

BESTEHEN & VERGÄNGLICHKEIT



Das Schwarze Auge

BESTEHEN UND VERGÄNGLICHKEIT

VON JÖRG HAGENBERG

MIT ILLUSTRATIONEN VON
CARYAD, EVA DÜNZINGER, FRANK FREUND,
SWEN PARENBRÖCK, MIA STEINGRÄBER & SABINE WEISS

»Sei der Zeit einen Schritt voraus, sonst holt sie dich ein.«
—druidisches Sprichwort

HANDLUNGSÜBERBLICK

Die Helden gelangen in das kleine Dörfchen Andraquell im Steineichenwald. Doch an diesem beschaulichen Ort ereignen sich bald seltsame Begebenheiten; Mindergeister und Zeitphänomene versetzen die Bevölkerung in Angst. Diese Stimmung schlägt dann um: Die Bevölkerung sucht und findet einen Sündenbock, Varena, eine junge Frau, die scheinbar magisch begabt ist, soll der Urheber sein. Die Helden müssen nun die Situation entschärfen und die aufgebrachte Meute von einem Lynchmord abhalten. Zum Dank werden die Helden von Varenas Mutter eingeladen – und auch gleich mit der nächsten Aufgabe betraut, denn des Nachts verschwindet Varena in den Steineichenwald.

Die Helden folgen der Spur der Frau und gelangen auf eine Lichtung, wo sie Varena bei einem sterbenden Einhorn finden, um das sie sich kümmert. Das Einhorn ist derweil in einem magischen Kampf mit einem Dämon verwickelt und droht zu verlieren, denn auf seltsame Weise erlangt der Dämon in regelmäßigen Abständen neue Kraft. Die Helden brechen auf, um die Ursache dieses Kraftgewinns zu erfahren und zu beenden. Im Wald finden sie den Beschwörungsplatz des Dämons und müssen sehen, dass diese Invokation in einer Art Zeitschleife immer wieder stattfindet, wodurch die Macht des Dämons ständig erneuert wird.

Die Helden können die Beschwörung beenden und zu dem Einhorn zurückkehren. Doch dieses ist bereits so weit geschwächt, dass es trotz der vereitelten weiteren Beschwörung gegen den Dämon verlieren wird – wenn nicht die Helden in den vom Dämon pervertierten Wald gehen, um diesen zu stellen. Dass es sich um einen Arkhobal, einen der mächtigsten Diener des Erzdämons Agrimoth handelt, macht die Sache nicht einfacher

DIE HELDEN

Für das Abenteuer sind eigentlich alle Helden geeignet, jedoch sollte die Gruppe genügend Kampfkraft und Zaubermacht aufweisen, um mit einem Druiden und einem Dämon fertig zu werden. Zudem sollte ein der Fährtsuche mächtiger Held mit von der Partie sein, und auch sonstige Naturkundige können von Vorteil sein, spielt doch ein großer Teil des Abenteuers im Steineichenwald, so dass die Kenntnis der Flora und Fauna nützlich ist.

Charaktere, die nur auf Eigennutz und die Mehrung ihres Vermögens aus sind, sind bei diesem Abenteuer vielleicht fehl am Platze, sind doch keine Schätze zu erwarten und die Hilfe, die sie geben, muss die eines wahren Helden sein.

Ein wenig Erfahrung sollten die Helden auch in das Abenteuer mitbringen. Zwar sind die Kämpfe mit etwas Glück auch für eine Anfängergruppe zu gewinnen, jedoch sollten Sie bedenken, dass Dämonen vielleicht noch etwas zu viel sind für frischgebackene Helden.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer spielt in Andraquell, einem kleinen Ort im Steineichenwald. Handlungszeitraum ist Mitte Efferd (Spätsommer/Frühherbst) im Jahre 1029 nach Bosparans Fall.

Der Ort kann an die Bedürfnisse der Spielrunde angepasst werden, nur dass die Pläne Agrimoths dann anders aussehen. Voraussetzungen für den Handlungsort ist relative Abgeschiedenheit und ein tiefer Wald, so dass das Abenteuer zum Beispiel auch im Bornland oder sogar im Reichsforst denkbar ist.

Der Zeitpunkt ist eigentlich fix, da der Tag des Blutmondes in der aventurischen Geschichtsschreibung festgelegt ist. Jedoch ist es denkbar, dass eine Mondfinsternis mit diesen Ausprägungen auch zu beliebigen Zeitpunkten stattfindet.



BEGRIFFE UND ERLÄUTERUNGEN

In dem Abenteuer kommen einige Personen und Wesen vor, die im Basisbuch nicht erläutert sind:

HESKATET, TRÄGERIN DER WAAGE DER EHERNEN ZEIT, EINE MÄCHTIGE DÄMONIN

»Das eine Mal erscheint Heskate als uralte Frau in tiefschwarzen Gewändern, die eine Waage in den Händen hält, oder auch als junges, weiß gekleidetes Mädchen mit einer blutigen Sanduhr. Ihre Herkunft ist unbekannt und sie gehört nicht dem Gefolge eines Erzdämons an. Andere Dämonen scheinen sie sogar eher zu fürchten. Die alten Echsen kennen einen Widersacher ihrer Gottheit Ssad'Navv namens H'Skatht.

Es gibt nach allen bisherigen magischen Nachforschungen keine Möglichkeit, sie anzurufen oder zu bannen.«

—aus einem Einführungsvortrag der vormaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge im Jahre 1019

SATINAV

wird in alten Mythen als Bruder der Giganten bezeichnet; ein mächtiger Halbgott und Zauberer, »der es wagte, sich auf das Deck des Schiffes der Zeit zu schwingen und das Steuer zu ergreifen«. Es heißt, Los strafe den Frevler, indem er ihn auf ewig an das Schiff der Zeit fesselte. Seither ist Satinav der Hüter der Zeit, der sie nicht einmal für die Götter anhält. Ihm zur Seite stehen seine Töchter Fatas die aus

den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und Ymra, die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet.

DRUIDEN

Druiden sind Zauberkundige, die den Ruf unheimlicher Außenseiter und verschrobener Einsiedler haben, die fernab der Gesellschaft rätselhaft und oftmals düstere Rituale in der Wildnis vollführen. In Andergast mit seinen tiefen Wäldern und entlegenen Tälern, wohlverborgen vor den zwölfgöttlichen Kirchen, wirken Druiden häufig auch als Priester. Geachtet von der einfachen Landbevölkerung leben sie in den Dörfern und Weilern, sind Heilkundige, verhandeln zwischen den Menschen und den Bewohnern der Wälder und Quellen wie Waldschrate, Quellennymphen und Dryaden über Landnutzung, Holzeinschlag, Jagdrechte und Bannwälder.

Die Druiden verehren die Welt als lebendige Schöpferin und Erdmutter Sumu und behaupten, als einzige die Kräfte der Erde – die Elemente – wirklich verstehen und nutzen zu können. Tatsächlich gelten sie vielfach als die unerreichten Fachkundigen der Elementarmagie, die allerdings ihre Kräfte oftmals zur Beherrschung anderer Geschöpfe und auch von Mitmenschen einsetzen. Druiden kennen keine schriftliche Überlieferung, sondern erlernen ihre Kunst von ihren Lehrmeistern, bei denen sie auch oft ihre gesamte Kinderzeit verbringen. Die endlosen Gedächtnisübungen und Lehrstunden werden nur selten von Zeiten der Muße unterbrochen.

Weitere Informationen zu Druiden und ihren Zaubern finden Sie in den Bänden **Wege der Helden** und **Wege der Zauberei**.

PROLOG

Das eigentliche Abenteuer beginnt in dem kleinen Holzfällerdorf Andraquell nördlich von Andrafall. Da jede Gruppe anders ist, aufgrund ihrer Charaktere sowie der Frage, ob sich die Helden schon untereinander kennen, ist es schwer, für jede Konstellation einen geeigneten Einstieg zu schreiben. Darum seien Ihnen hier ein paar Anreize vorgestellt, mit welchen Mitteln Sie die Helden in das Holzfällerdorf führen können.

👁️ Für **Gelehrte** oder **Naturkundige**: Ein in der Stadt Andergast ansässiger Alchimist braucht Traschbart, da gerade schlimmer Dumpfgeschädel durch den Ort zieht. Aus der Pflanze selbst will er dann ein Pulver zubereiten, das die Auswirkungen des Dumpfgeschädels lindert. Er selbst ist jedoch zu alt für diese Aufgabe und bietet eine kleine Entlohnung für gefundenes Kraut. Er kann auch einen Ort beschreiben, an dem Traschbart häufig vorkommt – und zwar in der Nähe der Holzfällersiedlung Andraquell.



Traschbart: Der Traschbart zählt zu den selteneren Flechtenarten, die ausschließlich an der Rinde von Bäumen gedeihen. Er ist von graugrüner Farbe und hängt in langen verfilzten 'Bärten' herab. Der Körper des Traschbarts ist fadenförmig, zumeist in sich selbst verschlungen und endet in schildförmigen Fruchtkörpern. Er verbreitet einen modrigen Geruch.

