegen am Reichsfort, ist der Inbegriff eines idyllischen Ortes. Die Bauern von Alriksfurt ehren die Zwölfgötter, allen voran die gütige Herrin Peraine, der nicht nur ein Tempel am Marktplatz geweiht ist, sondern der auch noch eine Kapelle am Waldrand errichtet wurde.

Einmal im Jahr feiern die Alriksfurter ein großes Fest zu Ehren von ☼ *Nadiana von Norburg*, einer Perainegeweihten, die vor dreihundert Jahren im Dorf lebte und die berühmt war für ihre Apfelkuchen. In der Waldkapelle steht bis heute ein Obstkorb, den Nadiana verwendete, um die Äpfel von den Apfelbäumen zu sammeln. Den Alriksfurtern gilt der Korb als heilig und ihm werden besondere Kräfte nachgesagt – und die Dörfler liegen damit völlig richtig (siehe Kasten unten).

Bruder 🐉 *Ornislus* (37, braune Haare, gutmütig, liebt Äpfel, Angst vor Würmern; Willenskraft 8 (12/13/14), SK 2), einer der beiden Perainegeweihten von Alriksfurt, ist für den Schutz des Korbs und die Instandhaltung der Kapelle verantwortlich. Er freut sich schon auf das Apfelfest, hat im nahegelegenen Apfelhain die schönsten Exemplare gepflückt und darf in diesem Jahr den *Großen Apfelkuchen* zubereiten, der von allen Alriksfurtern gemeinsam an Gedenken von Nadiana verspeist wird. Für die Dörfler ist das Fest nicht nur einer der Höhepunkte der Jahre, sondern ein geradezu spirituelles Erlebnis der gesegneten Apfelernte.

Allerdings teilt nicht jeder die Liebe zu den Zwölfgöttern. Es gibt Menschen, welche Götter älterer und finsterer Kulte anbeten und denen die Verehrung der

Zwölfe ein Dorn im Auge ist. Einer jener Anhänger dieser alten Religion ist der Köhler 🐉 *Hargfried Sensendengler* (42, schwarze Haare, kantiges Gesicht, hasst Äpfel; Werte siehe Seite 13), der mit seiner Frau 🐉 *Friedgart* (43, schwarze Haare, dicklich, mag Würmer; Werte siehe Seite 13) und seinem Sohn 🐉 *Alrik* (19, schwarze Haare, leichtsinnig, abenteuerlustig, verehrt die alten Götter nur, weil er muss; Werte siehe Seite 13) tief im Wald lebt. Schon seit Generation verehrt seine Familie statt der Zwölfgötter den Waldgott *Arakal*, ohne dass dies bislang seinen Nachbarn aufgefallen ist. Der Köhler erhofft sich durch die Verehrung der Gottheit Reichtum, da er in sehr armen Verhältnissen lebt. Jedes Jahr opfert er seinem Gott auf einer Lichtung Tiere, doch noch nie wurde er von Arakal erhört. Dieses Jahr jedoch, kurz vor dem Apfelfest, antwortete ihm sein Gott endlich. Hargfried blieb fast das Herz stehen, als einer der Bäume auf der Lichtung zu ihm sprach und ihm befahl, ein Ritual vorzubereiten. Bald schon sollte ein anderer Diener Arakals (ein Tatzelwurm) Hargfried ein Artefakt der falschen Zwölfgötter übergeben, das in einem Ritual zerstört werden soll: den Apfelkorb der Nadiana von Norburg.

Hinter der Stimme von Arakal steckt nicht etwa ein Gott, so wie der Köhler glaubt, sondern ein ungebundener niederer Dämon aus dem Gefolge des Erzdämons *Agri-moth*, dem Herrn der pervertierten Natur. Der Dämon wurde einst von Nadiana bekämpft und in Schlaf versetzt, doch durch die Erschütterungen des Sternenfalls wurde der Bann, der ihn schlummern ließ, geschwächt. Der Dämon hat keinen eigenen Körper und beseelt immer noch einen verkrüppelten Apfelbaum. Er weiß um die Macht von Nadianas Korb und will das Artefakt zerstören, um einerseits die Götter zu schwächen und andererseits Rache an Nadiana zu üben. Allerdings braucht er dafür Hargfried, denn jemand muss das Ritual vorbereiten, mit dem man das heilige Artefakt schwächen kann. Und als Baum hat der Dämon gewisse Schwierigkeiten, filigrane Zeichen in den Boden zu ritzen. Der Dämon kann den

Der heilige Apfelkorb der Nadiana von Norburg

Nadiana, eine junge bornische Geweihte der Peraine, bereiste vor mehr als dreihundert Jahren das Mittelreich und blieb viele Jahre über in Alriksfurt, weil sie von der Herzlichkeit der Menschen dort sehr angetan war – und wegen der leckeren Äpfel. Sie war eine begnadete Bäckerin, welche die selbstgepflückten Äpfel zu unwiderstehlichen Kuchen verarbeitete, die über die Grenzen Alriksfurt hinaus bekannt wurden.

Ihr Korb, mit dem sie die Äpfel einsammelte, wird in der Waldkapelle der Peraine von Alriksfurt aufbewahrt. Man sagt ihm besondere Kräfte nach und noch heute werden zum Apfelkuchenfest die Äpfel einen Tag und eine Nacht im Korb aufbewahrt, bevor man sie zum *Großen Apfelkuchen* weiterverarbeitet. Das Obst soll nicht nur einen besonders guten Geschmack annehmen, sondern auch die Lebensgeister stärken. Und in der Tat hat der Korb eine karmale Wirkung, sofern die Äpfel mindestens eine Stunde im Korb liegen: Wer von den Äpfeln isst, egal in welcher Form, der regeneriert sofort einmalig am Tag 1W3 LeP. Und der Apfelkuchen, Apfelwein oder was immer aus den Äpfeln gemacht wird, schmeckt einfach hervorragend.

Der Sternenfall

Der Sternenfall ist ein kosmologisches Ereignis, dass vor kurzer Zeit in Aventurien stattgefunden hat. Die genauen Ursachen sind den Sterblichen unbekannt, aber die Auswirkungen zeigen sich mehr als deutlich: Sternschnuppen fallen herab, Erdbeben erschüttern ganze Landstriche und selbst die Magie und karmale Kräfte wirken anders als vor dem Sternenfall. Verschlussene Portale öffnen sich, alte Bannzauber fallen in sich zusammen und in den Tiefen der Meere und der Erde rühren sich längst vergessene Kreaturen, um die Oberfläche zu erreichen. Eine Zeit, in der die Götter um ihren Einfluss kämpfen müssen und alte Kulte wieder erstarken.

Korb erst berühren und zerstören, wenn das Ritual vollendet ist. Vorher schmerzt ihn jede Berührung mit dem heiligen Artefakt und es ist zudem unzerstörbar.

Zwar kann der Dämon nicht von einem Menschen Besitz ergreifen, aber er kann Tiere und Ungeheuer für einige Zeit beherrschen. Das mächtigste Wesen in der Nähe der Lichtung auf dem Arakal residiert, war ein junger Tatzelwurm, den er beeinflusste und ausschickte, um den Korb zu stehlen. Der beherrschte Wurm begab sich zur Kapelle der Peraine, drang in die Halle ein und konnte trotz des tapferen Widerstands von Bruder Ornislaus den Korb stehlen. Er brachte das Artefakt zu Hargfried und zog sich in seine Schlafhöhle zurück.

