

Das Schwarze Auge



Hoffnung in der
Finsternis

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Anni Dürr, Julian Härtl, David Lukaßen

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Anja Di Paolo, Lalandia Hruschka,
Verena Lattazi, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Printed in EU 2019

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Ausblick	3
Hoffnungsschimmer	5
Hoffnungsfunken	8
Hoffnungsfeuer	14



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

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

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

Qualität und Preis

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

HOFFNUNG IN DER FINSTERNIS



»Habe Zuversicht, mein Kind. Wir sind die Schmiede einer besseren Zukunft, doch dürfen wir nicht wanken, sondern müssen standhaft und beständig bleiben. Sorge dich nicht. Bald schon wird der Hammer des alten Väterchens herniederfahren.«

—Arombolosch Sohn des Agam, im Gespräch mit Orelia Alphahanez

»Ich glaube, heute fangen wir mit dem kleinen Finger an.«

—der Kerkermeister Quedlon Grimm, kurz bevor der Raum von Ramon Armadillos Schreien erfüllt wurde

Stichworte zum Abenteuer: Befreiung eines Gefangenen aus einer schwarztoibrischen Festung

Genre: Befreiungs- und Kriegsszenario

Voraussetzungen: Heldenmut und Tapferkeit

Ort: Herzogtum Transsilien, Markgrafschaft Warunk

Zeit: Phex 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: brillant bis legendär

Anforderungen:

Kampftalente	♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Gesellschafttalente	♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Lebendige Geschichte	♦ ♦ ♦ ♦ ♦

Hintergrund und Ausblick

Die Schattenlande

Tobrien ist ein raues, von Hügeln und hohen, bemoosten Wäldern geprägtes Land, das in der Vergangenheit bereits viele Schicksalsschläge hinnehmen musste. Besonders im heute *Schattenlande* genannten Teil sind die Spuren der Invasion Borbarads noch immer sichtbar. Allgemeine Informationen über die Schattenlande findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 54.

Markgrafschaft Warunk

Lange Zeit galt die Warunkei, eine Region größer als die Markgrafschaft, als Land der lebenden Toten. Für mehr als ein Jahrzehnt wurde sie von finsternen Nekromanten und Dienern der Erzdämonin Thargunitoth beherrscht. Noch heute, Jahre nach der Befreiung der Stadt Warunk durch die Rondrakirche, sind die Auswirkungen dieser dunklen Herrschaft spürbar. Im Frühjahr des Jahres 1039 BF sammeln sich auch in Warunk mittelreichische Truppen, um sich dem Heerzug der Kaiserin anzuschließen. Dieser soll den finsternen Nachbarn im Osten, die Fürstkomturei Tobimora, ein für alle Mal besiegen. Die duckmäuserischen Bewohner sind geschunden und vom Schicksal gebeutelt, haben aber ihren Überlebenswillen noch immer nicht verloren und versuchen, unter ihrem Markgrafen **Sumudan von Bregelsaum** in von Tristheit geprägter Mühe, ihr Land wiederaufzubauen.

Herzogtum Transsilien

Im nördlich der Warunkei gelegenen Transsilien regiert der dunkle Herzog **Arngrimm von Ehrenstein**, seines Zeichens Werwolf, mit eiserner Hand über die Menschen seines Herrschaftsgebiets. Das Land ist kriegsversehrt und von dämonischer Verseuchung geprägt: Hier leben von verdorbenen Herren unterdrückte Menschen in finsternen, von unnatürlichen Schrecken durchzogenen Hügeltälern und Wäldern, auf düsteren Burgen und in kargen Dörfern. Die Verehrung der Erzdämonen als jenseitige Familie ist hier ebenso präsent wie die Anbetung alter Naturgeister und der Erdmutter Sumu.

Yol-Ghurmak

Im Herzen Transsiliens liegt die auf den Ruinen Ysilias erbaute, bizarre Stadt Yol-Ghurmak, in der wie nirgendwo sonst die Anrufung und Verehrung von Dämonen gelebt wird. Obwohl sie offiziell die Hauptstadt des Herzogtums ist, besucht der Herzog sie nur selten. Stattdessen herrschen hier zwei andere Männer: Der wahnsinnige Mechanicus **Leonardo von Havena**, der mit der Macht Agrimoths in seinen finsternen Dämonenschmieden unheilige Konstrukte ungeahnter Genialität erschafft, und der ebenso finstere wie uralte Magier **Balphemor von Punin**, der als Leiter der Heptagonakademie nicht nur Dämonenbeschwörer ausbildet, sondern hinter verborgenen Türen und in hohen Türmen seine ganz eigenen Ziele verfolgt.



Was bisher geschah

Die wuchernde Dämonenschmiede Yol-Ghurmak gilt vor allem der Ingerimmkriege als besonders blasphemisch, und diese sucht seit Langem nach Möglichkeiten, die Stadt zu vernichten oder wenigstens ihre Ausbreitung einzudämmen. Ohne umfassendes Wissen über den verdorbenen Ort ist es jedoch kaum möglich, Pläne zu schmieden oder die Visionen der hochrangigen Geweihten zu entschlüsseln.

Um Informationen über Leonardo von Havena und den Splitter Agrimoths zu erhalten, hat die Ingerimmgeweihte **Orelia Alphanez** einen alten Freund, den aus Al'Anfa stammenden Adepten **Ramon Armadillo**, um Hilfe gebeten. Dieser schlich sich als vermeintlicher Überläufer vor einem Jahr in die Heptagonakademie Yol-Ghurmaks ein. Seither hat er Informationen über die Stadt, ihre Herrschaft und ihre Schwächen gesammelt.

Nun soll er an einem vereinbarten Tag zu einem Treffpunkt fliehen, an dem ihn schlagkräftige Unterstützung in Empfang nehmen und in Sicherheit bringen soll. Allerdings gelang ihm die Flucht nicht unbemerkt, sodass ihm schnell Häscher aus Yol-Ghurmak auf den Fersen waren. Zudem bemerkte ihn in der Nähe des Treffpunkts eine Patrouille der Festung Wolfsblick, der es gelang, den erschöpften Magier gefangen zu nehmen. Die Verfolger aus Yol-Ghurmak wurden nach kurzer Verhandlung von der Hauptfrau der transsylvanischen Festung mit einer Lösegeldforderung zurückgeschickt.

Was geschehen wird

Nach vor der Gefangennahme ihres Freundes heuerte Orelia in Warunk tapfere Abenteurer an, um die überaus gefährliche Mission auf sich zu nehmen, den Al'Anfaner aus Transsylvanien zu geleiten. Mit allen notwendigen Informationen machen die Helden sich auf den gefährlichen Weg nach Norden, entdecken am vereinbarten Treffpunkt jedoch nur noch die Spuren eines Kampfes. Diese können sie bis zu einer transsylvanischen Feste verfolgen, in die der Spitzel verschleppt wurde.

Hier liegt es an den Helden, kreativ zu werden und den Magier aus der Festung zu befreien. Gelingt ihnen dies, ist das Schlimmste aber noch nicht überstanden, da ein Diener Yol-Ghurmaks, der Irrhalk **Glutschwing**, just in diesem Moment die Feste erreicht, um den Al'Anfaner zurück zur Heptagonakademie zu bringen. Die Helden müssen diese letzte Konfrontation überstehen, bevor sie den Spitzel zurück nach Warunk eskortieren und sicher zu seiner Freundin geleiten können. Dort werden sie jedoch nicht nur von Orelia, sondern auch von einem ihrer Verbündeten, dem Bergkönig und höchsten Angroschpriester der Ambosszwerge **Arombolosch Sohn des Agam**, erwartet.

Wahl der Helden

Für die Mission sucht Orelia mutige Helden, die mit der Waffe ebenso schlagkräftig sind, wie auf dem gesellschaftlichen Parkett und die sich gut verstecken oder tarnen können. Darüber hinaus sollten sie zwölfgöttergläubig sein, wobei Zwerge natürlich akzeptiert werden. Durch ihre Zeit in Al'Anfa und ihre Freundschaft zu Ramon hat sie keine Vorbehalte gegen Schwarzmagier, solange sie götterfürchtig sind.

Für das Abenteuer sind ein hohes Maß an Heimlichkeit* und weitere Spionagefähigkeiten sowie Kampfertigkeiten brillanter bis legendärer Helden von Vorteil.