👁️ Für einen **'zweilichtigen'** Charakter: Der Held hielt sich vorher in Andergast oder Andrafall auf, musste von dort jedoch fliehen, da sein Profil einen Steckbrief der hiesigen Büttel zierte. Ob er nun zufällig einem Gesetzlosen ähnlich sieht oder ihm wirklich etwas vorgeworfen werden kann, wissen Sie als Spielleiter wohl am besten. Der Held jedoch muss sich erst einmal in Gegenden zurückziehen, in denen sein Gesicht nicht an jedem Platz und öffentlichen Gebäude zu sehen ist. Darum reist er Richtung Norden und kommt in das kleine Örtchen Andraquell, um dort eine Zeit lang Gras über die Sache wachsen zu lassen.

👁️ Für **'echte Helden'**: Ein Held, der sich für eine Verbrecherjagd eignet, kann in einer beliebigen Ansiedlung in der Nähe des östli-

chen Steineichenwaldes auf die Steckbriefe eines seltsam aussehenden Mannes stoßen, der in einigen Orten merkwürdige Verbrechen begangen hat. In Andergast hat er mit Magie die Wachen des Praios-Tempels ausgeschaltet und sich im Tempel der Asche eines auf dem Scheiterhaufen hingerichteten Verbrechers bemächtigt. In Andrafall ist er in ein Sägewerk eingedrungen und hat Teile eines Baumes mitgenommen, der eh kaum zur Weiterverarbeitung taugte, da ihn ein Blitz gespalten hatte. Als die Andrafaller den Eindringling stellen wollten, geriet aber das Sägewerk in Brand, der Mann konnte in dem Durcheinander fliehen.

Donaria: Dieser Mann ist ein dem Erzdämon Agrimoth verfallener Druide und Hauptgrund für die Ereignisse, die die Helden in diesem Abenteuer erleben. Sein Plan ist es, einen Diener seines dämonischen Herrn nach Dere zu rufen, wobei er einige Hilfsmittel braucht, um den Weg des zu beschwörenden Dämons nach Aventurien zu erleichtern, so genannte **Donaria** (Geschenke, die die Beschwörung erleichtern). Diese sind in diesem Fall die Asche eines Verbrannten sowie das Holz des Baumes. Helden, die dieser Spur nachgehen, können diese Informationen von Magiern erhalten, also in der Akademie zu Andergast. Ein Spielermagier könnte wissen, dass es sich um Donaria handelt, wenn ihm eine **Magiekunde**-Probe +4 gelingt.

HELDENZUSAMMENFÜHRUNG

Sollten sich die Helden nicht kennen, so können sie im Laufe des Abenteuers zusammengeführt werden. Sie kommen getrennt oder in kleineren Gruppen in Andraquell an, wobei einer der Helden die Bekanntschaft von Varena macht. Ein erstes Kennenlernen kann beim Erkunden des Dorfes stattfinden oder später, wenn die Phänomene beginnen. Spätestens aber, wenn sich der Zorn der Andraqueller an Varena entladen will, sollten alle Helden sich zwischen die Holzfäller und die junge Frau stellen. 'Zweilichtige' Charaktere (die des Öfteren auch nicht die Hilfsbereitesten sind) könnten zum Handeln gezwungen werden, indem sie zusammen mit Varena zum Hassobjekt der Dörfler werden.

I. TEIL: DAS DORF

AUF NACH ANDRAQUELL

Anders, als es sich vermuten lässt, liegt Andraquell nicht an der Quelle des gleichnamigen Flusses, sondern an einem See eines Seitenarms. Um das Dorf zu erreichen, muss man der Straße zwischen Andrafall und Anderstein nach Norden folgen. Nachdem man die Quelle des Andra hinter sich gelassen hat, folgt man einem kleinen Pfad am anderen Ufer wieder nach Süden, biegt dann, dem Seitenarm des Flusses folgend, in den Steineichenwald ein und gelangt am Ende des Pfades nach Andraquell.

Wenn Sie wollen können sie noch einige Begegnungen für Ihre Helden vor Andraquell einfügen, ob diese nun alleine oder als Gruppe reisen:

👁 Entgegenkommende Flößer oder Händler, die Andraquell mit Nahrungsmitteln versorgen, können schon erste Informationen über das Dorf liefern (siehe die Beschreibung des Dorfs und seiner Bewohner auf Seite 14).



👁 Eine kleine Räubertruppe kann eine zufällig zusammen reisen- de Gemeinschaft schon mal durch einen gemeinsamen Kampf enger zusammenrücken lassen. Möglich ist es auch, dass ein einsamer Rei- sender angegriffen wird und andere Helden hinzustoßen, woraufhin die Räuber die Flucht ergreifen.

👁 Ebenso können auch schon erste Besonderheiten und Gefahren des Steineichenwaldes auftreten (Wölfe, Bären und sogar Oger); las- sen Sie sich hierbei von der Beschreibung des Waldes (Basis 240) und der Kurzdarstellung aventurischer Tiere und Monster (Basis 248ff.) leiten.

Ansonsten beginnt das Abenteuer am Abend des 17. Efferd 1029 nach Bosparans Fall kurz vor Andraquell mit der ...

ERSTEN BEGEGNUNG MIT VARENA

Die Helden begegnen Varena ein kleines Stück innerhalb des Waldes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Genau wie es euch die flößenden Holzfäller erzählt haben, könnt ihr nun schon vereinzelt Rauchfahnen aus einem lichterem Teil des Waldes erkennen. Nach Tagen der Wanderung, am Andra entlang und unter den mächtigen Bäumen des Steineichenwal- des, habt ihr endlich wieder eine menschliche Ansiedlung vor euch.

Ihr horcht auf, als ihr die liebliche Melodie einer Flöte aus dem Schatten der Bäume kommen hört.

Sollten die Helden dem Flötenspiel folgen, können sie auf einer klei- nen Lichtung Varena Tannhauser erblicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Bild, das sich euch bietet, scheint einem Märchen entsprun- gen. Die untergehende Praiosscheibe bricht durch die lichte Blätterdecke und scheint auf eine junge Frau, die mit dem Rü- cken zu euch auf einem Baumstamm sitzt. Wallendes, blondes Haar strömt über ihre Schultern und bedeckt das einfache Kleid am Rücken. Von ihr geht auch das Flötenspiel aus, das euch und selbst den Wald zum Lauschen verleitet, kein anderer Laut dringt auf die Lichtung. Versteckt in den Büschen könnt ihr ruhig ver- harrende Tiere erkennen.

Eine Beschreibung Varenas steht im **Anhang** (Seite 14). Varena kann den Helden erste Informationen über das Dorf und den Wald geben; mögliche Informationen finden Sie weiter unten im Kapitel **Ankunft im Dorf**. Ziel der Begegnung ist es, Varena als Sympathieträgerin einzuführen. Die Helden können sich mit ihr anfreunden, damit sie während der folgenden Ereignisse auf ihrer Seite und zu ihrem Schutz bereitstehen.

ANKUNFT IM DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Anfänglich nur eine kleine, sich verbreiternde Schneise, in der der Weg entlang läuft, verbreitert sich die baumfreie Fläche nun zu einer Lichtung von fast 300 Schritt Durchmesser, an deren anderem Ende der Weg anscheinend weiter in den Wald führt. Auf der Lichtung selber seht ihr etwa anderthalb Dutzend grö- ßere und kleinere Holzhütten, die in einem etwas schiefen Kreis großzügig um einen Brunnen angeordnet sind. Ebenso in der Mitte des Dorfes steht eine krüppelige, schräg gewachsene Eiche, deren Äste über den Brunnen hängen.

Die Luft ist erfüllt vom Gurren langborstiger brauner Schwei- ne, die im ganzen Dorf mit ihren Schnauzen im Boden wühlen und sich von den Eicheln hier ernähren.

Bewohner könnt ihr draußen keine entdecken, jedoch kommt aus einem größeren Haus links von euch Lärm von mehreren Menschen, über dem Eingang ist mit Kreide ein Storch gezeich- net, auf einem kleinen Holzbrettchen neben dem Eingang steht in groß geschriebenen Lettern: *Havels Stube*.

Die Helden haben nun Gelegenheit, das Dorf zu erkunden und sich mit den Bewohnern bekannt zu machen. Am besten eignet sich hier- für *Havels Stube*, wo sich nach getaner Arbeit einige Holzfäller ver- sammeln. Als Schlafplatz wird ihnen der Heuboden über dem Stall der Bodiaks angeboten, Borkfried selber wird nach ein paar Stunden auch zu betrunken sein, um sich gegen das Drängen der Gefähr- ten durchzusetzen, und gibt letztendlich nach. Eine Beschreibung des Dorfes und einiger seiner Bewohner finden sich im **Anhang** des Abenteuers (Seite 14).

Während der Unterhaltungen können Sie den Helden folgende In- formationen vermitteln:

Der nördliche Wald ist den Andraquellern vom *Sumen* (Basis 240) verboten worden. Weder Holz darf dort geschlagen noch das Gebiet betreten werden. Warum, ist den Dorfbewohnern aber unbekannt, widerstanden würde sich dem Gebot und damit dem Sumen jedoch niemand.

(Das Waldgebiet dort ist Heimat des *Einorns*, das den Wald beschützt und das der Sume selbst vor den Menschen beschützen will. Außerdem, so munkeln einige, soll dort im Norden irgendwo der 'Eichenkönig' seine Heimat haben.)