Während die Helden der Geschichte in Alriksfurt eintreffen, ist Hargfried noch immer mit dem Entweihungsritual beschäftigt und die Dörfler beginnen sich schon zu fragen, wo Bruder Ornislaus bleibt. Die mutigen Abenteurer feiern zunächst mit den Dörflern, werden aber von diesen gebeten, nach Bruder Ornislaus zu sehen, da er schon erwartet wird. Als die Helden die Zerstörung an der Kapelle bemerken, werden sie in das Abenteuer rund um den sogenannten Apfelwurm von Alriksfurt verstrickt.

Der Kult des Arakal

Hinter dem alten Kult des Waldgottes Arakal verbirgt sich der Erzdämon *Agrimoth*, der Gegenspieler des Zwölfgottes Ingerimm, dem Gott des Feuers und des Handwerks. Als Herr über die belebte Natur, die Erde und die Bäume konnte Agrimoth seinen Anhängern Macht verschaffen, die an Zauberei grenzte. In finsternen Ritualen mussten seine Diener nicht nur Tiere, sondern ebenso Menschen opfern und darüber die sogenannte *Saat des Arakal* ausbreiten, dämonische Samen, die Bäume wachsen ließen, die mit den Opfern als Dünger Kraft aus der Erde saugten und welche dem Erzdämon zugutekam. Ausgewachsene Arakal-Bäume waren zudem Gefäße für niedere Dämonen, die dem Kult und ihrem finsternen Herrn als Krieger und Knechte dienten.

Die Kirchen der Peraine und des Ingerimm kamen der alten Religion der Waldbewohner jedoch durch die tapfere Nadiana von Norburg vor dreihundert Jahren auf die Schliche und schickte Abenteurer aus, um Arakals Diener zu suchen und zu vernichten. Nur wenige Kultisten, etwa die Vorfahren Hargfrieds, überlebten die Jagd der beiden Kirchen auf den Kult und versteckten sich an entlegenen Orten. Die Arakal-Bäume wurden durch eine mächtige karmale Zeremonie in Schlaf versetzt und gefällt – bis auf einen einzigen, der unentdeckt blieb (jenen Arakal-Baum, der in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle übernimmt). Vielleicht würde er noch immer schlafen, wenn der Sternenfall den Bann nicht geschwächt hätte, wodurch der Dämon im Inneren des Baums erwachte.

Aufbau des Heldenwerks

Als Heldenwerk-Abenteurer, das sowohl mit dem DSA5-Regelwerk wie auch dem DSA5-Schnellstarter gespielt werden kann, ist **Der Apfelwurm von Alriksfurt** nach einem bestimmten Schema aufgebaut. Als Meisterin kannst du einfach von Szene zu Szene springen, es geht vor allem darum, die Regeln des Spiels kurz vorzustellen. Die einzelnen Abschnitte verlangen in der Regel eine Probe, die je nach Situation eine einzelne Probe (meist für alle Helden, manchmal aber auch nur für einen) oder eine Gruppensammelprobe ist. An einige Stellen werden *Optionen* vorgestellt, die du gegenüber den Spielern erwähnen oder auswählen kannst. Das können beispielsweise optionale Proben sein, Alternativen um *Zeitpunkte* zu sparen oder um Gefahren zu entgehen.

Die Suche nach dem Korb und die Zeit

In einigen Szenen des Abenteurers können die Helden *Zeitpunkte* erhalten. Sollten sie zu viele Zeitpunkte angesammelt haben, so sind auch Hargfrieds Frau Friedgart bzw. sogar noch ihr beider Sohn Alrik beim Ritualplatz eingetroffen und helfen beim Ritual. Der Kampf wird für die Helden also deutlich schwieriger. Dies geschieht ab **5+ (Friedgart)** bzw. ab **7+ (Alrik)** Zeitpunkten.

Für Schnellstarter-Spieler: Erleichterungen und Erschwernisse

Im Abenteuer wird eine ergänzende Regel zu Proben geben. Du musst dabei Folgendes berücksichtigen:

Ab und an kommen erschwerte oder erleichterte Proben vor. Dies bedeutet, dass ein Held bei dieser Probe die genannte Zahl auf alle drei an der Probe beteiligten Eigenschaften abziehen (Erschwernis) oder dazuzählen (Erleichterung) muss. Eine um 1 erleichterte Probe auf die Werte 12/13/14 würde also auf 13/14/15 gewürfelt werden, eine um 2 erschwerte Probe auf 11/13/10 würde stattdessen auf 9/11/8 gehen.

Warum sind die Helden in Alriksfurt?

Grundsätzlich kannst du dir mit deiner Spielrunde überlegen, was die Helden (wieder) nach Alriksfurt führt. Wenn du als Meisterin mit den Spielern schon **Die Sklavenhändler vom Reichsforst** gespielt hast, kannst du folgenden Einstieg wählen, der an die Geschichte anknüpft:

Die Helden kommen gerade aus der Kaiserstadt Gareth, wo ein großes Turnier stattgefunden hat. Sie sind nach Süden unterwegs und wollen in Alriksfurt, einer kleinen Ortschaft, der sie schon mehrmals geholfen haben, eine Zwischenstation einlegen, um am Apfelfest teilzunehmen, immerhin ist der *Große Apfelkuchen* über die Grenzen des Dorfes hinaus bekannt. Sie genießen bei den Alriksfurtern wegen der Rettung eines Jungen vor böartigen Orks großes Ansehen und können darauf hoffen, kostenlos Kost und Unterkunft zu erhalten.

Das Apfelfest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zwölfe haben für einen wunderschönen Tag gesorgt: Die Vögel zwitschern, die Alriksfurter sitzen auf der großen Festwiese zusammen, trinken Bier und lachen, die Kinder spielen den Orkensturm mit Holzschertern und Schwarzpelmasken nach und überall riecht es nach Äpfeln. Bald schon wird der Große Apfelkuchen gereicht werden, angeblich der größte Apfelkuchen östlich des Koschs.



Die angesehenen Helden treffen in Alriksfurt ein und freuen sich schon auf das berühmte Apfelfest mit dem noch berühmteren Großen Apfelkuchen. Allerdings müssen sie feststellen, dass die Bewohner um Dorfschulze **Malor Altgrim** (53, weißer Bart, Gehstock, immer besorgt um das Wohlergehen seiner Alriksfurter; Willenskraft 10 (13/13/15), SK 2) und die Perainegeweihte Schwester **Rumina aus Ragath** (31, blonde Haare, wohlgenährt, ruhige Stimme, packt gerne mit an;



Willenskraft 8 (11/14/14), SK 1) in Sorge sind. Heute Morgen hätte Bruder Ornislaus eintreffen müssen, um die Äpfel zu bringen, die für den Großen Apfelkuchen verwendet werden. Dass er sich verspätet, passt nicht zu ihm.

Zunächst bittet Malor die Helden, auf den bereitgestellten Bänken auf der Festwiese Platz zu nehmen und mitzufeiern. Es gibt Apfelsaft und Apfelwein, Apfelkekse und Bratäpfel – die Alriksfurter scheinen 101 Gerichte zu kennen, die man aus Äpfeln machen kann.

Während des Festes können die Helden es sich gut gehen lassen und gemeinsam mit den Alriksfurtern feiern. Einige Szenen bieten jedoch Gelegenheit für die Helden, einen Glücksbringer zu erhalten.