Wege ins Abenteuer

Es gibt viele Gründe für Helden, nach Warunk zu reisen und somit in das Abenteuer einzusteigen. Hier eine kleine Auswahl:

- ◆ Pilgerreise zum Kloster der drei guten Schwestern (für Tsa-, Travia- oder Perainegläubige)
- ◆ Begleitung eines Versorgungszuges nach Warunk (für Söldner und ähnliche Charaktere)
- ◆ Freiwilligendienst im Kriegsgebiet (für wahre Helden)
- ◆ Wallfahrt der Rondrakirche in Warunk (für Rondragläubige)
- ◆ der Riecher für das gute Geschäft, das man in einer belebten Stadt wie Warunk machen kann (für Phexnaturen)

* Helden, die aufgrund ihrer Prinzipien ein heimliches Vorgehen ablehnen würden, wie z. B. Praiosgeweihte, können einen Dispens für Heimlichkeit von einem hohen Vertreter ihrer Kirche in Warunk erhalten. Alternativ kann ein solcher Held auch eine göttliche Vision oder einen Traum haben, der sein Vorgehen legitimiert.

Hoffnungsschimmer

In diesem Abschnitt werden die Helden durch die Ingerimmgeweihte **Orelia Alphahanez** in Warunk angeheuert, um von dort aus weit hinter die transsylvilische Grenze zum Abholpunkt des Spitzels **Ramon Armadillo** zu reisen, nur um dort die schreckliche Entdeckung zu machen, dass dieser gefangen genommen wurde.

Warunk, die Heimgesuchte

Einwohner: 3500

Herrschaft/Politik: eine Wehrvögtin für den Markgrafen Sumudan von Bregelsaum

Tempel: Boron, Peraine, Rondra, Phexschrein

Handel und Gewerbe: Lederwaren, Tuchmacherei, Tabakherstellung, Käseerei

Besonderheiten: Kloster der drei guten Schwestern, Philosophenschule, wichtiger Standort der Rondrakirche

Stimmung in der Stadt: grimmige Entschlossenheit, Ausgelassenheit ist selten zu spüren

Die einst prächtige Stadt Warunk ist mittlerweile nur noch ein Schatten ihrer selbst, auch wenn in letzter Zeit erstmals ein leichter Aufschwung zu spüren ist. Das Stadtbild wird im Frühjahr 1039 BF von sich sammelnden Soldaten und Söldnern geprägt, die sich darauf vorbereiten, mit dem Heerzug der Kaiserin in Richtung Mendana zu marschieren. Dementsprechend ist die Stadt nahezu überfüllt, starrt vor Waffenvolk und lässt Aufbruchstimmung spüren. Weitere Informationen über Warunk findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 89.

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus der Ferne konntet ihr die trutzige Stadt betrachten, die wie eine eingerollte Schlange auf dem Molchenberg liegt. Als ihr das Stadttor durchquert, bietet sich euch ein Bild heruntergekommener, aber von Menschen erfüllter Straßen, die von einst weißgetünchten, nun bräunlichen Fachwerkhäusern eingerahmt werden. Ihr scheint nicht die einzigen Reisenden zu sein, denn nur die wenigsten Gestalten, die euch begegnen, sind Anwohner. Euch fallen Soldaten mit den verschiedensten Wappenfarben auf, Ritter hoch zu Ross, die sich langsam ihren Weg durch die Menschenmassen bahnen, und raue Söldner, die in Gassen zwischen den trostlosen Häusern würfeln. Immer wieder kommt ihr an vollen Gasthäusern vorbei, bis ihr schließlich eine anscheinend noch nicht vollständig belegte Herberge entdeckt. Über der Tür der Stube hängt ein Holzschild, auf dem ein gemalter Gestechhelm prangt, darunter steht der Name „Rittersruh“.

Die Anwerbung

Die Helden kommen in Warunk an und müssen schnell feststellen, dass durch die sich sammelnden Truppen kaum noch ein Gasthaus frei ist. Sie können jedoch in der Herberge **Rittersruh** (Q2/P2/S20) unterkommen und sich anschließend ein wenig in der Stadt umsehen. Bei ihrer Rückkehr kommt die Ingerimmgeweihte Orelia auf sie zu und bittet sie in einer ruhigen Ecke der Herberge zu einem vertrauensvollen Gespräch. Sie hat die Helden bereits bei deren Ankunft in der Stadt bemerkt, von ihren bisherigen Erfolgen gehört und hofft nun auf tatkräftige Unterstützung. Sie sucht Freiwillige für eine verdeckte Reise in Richtung Norden, um ihren Freund Ramon aus Transsylvien zu retten.

Orelia Alphahanez

Kurzcharakteristik: brillante Juweliere, meisterliche Feinschmiedin und Ingerimmgeweihte, 43 Jahre alt, leicht gebräunter Teint, rötliche, schwarze Haare, schwarze Augen, ausgeprägte Neugier und Entdeckerdrang, trägt Iryanleder
Funktion: Auftraggeberin mit großen Plänen und Angst um einen guten Freund

Hintergrund: Sie ist die Tochter einer Familie von Fana, freien Bürgern des Imperiums, die als Juweliere in Al'Anfa gutes Geld verdienen, und lernte selbst früh das Handwerk. Doch es zog sie zur Ingerimmkirche, und nach ihrer Weihe im Tempel von Al'Anfa zog sie in die Welt hinaus, um edle Steine zu finden und die Techniken ihrer Verarbeitung zu studieren. Als sie das Ambossgebirge bereiste, wurde der Angroschpriester Arombolosch auf sie aufmerksam.

Darstellung: Lege die Stirn in Sorgenfalten und blicke dein Gegenüber mit wachen Augen an.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 10 (12/14/12), Überreden 5 (15/14/12), Willenskraft 13 (15/14/12), SK 2

Informationen über den Spitzel

Wenn die Helden Orelia ihre Hilfe versprechen, beschreibt sie den verabredeten Treffpunkt, mögliche Schwierigkeiten auf dem Weg, Ramons Aussehen (siehe Seite 14), seine Mission und die Parole „An das Wetter hier gewöhnt man sich auch nie, oder?“, auf die Ramon antworten soll „Ach, auf dem Silberberg regnet es jeden Tag“. Sie bittet die Helden inständig, ihren guten Freund, der einen wichtigen Beitrag im Kampf gegen die Dämonen leistet, zu retten. Sie sagt offen, dass er ein Schwarzmagier ist und selbst Dämonen beschwören kann, was ihn zu einem glaubhaften Überläufer macht. Für Orelia ist Ramon über jeden moralischen Zweifel erhaben, und sie ist sicher, dass er nie wirklich überlaufen würde, was sie die Helden auch spüren lässt, falls diese an ihm zweifeln. Dazu betont sie nachdrücklich, wie wichtig seine Informationen für den Kampf gegen den dämonischen Schandfleck Yol-Ghurmak sind.

Die Motivation der Helden

Um die Helden zu motivieren, ihr zu helfen, appelliert die Ingerimmgeweihte an deren Gewissen, Götterfürchtigkeit

Legst du Wert auf den kanonischen Verlauf der lebendigen Geschichte und möchtest das Abenteuer nach dem Phex 1039 BF spielen, solltest du die Geweihte und den Magier umbenennen. Die gewonnenen Informationen können sich dann auf strategische Schwächen Yol-Ghurmaks statt auf Leonardo beziehen. Zudem entfällt Aromboloschs Auftritt am Ende des Abenteuers.



und Rechtschaffenheit und verspricht die Gunst der Ingemimmkirche. Sollte das nicht reichen, kann sie jedem der Helden außerdem 12 Dukaten als finanzielle Belohnung versprechen.

Reise zum Treffpunkt

Haben die Helden den Auftrag angenommen und ihre Vorbereitungen getroffen, machen sie sich auf den Weg nach Norden. Bis Krytzdorf reisen sie entlang der Herzogenstraße durch bereits befreite Lande, dann überschreiten sie die Grenze ins Herzogtum Transsylvien. Orelia empfiehlt, die Herzogenstraße von dort an zu meiden und westlich von ihr zu reisen. Sie warnt die Helden ausdrücklich vor den Panzerschreitern, stählernen Wächtergolems aus Yol-Ghurmak, die dem mittelreichischen Heer enorme Verluste beigebracht haben. Im Verlauf des Weges wird die dämonische Verseuchung der Natur immer präsenter. Der Himmel ist mit grauen Wolken verhangen, während fahles Licht auf karge, verkrüppelte Wälder scheint. Um den Treffpunkt zu finden, muss einem der Helden eine Probe auf *Orientierung* (*Sonnenstand* oder *Sternenhimmel*) –2 gelingen. Unterwegs treten 4-QS/2 Begegnungen aus der folgenden Übersicht ein.