Suchen die Helden den Mann auf ihrem Steckbrief (siehe **Prolog**), so können die Andraqueller ihnen zwar nichts über den Mann selbst sagen, berichten aber, dass ihnen der Sume geraten hat, nicht mehr alleine in den Wald zu gehen. Dort nämlich treibt jemand Böses sein Unwesen, der auch nicht vor Mord zurückschrecke.

(Obwohl der Gesuchte, *Namris der Druide*, ein ehemaliger Schüler des jetzigen Sumen und Bewohner Andraquells war, werden die Dörfler ihn auf dem Steckbrief nicht erkennen. Zuviel Zeit ist inzwischen vergangen, zu sehr hat sich Namris verändert. Spricht man die Dörfler direkt auf Namris an – wenn man seinen Namen weiß –, so sagen zwar einige, dass das Bild mit ihm Ähnlichkeiten aufweise, die meisten werden ihn jedoch nicht identifizieren. Natürlich ist es Namris, der sich im Wald herumtreibt.)

Der Sume des Dorfes, *Gwendon*, ist seit drei Tagen verschwunden. Wohin er gegangen ist, weiß niemand. Seine Hütte wurde am Morgen aufgesucht, doch er war nicht da. In der Hütte selbst gibt es keine Hinweise darauf, was geschehen ist.

(Gwendon ist aufgebrochen, um Namris zu stellen. Dabei unterlag er jedoch seinem einstigen Schüler.)

Ansonsten sollten Sie sich bei dem Erzählten und Gerüchten an den Beschreibungen der Dorfbewohner und vor allem Varenas orientieren. Varenas 'Hexereien', Eichwards damalige Begegnung mit den Harpyien, die verwunschene Eiche und Ähnliches sind die vornehmlichen Gesprächsthemen der Andraqueller, neben der Arbeit und dem Wald natürlich.

BLUTMOND

Abends, wenn die Helden zu Bett gehen wollen, werden sie Zeuge eines außergewöhnlichen Schauspiels, das die Andraqueller in Furcht versetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein seltsames Schauspiel spielt sich am Himmel ab. Der schmale Mond, kaum einen Fingernagel breit, der am Beginn der Nacht noch in leuchtendem Weiß erstrahlte, hat seine Farbe geändert und steht nun als rostrote Blutsichel am Himmel. Nun herrscht Dunkelheit in der Nacht und euch befällt die Vorahnung, dass dieses Zeichen keines der Götter ist. Plötzlich ist wildes Schnauben und das Krachen von Holz aus einem Stall in eurer Nähe zu hören.

Im Stall der Bodiaks sind die Ochsen nahe der Raserei. Wild schlagen sie mit den Hufen auf das Holz ein; schon sind bei den stärkeren Tieren einzelne Bretter herausgetreten. Sobald einige Helden in den Stall eintreten, um die Tiere zu beruhigen, bricht ein Ochse durch das Tor seines Verschlags und stürmt zwischen den Helden hindurch in Richtung Freiheit.

Den Helden bleibt nur noch ein hastiges *Ausweichen* um den Hufen des rasenden Tieres und damit 2W6 TP zu entkommen. Der Ochse wütet im Dorf weiter und greift die Holzfäller, die sich außerhalb des Hauses sehen lassen, an. Die Helden können nun versuchen, den Ochsen wieder einzufangen: zum Beispiel, indem sie ihn in eine Ecke drängen und mit Seilen fesseln oder durch Herumscheuchen erschöpfen (hierbei könnte ein rotes Tuch hilfreich sein). Vielleicht schwingt sich sogar ein Held auf den Rücken des Ochsen, um ihn so niederzuzwingen oder zu beruhigen. Einfacher wird natürlich die Tötung des Tieres sein, jedoch müssen sich die Helden dann mit einem fluchenden Borkfried auseinander setzen.

Wenn die Dörfler eingreifen, wird es ihnen gelingen, das Tier wieder einzufangen, was aber nicht ohne deutliche Blessuren abgeht, wodurch die Helden eventuell die Möglichkeit haben, ihre Heilkünste zu zeigen.

Werte eines Ochsen in Raserei

Größe: 7,5 Spann Rückenhöhe

Gewicht: bis zu 900 Stein

INI-Basis 4 AT 8 (Stoß) / 10 (Trampeln)

PA 0 LE 70 RS 2

TP 1W6+6 (Stoß) / 3W6+3 (Trampeln)

GS 10 AU 60

Kleine Sternenkunde: Das Schauspiel, das die Helden beobachten können, hat zwar einen größeren Zusammenhang*, für die Helden in Andraquell ist aber nur Folgendes wichtig und mit einer *Sternkunde*-Probe +4 herauszufinden:

Die Wanderung des Wandelsterns Satinav steht in dieser Nacht im gegenläufigen Epizyklus (bewegt sich also entgegen seiner bisherigen Bahn) zum Madamal, was eine Negation des Einflusses des Sterns Satinav bedeutet (und, was ihr Held jedoch noch nicht wissen muss, eine Stärkung Heskats, der Widersacherin Satinavs hervorruft). Zudem ist dies der erste Tag, an dem das Sternbild von Hammer und Amboss nächtens unterhalb der Horizontlinie liegt, was einen verminderten Einfluss Ingrimms bedeutet und eine allgemein günstige Sternkonstellation für Beschwörungen von Dämonen aus der Domäne Agrimoths.

UNHEIMLICHE EREIGNISSE

Kurze Zeit, nachdem der Blutmond am Himmel stand, treten in Andraquell seltsame Phänomene auf, deren Ursprung die Helden im Verlauf des Abenteuers auf die Spur kommen können. Vorerst sollten sie aber die Charakteristika der Phänomene herausfinden. Sie sollten die Phänomene am Anfang recht häufig einsetzen, so dass die Helden kaum Zeit haben, sich von einem der Ereignisse zu erholen. Wenn die Helden langsam versuchen, im Dorf nach den Hintergründen und Konsequenzen zu forschen, können Sie die Phänomene seltener verwenden, um den Spielern so etwas Zeit für Analysen zu lassen. Sobald Sie die Möglichkeiten der Ereignisse ausgereizt haben, es den Spielern langweilig wird und sie die **Konsequenzen** (im gleichnamigen Abschnitt) gespürt haben, oder wenn die Phänomene als 'alltäglich' hingenommen werden, sollten Sie dann zum dramatischeren Punkt **Zorn** kommen.

Die erste Art der Phänomene, die Sie einsetzen können, um die nötige unheimliche Stimmung zu schaffen, sind seltsame Manipulationen des Zeitflusses. Zu den möglichen Phänomenen sind jeweils Beispielszenen oder Tipps gegeben, die Sie auf Ihre Gruppe und ihr Verhalten anpassen können.

BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Der betroffene Held sieht für kurze Zeit in die Vergangenheit und zwar von der Gegenwart aus rückwärts 'gespult'. Dabei vergeht in einer Minute ein ganzes Jahr, womit es dem Helden nicht möglich ist, genaue Einzelheiten zu entdecken; vor allem erkennt er sich wiederholende Szenen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Wahrnehmung verändert sich von dem einen auf den anderen Moment, wenige Augenblicke kannst du sehen, was gerade schon vergangen ist, allerdings zeitlich rückwärts ablaufend. Doch die Bewegungen werden schneller. Menschen sind nur noch einen Lidschlag lang zu erkennen; in wenigen Augenblicken wechseln Licht und Dunkelheit. Nur selten kannst du etwas erkennen. Dorfbewohner, jedoch jünger als du sie kennst, ab und zu erfasst du eine Tätigkeit, meist die Arbeit eines Holzfällers. Eine Gestalt in schmutzig grauer Kutte erscheint für einen flüchtigen Moment in deinem Sichtfeld. Dann schwinden dir die Sinne.

* Hierzu gibt es weitere Informationen im *Aventurischen Bote* 118, diese sind jedoch für das Abenteuer selbst nicht von Belang.

Nur für kurze Zeit wird der Held ohnmächtig, und nachdem er erwacht, nimmt er seine Umwelt wieder normal wahr. Die Person, die er als letztes gesehen hat, war Gwendon, der Sume des Holzfäller-dorfes.

EISENROST

Hierbei werden unbelebte Objekte betroffen, die plötzlich an den Auswirkungen des zeitlichen Verfalls leiden. Eisen rostet, Holz wird morsch und so weiter.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Essen erfüllt völlig deine Erwartungen, reichlich und schmackhaft. Das Brot wurde heute erst gebacken, die Suppe besteht aus mehr als nur Wasser, und Fleisch und Käse runden das Mahl ab. Dabei noch eine Unterhaltung, die die Etikette vergessen lässt, so dass schon mal mit vollem Munde einen Einwand in die Runde geworfen wird.

(Gelungene IN-Probe) Du reißt ein Stück Brot vom Laib ab, belegst es reichlich und willst gerade herzhaft hineinbeißen. Erschreckt lässt du dein Essen fallen, denn plötzlich breitet sich grüner Schimmel auf Brot und Käse aus, das Fleisch wird ranzig, bis es faulig zu stinken beginnt. In kürzester Zeit ist kaum etwas von deinem Essen zu erkennen. Nur noch eine grüne Masse zeugt von dem Verbleib.

(IN-Probe misslungen) Ein Gefühl des Ekel kommt in dir hoch, als du bemerkst, dass mit dem Bissen in deinem Mund eine Veränderung vor sich geht. Du spuckst auf den Tisch, betrachtest es und siehst, wie sich grüner und weißer Schimmel ausbreitet, langsam über den Rest deines Essens kriecht, bis auch der letzte Rest ungenießbar und verfallen ist.