- Vier Kinder **Alrik, Alrike, Brin und Rohaja** zwischen 8 und 12 Jahren trauen sich kaum an die Helden heran, würden aber gerne mit ihnen spielen oder von ihnen spannende Geschichten hören. Sollte sich ein Held Zeit nehmen, den Kindern ein Märchen erzählen und eine Probe auf Sagen & Legenden gelingen, dann erhält er von den Kindern einen Armreif (Glücksbringer) aus Gräsern und Blumen.
- Der dicke **Ferion** Flötenspieler (55, fast kahlköpfig, rote Nase, charmant, kennt viele Legenden und Lieder; Singen 15 (12/14/13), Willenskraft 9 (12/13/14), SK 1), ein alternder Barde, der sich in Alriksfurt zur Ruhe gesetzt hat, versucht ein Liedchen zum Besten zu geben und wird die Helden dazu animieren mitzusingen. Die Helden dürfen eine Probe auf Singen erleichtert um 2 ablegen, wenn sie es möchten. Bei Gelingen schenkt der alte Ferion dem Helden mit den meisten QS einen Lapislazuli-Anhänger (Glücksbringer), ein Schutzsymbol des Aves, dem Halbgott der Abenteurer.
- Die beiden Dorfschönheiten **Marbidio Menacker** (20, schwarze, lange Haare, redet gerne und viel, sein Lachen ist ansteckend; Betören 9 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/12/13), SK 1) und **Praiomyn Plötzbogen** (20, braune, schulterlange Haare, schmückt sich gerne mit Blüten, schüchtern; Betören 8 (11/14/14), Willenskraft 6 (11/13/14), SK 1) haben an den Helden und Heldinnen Gefallen gefunden und laden sie zu einem Apfelwein und selbstgemachten Genüssen ein. Sollte ein Abenteurer einen der beiden zum Tanz auffordern und eine Probe auf Tanzen erschwert um 1 gelingen, dann bekommt er von seiner/seinem Auserwählten einen Blütenkranz (Glücksbringer) geschenkt.
- Sollte ein Held sich gar als Apfelspezialist hervortun wollen, kann er an einem Apfelerkennspiel teilnehmen, wo er mit verbundenen Augen herausfinden muss, welche der Äpfel, die er zu essen bekommt, ein Roter Alriksfurter ist. Gelingt ihm eine Probe auf Sinnesschärfe erschwert um 2, liegt er richtig und erhält dafür eine Urkunde (Glücksbringer) von Rumina.

Glücksbringer

In diesem Abenteuer stellen die Glücksbringer einen zusätzlichen Schicksalspunkt dar, den die Helden einfach während des Abenteuers einsetzen können. Damit kann ein Held auch mehr Schicksalspunkte haben, als er eigentlich maximal haben dürfte. Am Ende des Abenteuers verlieren die Glücksbringer diese Kraft wieder und der Held verliert den zusätzlichen Schicksalspunkt.

Nach etwa einer halben Stunde des Feierns wendet sich Malor an die Helden. Er möchte zu Ornislaus gehen und bittet die Helden, ihn zu begleiten. Die Kapelle ist etwa eine halbe Stunde Fußmarsch vom Dorf entfernt. Bis dahin unterhält sich Malor mit den Helden über das Fest, Bruder Ornislaus, Nadiana und den Korb.

Die Kapelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn die Helden mehr als 60 Schritt entfernt sind:

Ihr seht eine kleine Kapelle am Waldrand. Sie weist eine runde Kuppel auf, ist grün angestrichen und wirkt sehr einladend. Über Tür ist das Symbol der Peraine angebracht, eine schwarze Ähre.

Wenn ein Held 60 oder weniger Schritt heran ist und ihm die Probe auf *Sinnesschärfe* gelungen ist (bei Misslingen erst ab 15 Schritt):

Die Kapelle verfügt über einen Eingang mit einer Doppelflügeltür. Diese ist jedoch weder verschlossen, noch ganz geöffnet – so wie ihr es während eines Festtages wie diesem erwartet hättet, sondern zerstört. Nur die rechte Tür hängt noch lose am oberen Scharnier.

Wenn die Helden die Kapelle betreten:

Überall im Inneren der Perainekapelle herrscht Chaos: Die Bänke sind zerstört, die hölzerne Götterstatue ist umgeworfen worden und es liegen Getreidesamen herum.



Die Helden erreichen die Kapelle und entdecken den ohnmächtigen Bruder Ornislaus. Schon aus etwa 60 Schritt Entfernung kann man erkennen, sofern eine Probe auf *Sinnesschärfe* gelingt, dass die Doppelflügeltür zur Kapelle zerstört wurde. Die Einrichtung wurde beschädigt, das hölzerne Standbild der Göttin umgeworfen, das Saatgut liegt überall zerstreut auf dem Boden. Der Geweihte hatte großes Glück, nicht vom Tatzelwurm getötet worden zu sein. Das Untier wollte nur den Korb und hat den Menschen deshalb verschont. Es riecht überall noch leicht nach Tatzelwurm, auch wenn es auszuhalten ist (Tatzelwürmer sind bekannt dafür, unglaublich zu stinken).

Die Helden können versuchen Bruder Ornislaus zu helfen und ihn mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* wecken. Misslingt die Probe, wird dies Einfluss auf die Zeitpunkte haben (siehe unten). Gelingt sie hingegen, wird Ornislaus den Helden ein besonderes Geschenk machen (siehe unten) Bruder Ornislaus wird auf jeden Fall erwachen, auch wenn die Helden keine Probe ablegen wollen, und den Helden vom riesigen Monstrum berichten, welches in den Tempel eingedrungen ist und ihn angegriffen hat. Schnell gilt Ornislaus' Interesse dem Verbleib des heiligen Korbes der Nadiana. Das perainegefällige Artefakt ist jedoch verschwunden. Die Spuren deuten darauf hin, dass der Tatzelwurm den Korb offenbar mitgenommen hat, ein äußerst ungewöhnliches Verhalten für so ein Ungeheuer. Der Geweihte bittet die Helden inbrünstig, dem Tatzelwurm zu verfolgen und herauszufinden, was er mit dem Korb will. Und natürlich sollen sie das heilige Artefakt wieder zurückbringen.

Auch Malor unterstützt das Vorhaben mit 3 Dukaten pro Helden. Bruder Ornislaus gibt den Helden zudem einen Heiltrank mit, der 1W6+2 LeP heilt. Haben sie ihn mit einer Probe aus seiner Bewusstlosigkeit geweckt, regeneriert der Heiltrank sogar 1W6+6 LeP.

Zeitpunkte: Misslingt die Probe auf *Heilkunde Wunden*, so erhalten die Helden 2 Zeitpunkte. Gelingt die Probe, so wird nur 1 Zeitpunkt notiert.

Option 1: Ein BALSAM SALABUNDE kostet keinen Zeitpunkt, dafür aber AsP.

Option 2: Stellen die Helden die Einrichtung der Kapelle wieder her, richten also beispielsweise die Statue wieder auf, so kostet sie das zwar 1 zusätzlichen Zeitpunkt, aber die AT-Werte aller ihrer Gegner in diesem Abenteuer sinken um 1. Peraines Wohlwollen scheint auf ihnen zu liegen.