Gefahren und Hindernisse

- Die Helden entdecken einen grau-bläulichen Busch. Nähern sie sich ihm, öffnet er seine Blüten, die zur Verteidigung einen übernatürlichen, widerlichen Gestank nach Aas verbreiten. Alle Helden müssen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* –3 ablegen, um sich nicht zu übergeben und eine Stufe *Betäubung* zu erhalten.
- Ein Schwarzbär (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 169) kreuzt apathisch den Weg der Helden. An seiner Flanke tropft aus einer Wunde grünlicher Eiter. Er kämpft nur, wenn er angegriffen wird.
- Vom Wald her hören die Helden Grunzen und Quieken, kurz darauf treffen sie auf eine Rotte von (Anzahl der Helden +2) Wildschweinen

(siehe *Aventurischer Almanach* Seite 170), die gerade kannibalistisch über eine weitere Sau und ihre frisch geborenen Ferkel herfallen.

- In der Nähe von *Wolfsblick* nähert sich eine Patrouille aus (Anzahl der Helden) Soldaten den Helden (siehe 10, *Werte* siehe Seite 11). Die Helden können sich verstecken, die Soldaten bekämpfen oder der Patrouille Rede und Antwort stehen, wer sie sind und wo sie hinwollen. Bei geschickten Fragen und mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) –2 gegen die *Menschenkenntnis* der Soldaten können die Helden ein paar Informationen über die Burg erhalten und in Erfahrung bringen, dass vor Kurzem ein Gefangener gemacht wurde.
- Die Helden durchkreisen ein Gebiet, in dem die Luft ohne erkennbaren Grund nach Feuer und Asche schmeckt und sich feine Aschepartikel auf der Kleidung und den Haaren ablegen.
- Nahe der Straße treffen die Helden auf eine Reihe von großen, exakt ovalen Abdrücken im Boden, die parallel zur Straße verlaufen. Eine Probe auf *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) zeigt, dass die Spur über eine Woche alt ist und von einer zweibeinigen Kreatur stammt. Bei 3+ QS wird zudem klar, dass die Kreatur aus Metall besteht und durch Schrauben und Schweißnähte zusammengehalten wird. Sie wiegt gut fünfhundert Stein. Tatsächlich handelt es sich um die Spur eines Panzerschreiters, eines geschmiedeten Wächtergolems aus Yol-Ghurmak.
- Auf einer freien Fläche außerhalb des Waldes gehen die Helden über matschigen Boden, in dem Pflanzen nur spärlich gedeihen. Jeder Schritt verursacht schmatzende Geräusche. Nach einer halben Stunde Marsch durch das Gebiet beginnen die Helden einzusinken. Von nun an droht jede Bewegung, sie tiefer im Matsch versinken zu lassen.

Einsamer Treffpunkt

Erreichen die Helden den Treffpunkt am Waldrand – abhängig von den Ereignissen auf der Reise zum verabredeten Zeitpunkt oder auch erst später – ist Ramon nicht dort. Stattdessen können sie einen menschengroßen Brandfleck auf dem Boden entdecken, eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen oder Suchen*) –1 zeigt Kampfspuren, wie eine von einer Klingewaffe geschlagene Kerbe an einem Baumstamm und eine Vielzahl von Fußspuren am Boden. Eine magische Analyse offenbart, dass hier die Magie eines Gildenmagiers wirkte, darunter ein Ignifaxius, dessen Opfer sich auf dem Boden gewälzt hat, und ein Gardianum. Die Spuren sind erst etwa drei Stunden alt und machen deutlich, dass jemand den Helden zuvorgekommen ist.





Befreien aus dem Matschloch

Regel

Um sich alleine aus dem Matschloch zu befreien, ist eine Probe auf *Schwimmen* erforderlich. Alternativ kann eine Heldin ihrem Gefährten auch ein Seil o. Ä. zu werfen und ihn herausziehen. Dazu ist eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) +1 notwendig, die pro weiterem Held, der zieht, zusätzlich um 1 erleichtert wird (bis maximal +3). Bei Misslingen einer Probe sinkt man weiter ein, die Erschwernis für Wiederholungsproben steigt jedes Mal um 1. In diesem Matschloch besteht nicht die Gefahr des vollständigen Einsinkens, aber man kann Zeit verlieren oder einfach feststecken.

Suche nach Ramon

Der Magier wurde von einer Patrouille entdeckt, in seinem geschwächten Zustand überwältigt und in eine nahegelegene Festung verschleppt. Die Verfolger aus

Yol-Ghurmak befinden sich gerade auf der Festung, wenn die Helden den Treffpunkt finden. Um die Spur der Entführer und der Verfolger aufzunehmen, ist eine Gruppensammelprobe auf *Fährtsuchen* (*humanoide Spuren*), 30 Minuten, beliebig viele Versuche, maximal 3 Helden nötig. Für je zwei benötigte Proben haben die Helden eine Begegnung aus dem Abschnitt **Gefahren und Hindernisse** (siehe Seite 6), oder diese hier:

- Die Helden entdecken (Anzahl der Helden +1) Soldaten und drei Magier aus Yol-Ghurmak, die Ramon einfangen sollten. Belauschen sie diese oder nähern sie sich ohne offene Aggression, können sie hören, dass die Kämpferinnen sich gegenseitig die Schuld für das Zuspätkommen geben und die Magier sich darüber unterhalten, dass „der Dämon vermutlich mit dem Lösegeld zurück ist, bevor wir überhaupt in Yol-Ghurmak angekommen sind“. Damit soll deutlich werden, dass für Ramons Befreiung nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht.

Hoffnungsfunken

Dieser Abschnitt ist offen angelegt, da die Helden entscheiden, wie sie Ramon befreien wollen. Du erhältst zunächst eine Beschreibung der Festung Wolfsblick, dann ihrer Besatzung sowie eines typischen Tagesablaufes auf der Festung und schließlich einige mögliche

Aktionen zu Ramons Befreiung als Anregung. Mit diesen Hintergründen kannst du flexibel auf Ideen deiner Spieler reagieren und die entsprechenden Reaktionen ihrer Widersacher oder die Konsequenzen der Heldentaten beschreiben.

Die Zwingfeste Wolfsblick

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen den düsteren, wolkenverhangenen Himmel hebt sich auf einem schroffen Hügel drohend die Silhouette einer kleinen Befestigung ab. Ein schlammiger Serpentinweg kämpft sich hinauf zu einem geschlossenen Tor mit abweisendem Aussehen. Auch wenn die Mauern moosbewachsen und die Zinnen abgebröckelt sind, macht die Festung einen wehrhaften Eindruck. Es gibt keinen Zweifel: Die Spuren, denen ihr folgt, führen über die Serpentine zu eben diesem Tor. Wer auch immer Ramon vor euch gefunden hat, er hat ihn hierhergebracht.



Die Festung Wolfsblick wurde ehemals als Wehrturm erbaut. Im Laufe der Jahre kamen zunächst die Stallungen, dann das Wirtschaftsgebäude und die Mauer und später die Schmiede hinzu. In diesem Zustand wurde die Befestigung lange betrieben. Nach der Befreiung Warunks wurde die Besatzung vergrößert und eine Baracke für die Soldaten gebaut, da der Turm zu wenig Platz bot und die neue Hauptfrau diesen für sich und die Magier beanspruchte. Da auch das Gesinde verstärkt wurde, kam es schnell zu Streit zwischen Bediensteten und Soldaten um die begehrten Schlafplätze im Speiseraum und in der Küche. Dies hat die Hauptfrau beendet, indem sie eine zweite Baracke für das Gesinde bauen ließ. Bei gutem Wetter verbringt die Besatzung viel Zeit im Hof um die Feuerstelle, über der oft der abendliche Eintopf köchelt.