Ist die Intuitions-Probe misslungen, muss der Held noch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bestehen, um nicht den Rest seines Mageninhalts zu erbrechen (1W6 TP(A) und ein Punkt Erschöpfung).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du wirfst die Münze, mit der du bezahlen willst, klimpernd auf den Tisch, doch statt sie zu nehmen, schreckt [Person] zurück, schaut dich mit aufgerissenen Augen an. Du siehst, wie deine Münze anläuft, als wäre sie plötzlich mehrere Dutzend Jahre alt.

Die weitere Reaktion der Person können Sie selber bestimmen, sie kann von Angst über Hysterie bis Aggressivität reichen. Der Held sollt jedenfalls bemüht sein, die Person zu beruhigen, denn ansonsten wird sich ein großer Teil der angestauten Furcht später (siehe **Zorn**) auch gegen ihn entladen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du willst gerade deinen Dolch wieder in die Scheide schieben, als du bemerkst, wie der Stahl langsam seinen Glanz verliert und matt wird. Erstaunt beobachtest du weiter, siehst kleinere Rostflecken aufkommen und sich ausbreiten. Am Ende des Vorgangs ist die Waffe fast bis zur Unbrauchbarkeit gealtert.

Der Bruchfaktor der Waffe steigt um 2W6 Punkte.

LAST DES ALTERS

Diese Zeitmanipulation hat ähnliche Auswirkungen wie diejenigen unter dem Punkt **Eisenrost**, jedoch sind hiervon Lebewesen betroffen – Pflanzen, Tiere und auch Menschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne ein warnendes Vorzeichen wachsen dem Hund, den du gerade streichelst, die Haare, verlieren ihren Glanz und werden von grauen Strähnen durchzogen. Seine Bewegungen werden steifer und ungelinker. Die eben noch glänzenden Augen werden matt und versinken in ihren Höhlen. Dann bricht er zusammen und regt sich nicht mehr.

TEMPUS STASIS

Dieser Zauber befällt Orte oder auch einzelne Personen und lässt diese in der Zeit verharren. Bewegungen frieren ein, Gegenstände können nicht mehr bewegt werden. Die betroffenen Personen bekommen hiervon nichts mit und setzen einfach, nachdem die Manipulation endet, ihre Tätigkeit fort.

Schicken Sie für die erste Szene plötzlich einen Spieler aus dem Raum hinaus und lassen sie ihn dort warten, bis sein Held sich wieder in der gewohnten Zeit bewegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urpötzlich verharrt [Name] in seiner Bewegung, bleibt wie versteinert stehen und zeigt keine Regungen mehr.

In der zweiten Variante lassen Sie die Helden an einen Ort kommen, an dem gerade die Zeit stillsteht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alle Menschen, die ihr hier seht, sind wie aus Stein, vollkommen bewegungslos. Kein Lüftchen regt sich, kein Anzeichen von Lebendigkeit erfüllt den Raum, bis plötzlich alle Personen ihre Aktivitäten wieder aufnehmen. Scheinbar ist für sie nichts Ungewöhnliches passiert, schauen doch nur einige Leute zu euch herüber und wundern sich, wie ihr plötzlich hierher gekommen seid.

In einer dritten Variante befällt die Zeitstarre alle Helden. Wenn sie erwachen, sehen sie erstaunte Dorfbewohner vor sich, die die starren Gefährten bestaunen. Ein Held wird auch mit einem Stock traktiert, um zu sehen, ob in ihm noch Leben ist.

GEISTERTANZ

Die andere Art der auftretenden Phänomene ist dadurch gekennzeichnet, dass sie allesamt von Mindergeistern (**Basis 259**) hervorgerufen werden, die es seit der Mondfinsternis in ungewöhnlich großer Zahl gibt. Einige Beispiele, wie Sie die Mindergeister einsetzen können:

👁️ **Klappergeist** (Luft/Humus): Der Klappergeist hüpf von Baumkrone zu Baumkrone, lässt Blätter wehen und heult dabei sein Lied oder er schlägt Äste gegen die Häuser und Fenster.

👁️ **Schlackenwirrling** (Feuer/Erz): Der Mindergeist springt durch die Schornsteine in die Kamine der Häuser und lässt urplötzlich das Feuer aufflackern, so dass Stichflammen den Abzug hochklettern und sogar teilweise in den Raum reichen, während der Schlackenwirrling wieder durch den Schornstein verschwindet.

👁️ **Quellenmännlein** (Wasser/Erz): Er steigt in den Brunnen und entlässt von dort in unregelmäßigen Abständen eine Fontäne.

Klopfgeist (Humus/Erz): Dieser Mindergeist kann Möbel in Häusern verrücken, schlägt mit Türen und Fensterläden und vermag es auch, Türen und ähnliches verschlossen zu halten.

Poltermännlein (Luft/Erz): Das Poltermännchen liebt es, Chaos anzurichten, indem es Gegenstände aus Schränken, Regalen, Schubladen auf den Boden wirft. Auch kann er kleinere Gegenstände durch die Luft schweben lassen.

Bei weiteren Möglichkeiten für den Einsatz können Sie sich einfach an den typischen Effekten aus Gruselfilmen bedienen. Sie sollten dabei aber bedenken, dass Mindergeister einem Menschen nicht schaden wollen, wenn sie also plötzlich anfangen, etwas brennen zu lassen, achten Sie darauf, dass das Feuer keinen Schaden anrichtet.

Damit die Mindergeister nicht zu früh entlarvt (man kann sie bei ihrem ersten Auftreten durchaus für Spukgestalten halten) und damit als Stimmungselement unbrauchbar werden, können Sie vor allem die Fähigkeit der Geister nutzen, mit einem der Elemente ihres Wesens zu verschmelzen. Damit ist der Geist für die Helden nur noch mittels eines Hellsichtzaubers (wie ODEM ARCANUM) sichtbar.

KONSEQUENZEN

Die ganzen unheimlichen Vorkommnisse lösen Angst in den abergläubischen Andergastern aus (und vielleicht auch in den Helden,

wenn sie passende Schlechte Eigenschaften wie *Aberglaube* besitzen). Sie verkriechen sich in ihren Häusern oder versammeln sich in *Havels Stube*.

Außerhalb der Häuser sehen die Helden in dem sonst recht belebten Dorf keine Seele. Treten sie in Häuser ein, herrscht dort eine ängstliche Stille. Vielerorts versammeln sich die Familien zum Gebet. In *Havels Stube* jedoch versuchen die Holzfäller bei Bier und Schnaps ihre Furcht zu vergessen, erzählen sich ihre Erlebnisse – und suchen Schuldige.

Verdächtige (vor allem magisch begabte) Helden werden hier in Geflüster und hinter vorgehaltener Hand als Hexer und Schwarzmagier bezeichnet, verflucht oder verwunschen seien sie. Sollten sich die Helden in der Stube auffällig verhalten oder mit einem der Holzfäller in Streit geraten, kann diese ängstliche Stimmung schnell in Hass gegen sie ausarten. Jedoch sollten Sie es vorerst höchstens zu einer zünftigen Schlägerei kommen lassen.

Eine weitere Beschuldigte ist Varena. Schon vorher ging das Gerücht um, dass sie eine Hexe sei, und durch die Phänomene werden die Bewohner noch in ihrer Meinung bestärkt. Geben Sie den Helden durch die Dorfbewohner den Rat, sich von Varena fernzuhalten, lassen Sie sie Gespräche belauschen, in dem über ihre dunkle Zauberkunst gesprochen wird und wie Varena von allen Dorfbewohnern gemieden wird – und wie sich langsam Wut aufstaut.

ZORN

Die in *Havels Stube* versammelten Dorfbewohner haben unter viel Zuspruch von Alkohol ihre Schuldigen gefunden: Varena. Sie sammeln sich in der Stube, holen andere aus ihren Häusern herbei, bewaffnen sich mit Fackeln, Forken und Knüppeln, um dann zum Haus der Tannhausers zu gehen und Varena zu richten.

Falls sich einer der Helden in der Stube befindet, kann er Folgendes mitbekommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit der Zeit sind die Gespräche in Havels Stube immer lauter geworden. Der Schnaps, den Havel ausschenkt, steigt in die Köpfe der Holzfäller, lässt sie reden von Schuldigen und Verfluchten. Varena, der Name erschallt des Öfteren in dem Raum und mit der Zeit wächst, durch Angst genährt, der Zorn auf das Mädchen. Hexe, sogar Dämonenbuhle schreien sie. Verscheuchen, verbrennen soll man sie! Schon gehen einige Dorfbewohner im Dorf herum, um mit weiteren Menschen wiederzukommen und alle bringen Forken oder Fackeln mit. „Auf zu ihrem Haus!“, ruft Havel in die Runde und macht sich an der Spitze der Zuges aus Dorfbewohnern auf den Weg.

Andere Helden können auf die Ereignisse aufmerksam werden, wenn sie sich außerhalb der Gebäude im Dorf aufhalten oder wenn sie miterleben, wie ein Dorfbewohner an die Tür ihrer Unterkunft klopft, um dort weitere Menschen für den sich sammelnden Pöbel zu gewinnen. Halten sich einige Helden bei Varena auf, werden sie sogar in den Mittelpunkt des Konfliktes gezogen und wahrscheinlich bald zwischen Varena und den aufgebrachtten Holzfällern stehen.