Die Spur

Einen Tatzelwurm zu verfolgen ist aufgrund seiner Spuren und des Gestanks, den er verbreitet, nicht allzu schwer. Die Helden müssen eine Gruppensammelprobe auf *Fähr tensuchen* (Mut/Gewandtheit/Konstitution) erleichtert um 1 ablegen. Die Spur des Tatzelwurms finden sie aber auf jeden Fall, ganz gleich, ob die Probe gelungen ist oder nicht. Sie sind nur mehr oder weniger schnell damit. Maximal können sich 4 Helden an der Probe beteiligen

Zeitpunkte: Sollte es den Helden gelingen, im ersten ihrer Durchgänge zusammen 10 QS zu erzielen, so brauchen sie sich keine Zeitpunkte notieren. Bei einem zweiten Durchgang müssen sie sich 1 Zeitpunkt notieren, bei einem dritten sogar 2 Zeitpunkte, bei einem vierten oder mehr 3 Zeitpunkte.

Für Schnellstarter-Spieler: Weniger QS

Zeitpunkte: Sollte es den Helden gelingen 3 QS zu erzielen, so brauchen sie sich keine Zeitpunkte notieren. Bei einer QS von 2 müssen sie sich 1 Zeitpunkt notieren, bei QS 1 sogar 2 Zeitpunkte. Eine misslungene Probe bedeutet sogar, dass es ganze 3 Zeitpunkte sind.

Die Erdlöcher

Die Helden geraten an eine Stelle des Waldes, die zwar mit viel Laub bedeckt ist, aber auch einige Löcher im Boden aufweist, durch die die Helden brechen können. Jeder Held muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um 1 ablegen. Besteht er sie, hat er die gefährlichen Stellen rechtzeitig bemerkt. Ansonsten fällt er in ein Loch und erleidet 1W6–1 SP.

Zeitpunkte: Diese Szene kostet die Helden 1 Zeitpunkt, wenn einer oder mehrere der Helden einbrechen. Bricht kein Held ein, kann 1 Zeitpunkt abgezogen werden (bis zu einem Minimum von 0 Zeitpunkten).

Der Hain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Viele Legenden berichten von unheimlichen Orten im Reichsforst. Es soll hier Geister geben, die nachts umgehen, Irrlichter, die einen unschuldigen Wanderer in die Tiefen des Waldes locken, und selbst der eine oder andere Baum wirkt so, als ob er nach einem greifen wollen würde.

Einen solchen Baum seht ihr gerade in der Mitte einer kleinen, düsteren Lichtung. Der Baum hat schon fast etwas Menschliches an sich: Einige Astlöcher wirken wie Augen und Mund und verzerren sich zu einem leidvollen Gesicht. An den Ästen hängen Amulette aus Stein, Holz und Gebein und lassen den Ort noch unheimlicher wirken. Der Wind streift die

Glücksbringer, die ab und an aneinanderschlagen und so klackernde Geräusche verursachen. Die Lichtung riecht so, als ob hier des Öfteren Holz verbrannt werden würde. Doch es sind keine Spuren eines Lagerfeuers zu sehen.



Nach einiger Zeit stoßen die Helden auf eine Lichtung, auf der ein einsamer Eichenbaum wächst, der mit zahlreichen seltsamen Amuletten aus Holz und Horn behängt ist. Es handelt sich um einen Arakal-Baum, der hier seit Jahrhunderten im Sterben liegt. Der Dämon ist aus ihm schon lange entwichen. Heute wird der Baum immer noch als Opferstätte der letzten Arakal-Kultisten verwendet.

Eine Probe auf *Götter & Kulte* ergibt, dass es sich offenbar um einen heiligen Ort eines heidnischen Kultes handelt. Mit einer QS 2 kann ein Held zudem Rückschlüsse auf die Verehrung einer Waldgottheit ziehen.

Zeitpunkte: Ignorieren die Helden die Lichtung, bekommen sie keinen Zeitpunkt. Ansonsten erhalten sie 1 Zeitpunkt.

Option: Sollten die Helden den Baum noch genauer untersuchen und einem von ihnen gelingt eine Probe auf *Sinnesschärfe*, so entdecken sie unter den Wurzeln des Baums ein Skelett. Es handelt sich um einen Abenteurer, der ebenfalls auf der Jagd nach den Arakal-Bäumen war, aber von diesem Exemplar besiegt und verschlungen wurde. Außer einigen Knochen kann man noch ein mit Wachs versiegeltes Holzkästchen mit Sonnenblumenkernen und eine Metalldose mit einer Brandsalbe für eine Waffe entdecken. Mittels einer Probe auf *Alchimie* kann man die Brandsalbe identifizieren.

Die Helden bekommen 1 zusätzlichen Zeitpunkt, wenn sie das Skelett und die Gegenstände ausgraben.



Die Wohnhöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der Ferne könnt ihr eine kleine Höhle ausmachen. Es handelt sich um eine Erdhöhle, die unter einem kleinen Hügel, auf dem Bäume wachsen, liegt. Die Wurzeln der Bäume verdecken den Rand der Höhle, doch die Mitte liegt frei und gibt euch einen guten Blick auf das Innere. Dort seht ihr wohl den Dieb des Apfelkorbs der Nadiana von Norburg: einen feisten Tatzelwurm. Ihr habt Glück, die Bestie scheint gerade zu schlafen.

Junger Tatzelwurm

Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt hoch; 1,50 bis 2,50 Schritt (ohne Schwanz); 3,00 bis 4,00 Schritt lang (mit Schwanz)

Gewicht: 400 bis 700 Stein

MU 14 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF – **GE** 12 **KO** 20 **KK** 26

LeP 140 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 5 **GS** 5

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

Klaue: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 13 **PA** – **TP** 1W6+2 **RW** lang
RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klauen, Schwanz), Schildspalter (Biss, Klauen), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz), Zu Fall bringen (Klauen, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 1, Willenskraft 10

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 210 Rationen (Fleisch, ungenießbar), Trophäe (Tatzelwurm- Karfunkel, 1 Silbertaler), Tatzelwurmhört (Wert: 2W20 x 2W20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Tatzelwurm hat einige Blessuren durch den tapferen Geweihten Ornislaus davongetragen und zeigt nur wenig Interesse, sich einem Kampf gegen noch mehr Menschen zu stellen. Er wird immer mit einer Klaue und abwechselnd mit Schwanz oder Biss angreifen.

Wird er bei der Flucht weiter attackiert, greift er seine Verfolger 3 KR lang an und versucht erneut zu entkommen.

Flucht: Der Tatzelwurm flieht, sobald seine LeP auf 100 oder darunter gesunken sind.

Schmerz +1 bei: 113 LeP, 75 LeP, 38 LeP, 5 LeP oder weniger
Tierkunde (Ungeheuer):

- ☛ **QS 1:** Tatzelwürmer besitzen einen Hort, wo sie Gegenstände, die ihnen gefallen, verstecken.
- ☛ **QS 2:** Obwohl der Tatzelwurm mit den Drachen verwandt ist, besitzt er keinen Feuerodem.

Sonnenblumenkerne und Brandsalbe

Die Brandsalbe kann auf einer Klingenwaffe aufgetragen und angezündet werden. Sie brennt 7 KR lang und ist eine gute Waffe gegen den Arakal-Baum, da er empfindlich gegen Feuer ist. Die Sonnenblumenkerne sind dem Gott Praios wohlgefällig, dem Gott der Wahrheit und des Magiebanns, und ebenso als Saatgut der Peraine. Sie haben keine Wirkung, sind aber als Glücksbringer von dem toten Abenteurer mitgenommen worden.