Mauern (01)

Die Festung ist von einer gut viereinhalf Schritt hohen und von Zinnen gekrönten Mauer umgeben, die nur im Westen durch ein Tor unterbrochen wird. Dahinter liegt ein Wehrgang, auf dem die Soldaten patrouillieren und die Umgebung beobachten. Das Mauerwerk ist alt, an vielen Stellen bröckelt der Putz und Moos hat sich in den Spalten festgesetzt. Trotzdem stellt es für wilde Tiere ein nahezu unüberwindbares Hindernis dar und bietet auch vor einem Angriff einen hervorragenden Schutz. Neben den Torflügeln erhebt sich auf beiden Seiten ein runder Turm, der die Mauer um zwei Schritt überragt und im oberen Geschoss jeweils zwei Schützen ausreichend Platz bietet, Angreifer unter Beschuss zu nehmen. Das Tor besteht aus schweren Steineichenbohlen. Im Falle eines Angriffs kann dahinter, zwischen den Türmen, ein schweres Fallgatter herabgelassen werden, um den Durchgang zu versperren. Über hölzerne Wendeltreppen lassen sich in beiden Türmen der Wehrgang und das Obergeschoss erreichen.

Turm (02)

Der trutzige Eckturm stand ursprünglich allein und war als tobischer Wehrturm erbaut worden. Das Erdgeschoss ist aus Bruchsteinen gemauert, darüber sind drei Stockwerke in Fachwerk aufgesetzt. Zugänge hat er nur im ersten Stock,

wo er von Westen und Süden über Holzbretter vom Wehrgang aus betreten werden kann. Die Bretter liegen lose auf. Dringt ein Angreifer bis in den Hof vor, werden die Bretter entfernt, damit der Turm gut verteidigt werden kann.

Den ersten Stock nimmt eine Wachstube ein, die von der Hauptfrau auch für Besprechungen genutzt wird. Im zweiten Stock liegen ihr Schlafgemach sowie das der Magier und darüber ein Verteidigungsraum. Von hier kann man über Pechnasen heißes Öl auf Angreifer gießen. Das Dach ist mit Tonziegeln gedeckt. Vom ersten Stock führen steile, breite Treppen innen den Turm hinauf in die anderen Geschosse. Das Erdgeschoss kann nur über eine Luke im Boden des ersten Stocks erreicht werden. Hier werden im Belagerungsfall Lebensmittel gelagert, ein Brunnen garantiert frisches Wasser. Der Brunnen wird täglich genutzt, doch die Lebensmittel lagern im Wirtschaftsgebäude, da Wolfsblick keinen Angriff erwartet.

Über eine steile Leiter steigt man vom Erdgeschoss in den muffigen und feuchten Keller hinunter, in einen Aufenthaltsbereich für Wachen. Ein tranges Talglicht sorgt für etwas Helligkeit, und ein Tisch mit vier Schemeln bietet ein Mindestmaß an Bequemlichkeit, zumindest im Vergleich zu den zwei Zellen, die jeweils massiv gemauerte Wände und eine mit Eisenbändern verstärkte Tür aufweisen. Die Tür zur nördlichen, leeren Zelle steht offen. In der östlichen ist Ramon angekettet. Vor deren Tür hat der Kerkermeister **▲ Quellon** sich ein Strohlager eingerichtet. Mehr Details findest du auf Seite 14.

Stallungen (03)

Der Stall ist ein einstöckiges Holzgebäude mit einem halben Stockwerk als Heuboden darüber. Er bietet Boxen für fünf Pferde, aktuell sind aber nur drei benutzt. In einer kleinen Kammer hängen Sättel, Zaumzeug und Putzzeug für Pferde und Leder. Zwischen Mauer und Stall vom Wehrgang überdacht liegt das Kraftfutterlager. Außer dem Schmiedelehrling **▲ Agribert** (siehe Seite 11), der es zweimal täglich betritt, kommt hier niemand je vorbei.

Wirtschaftsgebäude (04)

Das einstöckige Wirtschaftsgebäude ist aus Stein gemauert und hat ein schiefgedecktes Dach. Den größten Teil nimmt eine Stube ein, in der an langen Tischen gespeist wird. Daneben liegen die Küche mit ihrer großen Feuerstelle, die auch die Stube beheizt, und die Vorratskammer. Dieses Gebäude ist direkt an die umgebende Mauer gebaut und der Wehrgang verläuft über das Dach.

Schmiede (05)

Direkt hinter dem Turm links schmiegt sich ein kleines Stangebäude in die Ecke der Mauer. Dies ist die Schmiede der Festung. Innen ist sie stark verrußt, und die Feuerstelle sorgt für viel Wärme. In einer Ecke lagert der Kohlevorrat und in der Mitte steht der häufig benutzte Amboss. An den Wänden hängt Werkzeug zur Metallbearbeitung. Die Schmiedin **▲ Widharcalia** (siehe Seite 11) führt hier verschiedene Arbeiten aus, von Ausbesserungen an Waffen und Rüstungen über Hufschmiedearbeiten bis hin zur Fertigung von Kochtöpfen.



Baracken (06)

Die beiden Baracken dienen Soldaten und Gesinde als Schlaf- und Wohnstätte. Beide sind grob aus Holzbrettern genagelt und haben viele Löcher, durch die der Wind pfeift. Die Dächer sind schlecht mit Holzschindeln gedeckt, sodass es hereinregnet und einige Eimer herumstehen, um das Wasser aufzufangen.

Die nördliche Baracke ist größer, hier sind alle Soldaten außer der Hauptfrau untergebracht. Im schmalen Bereich zwischen Baracke und Mauer lagern Pfeile und Bolzen. Die südwestliche Baracke ist in eine Ecke der Befestigung gebaut und dient dem Gesinde als Unterkunft. Der schmale Bereich zwischen Baracke und Mauer wird nicht genutzt, ist aber häufig als Treffpunkt für Zweisamkeit in Gebrauch.

Besatzung

Die Festung Wolfsblick und ihre Bewohner unterstehen Hauptfrau **Wynhild Schnitter**. Neben ihr sind weitere (Anzahl der Helden x 3) Soldaten der Einheit **Arngrimms Vollstrecker** sowie zwei Magier hier stationiert, welche die Herzogenstraße überwachen und im Fall von Angriffen aus dem Süden Alarm geben und den Feind aufhalten sollen. Dazu kommt eine Gruppe von sechs Personen, wobei der Kerkermeister **Quedlon Grimm** eine privilegierte Position genießt und ob seiner Grausamkeit gemieden wird.

Wynhild Schnitter

Kurzcharakteristik: skrupellose, machtbesessene, meisterliche Kämpferin, kompetente und ehrgeizige

Kommandantin, die sich zu Höherem berufen sieht, 28 Jahre alt, zottelige und verfilzte braune Haare, grüne Augen mit zusammengewachsenen Augenbrauen, längere, klauenartige Fingernägel, opfert bedenkenlos ihre eigenen Leute für einen Vorteil, wäscht sich selten

Funktion: unsympathische Antagonistin, die so gefährlich ist, wie sie scheint

Hintergrund: Sie ist die Tochter eines Schafschers. Nach dem Tod ihres Vaters durch einen Werwolf, der die Herde anfiel, möchte sie auch solche Macht besitzen und strebt danach, von Arng Grimm von Ehrenstein in seine persönliche Leibgarde, die Wulfengarde, erhoben zu werden und eines Tages selbst den „Weg des Wolfes“ zu beschreiten. Dieses Kommando nahe der Grenze zu Warunk ist ihre Bewährungsprobe. Sie möchte Arngrimms Wohlwollen bestätigen, um in sein näheres Umfeld aufzusteigen. Ihr ist Quedlon zur Seite gestellt, um sie zu unterstützen und zu beobachten. Sie betrachtet ihn als lästiges Werkzeug, das ihrer Karriere dient, und wo es ihr nicht schadet, zeigt sie ihm gerne Grenzen auf.

Sie hofft, dass die Geiselname und das Lösegeld ihr zum Aufstieg verhelfen werden, und da Ramon nur lebendig wertvoll ist, hat sie Quedlon nach der ersten Folter den Zellschlüssel abgenommen und verwahrt ihn selbst.

Darstellung: Sei herrisch deinen Soldaten und dem Gesinde gegenüber, mürrisch zu der Wundärztin **Adalame** (siehe Seite 11) und vorsichtig bei Quedlon. Fletsche bei Unwillen die Zähne, schnüffle bei Fremden, als würdest du Witterung aufnehmen.