Ebenfalls für 'verdächtige' Helden, also magisch Begabte oder zwielichtig Ausschauende, wird die Situation brenzlich, können sie doch auch als Zielobjekt des Hasses werden (oder schon sein). Am Ende sollte es so aussehen, dass die Dorfbewohner Varena und eventuell einige Helden aufknüpfen wollen, die Beschuldigten sich wehren und der Rest der Helden vermitteln, beschwichtigen und den Konflikt entschärfen muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jede kräftige Frau, jeder erwachsene Mann ist an Varenas Haus versammelt, sie haben es umstellt. Lauthals lassen sie ihren Hass heraus, schreien Verwünschungen in die Nacht und schwenken drohend Fackeln und Knüppel. Etwas abseits der Szenerie



sind zwei Männer und eine Frau damit beschäftigt, einen Strick an einem dicken Ast der Dorfeiche zu befestigen. Schon ist ein kräftiger Balken herangetragen, und unter Havels Kommando machen sich die Stärksten des Dorfes daran, die Tür der Tannhausers einzurennen.

Im Haus schwankt Ifrigund, Varenas Mutter, zwischen ohnmächtigem Schluchzen und Schreianfällen. Varena selber ist ziemlich still, hält ihre Flöte im Arm und scheint nicht zu begreifen, was das, was sich draußen abspielt, für sie bedeutet. Zu einer Flucht lassen sich beide nur schwer überreden, wollen sie beide ihr Heim doch nicht verlassen, so dass die Helden nun verhandeln sollten.

DARSTELLUNGSTIPPS

Um die Szene zu vereinfachen, ist es gut, einen Sprecher für die Holzfäller zu bestimmen, wobei diese Rolle am besten Havel erfüllen könnte. In ihm vereinen sich die Vorurteile der Dorfbewohner und er hat eine herausragende Stellung. Bei einem Disput können Sie dann alle möglichen Gerüchte, Halbwahrheiten und Vorurteile ins Feld führen, haltlose Beschuldigungen gegen die Helden ausstoßen, welche immer auch in Richtung der Masse gerufen werden, die dann zustimmende Rufe ausstößt. Bei zu langer Diskussion können die Dörfler die Geduld verlieren: Ein ungeduldiger Dorfbewohner legt schon mal eine Fackel an das Haus oder wirft mit Gegenständen. Sollte es zum Kampf gegen Dorfbewohner kommen, hier die Werte:

Werte eines typischen Dorfbewohners

Knüppel, Forke: INI 8+1W6	AT 10	PA 7	TP 1W6+1	DK N
Holzfälleraxt: INI 6+1W6	AT 10	PA 5	TP 2W6	DK N
Faust: INI 9+1W6	AT 11	PA 8	TP(A) 1W6	DK H
LeP 30 AuP 30 RS 1 GS 8 MR 4 Wundschwelle 6				

Bei diesen Werten handelt es sich um Durchschnittswerte. Wenn Sie wollen, können Sie bei Bedarf kleine Individualisierungen einbauen; so kann Depold zum Beispiel eine höhere Attacke und Trefferpunkte haben, dafür aber einen schlechteren Parade-Wert.

Falls einige Helden fliehen

Sollte ein Teil der Gruppe doch mit Varena fliehen können, müssen Sie versuchen, die Gruppenteile zu vereinen. Hier können Sie darauf zurückgreifen, dass Arnbold Alrikshuber, der in Varena verliebt ist, hinter seiner Angebeteten herläuft und so in den Wald geht. Nun ist es Arnolds Mutter Freilinde, die die Helden bittet, ihren Sohn zu suchen. Von da an läuft alles wie unten beschrieben, es sind nur in diesem Fall zwei Menschen auf der Lichtung im Wald.

Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Andraqueller trotz der Flucht Rache üben wollen und nun alle in den Wald laufen. Die Helden sollten diesen nun entweder folgen, wobei während der Jagd nach und nach die Holzfäller aus Angst und Aberglaube wieder ins Dorf zurückkehren. Oder die Helden

können die Bewohner einzeln davon abbringen, in den Wald zu gehen – meist unter der Bedingung, dass die Helden die "kleine Hexe" finden und aus Andraquell wegbringen.

ÜBERGANG

Wenn die Helden diese Situation entschärft haben, werden sie zum Dank von Ifirgund in ihr Haus eingeladen. Für sie soll gekocht werden und Unterkunft können sie im Haus auch finden. Streuen sie während des Mahls ruhig wieder Phänomene aus **Unheimliche Ereignisse** ein.

ENTLAUFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt das Gefühl, kaum eingeschlafen zu sein, als euch Rütteln und die verzweifelte Summe Ifirgunds weckt. "Fort, sie ist fortgelaufen. Varena! Sie ist nicht mehr da. Sind etwa die Männer wiedergekommen? Haben sie sie geholt? Ihr müsst mir helfen, sie ist doch alles was mir geblieben ist."

Varena ist in zu nächtlicher Stunde aus dem Haus geschlichen, um in den Wald zu gelangen. Zwar fürchtet sie sich ebenfalls vor dem Wald, jedoch ist Sorge ein größerer Antrieb: In dem Wald in der Nähe von Andraquell lebt im den Holzfällern verbotenen Bereich ein Einhorn, dem Varena vor einiger Zeit begegnet ist und starke Zuneigung zu ihm empfindet. Denn so wie das Einhorn Varena mit der Ausstrahlung von Stärke, Reinheit und Harmonie in den Bann geschlagen hat, so vermag es Varena mit ihrer Gestalt und ihrer Musik. Doch seit die unheimlichen Phänomene begannen, kamen in Varena Sorge und Angst um 'ihr' Einhorn auf. Nun in der Nacht wurde diese Sorge so stark, dass sie ihr sicheres Heim verließ und in den nördlichen Wald lief, um nach dem Wesen zu sehen.

Da Varena in ihrer Eile wenig vorsichtig war, können die Helden ihr leicht folgen. In der Nähe des Dorfes gab sie sich noch Mühe, so wenig Spuren wie möglich zu hinterlassen: Mit einer *Fährtsensuchen*-Probe +4 kann eine Spur entdeckt werden, jede dieser Proben dauert etwa 15 Minuten. Folgt man den Spuren aber etwas in den Wald hinein, so ist Varenas Weg leicht zu verfolgen, sind Gras und Unterholz doch beschädigt und niedergetreten und kleine Äste von Bäumen und Büschen abgeknickt (einfache *Fährtsensuchen*-Probe, beim Misslingen vergehen zwei Spielrunden, bis die Helden wieder auf die Fährte stoßen).

2. TEIL: DER WALD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun läuft ihr schon eine kleine Weile durch den nächtlichen Steineichenwald, doch noch immer empfindet ihr das bedrückende Gefühl eurer eigenen Vergänglichkeit in einem scheinbar ewigen Gebäude auf Sumus Leib. Die mächtigen Steineichen ragen zwischen Schwarzfichten und Buchen in den Himmel empor, knarren mit ihren Ästen im Wind. Die Luft ist erfüllt von einem würzigen Duft, der von den vermodernden Blättern, die unter schwachen Lüftchen über dem Waldboden wehen, ausgeht.

Wie schon kurz nach dem Betreten des Waldes sind Varenas Spuren auch hier recht deutlich auf dem Waldboden zu erkennen und leicht zu verfolgen. Doch was euch beunruhigt, ist die Stille, die eure Umgebung erfüllt. Fast habt ihr das Gefühl, als würde der Wald vor Spannung innehalten.

Dass aus dem Wald kaum ein Laut zu vernehmen ist, liegt daran, dass die meisten Tiere diese Gegend meiden. Intuitiv haben sie die

Gefahr erkannt, die hier herrscht, und sind in sicherere Bereiche des Steineichenwaldes geflohen.

ZEITPHÄNOMENE

Auch während der Wanderung durch den Wald treten immer wieder Zeitphänomene auf. Neben erstarrten Bereichen, in denen die Zeit still steht (Vögel bleiben im Flug stehen, kein Lüftchen bewegt sich, auf einem kleinen Teich sind Wellen zu sehen, die sich aber nicht bewegen), kommt es auch zu plötzlichen Alterungserscheinungen, so dass Bäume plötzlich morsch werden und ihre Äste niederbrechen oder Sträucher binnen weniger Augenblicke verblühen und eingehen.

MINDERGEISTER

Auch die Mindergeister können im Wald angetroffen werden. Je nachdem, ob die Helden die Mindergeister schon entlarvt haben oder nicht, sollten Sie sie spielerisch oder unheimlich einsetzen. Wenn die Helden also noch ahnungslos sind, spielen Sie wieder mit den Hor-

rorelementen: aufgewirbeltes Laub bei völliger Windstille, das Knarren von Bäumen und Heulen des Windes. Kennen die Helden aber schon die Identität der Mindergeister, so lassen Sie sie eher nebenbei auftreten, spielend in den Baumkronen, an den Helden vorbei eilend oder in einem sonderbaren Tanz auf einer Lichtung versunken.