- ☛ **QS 3+:** Der Gestank des Tatzelwurms hält mehrere Wochen an. Einzig ein Gemisch aus Essig und Kokosmilch kann den Geruch für 2W6 Stunden aufheben.

Sonderregeln:

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Tatzelwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit* *bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Dabei ist es unerheblich, ob der Tatzelwurm den Helden in Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* angreift, oder der Held den Tatzelwurm auf dieser Distanz attackiert. Die Zustandsstufen sind nicht kumulativ, der Held kann nicht mehrfach Verwirrung durch den Gestank erleiden.

Nach dem Kampf haftet der Gestank dem Helden noch immer an und er erhält den Status *Übler Geruch*. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1W3+1 Wochen um zusätzlich 1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Schwanz- oder Tentakelschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz können diesen als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: –2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Für Schnellstarter-Spieler: Junger Tatzelwurm
Mut 14 **Klugheit** 9* **Intuition** 13 **Charisma** 8
Fingerfertigkeit – **Gewandtheit** 12 **Konstitution** 20
Körperkraft 26
Lebenspunkte 140 **Astralpunkte** – **Karmapunkte** –
Initiative 13+1W6
Ausweichen 6 **Geschwindigkeit** 5
Biss: AT 15 PA – TP 2W6+6
Klaue: AT 15 PA – TP 1W6+4
Schwanz: AT 13 PA – TP 1W6+2
RS: 3
Talente: Körperbeherrschung 4 (Mut/Gewandtheit/
Körperkraft), Sinnesschärfe 4 (Mut/Gewandtheit/
Körperkraft)
Kampfverhalten: Der Tatzelwurm hat einige Blessuren
durch den tapferen Geweihten Ornislaus davongetra-
gen und zeigt nur wenig Interesse, sich einem Kampf
gegen noch mehr Menschen zu stellen. Er wird immer
mit einer Klaue und abwechselnd mit Schwanz oder
Biss angreifen.

Wird er bei der Flucht weiter attackiert,
greift er seine Verfolger 3 KR lang an
und versucht erneut zu entkommen.
Flucht: Der Tatzelwurm flieht, sobald
seine LeP auf 100 oder darunter ge-
sunken sind.

Sonderregeln:

Aktionen: Der Tatzelwurm kann in einer KR mit
Klauen und Schwanz angreifen. Allerdings kann er
nur einmal pro Runde mit seinem Biss zuschnappen.
Übler Geruch: Dieser Status sorgt dafür, dass der Held
extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschafts-
talente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und
Willenskraft) sind für eine Woche um zusätzlich 1 er-
schwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur
durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine
Stunde überdecken.

Anmerkung:

*) Der Klugheitswert von Tieren ist nicht vergleichbar
mit dem von kulturschaffenden Spezies.



und hat sich zusammengerollt. Ihr Kopf ist nicht zu sehen,
aber ein ständiges, regelmäßiges Zischen bestätigt euren Ver-
dacht, dass der Tatzelwurm schläft.

erhalten vom Erdhügel aus einen Bonus von +1 AT
und +1 VW (also eine vorteilhafte Position).

Die Wundversorgung (optional, findet nur statt, wenn es Verletzte gab)

Endlich finden die Helden den Tatzelwurm. Er schläft in
einer Erdhöhle und sie können sich an ihn heranschlei-
chen. Jedem, dem eine Probe auf *Verbergen* gelingt, kann
in einer Überraschungsrunde den Wurm attackieren,
ohne dass dieser sich verteidigen kann. Sollte die Pro-
be misslingen, war einer der Helden zu laut, der Tatzel-
wurm erwacht und es kommt zu einer regulären Kampf-
runde, in der die Initiative bestimmt werden muss.
Der Tatzelwurm wird vermutlich nicht bis zum bitteren
Ende kämpfen. Sobald er ein Viertel seiner Lebenspunk-
te verloren hat, wird er fliehen.

Allerdings werden die Abenteurer feststellen müssen,
dass die Bestie den Korb nicht bei sich hat. Die Spuren
des Tatzelwurms gehen noch tiefer in den Wald. Offen-
bar hat er den Korb irgendwo abgelegt und ist zu seiner
Wohnhöhle zurückgekehrt.

Option: Mit einer Probe auf *Fährtensuchen* bemerken die
Helden, dass die Spuren des Wurms von dessen Höhle
weiter in den Wald hineinführen. Sie können der Spur
weiter folgen, ohne sich um den Wurm zu kümmern. Es
geht einfach mit der Szene **Die Holzfällerhütte** weiter.

Besondere Kampfsituationen

- Über dem Wurm liegen größere Steine. Mittels ei-
ner Probe auf *Kraftakt* kann man die Steine auf den
Wurm stürzen lassen. Sie verursachen 2W6+10 TP.
- Von der erhöhten Position über dem Tatzelwurm
kann man die Bestie besser angreifen. Die Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Der Kampf gegen einen Tatzelwurm hinterlässt Spuren. Ihr
ruht euch einen Augenblick abseits der Wohnhöhle des Unge-
heuers aus und versucht eure Wunden zu versorgen.*

Falls die Helden ernsthaft verletzt wurden, können sie
mittels **BALSAM SALABUNDE** oder dem Heiltrank von
Bruder Ornislaus ihre Wunden versorgen. Auch eine
Suche nach Heilkräutern wäre möglich. Dazu ist eine
Gruppensammelprobe auf *Pflanzenkunde* notwendig.
Jede QS, die die Helden erreichen, können sie entweder
dazu nutzen, um die Zeitpunkte zu reduzieren (bis zu
einem Minimum von 1) und/oder die Anwendungen der
gefundenen Heilkräuter zu erhöhen. Die Heilkräuter ge-
ben pro Anwendung 1W6 Lebenspunkte wieder, wobei
jeder Held nur von einer Anwendung pro Tag profitie-
ren kann.

Zeitpunkte: Sollte es keinem Helden gelingen, so erhält
die Gruppe 3 Zeitpunkte und ihre Suche war verge-
bens. Ansonsten kann jede QS die Zeit um 1 Punkt re-
duzieren, bis zu einem Minimum von 1.

Option: Falls die Helden sich nicht versorgen wollen,
geht es einfach mit der Szene **Die Holzfällerhütte**
weiter.

Die Holzfällerhütte

Einige Zeit später entdecken die Helden eine Hütte im Wald. Es handelt sich um einen Treffpunkt einiger  Holzfäller (Zirla, Baltram und Narion), die die Helden zunächst argwöhnisch begrüßen, aber ihnen dann doch weiterhelfen. Die Holzfällerin  Zirla (27, rote Haare, geschwätzig, muskulös, mag exotische Helden wie Magier oder Zwerge; Holzbearbeitung 13 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/11), SK 1) hat den Tatzelwurm vor einer Weile gehört und gerochen und sich in Sicherheit gebracht. Der Wurm ist in die Richtung von Hargfrieds Hütte unterwegs gewesen. Auch den Köhler kennt sie und kann von dessen seltsamen Bräuchen berichten. Sie traut ihm nicht und hat ihn schon mal abfällig gegenüber Bruder Ornislaus und die Kirche der Peraine reden hören. Die Holzfäller können den Helden Gerüchte über Hargfried und seinen Waldgott erzählen, zudem vermuten sie hinter dem Baum mit den Amuletten einen Kultort der alten Religion – und liegen damit völlig richtig.

Gelingt einem Helden eine Probe auf Überreden, so bringen die Holzfäller den Helden nicht nur etwas zu essen, sondern berichten zudem alle oben genannten Informationen.