Besonderheiten: Die Gerüchte, sie sei ein Werwolf, biligt und schürt sie, um Soldaten und Gesinde zu ängstigen und ihre Macht zu festigen. Sie trägt eine dreckige, aber gute Kettenrüstung und kämpft meist mit ihrem Hammer *Rippenmalmer*, der ihr für besondere Treue von Arngrimm geschenkt wurde.

1 Quedlon Grimm

Kurzcharakteristik: sadistischer Foltermeister mit tobrischem Sturkopf und viel Phantasie, 56 Jahre alt, genießt Qualen und Leiden anderer, Außenseiter, ungepflegt und verwahrlost, ungewaschene Kleidung, stinkt nach Schweiß und Blut

Funktion: hartnäckiges Hindernis bei der Befreiung Ramons, grausamer und widerwärtiger Gegner, der die Verdorbenheit der Menschen in der Region zeigt

Hintergrund: Quedlon hat bei der Invasion Borbarads alles verloren und fand Trost im Versprechen von Rache. Seither verehrt er Blakharaz und genießt es, andere zu quälen, was er als gerechten Ausgleich für sein eigenes Leid ansieht. Die meisten seiner Foltermethoden hat er am eigenen Leib erfahren. Seit die Hauptfrau ihm den Kerkerschlüssel entzogen hat, hält er vor der Zelle Wache und schläft im Vorraum, damit ihm niemand den Gefangenen wegnimmt. Ist er wach, schildert er Ramon zum Zeitvertreib, was er ihm demnächst antun will.

Darstellung: Lauere mit hasserfültem Blick, wenn dein Gegenüber spricht. Wenn du antwortest, beschreibe deinem Gegenüber die Folter, die du für ihn planst und zeige deine Narben.

Besonderheiten: Ihm fehlen der linke kleine Finger aufgrund früherer Folter sowie mehrere Zehen durch Erfrierungen.

Wynhild Schnitter

MU 14 KL 12 IN 13 CH 9

FF 11 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 44 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 1 ZK 3 GS 8

Rippenmalmer (2H): AT 17 PA 7 TP

1W6+9 RW lang

Langschwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 5/0 (verbesserte Kettenrüstung)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung II, Finte II (Waffenlos, Langschwert, Rippenmalmer), Kampfreflexe I, Rundumschlag I (Langschwert, Rippenmalmer), Sturmangriff (Langschwert, Rippenmalmer), Vorstoß (Waffenlos, Langschwert, Rippenmalmer), Wuchtschlag II (Waffenlos, Langschwert, Rippenmalmer)

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft VII, Zäher Hund / Hässlich I, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaft (Rachschaft), Verpflichtungen III (Arngrimm von Ehrenstein)

Talente: Einschlüchtern 12, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 13, Kriegskunst 10, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 9, Überreden 5, Willenskraft 14

Kampfverhalten: Wynhild kämpft fanatisch bis zum Tod, um die Zwingfeste zu verteidigen. Um ihren Herzog Arngrimm nicht zu enttäuschen, würde sie fliehenden Gefangenen oder Angreifern auch nachsetzen, jedoch nur, wenn sie sich sicher ist, dass die Zwingfeste gehalten wird.

Flucht: Wynhild flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Rippenmalmer: Rippenmalmer ist ein verbesserter Warunkner Hammer mit +2 TP.

Verbesserte Kettenrüstung: Wynhild trägt eine verbesserte Kettenrüstung mit +1 RS.



Wichtige Werte: Werte wie *Transsylvianischer Soldat* mit Dolch und Streitkolben, jedoch *Einschlüchtern* 15 statt 8

Die Soldaten

Die Soldaten und Soldatinnen sind Transsylvianer und gehören zur herzoglichen Einheit *Arngrimms Vollstrecker*. Sie tragen Kettenhemden mit dreckigen, schwarz-gelben Wapenröcken darüber. Das Wapen des transsylvianischen Heers zeigt eine schwarze Sturmsense auf goldenem Grund.



Willst du es den Helden leichter machen, tragen die Soldaten nur Gambesons mit RS 2. Alternativ kannst du die Anzahl der anwesenden Soldaten auf (Anzahl der Helden x 2) reduzieren.

Warunker Hammer

Name	Kampftechnik	TP	L-S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Warunker Hammer (2H)	Zweihandhiebaffen	1W6+6	KK 14	0/-3	lang	3,75 Stn	150 HF	300 S

Gesinde

Zum Gesinde gehören:

- der Koch **1** Dietrad (43, hager, fettiges Haar, schimpft über das undankbare Soldatenpack; Lebensmittelbearbeitung 11 (11/13/13), Willenskraft 7 (10/11/12), SK 0)
- seine Gehilfin **1** Wulfgirima (23, schüchtern, in den Dienst gepresst, scheint fleißig und unterwürfig, wartet auf eine Gelegenheit zur Flucht ins freie Tobrien; Lebensmittelbearbeitung 8 (13/12/12), Willenskraft 10 (13/13/12), SK 2)
- die Schmiedin **1** Widharcalia (32, muskulös, viele kleine Brandnarben, agrimothgläubig, liebt ihre Arbeit, möchte in Yol-Ghurmak arbeiten; Metallbearbeitung 14 (15/15/14), Willenskraft 13 (13/12/10), SK 1)
- deren Lehrling **1** Agribert (16, gutausschend, bärenstark, dumm wie Bohnenstroh; Metallbearbeitung 11 (13/15/15), Willenskraft 4 (12/12/14), SK 0)
- Außerdem lebt die Wundärztin **1** Adalamarne (37, strenge Adlerraugen, Dutt, stets sauber und ordentlich; Heilkunde Gift 10 (13/13/13), Heilkunde Wunden 13 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) auf der Burg und versucht, die Gunst der Hauptfrau zu gewinnen, um ein festes Auskommen zu haben. Dazu vergiftet sie Wynhild häufig leicht, um anschließend ihre Nützlichkeit unter Beweis stellen zu können.

Die Magier

Dazu sind die beiden Magier **1** Vittoria Trequona (42, Hoserierin, Absolventin der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, intrigant und giftig, kann Dragodon nicht ausstehen) und **1** Dragodon von Mendena (26, Tobrier, ausgebildet an der Vorhalle des Sieges in Mendena, hochmütig, kann Vittoria nicht ausstehen) auf der Festung stationiert.

Übliches Verhalten

Die Besatzung rechnet nicht mit einem Angriff, ist eher unaufmerksam und von routinierter Langeweile geprägt. Ständig schlendert je ein Soldat im Norden und Süden auf dem Wehgang zwischen Turm und Tor entlang. Nach jedem Gang treffen sie sich im Turm. Tagsüber steht ein Ausguck auf einem der Tortürme und beobachtet die Straße.

Eine der aus drei Soldaten bestehenden täglichen Patrouillen ist stets beritten, um die Pferde zu bewegen und dabei die Umgebung zu überwachen. Nähern sich interessante Personen auf der Straße, reiten sie ihnen entgegen, ansonsten kundschaften sie die umliegenden



Transsililischer Soldat

Typische Namen: Arnwald, Brandolf, Mactana, Tyadana, Wulfgard, Zantko

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 36 AsP - KaP - INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 16 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 16 PA 7 TP 1W6+6 RW lang

Streitkolben: AT 16 PA 8 TP 1W6+5 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 4/0 (Kettenrüstung)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung II, Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Streitkolben), Präziser Schuss I (Kurzbogen), Schnellladen (Kurzbogen), Schnellziehen (Dolch, Hellebarde, Streitkolben), Sturmangriff (Hellebarde, Streitkolben), Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Streitkolben), Wuchtschlag II (Waffenlos, Hellebarde, Streitkolben)

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft I, Zäher Hund / Verpflichtungen II (Wynhild Schnitter)

Talente: Einschüchtern 8, Fährtenschnuten 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Überreden 5, Willenskraft 6

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

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

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



Täler aus. Dazu wird an vielen Tagen zusätzlich eine Patrouille von drei Soldaten zu Fuß ausgesandt, welche in erster Linie die Straße kontrollieren soll. Schlagen die Helden in der Nähe der Festung ihr Lager auf, besteht die Gefahr, von ihr entdeckt zu werden. Sind nicht alle Patrouillen bis zum Abendessen zurückgekehrt, so wird die Festung in Alarmzustand versetzt.