DER URALTE WALDSCHRAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief in den Wald seid ihr nun eingedrungen. Kein Pfad führt hier mehr entlang, denn für die Andraqueller ist dieser Teil des Waldes verboten. Fast fühlt ihr euch schon wie in einem riesigen Käfig, wird euer Sichtfeld doch in allen Richtungen durch wie Pfeiler in die Höhe ragende Steineichen begrenzt. So huscht ihr zwischen den Stangen des Gefängnisses entlang, immer weiter in den Wald hinein.

Doch was war das? Ein Ächzen erklingt neben euch. Ihr schaut euch um, doch vermögt nicht den Urheber des Geräusches zu entdecken. Oder doch, denn Moos und Äste, Vertiefungen und Rinde eines Baumes scheinen ein Gesicht zu formen. Und tatsächlich, da bewegt sich der Baum ein wenig, öffnet wieder seinen Mund, dem ein weiteres Stöhnen entfährt. Er versucht auf euch zuzukommen, ihr seht aber, dass seine Beine mit dem Boden verwurzelt ist. Nur schwer kann er diese Wurzeln vom Boden lösen und macht einen langsamen, behäbigen Schritt auf euch zu.

Waldschrate verstehen sich als Hüter des Waldes, ihre Gestalt ähnelt so stark den Bäumen, dass sie, wenn sie sich nicht regen, von ihrer Umgebung kaum zu unterscheiden sind. Sie können bis zu vier Schritt hoch werden, Nadeln und Laub zieren ihr Haupt, Äste und Wurzeln bilden Arme und Beine. Doch dieser Waldschrat ist ein Opfer des LAST DES ALTERS geworden und nun einer schnellen Alterung verfallen, die ihn langsam einem Baum immer ähnlicher werden lässt, was ihn fast bewegungsunfähig macht.

Den Waldschrat können Sie auch einsetzen, wenn die Helden vor Varenas Flucht in den Wald eindringen, denn dann wird er sich ihnen in den Weg stellen und das weitere Vordringen verbieten. Kommt es hier zum Kampf, nehmen Sie die Werte eines Trolls (**Basis 250f.**) für den – dann durchaus recht beweglichen! – Waldschrat.

EIN TROLL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr wieder angehalten, um nach Spuren Varenas zu suchen, als ihr ein Knacken im Unterholz hört. Irgendetwas Großes bahnt sich seinen Weg durch den Wald, anscheinend ohne große Rücksicht auf Hindernisse zu nehmen. Noch einen kleinen Moment lauscht ihr, als euch schlagartig bewusst wird, dass das Etwas genau auf euch zu hält.

Durch den Wald bricht ein Troll. Falls sich die Helden verstecken wollen, muss ihnen eine um 2 Punkte erleichterte Probe gelingen. Misslingt diese oder machen die Helden keine Anstalten, sich zu verstecken, wird der Troll auf sie aufmerksam und spricht sie in brüchigem Garethi an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Gut, ich Wimmelkrieger getroffen. Wie machen Wimmelkrieger in Weltenordnung einander durch, so nun machen einander durch Ordnung. Krock nicht kann leben mit nicht da sein, kann nicht leben mit Höhle heulen, mit Höhle zittern! Wimmelkrieger müssen machen nicht da sein weggehen!”

Was der Troll, der auf den Namen Krock hört, den Helden damit erklären will ist, dass Geisterwesen (in Wirklichkeit die Mindergeister und Zeitphänomene) auch in seiner Höhle ihr Unwesen treiben. Vor Angst ist er nun geflohen und verlangt, dass die Helden (Menschen werden von ihm als “Wimmelkrieger” bezeichnet) diesem ein Ende setzen. Die Helden sollten aber trotzdem nicht sofort zur Höhle des Trolls stürmen, sondern ihren eigentlichen Auftrag nicht vergessen und Varena weiter verfolgen. Krock weiß auch zu sagen, wohin sich Varena wahrscheinlich begeben hat, er hat schon einmal das Mädchen beobachtet, als sie in den Wald ging.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Kleine Mondmächtige-machen-Klang-wie-Weltenwandler nah bei Wasser fällt. Dort aber warten immer Waldgeschöpf mit Steinfüßen auf Mondmächtige-machen-Klang-wie-Weltenwandler.”

Der Troll kann den Helden den Weg zum Ort zeigen, wo Wasser fällt, also zum Wasserfall. Somit brauchen die Helden keine *Fährtsensuchen*-Proben mehr machen und kommen auch an den Aufenthaltsort Varenas und des Waldgeschöpfs mit den “Steinfüßen”.

DAS EINHORN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schon seit einiger Zeit hört ihr das kräftige Rauschen von Wasser, dessen Ursprung ihr nun erkennen könnt. Der Wald lichtet sich und ihr habt einen Blick auf einen Felswand, aus der das gesammelte Wasser des Berges schießt. Aufgefangen wird dieses Wasser in einem See, dessen Oberfläche schäumt und wirbelt. Sanft geht der See in ein von Sträuchern bewachsenes Ufer über, ein kleiner Abfluss führt nahe der Felswand entlang und verschwindet in einem dunklen Waldabschnitt. Erstaunen erfüllt euch, als ihr Varena erblickt. Im Schein eines kleinen Lagerfeuers seht ihr sie kniend vor einem liegenden Ross, wie ihr edler noch keines erblickt habt. Strahlend Weiß ist sein Fell – und auf der Stirn des Tieres entspringt ein goldenes, zweifach gedrehtes Horn.

Sobald die Helden sich dem Einhorn nähern, spüren sie dessen Gefühle: Schmerz, Angst und tiefe Verzweiflung. Das Einhorn liegt, vor Erschöpfung kaum noch fähig, sich zu bewegen, auf dem Grasboden. Varena streicht mit ihren Händen über den Pferdekörper,

anscheinend von der gleichen Verzweiflung erfüllt wie das Einhorn. Direkt kommunizieren können die Helden mit dem Einhorn nicht, denn es verständigt sich mittels Gedankenbildern, diese zeigen den Helden aber nur Bilder des Schmerzes und der Verzweiflung. Von Varena können sie aber folgende Informationen erhalten:

- 👁 Das Einhorn kämpft während der ganzen Zeit auf magischem, geistigem Wege gegen ein böses Wesen, das sich etwas weiter den Flusslauf hinunter befindet.
- 👁 Das Einhorn wird den Kampf verlieren, denn anscheinend gewinnt das böse Wesen in regelmäßigen Abständen Macht hinzu.
- 👁 Das Böse erschien letzte Nacht, etwa zum selben Zeitpunkt, als die sonderbaren Phänomene in Andraquell begannen.



☞ Das Böse sei nicht hier entstanden, sondern irgendwo im Wald und habe sich dann hier eingenistet.

☞ Den ursprünglichen Ausgangspunkt des Bösen kennt das Einhorn zwar nicht, doch meint Varena, dass von dort die Macht des Wesens kommt, gegen welches das Einhorn kämpft.

☞ Varena kann die Helden über die Mindergeister aufklären: dass diese Geschöpfe aus zwei Elementen bestehen und Menschen nichts zuleide tun. Ebenso weiß sie zu sagen, dass die Mindergeister sich den Orten des Bösen anscheinend nicht nähern können (hierzu mehr im Abschnitt **Ursprung des Bösen**).

☞ Die Zeitelemente sind nicht natürlich und seien ein weiteres Übel, das letzte Nacht seinen Weg nach Dere gefunden hat.

☞ Das Einhorn versucht vor allem, das Wasser rein zu halten, hier hat das Böse anscheinend weniger Macht, doch wenn es erst einmal seinen Einfluss über den Fluss hinaus ausgebreitet hat, kann es sich in alle Richtungen des Waldes ausbreiten.

Daher bittet Varena die Helden, den Ort zu suchen, von dem das Böse seinen Anfang nahm und von wo der Feind des Einhorns immer noch seine Macht erhält. Hier sollen sie das Böse aufhalten, denn lange hält das Einhorn dem Feind nicht mehr Stand, bald wird es unterliegen und sterben – und das Böse wird sich im Wald ausbreiten.

URSPRUNG DES BÖSEN

Das Problem der Helden ist nun, den Ausgangsort des Bösen zu finden. Anhaltspunkt dafür sind die Mindergeister, denn wie Varena berichten kann, verhalten diese sich sehr sonderbar. Wie das Einhorn Varena mitgeteilt hat, können diese sich den bösen Orten nicht weiter nähern. Nun gibt es zwei Hauptbewegungsrichtungen der Mindergeister, die diese vermehrt antreten. Die Helden können Rückschlüsse aus diesem Verhalten ziehen, denn dieses sind die Bewegungen, die einmal am Rand eines Kreises um den Ausgangsort des Bösen entlang läuft, wobei auf dem Kreisrand auch der Entstehungsort der Mindergeister liegt. Zum anderen ist dies die Gerade, die am schnellsten von den beiden Orten wegführt. Durch eine der beiden Bewegungen kann dann schon die Richtung ausgemacht werden, in denen der Ort liegt. Diese Überlegungen können Sie den Helden nach gelungenen *Magiekunde*- und *Orientierungs*-Proben zukommen lassen.

HINTERGRUND

Die Phänomene in Andraquell, das Böse, das nun das Einhorn bekämpft, all dies hat seinen Ursprung in einer Beschwörung, die Namris, der ehemalige Schüler Gwendons, am 18. Efferd durchgeführt hat. Der Druide machte sich in dieser Nacht an die Beschwörung eines Arkhobal (siehe im Abschnitt **Arkhobal** auf Seite 12). Mit der Beschwörung will er eine dämonische Präsenz im Steineichenwald festigen, um in späterer Zeit einen Angriff auf den hier lebenden 'Eichenkönig' durchzuführen.