Option 1: Wirken die Helden auf die Holzfäller besonders sympathisch, werden sie ihnen einige Gegenstände

anbieten, die noch nützlich sein können. Dazu ist eine Probe auf Überreden notwendig. Zirla und ihre Gefährten können folgende Gegenstände anbieten:

-  ein Seil (10 Silbertaler, 10 Schritt lang, hilft bei der Probe auf Klettern im Abschnitt Die Kletterpartie)
-  ein firungefälliges Schutzamulett (8 Silbertaler, der Held, der das Amulett trägt, ist gegen die Leuchtenden Augen des Arakal-Baums immun)
-  ein Stück Seife (1 Silbertaler, kann den Üblen Geruch des Tatzelwurms kurz neutralisieren)
-  ein Nähkästchen (10 Silbertaler, unnütz)
-  eine Zange (6 Silbertaler, unnütz)
-  eine Kugel (2 Silbertaler, unnütz)
-  einen hübschen Silberring (12 Silbertaler, unnütz)

Zeitpunkte: Eine Einkaufstour bringt den Helden 1 Zeitpunkt ein.

Option 2: Zirla lädt die Helden zu einer Runde Schnaps ein. Trinken die Helden mit den Holzfällern, muss eine Probe auf Zechen (*Mut/Gewandtheit/Körperkraft*) gelingen. Dies kostet 1 Zeitpunkt, aber die Holzfäller geben den Helden anschließend eine Holzfälleraxt mit auf den Weg (wird geführt unter der Kampftechnik Zweihandhiebswaffen, TP: 2W6+1, PA -4, pro KK eines Helden über 13 verursacht die Holzfälleraxt +1 TP, gegen (Arakal)-Bäume bekommt die Axt noch einen zusätzlichen Bonus von +2 TP).

Der Arakal

Kurz bevor sie ihr Ziel erreicht haben, stoßen die Helden auf eine Klippe. Der Tatzelwurm konnte mit seinen kräftigen Krallen den Hang einfach hinaufklettern, doch für die Abenteurer wird dies deutlich schwieriger. Sie können jedoch einen nahegelegenen Baum hochklettern, und von dort aus auf die Erhebung springen. Dazu muss ihnen eine Probe auf Klettern gelingen. Helden, denen die Probe gelingt, geschieht nichts. Jeder Held, der scheitert, verliert durch einen Sturz oder eine ähnliche Verletzung 1W6 LeP.

Zeitpunkte: Außerdem hat auch nur das Scheitern eines Helden bei der Probe zur Folge, dass die Gruppe 1 Zeitpunkt erhält.

Option 1: Ein Seil erleichtert die Probe um 2. Gehen die Helden zu der Holzfällerhütte zurück, um ein Seil zu kaufen, kostet das 2 Zeitpunkte.

Option 2: Eine Umgehung der Klippe kostet 3 Zeitpunkte, aber es ist keine Probe notwendig. Fahre einfach mit dem Abschnitt **Das Ritual** fort.

Die Sternenkonstellation

Nach der Kletterpartie können die Helden feststellen, dass es offenbar eine unheilvolle Sternenkonstellation gibt, die Beschwörungen und Rituale begünstigt. Alle Helden können nun eine Gruppensammelprobe auf Sternkunde (*Klugheit/Klugheit/Intuition*) ablegen. Dadurch wird ihnen spätestens jetzt klar, wie ernst die Lage ist und sie beschleunigen ihre Schritte zum Ritualplatz automatisch.

Zeitpunkte: Für jede QS, die die Helden bei der Probe auf Sternkunde erzielen, können sie 1 Zeitpunkt abziehen. Dabei können sie maximal 4 Zeitpunkte abbauen.



Arakal-Baum

Größe: 4,00 Schritt

Gewicht: 600 Stein

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10

FF 11 **GE** 10 **KO** 15 **KK** 17

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 5 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 6

Astschlag: AT 12 TP 2W6+6 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klauen, Schwanz), Schildspalter (Biss, Klauen), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz), Zu Fall bringen (Klauen, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 0, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 13, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5, Willenskraft (gelingt automatisch)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (niederer, Agrimoth) und Pflanze, nicht humanoid

Beute: Holz (0,1 Silbertaler, da nach seinem Tod morsch und kaum zu gebrauchen)

Kampfverhalten: Zunächst wird der böse Baum seine Leuchtenden Augen einsetzen. Anschließend greift er einzelne Helden an oder als Wüterich mehrere in seiner Nähe. Sobald der Korb entweicht wurde, versucht er ihn zu zerstören.

Flucht: Der böse Baum kämpft bis zum bitteren Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Ungeheuer) oder Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- QS 1: Es handelt sich um einen dämonisch verseuchten Apfelbaum.
- QS 2: Das mag einer der sogenannten bösen Bäume des Reichsforstes sein, die vor Jahrhunderten hier wüteten.
- QS 3+: Seine leuchtenden Augen verursachen Angst!

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Feuer: Feuerschaden, beispielsweise durch eine Fackel, einen IGNIFAXIUS oder eine Waffe mit Brandsalbe, richtet bei Arakal doppelte TP an.

Wüterich: Arakal kann mit seinen Ästen bis zu drei Helden in Nähe gleichzeitig angreifen. Die AT sinkt auf 8, die TP auf 1W6+1.

Leuchtende Augen: Arakal kann seine Augen mit einer freien Aktion leuchten lassen. Alle Helden müssen dann eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) ablegen, ansonsten erleiden sie 1 Stufe Furcht. Die Kraft wirkt bis zu 20 Schritt weit und die Furcht hält solange an, bis der Arakal-Baum vernichtet wurde, längstens jedoch 1 Tag.

Immunität gegen Pfeile und Bolzen: Der Baum ist immun gegen Angriffe mit Pfeilen und Bolzen.



Das Ritual

Hargfried hat das Ritual für die Zerstörung des heiligen Korbs vorbereitet und beginnt damit, wenn die Helden eintreffen. Sie haben von nun an noch 10 KR Zeit, um Hargfried und den Baum aufzuhalten, bevor der Korb entweicht wird.

Die Helden können das Ritual nur stoppen, wenn sie den Arakal-Baum aufhalten. Dieser wartet nur darauf, bis das Ritual vollzogen ist, um endlich den Korb zu zerstören. Sein/e menschlichen/r Diener versucht/en die Helden aufzuhalten. Ist die Zeit abgelaufen, wird der Arakal noch 1 Aktion verwenden, um den Korb physisch zu zerstören. Danach verlässt der Dämon den Baum mit einem niederhöllischen Gelächter.

Sollten die Helden zum Ritualplatz schleichen, so bringt sie eine gelungene Probe auf Verbergen sie auf bis zu 10 Schritt an die Lichtung. Außerdem sind die Feinde überrascht, sodass die Helden eine Handlung wie einen Angriff ausführen können, bevor regulär eine Kampfrunde beginnt und die Initiative ausgewürfelt wird.

Ein Misslingen bedeutet, dass sie es zwar bis 20 Schritt an die Lichtung heranschaffen, aber die Angreifer gewarnt sind und die Helden bemerken.