Da die Kämpfer der Festung sich sicher fühlen, kommt es vor, dass sie beim nächtlichen Wachdienst einschlafen. Kehrt eine Wache in der Nacht beim Wachgang nicht in den Turm zurück, sucht der andere nach ihm, um den Kameraden mit einer Backpfeife oder kaltem Wasser zu wecken. Erst wenn eine Wache verschwindet oder Fremde bemerkt werden, wird Alarm gegeben.

Kommt eine Gruppe tagsüber auf der Straße zur Festung, wird sie von einer Übermacht vor dem Tor gestellt

Ein normaler Tag in Wolfsblick:

Uhrzeit	Ereignis
4 Uhr	Arbeit in der Küche beginnt
5-7 Uhr	Aufstehen und Frühstück
6 Uhr	Wachwechsel, Torturm wird bemannt
8 Uhr	Agribert versorgt die Pferde
ca. 9 Uhr	Aufbruch der Patrouillen
12-14 Uhr	Mittagessen
ca. 13 Uhr	Rückkehr der Patrouillen
13 Uhr	Wachwechsel
17 Uhr	Agribert versorgt die Pferde
18-20 Uhr	Abendessen
20 Uhr	Wachwechsel, Torturm wird geräumt
Ca. 23 Uhr	Beginn der Nachtruhe
0 Uhr	Wachwechsel
3 Uhr	Wachwechsel

und befragt. Je nach Gruppe und Ziel entscheidet Wynhild, ob sie die Festung betreten dürfen.

Im Alarmzustand sind die Mauern ständig mit vier Leuten und jeder Torturm mit zwei Leuten besetzt, zudem ist immer mindestens die Hälfte der Soldaten wach und kampfbereit.

Handlungsoptionen

Den Helden stehen viele Optionen für ihr weiteres Vorgehen offen. Die Möglichkeiten sind kombinierbar und sicher fällt deinen Spielern noch mehr ein. Lass dich von ihren Ideen leiten, die vorgestellten Optionen sind lediglich Anregungen.

Informationsbeschaffung

Gelingt es den Helden, jemanden aus Wolfsblick gefangen zu nehmen und zu verhören, können sie Informationen erhalten. Jeder Verhörte kann den Aufbau der Befestigung, die Lage des Kerkers und den Tagesablauf erklären. Die Anzahl der Kämpfer und Einzelheiten zur Hauptfrau und dem Kerkermeister sowie den Aufbewahrungsort des Kerkerschlüssels (eventuell erhalten sie hier auch eine Fehlinformation, denn nicht alle Soldaten wissen, dass die Hauptfrau den Kerkerschlüssel an sich genommen hat) können die Helden ebenfalls erfahren. Ebenso wissen ab dem ersten Tag nach Ramons Gefangennahme alle, dass ein Lösegeld aus Yol-Ghurmak erwartet wird, aber nur Wynhild kennt dessen Höhe. Falls die Helden Wolfsblick fliegend, unsichtbar oder mithilfe einer Kreatur (Vertrauter, Dschinn o. ä.) erkunden, orientiere dich für Erkenntnisse an der Beschreibung der Festung. Auch Nachrichten an den eingesperrten Ramon sind auf diesem Wege denkbar.



Transsililischer Magier

MU 13 KL 16 IN 13 CH 10

FF 13 GE 10 KO 12 KK 11

LeP 30 AsP 46 KaP - INI 12+1W6

AW 5 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab, lang: AT 15 PA 11 TP 1W6+2 RW lang RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bindung des Stabes, Tradition (Gildenmagier), Verbotene Pforten, Verteidigungshaltung (Waffenlos, Dolch, Magierstab)

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwäche (Unheimlich), Verpflichtungen II (Arrgrimm und Wynhild Schnitter)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Magiekunde 13, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Willenskraft 13

Zauber: Armatutz 10, Gardianum 12, Horriphobus 13, Ignifaxius 15, Invocatio Minima 11, Invocatio Minor 13

Kampfverhalten: Sie haben nur ihr eigenes Wohl im Sinn. Lediglich der direkte Befehl der Hauptfrau Wynhild kann sie zu einer nicht völlig selbststichtigen Handlung animieren. Abseits davon kämpfen sie mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln und haben keinerlei moralische Bedenken. Üblicherweise wirken die Magier erst einen Armatutz bei profanen oder einen Gardianum bei magischen Gegnern, um sich vor ihnen zu schützen, und beharren diese anschließend mit Horriphobus oder Ignifaxius. Hatten sie zuvor die Gelegenheit, beschwören sie mit dem Invocatio Minor einen helfenden Dämon wie den Heshthot (siehe **Regelwerk** Seite 356).

Flucht: Verlust von 75 % der Lebenspunkte

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

Heimliches Vorgehen

Wollen die Helden die Besatzung der Wolfsblick nach und nach dezimieren oder einzelne Personen in ihre Hand bekommen, können sie z. B. eine der Patrouillen überfallen, denen sich manchmal auch die Hauptfrau anschließt. Mit Heimlichkeit können die Helden auch versuchen, nachts in die Festung einzudringen und die Wachen unbemerkt auszuschalten oder zu umgehen, Quedlon zu überwinden und Ramon zu befreien.

Tarnidentitäten

Vermutlich wollen die Helden zum Spionieren oder zu Ramons Befreiung in die Festung hinein. Dies kann selbst unter Billigung der Soldaten auf verschiedenen Wegen gelingen:

- Die Helden können sich als Jäger oder Lebensmittelhändler ausgeben, wenn sie Nahrung dabeihaben.

Dietrad wird ihnen das anderthalbfache des normalen Preises für gute Nahrung bieten, für schlechte nur die Hälfte. Auf diese Weise können die Helden ins Wirtschaftsgebäude gelangen. Dafür ist eine Vergleichsprobe auf *Verkleiden (Kostümierung)* gegen die *Menschenkenntnis* der Soldaten notwendig.

• Eine Tarnung als Gesandte von Herzog Arngrimm ist deutlich gewagter und erfordert eine Probe auf *Verkleiden (Kostümierung)* –3 gegen die *Menschenkenntnis* der Soldaten. Bei Gelingen werden die Helden gerne eingelassen und hofiert. Sie kommen in den Essbereich des Wirtschaftsgebäudes und den ersten Stock im Turm. Wynhild wird versuchen, sich von der besten Seite zu zeigen und lässt sich aushorchen, solange die Helden sich glaubhaft verhalten, was je nach Situation weitere Proben erfordert, beispielsweise auf *Überreden*.

Erreichen die Helden mit glaubhafter Verkleidung abends die Festung, können sie eine Übernachtung erwirken, z. B. als Händler im Speiseraum, als Gesandte im Turm. Sie können sich dann unbeobachtet unterhalten oder nachts unauffällig umsehen.

Gefangenauslösung

Haben die Helden viel Geld bei sich, können sie Ramon freikaufen. Wollen sie sich als die Gesandtschaft aus Yol-Ghurmak ausgeben, wofür sie eine Vergleichsprobe auf *Verkleiden (Kostümierung)* –4 gegen die *Menschenkenntnis* der Soldaten ablegen müssen. Das Lösegeld beträgt 1800 Dukaten, den Betrag kennt allerdings nur Wynhild. Um sich nicht zu verraten, müssen die Helden ihr die genaue Höhe des Lösegeldes mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* entlocken. Misslingt die Probe, wird die Kommandantin misstrauisch und fordert ein höheres Lösegeld (siehe unten). Zerstreuen sie jeden Zweifel an ihrer Glaubwürdigkeit, können sie den Magier nach vollständiger Zahlung unbehelligt mitnehmen. Schlagen sie von der Festung aus nicht den Weg nach Norden ein, wird die Hauptfrau jedoch misstrauisch und folgt ihnen. Wollen die Helden den Gefangenen einfach so freikaufen, wird Wynhild sofort misstrauisch und fragt, warum sie so viel Geld bezahlen. Sie wird 3000 Dukaten fordern, da sie von Ärger mit der richtigen Gesandtschaft ausgeht. Die Helden können um den Preis feilschen (siehe *Regelwerk* Seite 208).