Um die Beschwörung des Dämons zu erleichtern, brauchte der Druide Donaria, die Asche eines Verbrannten und ein vom Blitz gespaltenen Baum (siehe **Prolog** auf Seite 2), und ein Opfer. Als Opfer dient ihm sein alter Lehrmeister, den er überfiel und betäubte. Derart vorbereitet, begann er die Beschwörung, während der er sein Opfer tötete. Doch etwas lief schief: Wie es üblich ist, beobachten Beschwörer die Sternkonstellationen, um sich so einen für die Beschwörung günstigen Zeitpunkt auszusuchen. Dies tat der Druide auch und wählte mit dem 18. Efferd einen seinem Herrn, dem Erzdämon Agrimoth, stärkenden Zeitpunkt, jedoch übersah er dabei eine andere Kraft, die an diesem Tag enormen Einfluss hatte. Denn die Konstellation von Satinav zu dem sich verfinsternden Madamal bedeutet, dass die Dämonin Heskate, Widersacherin Satinavs, an Macht gewinnt. Durch die Herbeirufung des Dämons gelangte diese Macht nun nach Dere. Somit hat der Beschwörer zweierlei Dinge erreicht, einmal seinen eigentlichen Plan, die Beschwörung des Arkhobal, und dann ungewollt die Präsenz Heskates. Diese wendet nun ihre gesamte Kraft dafür an, den Druiden in eine Zeitschleife zu fangen, so dass er sein Ritual immer und immer wieder durchführt und so die dämonischen Mächte ständig herbeiruft. Somit verstärkt er Heskate, die jedoch noch nicht genug Kraft hat, um auf Dere einzugreifen (die Phänomene, die die Helden in Andraquell erleben, sind eher die Wellen, die bei dem Erschaffen der Zeitschleife entstanden sind und sich nun immer schwächer werdend verbreiten), und den Arkhobal, der nun in einiger Entfernung in einen Baum eingefahren ist und den Kampf gegen das Einhorn aufgenommen hat.

3. TEIL: DIE BESCHWÖRUNG

DER ABLAUF DER BESCHWÖRUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Flirren erfüllt den leeren Platz wie in großer Sommerhitze, und aus dem Flirren und Wabern schälen sich plötzlich zwei Personen. Beide in einfache Kutten gekleidet, lange braune Bärte, der Ältere der beiden jedoch gefesselt, während der Jüngere seltsame Zeichen auf den Boden malt.

Der Beschwörer räumt noch einige Steine aus der Nähe des Beschwörungsplatzes weg. Überall ist der Boden mit Asche bedeckt. In der Mitte des Platzes ist ein Heptagramm gezeichnet, das Sigillen und Schutzzeichen zieren.

Die Donaria werden am Siebenstern platziert: in einer seltsam grauen Holzschale die Asche des verbrannten Mannes, auf dem Boden der vom Blitz gesplattene Ast. Der Gefesselte wird durch aus dem Boden gewachsene Wurzeln in der Nähe eines Schutzkreises am Boden fixiert. Er liegt reglos da, jetzt anscheinend bewusstlos und keiner Regung fähig.

Dann stellt sich der Druide in den Schutzkreis, konzentriert sich kurze Zeit und schreit Worte in einer fremden, rauen Sprache in die Nacht. Er hebt kurz die Schale mit der Asche, wiederholt

die Beschwörung, hebt den Ast und ruft nochmals die gleichen, unirdisch klingenden Silben. Denn dreht er sich zu dem am Boden gefesselt Liegenden. Mit einem boshaften Lächeln schlägt er ihn hart mit der flachen Hand ins Gesicht, so dass dieser aufwacht. Doch schon als er die Augen öffnet, hält der Beschwörer ihm kurz einen Dolch aus schwarz schimmernden Stein vor den Augen, nur um ihm dann in einem schnellen Schnitt die Kehle zu durchtrennen. Erneut dieselben Silben, gefolgt von einem Namen: "Arkhobal!"

Dann verschwindet die Erscheinung wieder mit dem gleichen Flirren, wie sie einige Minuten später wieder auftaucht.

Wenn die Helden zum ersten Mal am Ort der Beschwörung ankommen, läuft gerade die letzte Phase der Beschwörung ab. Namris opfert die Donaria und macht sich nun daran, seinen Gefangenen zu töten. Diese Beschwörung sollte auf jeden Fall vollzogen werden, die Helden müssen sich ohnehin sputen, um noch in die direkte Nähe des Ritualortes zu kommen.

Um Störenfriede abzuhalten, hat der Druide fünf Wölfe unter seine Kontrolle gebracht, die jeden angreifen, der sich dem Beschwörungs-

platz nähert. Auch sollen diese einen Fernkämpfer oder Zauberer angreifen, der ihn aus der Distanz heraus verletzen will. Einen direkt angreifenden Zauberer glaubt Namris mit seinen magischen Kräften dauerhaft in Schach halten zu können, um dann das Ritual zu vollenden.



Werte der Wölfe

INI 8+1W6	AT 10	PA 7	LE 23	RS 2	DK H
TP 1W6+3	GS 12	AU 100	MR 1	Wundschwelle 6	

Nachdem die Beschwörung vollendet ist, löst sich die Szenerie auf, nur um nach ein paar Minuten wieder von Anfang an einzusetzen. Die Aufgabe der Helden ist es nun, das Ritual zu unterbinden. Ein Vorteil, den die Helden haben, aber wahrscheinlich erst nach mehrmaliger Beobachtung der Beschwörung erfahren werden, ist eine Art temporales Gedächtnis des Druiden. Dies bedeutet, dass er möglichst genau die gleichen Handlungen ausführt wie bei seiner ersten Beschwörung. Kleine Ablenkungen (wie ein Geräusch in der Nähe, ein schleicher Held, den er gerade einmal im Augenwinkel bemerkt) werden vom Beschwörer ignoriert; erst auf gravierendere Störungen reagiert er. Deshalb können die Helden kleinere Vorbereitungen durchführen, ohne Gefahr zu laufen, entdeckt zu werden, jedoch sind die Wölfe des Druiden, wie es der Natur der Tiere entspricht, weitaus aufmerksamer. Es gibt unter anderem folgende Möglichkeiten, um das Ritual zu verhindern:

Kampf: Die direkteste Methode, die Beschwörung aufzuhalten, wird wohl ein Angriff auf den Beschwörer sein. Allerdings sollte dieser gut vorbereitet sein, denn die wenigsten unerfahrenen Helden werden einen Kampf mit fünf Wölfen und einem aufmerksamen Zauberer überstehen können.

Sabotage: Die Helden können die Randbedingungen der Beschwörung verändern, indem sie die Donaria entwenden oder zerstören oder das Opfer befreien (die Tötung des Opfers wäre zwar unheldenhaft, würde dieses aber auch für die Beschwörung unbrauchbar machen). Auch könnten die Helden versuchen, den Ort mit reineren Formen des Elementes Humus zu versehen, was bei der Beschwörung einer dem Element Humus entgegengesetzten Wesenheit erschwerend wirkt.

Zauberei: Die Helden können mit Zaubersprüchen die Randbedingungen des Rituals stören. Von den Basiszaubern sind hier am ehesten SILENTIUM und NEBELWAND geeignet, die – neben direkten zauberischen Angriffen – den Beschwörer beim Ritual stören. Ein Magier, der sich mit einem gut gelungenen GARDIANUM mitten in den Beschwörungskreis stellt, würde das Ritual ebenfalls zum Scheitern bringen, da der Dämon dann nicht erscheinen kann. Wenn Sie mit den erweiterten Regeln spielen, haben Ihre Zauberer, aber auch Namris, natürlich ein größeres, spezialisierteres Repertoire an Sprüchen zur Verfügung.

Die meisten der hier aufgeführten Maßnahmen erschweren nur die Beschwörung des Dämons: So kann es zum Beispiel auch einem schwer verletzten Beschwörer noch gelingen, den Dämon zu rufen. Ob die Helden also Erfolg bei der Vereitelung des Rituals haben, liegt in Ihrer Hand, und Sie sollten es an den Bemühungen der Helden messen.

KONSEQUENZEN

Sollte es den Helden gelingen, die Beschwörung zu vereiteln, bewirkt dies, dass die Macht Heskats und des Arkhobal nicht weiter erstarken und als Effekt davon, dass zum Einen die Zeitschleife endet und das Ritual nicht wieder von Neuem beginnt, zum Anderen einen Zeitgewinn (aber leider nicht mehr) im Kampf des Einhorns gegen den Arkhobal.

Schaffen es die Helden, die Opferung Gwendons zu verhindern, sei es, indem sie ihn direkt befreien oder durch ihren Einfluss die Opferung verhindert wird, so können sie sich mit ihm noch unterhalten, bis die Zeitschleife endet und er verblasst. Er kann ihnen die Hintergründe für die Anrufung erzählen und ebenso Vermutungen zu den Zeitphänomenen machen.