Besondere Kampfsituationen

- Um Arakal den Korb zu entreißen, ist statt einer Attacke eine Probe auf Körperbeherrschung erschwert um 3 notwendig. Bei Gelingen hat der Held den Korb erwischt und ihn vor dem Baum in Sicherheit gebracht. Der Baum verfolgt dann den Helden mit dem Korb, das Ritual ist aber erst einmal unterbrochen. Bei Misslingen der Probe schlägt der Baum zu, ohne dass sich der Held verteidigen kann. Die Handlung kostet 1 Aktion. Der Baum muss eine Probe auf Körperbeherrschung bestehen, um den fliehenden Helden einzuholen und ihn in der nächsten KR bekämpfen zu können.
- Die menschlichen Schurken können mit einer Probe auf Einschüchtern in ihrer Entschlossenheit gehindert werden. Gelingt die Probe, so erleiden sie einen

Für Schnellstarter-Spieler:

Arakal-Baum

Mut 15 Klugheit 12 Intuition 13
Charisma 10

Fingerfertigkeit 11 Gewandtheit 10

Konstitution 15 Körperkraft 17

Lebenspunkte 40 Astralpunkte –

Karmapunkte – Initiative 13+1W6

Ausweichen 5 Geschwindigkeit 6

Astschlag: AT 12 PA – TP 1W6+3

RS 4

Talente: Körperbeherrschung 6 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft), Sinnesschärfe 6 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)

Kampfverhalten: Zunächst wird der böse Baum seine *Leuchtenden Augen* einsetzen. Anschließend greift er einzelne Helden an oder als *Wüterich* mehrere in seiner Nähe. Sobald der Korb entweicht wurde, versucht er ihn zu zerstören.

Flucht: Der böse Baum kämpft bis zum bitteren Ende.

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Feuer: Feuerschaden, beispielsweise durch eine Fackel, einen IGNIFAXIUS oder eine Waffe mit Brandsalbe, richtet bei Arakal doppelte TP an.

Wüterich: Arakal kann mit seinen Ästen bis zu drei Helden in Nähe gleichzeitig angreifen. Die AT sinkt auf 8, die TP auf 1W6+1.

Leuchtende Augen: Arakal kann seine Augen leuchten lassen, ohne dafür eine Aktion zu verwenden. Alle Helden müssen dann eine Probe auf Willenskraft (Intuition/Charisma/Charisma) ablegen, ansonsten erleiden sie einen Malus von 1 auf AT, PA, FK usw. Die Kraft wirkt bis zu 20 Schritt weit und die Furcht hält solange an, bis der Arakal-Baum vernichtet wurde, längstens jedoch 1 Tag.

Immunität gegen Pfeile und Bolzen: Der Baum ist immun gegen Angriffe mit Pfeilen und Bolzen.



Malus von -1 auf AT und PA, misslingt die Probe, so erhalten sie einen Bonus von +1 auf AT. Die Handlung kostet 1 freie Aktion, kann aber nur ein einziges Mal von einem beliebigen Helden eingesetzt werden.

Hargfried, Friedgart und Alrik

MU 13 KL 11 IN 12 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 3, Holzbearbeitung 13, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Verbergen 5, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Hargfried wird sich mit einer Keule auf den nächsten Helden stürzen. Friedgart und Alrik greifen einen Helden gemeinsam mit ihren Dolchen an. Ist nur Friedgart anwesend, setzt sie auf die gleiche Taktik, allerdings zusammen mit ihrem Mann.

Flucht: Die Schurken geben auf, sobald sie 15 LeP verloren haben.

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

Für Schnellstarter-Spieler:

Hargfried, Friedgart und Alrik

Mut 13 Klugheit 11 Intuition 12 Charisma 10

Fingerfertigkeit 13 Gewandtheit 12 Konstitution 12

Körperkraft 13

Lebenspunkte 29 Astralpunkte – Karmapunkte –

Initiative 13+1W6

Ausweichen 6 Geschwindigkeit 8

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+2

RS 0

Talente: Körperbeherrschung 5 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft), Sinnesschärfe 4 (Mut/Gewandtheit/Körperkraft)

Kampfverhalten: Hargfried wird sich mit einer Keule auf den nächsten Helden stürzen. Friedgart und Alrik greifen einen Helden gemeinsam mit ihren Dolchen an. Ist nur Friedgart anwesend, setzt sie auf die gleiche Taktik, allerdings zusammen mit ihrem Mann.

Flucht: Die Schurken geben auf, sobald sie 15 LeP verloren haben.

Erfolg der Helden

Gelingt es den Helden, den finsternen Plan von Hargfried und seinem „Gott“ zu zerschlagen, so können sie den heiligen Korb wieder nach Alriksfurt zurückbringen. Eventuell müssen sie noch entscheiden, was mit Hargfried und seiner Familie geschieht. Dämonenverehrung, wie sie hier offenbar stattgefunden hat, wird im Mittelreich mit dem Tode bestraft. Aber eine Entscheidung können die Helden dem Dorfschulzen Malor überlassen, der die Köhlerfamilie zum herrschenden Baron bringen möchte. Der Korb wird wieder seinen üblichen Platz im Waldtempel einnehmen. Bruder Ornislaus wird einen Bericht schreiben und ihm dem Perainetempel in Gareth übermitteln. Zwar kann man wohl die Sicherheit für den Korb kaum erhöhen, aber die Kirche betrachtet das Artefakt fortan mit anderen Augen und zählt den Korb zu den minderen Talismanen der Kirche.

Misserfolg der Helden

Sollte es den Helden nicht gelingen, den Korb zu retten, so wird Hargfried versuchen, sie als Mitwisser zu töten. Hat er keine Chance, wird er sich ergeben oder fliehen. Die Helden können ihn zwar immer noch dem Dorfschulzen und der Baronin ausliefern, aber sie müssen Bruder Ornislaus gestehen, dass der Korb zerstört wurde.

Belohnung der Helden

Für das erfolgreiche zurückbringen des Apfelkorbs kann sich jeder Held **5 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Sollten die Helden zudem den Arakal-Baum und seine Diener bezwungen haben, bekommen sie weitere **5 Abenteuerpunkte**.

Alriksfurt in der Übersicht

»Alriksfurt? Ein schöner Ort. Dort gibt es den besten Apfelkuchen, den ich kenne.«

—ein Gareth über Alriksfurt, 1040 BF

»Alriksfurt? Welches meinst du, es gibt sicherlich ein Dutzend Alriksfurts.«

—ein Gareth über Alriksfurt, 1040 BF

Region: Garetien

Einwohner: 300

Herrschaft: Dorfschulze Malor

Tempel: Peraine (Tempel und Waldkapelle)

Handel und Gewerbe: Schmiedin, Alchimist, Bogenbauerin

Besonderheiten: viele Durchreisende nach Gareth, gelegen am Reichsforst

Stimmung im Dorf: Die Alriksfurter sind ein freundlicher und weltoffener Menschengeschlag, die an die Zwölfe glauben und zusammenhalten. Neben den Göttern verehrt man das Kaiserhaus Gareth, insbesondere Kaiser Reto und Hal sowie die Almadaner-Dynastie, in deren Zeit die Gründung des Dorfes fällt. Abenteurer sind für die Alriksfurter keine Seltenheit, denn hin und wieder reisen Heldengruppen durch das beschauliche Dorf.

Obwohl Alriksfurt nur ein kleines Dorf ist, gibt es einige interessante Orte zu begutachten.