Die richtige Ablenkung

Um für Ablenkung zu sorgen, wäre es möglich, eines oder mehrere der Holzgebäude in Brand zu stecken, was durch Magie, einige Brandpfeile oder nach einer Infiltration der Festung möglich ist. Je nach Auffälligkeit des Vorgehens bereitet man sich danach auf einen Angriff vor oder es wird nur gelöscht. Im zweiten Fall können die Helden recht leicht ungesehen in den Turm gelangen, nur Quedlon wird seinen Posten nicht verlassen und sich ihnen entgegenstellen.

Als klassische Ablenkung kann ein Angriff an anderer Stelle dienen. Inszenieren die Helden einen bedrohlichen Angriff auf das Tor, wird dies alle in Alarmbereitschaft versetzen, aber nicht völlig vom Turm ablenken, da die Hauptfrau mit Angreifern aus anderen Richtungen rechnet.

Haben die Helden sich eingeschlichen und sorgen im Inneren für Ablenkung, z. B. durch eine Bardenvorführung oder einen Streit, wird dies im Dunkeln das unbemerkte Eindringen in den Turm erlauben. Wird die Flucht des Magiers bemerkt, fällt dies auf denjenigen zurück, der für die Ablenkung gesorgt hat.

Merkwürdige Vorkommnisse in der Umgebung (auch illusionäre) führen dazu, dass eine Patrouille sich das Geschehen näher ansieht. Zusätzlich wird dies die Wachen in Alarmbereitschaft versetzen und ein unbemerktes Eindringen schwieriger machen.

Geduld ist keine Tugend

Warten die Helden zu lange, weil sie unentschlossen sind oder ihr Plan nicht aufgeht, trifft nach zwei Tagen der Irrhalk *Glutschwinge* (siehe Seite 15) ein, um Ramon auszulösen. Um ihn nun noch zu retten, müssen die Helden den fliegenden Dämon auf dem Weg nach Norden einholen. Durch gezielte Angriffe oder die Provokation durch einen Geweihten, egal ob verbal oder durch eine Liturgie, kann der Dämon dazu gebracht werden, die Helden anzugreifen. Versuchen sie dies in Sichtweite der Festung, wird die Besatzung darauf aufmerksam und eilt dem Irrhalken zu Hilfe.

Umsturzversuche

Unterhalten sich die Helden mit der Besatzung oder belauschen sie, können sie erfahren, dass viele mit ihrer Lage hadern. Wulfgrimma ist Feuer und Flamme für eine Fluchtmöglichkeit nach Süden, und viele Kämpfer sind unzufrieden mit den schlechten Unterkünften. Überzeugen die Helden sie glaubhaft von Alternativen, sind sie bereit, sich gegen Wynhild zu stellen.

In jedem Fall stehen Wynhild, Quedlon, Widharcalia, Dragodon und Dietrad sowie zwei der Soldaten gegen die Helden. Auf ihrer Seite steht sicher Wulfgrimma, alle anderen können die Helden für sich gewinnen – oder verlieren. Nur Agribert steht dümmlich daneben und begreift nichts.

Die Verhandlungen kannst du ausspielen oder über eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelsprach oder öffentliche Rede)*, 15 Minuten, 5 Versuche, maximal 3 Helden abwickeln. Bei einem Teilerfolg haben die Helden die Mehrheit der Soldaten überzeugt, bei einem vollen Erfolg all jene, die überhaupt zu überzeugen sind. Misslingt die Probe, konnte niemand überzeugen werden.

Waffengewalt

Auch der offene Angriff im passenden Moment oder mit Hilfsmitteln, um die Mauern zu überwinden, ist möglich. In diesem Fall wehren sich die Soldaten mit aller ihnen zur Verfügung stehenden Kraft.

Der Spitzel

Ramon ist in der östlichen Zelle mit Eisenketten an die Wand gefesselt. Ihm wurden ein Kettenhemd und ein Eisenhelm angelegt. So hat er aktuell, durch seine Flucht und den Kampf vor seiner Gefangennahme bedingt, keine Astralenergie und regeneriert sie auch nicht. Die Tür zur Zelle ist verschlossen, lässt sich aber mit einer Probe auf **Schlösserknacken** (**Bartschlösser**) –2 öffnen. Den passenden Schlüssel hat Wynhild. Sie öffnet die Tür zweimal täglich, dann füttert und trinkt Wulfgrimma den Gefangenen. Die meiste Zeit döst er, vor Schmerzen fast ohnmächtig. Sein Körper weist nach der ersten Folter durch Quedlon zahlreiche Brandnarben, viele Prellungen und drei gebrochene Finger auf.

Stürmen die Helden zur Befreiung den Kerker, wird Ramon sie nach Kräften unterstützen, auch wenn er ihnen nicht gleich vertraut. Kommen die Retter hingegen heimlich daher, ist er sehr vorsichtig, da er mit einem Hinterhalt seiner Häscher aus Yol-Ghurmak rechnet. Er will zuerst nichts verraten, sondern versucht, die Helden auszuhorchen. Nennt ein Held die korrekte Parole, erwähnt *Orelia Alphahanez* – kann sie korrekt beschreiben – legt sich sein Misstrauen. Fürchtet er, dass die Helden ihn im Kerker sitzen lassen, gibt er keine Informationen heraus.

1 Ramon Armadillo

Kurzcharakteristik: meisterlicher Schwarzmagier, kompetenter Spion, 42 Jahre alt, blasse, gräuliche Haut, ausgezehrt und hager, stolzes Feuer in den schwarzen Augen, dunkelbraune, kurz geschorene Haare

Funktion: Verbündeter in Not

Hintergrund: Der streng borongläubige Seekriegsmagier aus Al'Anfa will mit der Spionage die Götter mit

seinen Mitteln im Kampf gegen das Chaos der Dämonen unterstützen.

Darstellung: In Gefangenschaft ist er lethargisch und verzweifelt, bei Aussicht auf Rettung eindringlich und hoffnungsvoll, nach der Rettung zielstrebig, besonnen und dankbar.

Wichtige Werte: wie *Transsylvianischer Magier*, siehe Seite 12, ohne Verpflichtungen

Informationen des Spitzels

Ramon konnte in seinem Jahr in Yol-Ghurmak viele Informationen über das Leben in der Stadt, die Machtverhältnisse und den Grad der dämonischen Präsenz sammeln. Dazu hat er viel über Leonardo von Havena, seine Vertrauten und seine Pläne in Erfahrung gebracht. Diese Informationen werden in einer zukünftigen Publikation wichtig und werden dort näher thematisiert.

Flucht

Haben die Helden Ramon befreit, sollten sie sich auf den Rückweg nach Warunk begeben. Dabei haben sie einige Tage in der transsylvianischen Wildnis vor und vermutlich einige wütende Soldaten der Zwingfeste *Wolfsblick* hinter sich. Je nachdem, wie viel Aufsehen die Befreiung erregt hat, jagen direkt sämtliche Kämpfer unter Wynhilds Kommando hinter ihnen her, oder der Trupp folgt ihren Spuren mit einigem Abstand.

Die Helden können ihre Gegner in einen Hinterhalt locken (siehe **Regelwerk** Seite 237), sie im Wald durch eine Verfolgungsjagd abhängen (siehe **Regelwerk** Seite 349) oder mit einer Vergleichsprobe auf *Fährtensuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) gegen *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) der Soldaten in die Irre schicken.

Hoffnungsfeuer

Egal, ob die Helden ihre Verfolger abgehängt haben oder nicht, zu einem geeigneten Zeitpunkt vor dem Erreichen Warunks werden sie vom Irrhalken Glutschwinge eingeholt. Konnten sie Ramon nicht befreien, hat der Dämon den Gefangenen abgeholt, und die Helden sollten ihn aufhalten. Dies ist das Finale des Abenteuers.

Besuch aus Yol-Ghurmak

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal dringt ein stetig lauter werdendes Rauschen an eure Ohren. Als ihr aufblickt, seht ihr eine wabernde Glutwolke auf euch zurasen, die dabei die Baumwipfel eines kleinen Waldstücks in Brand steckt. Kaum drei Dutzend Schritt vor euch hält sie inne und beginnt, sich zu entfallen. Ihr nehmt den fauligen Gestank von Schwefel wahr, und es wirkt, als würde die Wirklichkeit, die das Wesen umgibt, qualvoll aufschreiben. Mächtige, kohlschwarze Flügel schälen sich aus dem Rauch, wirbeln ihn zur Seite und geben den Blick auf ein Brustgefieder frei, unter dem unheilvoll rote Glut lodert. Aus der Brust des dämonischen Zerrbildes eines Greifen ragen vier

zackenartige Hörner, kaum weniger scharf als die Krallen der vier raubvogelartigen Pranken der widernatürlichen Kreatur. Mit einem Beben, die gewaltigen, von feurigen Adern durchzogenen Schwingen noch immer majestätisch ausgebreitet, landet sie auf dem Boden, der unter ihrem Leib zu kokeln beginnt.