Einer der zentralen Anlaufpunkte ist das **Haus des Dorfschulzen**. Derzeit wird dieses Amt von dem alten **Malor** ausgeführt. Er wird nicht nur von den Bürgern Alriksfurt aufgesucht, wenn es Streit gibt oder Recht gesprochen werden muss, sondern auch von vielen Reisenden, die sich über Alriksfurt informieren wollen oder etwas über die Sagen des Reichsforsts erfahren wollen. Der einzige echte **Tempel** der Ortschaft ist am zentralen Marktplatz gelegen. Er ist Peraine geweiht und wird von den Alriksfurtern fast täglich aufgesucht. Tempelvorsteherin ist die gutmütige **Rumina aus Ragath**, sie ist allerdings nicht die einzige Geweihte vor Ort. Sie wird

von drei weiteren Geweihten unterstützt, die nicht nur den Tempel, sondern auch die nahe gelegene Waldkapelle der Peraine betreuen.

Neben Peraine wird vor allem Travia als Göttin der Gastfreundschaft von den Alriksfurtern verehrt. In kaum einem der Wohngebäude gibt es nicht zumindest ein Standbild der Göttin oder eines Heiligen der Gütigen.

Travias Einfluss spiegelt sich auch im Namen des einzigen **Gasthauses** wieder. *Travias Einkehr* ist eine saubere, preisgünstige Stube, die viele Reisende zum Nächtigen einlädt und genügend Zimmer für ein Dutzend Gäste bietet.

Wer sich hingegen nur zum Kartenspielen und Trinken treffen will, der ist bei der kleinen **Taverne Zum Kaiser** gut aufgehoben. Das Bier ist etwas dünn, dafür ist es wirklich günstig. Jeden Abend treffen sich hier zehn bis zwanzig Alriksfurter um den harten Arbeitstag ausklingen zu lassen.

Alriksfurt kann auch einige fähige Handwerker aufweisen, die für Helden von Interesse sein können. Die **Schmiedin Gisla** stellt zwar in der Regel Hufeisen und Werkzeuge her, aber sie ist mittlerweile so bewandert in der Reparatur und dem Schmieden von Waffen, dass sie einem Krieger bei einer beschädigten Streitaxt oder einem Säbel weiterhelfen kann.

Früher war der **Alchimist Porschin** ebenfalls ein reisender Abenteurer, nun hat er sich im ruhigen Alriksfurt zur Ruhe gesetzt und geht seinem ursprünglichen Handwerk nach und stellt Alchimica her. Er ist zwar sehr teuer, aber seine Waren verkaufen sich sogar bis nach Gareth. Mit den Perainegeweihten liegt er öfters im Streit, da er seine Heiltränke auch den Alriksfurtern nur teuer verkauft.

Eine Außenseiterin des Dorfes ist die **Halbelfe Shinariel** Sonnenschein. Ihre Mutter war eine Auelte aus Almad, die ihren Vater, einen Bauern, verführte und ihm das Kind Monate später übergab. Shinariel ist nicht nur eine begabte Jägerin, die ihre Dienste der Baronin



zur Verfügung stellt, sondern auch eine talentierte **Bogenbauerin**, die Bögen und fertige Pfeile zum Verkauf anbietet.

Geheimnisse von Alriksfurt

- Die Gemeinschaft hat hin und wieder mit Räufern aus dem Reichsforst zu schaffen. Manchmal werden Reisende auf dem Weg nach Alriksfurt überfallen, manchmal stehlen die Schurken auch Tiere der Alriksfurter. Was die meisten Dorfbewohner nicht wissen: Unter ihnen gibt es eine Person, die mit den Räufern in Verbindung steht, und ihnen immer wieder Hinweise gibt, wo sie am besten zuschlagen sollen. ♀ *Rondrina Kallbach* ist eine Bäckerin, die von allen im Dorf gemocht wird und ihr Brot sehr günstig anbieten kann – was auch nicht verwundert, da sie von den Räufern großzügig für ihre Hinweise entlohnt wird.
- Shinariels Mutter ♀ *Dayariel Lichtschein* ist keineswegs aus ihrem Leben verschwunden. Die Aelfe wusste, dass ihre Tochter unter den Elfen nicht glücklich werden kann und kam deshalb nach Alriksfurt zurück. Sie übergab das Kind ihrem Vater und verwandelte sich selbst dauerhaft in eine Katze, um unbemerkt über ihre Tochter wachen zu können. Immer wieder können die Helden in der Nähe der Halbelfe eine braun-weiß getigerte Katze

entdecken, die faul auf dem Boden liegt und sich gerne streicheln lässt.

- ♂ Porschins Vergangenheit ist keineswegs so göttergefällig, wie er den anderen Alriksfurtern vorgaukelt. Er war in den Schattenlanden ein Alchimist im Dienst der Heptarchen und hat einiges an Schuld auf sich geladen. Die Grausamkeiten seiner Herren wurden ihm jedoch zu viel und er floh und nach Alriksfurt, wo er seinen Lebensabend verbringen will. Er ist keineswegs ein böser Mensch, nur etwas geldgierig und jemand, der sich im jugendlichen Leichtsinne der falschen Seite angeschlossen hatte.
- In dem nahegelegenen Teich lebt ein ♀ *Biestinger*, ein kleines Feenwesen in Gestalt eines winzigen Fisches. Es fühlt sich einsam, hat aber keine Möglichkeit, in seine Feenwelt zurückzukehren und kann den Teich nicht verlassen. Hin und wieder, wenn ein Mensch am Teich ist, schwimmt der kleine Fisch nach oben und versucht auf Garethi den Sterblichen anzusprechen. Da das Fischlein nur sehr leise sprechen kann, hören die meisten Menschen ihn nicht (nur mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3). Es flüstert „Bitte hilf mir und trag mich zu einem größeren Fluss!“ Hilft ein Held dem Biestinger, so steht dieser in dessen Schuld und kann beim nächsten Zusammentreffen mit Feen darauf hoffen, einen wohlmeinenden Fürsprecher zu haben.



Der Apfelwurm von Alriksfurt

von Alex Spohr

Jedes Jahr feiern die Alriksfurter ihr großes Apfelfest zu Ehren der Lokalheiligen Nadiana von Norburg. Zusammen backt man den Großen Apfelkuchen aus den Äpfeln des heiligen Apfelkorbs von Nadiana – eine Spezialität, die auch jenseits der Grenzen Alriksfurts bekannt ist.

Doch dieses Jahr kommt es anders. Der heilige Apfelkorb wurde aus der Perainekapelle entwendet und der Dieb hat im Inneren des Göttingenhauses Chaos und Zerstörung angerichtet. Im Auftrag des Dorfschulzen erklären sich die Abenteurer bereit, den Verbleib des vermissten Apfelkorbes aufzuklären.

Die Helden stoßen bei ihrer Suche im Reichsforst auf ungeahnte Probleme. Der Dieb bediente sich wohl übernatürlicher Möglichkeiten, um den Korb zu stehlen und die finstere Macht, die dafür verantwortlich ist, setzt alles daran, um die Heldengruppe aufzuhalten. Dabei schreckt sie vor nichts zurück. Wird es den Helden am Ende gelingen, ihre Gegner zu besiegen und Nadianas Apfelkorb wieder sicher nach Alriksfurt zurückzubringen? Oder gelingt es den Schurken, ihren finsternen Plan durchzuführen?



Stichworte zum Abenteuer: ein verschwundener heiliger Apfelkorb, ein diebischer Tatzelwurm und ein böser Baum samt Köhlerkultisten

Genre: Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft

Ort: Alriksfurt, Gareten

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Anforderungen:

Wildniskunde

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

HW019