Der Dämon 1 Glutschwinge (siehe Seite 15) trägt den Gardisten 1 Tykran (Werte wie *Transsylvianischer Soldat* auf Seite 11) auf dem Rücken, einen seiner Diener. Diesen benutzt er zum Anlegen von Fesseln, dem Überreichen des Lösegelds oder andere banale Arbeiten, für welche die Gestalt des Dämons ungeeignet ist. Verhandlungen führt der Irrhalk selbst, wobei er sich herrisch und ebenso überheblich wie niederträchtig gebärdet. Wünscht der Dämon die Dienste Tykrans, befiehlt er ihm mit grausam kreischender Stimme. Je nach Situation ergeben sich verschiedene Handlungsoptionen für die Helden gegen Glutschwinge.

Glutschwinge

Glutschwinge ist ein Irrhalk. Eine ausführliche Beschreibung und passende Werte für ihn findest du im **Regelwerk** ab Seite 357. Zusätzlich hat er jedoch einige Verbesserungen erhalten (die **Offensive Verbesserung** und die **Defensive Verbesserung** – also LeP +10, VW +2, SK +2, ZK +2, AT +2 und TP +4 – sowie die **Resistenzverbesserung**, siehe **Regelwerk** Seite 264). Für Verhandlungen verfügt er über einen FW von 7 im Talent **Menschenkenntnis**. Zudem kann der Irrhalk selbst im Flug eine Last von bis zu 200 Stein mit sich tragen. Glutschwinge oberste Priorität ist es, Ramon Armadillo nach Yol-Ghurmak zu bringen. Als freier Dämon ist ihm seine derische Existenz jedoch wichtig genug, um beim Verlust von 75 % seiner Lebenspunkte die Flucht zu ergreifen. Dabei würde er Tykran opfern, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Option 1: Wieviel, sagtet Ihr?

Haben die Helden Ramon zur Flucht verholfen, können sie den Magier an den Irrhalk verkaufen. Er bietet ihnen das Lösegeld, welches ursprünglich Wynhild versprochen war (Edelsteine im Wert von 1800 Dukaten). Dafür muss Glutschwinge davon überzeugt werden, dass niemand Informationen von Ramon erhalten hat. Sobald Ramon dies bemerkt, wird er die Helden erst auf Knien und tränenfließend anflehen, es nicht zu tun. Stößt er dabei auf taube Ohren, wird er Glutschwinge gegenüber behaupten, dass er den Helden bereits alles verraten hat, was er weiß – und so die Helden in einen Kampf mit dem Dämon zwingen, bei dem er versucht zu entkommen.

Option 2: Hinfort, Dämon!

Wollen die Helden vor Glutschwinge fliehen oder sich ihm tapfer in den Weg stellen, greifen er und Tykran sie ohne Zögern an. Dabei versucht der Irrhalk, Ramon nicht zu verletzen. Hat Glutschwinge den Verdacht, dass Ramon den Helden Informationen übergeben hat, wird er alles daransetzen, sie zu töten.

Ausklang

In Warunk werden die Helden ungeduldig von Orelia erwartet. Ist Ramon bei ihnen, fällt sie ihm um den Hals und ist sehr erleichtert. Ist er verletzt, ist sie sichtbar besorgt und schickt nach einem Heiler. Sie ist sehr angetan von der Leistung der Helden.

Überbringen die Helden nur die Informationen, weil sie den Magier nicht befreit haben oder er auf der Flucht gestorben oder dem Irrhalken in die Klauen gefallen ist, lauscht Orelia dem Bericht mit versteinerter Miene und fordert die Helden auf, später mit ihr in den Borontempel zu gehen und ein Opfer zu bringen, damit Ramons Seele den Weg in Borons Hallen finden möge. In beiden Fällen bittet sie die Helden in ein Hinterzimmer des Gasthofs **Rittersruh**, wo kurz darauf Arombolosch eintrifft.

Können die Helden weder den Magier noch seine Informationen retten, ist Orelia enttäuscht. In diesem Fall erhalten sie keine Belohnung, und die Geweihte wird sie Arombolosch nicht vorstellen.



Aromboloschs Ankunft

Im Hinterzimmer lädt **Arombolosch Sohn** des **Agam** (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 207), Bergkönig und höchster Angroschpriester der Ambosszwerge, die Helden ein, ihm bei einem guten Bier von ihren Erlebnissen zu erzählen. Er lauscht geduldig, vor allem, wenn Ramon aus Yol-Ghurmak berichtet. Er und Orelia sind bestürzt über die dämonische Verseuchung der Stadt und wirken zugleich entschlossen.

Nach dem Ende des Berichts mustert Arombolosch die Helden eine ganze Weile, dann bedankt er sich und überreicht ihnen eine besondere Belohnung.

• je 3 Anwendungen **GÖTTLICHER FINGERZEIG** (siehe **Regelwerk** Seite 326) mit QS 6, die durch ein Gebet an Angrosch oder Ingerimm aktivierbar sind.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten für das Abenteuer 20 AP. Haben sie Ramon zurück nach Warunk gebracht, erhalten sie die möglicherweise von Orelia versprochene Belohnung von 12 Dukaten pro Person (oder mehr, falls die Helden mit ihr verhandelt haben) und je ein achteckiges, stählernes angroschgesegnetes Amulett^o, verziert mit Hammer und Amboss von Arombolosch.

Ein Fundament für die Zukunft

Im offiziellen Aventurien gelingt es Ramon, Informationen über Yol-Ghurmak an Arombolosch zu übermitteln, was unwahrscheinliche Ereignisse in Gang setzt.

Heimkehr

Zur Darstellung der Rückreise nach Warunk kannst du dich entweder am Abschnitt **Gefahren und Hindernisse** (siehe Seite 6) orientieren oder sie unspektakulär verlaufen lassen. Das Schlimmste haben die Helden bereits überstanden!

Hoffnung in der Finsternis

von Anni Dürr, Julian Härtl und David Lukaßen

Seit 1020 BF wird Yol-Ghurmak von Anhängern Borbarads regiert und fortschreitend dämonisch pervertiert. Erst der Dämonenkaiser Galotta und später der wahnsinnige Mechanicus Leonardo von Havena verwandelten den Ort mit dämonischer Hilfe in das Zerrbild einer Stadt, in der Menschen nur noch geduldet und Dämonen und Golems normale Bewohner sind. Zunächst war Blakharaz der bestimmende Erzdämon, doch nach Galottas Tod wurde Agrimoth zur größten Macht in der Stadt. Yol-Ghurmak ist besonders den Anhängern Ingerimmis ein Gräuël, und auch die angroschgläubigen Zwerge hegen einen inbrünstigen Hass gegen diese Ausgeburt der Niederhöhlen.

Um gegen die Stadt vorgehen zu können, wünschen die Ingerimmkirche und die Zwerge sich mehr Informationen über die wuchernde Dämonenschmiede. Die Ingerimmgeweihte Orelia Alphahanez konnte den Magier Ramon Armadillo dafür gewinnen, sich in Yol-Ghurmak einzuschleichen. Seit gut einem Jahr lebt er in dem Stadtmoloch und versucht, den Dämonendienern ihre Geheimnisse zu entlocken. Nun sucht die Geweihte mutige Helden, die ihm bei der Flucht helfen. Ein Vorstoß ins finstere Transsylvien erwartet die Helden, bei dem sie alles geben müssen, um den Spion aus Transsylvien zu retten, denn sein Wissen ist ein Funken Hoffnung in der Finsternis.



Stichworte zum Abenteuer: Befreiung eines Gefangenen aus einer schwarztobrischen Festung

Genre: Befreiungs- und Kriegsszenario

Voraussetzungen: Heldenmut und Tapferkeit

Ort: Herzogtum Transsylvien, Markgrafschaft Warunk

Zeit: Phex 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: brillant bis legendär

Anforderungen:

Kampftalente

Körpertalente

Gesellschaftstalente

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

KRK003