Eine weitere Wiederholung der Beschwörung wird es auch nicht mehr geben, denn die wenige Macht, die Heskats bei der ersten Beschwörung in Dere manifestieren konnte, brauchte sie, um die Zeitschleife zu erschaffen. Nun jedoch, da diese endet und ihr keine weitere Kraft mehr zufließt, verschwindet auch schnell das Wenige, was sie in dieser Welt verankert hat.

NAMRIS

Namris wurde in Andrafall geboren und verlebte dort seine ersten Jahre, bis seine magische Begabung offenbar wurde und Gwendon ihn seiner Familie abkaufte. Seitdem war seine neue Heimat Andraquell und sein Erzieher der Sume des Ortes, der ihn zu seinem Nachfolger machen wollte. Doch die Unterweisung in die Gesetze der Natur und der Verehrung der Urmutter Sumu ließ Namris eines erkennen – dass der Mensch ein Störenfried ist. So verließ er seinen Lehrmeister und lebte fortan in den Tiefen des Steineichenwaldes, um dort alleine sein Wissen zu mehren.

Nach einigen Jahren in stiller Einsamkeit jedoch spürte Namris langsam eine Stimme in seinem Inneren, die seinen Abscheu vor den Menschen noch verstärkte. Er lauschte der Stimme, ließ sie lauter werden und verfiel ihr schließlich, ohne zu ahnen, dass der Urheber der Einflüsterungen der Erzdämon Agrimoth war. Namris besiegelte schließlich einen Pakt mit dem Dämon, erlangte Macht und Wissen und folgte nun seinen Plänen, denn seinen Lügen zufolge würden die Menschen schon verschwinden, wenn im Wald kein Holz mehr zu holen wäre. Das Mittel dafür ist eine Schwarze Eiche, Arkhobal, ein Diener Agrimoths.

Geboren: 997 BF **Haarfarbe:** braun/grau

Augenfarbe: grün **Größe:** 1,72 Schritt

Kurzcharakteristik: erfahrener Paktierer, kompetenter Druide

MU 14 KL 16 IN 12 CH 12 FF 10 GE 11 KO 11 KK 10

LeP 26 AuP 27 AsP 35 (aktuell 26) RS 1 MR 10 (+5)

INI 10 AT 12 PA 12 TP 1W+1 (Obsidiandolch)

Zauber: Attributo 5, Bannbaladin 7, Blitz dich find 5, Einfluss bannen 6, Horriphobus 6, Ignifaxius 4, Psychostabilis 8, Tiergedanken 9

Zauber des Druiden: Hier sind ein paar Vorschläge, wie Sie Namris Zauber im Kampf einsetzen können. Wir nennen hier nur die Sprü-

che aus den Basisregeln; wenn Sie mit den erweiterten Regeln aus **WdZ** spielen, stehen ihm natürlich die speziellen druidischen Formeln zur Verfügung.

☞ Um einen Helden kurzfristig außer Gefecht zu setzen und zum Beispiel zu verhindern, dass ein Kämpfer, der die Wölfe umgangen hat, den Druiden in kurzer Zeit niederschlägt, kann ein **BLITZ DICH FIND** gesprochen werden.

☞ Um einen Gegner langfristig auszuschalten, spricht Namris einen **HORRIPHOBUS**; jedoch sollten Sie bedenken, dass der verzauberte Held nun für den ganzen Kampf ausscheidet. Somit sollte der Spruch in der ersten Begegnung genutzt werden, jedoch nicht im finalen Kampf mit dem Druiden.

☞ Zudem beherrscht er einen Zauber in der Art des **IGNIFAXIUS**, der sich jedoch als gifttiefende Ranken und Dornen manifestiert. Der Schaden ist dabei gleich dem des **IGNIFAXIUS** (inklusive des Schadens an der Rüstung).

☞ Mit dem **PSYCHOSTABILIS** hat der Druide vorsichtshalber seine Magieresistenz aufgewertet und ist jetzt nur noch sehr schwer zu verzaubern.

☞ Reizvoll wäre es auch, wenn es Namris gelingt, einen oder mehrere Helden mit einem **BANNBALADIN** zu belegen und zum Kampf gegen seine Gefährten oder zumindest zur Neutralität zu überreden.

Nun kann es sowohl zu einer kämpferischen als auch rollenspielerischen Auseinandersetzung kommen, wo jede Seite den Verzauberten überreden will, auf seiner Seite zu streiten.

GWENDON

Gwendon wurde in den Tiefen des Steineichenwaldes von seinem druidischen Lehrmeister ausgebildet, doch seine Neugier trieb ihn schon früh an den Rand des Waldes und dort in die Nähe der andergastischen Bewohner der Walddörfer. Da er keine Scheu zeigte und auch keine Abneigung gegen sie hegte, wurde er als Berater in das neu gegründete Andraquell geschickt. Dort lenkte er jahrelang die Geschicke der Holzfäller im Sinne seines Sumuglaubens und war ein anerkannter geistlicher Ratgeber. Doch sein Ansehen schwand merklich, als sich sein Zögling Namris von ihm lossagte und die Bewohner Andraquells merkten, dass sie bald ohne Kenner des Waldes leben müssten.

Drei Tage vor der Ankunft der Helden machte sich Gwendon auf in den Wald, um den zurückgekehrten Namris zu konfrontieren. Im folgenden magischen Duell unterlag er seinem Schüler, der durch den Pakt mit dem Erzdämon gestärkt war, und wurde von diesem als Opfer für seine Beschwörung genommen.

4. TEIL: DER DÄMON

Wenn die Helden zum Wasserfall und zu Varena zurückkehren, werden sie diese immer noch in großer Verzweiflung sehen, und auch die Kunde vom Vereiteln der Beschwörung kann sie wenig trösten. Immer noch liegt das Einhorn im Sterben und scheint den Kampf gegen den Dämon zu verlieren. So bittet sie die Helden noch einmal, ihr zu helfen und zu dem Dämon vorzudringen, um ihn zu vernichten. Sollten die Helden von dem Opfer der Beschwörung noch nicht die Information haben, so kann ihnen nun Varena berichten, dass dabei kaum Hoffnung besteht, kann ein Dämon doch eigentlich nur von magischen Waffen verletzt werden (was auch einem Helden bei einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +2 bekannt ist).

MAGISCHE WAFFEN

Um den Dämon wirksam zu bekämpfen, muss Magie eingesetzt werden, doch wir gehen hier mal davon aus, dass Ihre Helden – zumal zu diesem Zeitpunkt – nicht das magische Potential haben, um siegreich aus einem solchen Kampf hervorzugehen. Deshalb sollten sie sich auf jeden Fall verstärken, vorzugsweise mit magischen Waffen. Um diese zu erhalten, können die Helden mit Hilfe der Magie des Einhorns Mindergeister in ihre Waffen binden. Sie direkt mit einem Zauber belegen und die Waffen so zu einer magischen Waffe zu machen vermag das Einhorn nicht.

EINFANGEN DER MINDERGEISTER

Um einen der Mindergeister in eine Waffe binden zu können, muss dieser erst einmal eingefangen werden. Zwar erscheinen sie recht häufig in der Umgebung des Einhorns, jedoch sind die Abstände unregelmäßig und es ist nie gewiss, wo der Geist sich denn genau bildet. Somit ist es fast unmöglich, sich auf die Lauer zu legen und einen der Geister dann mit Hilfsmitteln (einen Sack, Topf, Netz) einzufangen. Weiter kommt erschwerend hinzu, dass selbst wenn man sich nah genug an den Mindergeist seiner Wahl herangeschlichen hat, dieser recht flink ist und mit der Fähigkeit, mit seinem Element zu

verschmelzen, fast immer noch eine Fluchtmöglichkeit hat. Somit ist ein Einfangen fast nur an Orten möglich, an denen keines der Elemente des Mindergeistes anwesend ist (welchen diese aber auch nur ungern betreten und deshalb recht selten dort zu finden sind). Dazu muss beachtet werden, dass nicht jedes Hilfsmittel taugt, denn einen Klappergeist mit einem Netz zu fangen oder dem Feuer zugewandte Mindergeister mit brennbaren Materialien zu umhüllen ist nicht möglich.

Aber es gibt auch einen leichten Weg, an einen Mindergeist zu kommen. Wie die Helden im Laufe des Abenteuers schon beobachten konnten, gibt es den Mindergeistern affine Gegenstände. So wie der Klappergeist gerne durch Baumwipfel weht, der Schlackenwirbel Feuer aufbrennen lässt und Gegenstände anzündet, so haben auch die anderen Mindergeister entsprechende Vorlieben. Diese auszunutzen ist der leichteste Weg, um einen Mindergeist einzufangen. So kann man Mindergeister mit einem Anteil Luft leicht in ein ausgebreitetes Tuch einfangen, wird dieser doch versucht sein, dort wie in ein Segel hineinzublasen. Dieses muss dann nur noch fest in der Hand gehalten werden und der Mindergeist darin eingewickelt. Mit brennbaren Materialien in einem Gefäß kann man Feuergeister anlocken und sie darin einschließen, sterbende Pflanzen wollen von Humusgeistern gerettet werden, Mindergeister des Elements Wasser können staubtrockenen Sachen nicht widerstehen.

EIGENSCHAFTEN DER MAGISCHEN WAFFEN

Wird ein Mindergeist in eine Waffe gebunden, wird diese Waffe magisch und kann den Dämon verletzen. Dazu kommen noch dem Mindergeist spezifische Eigenschaften, die sich aus den Elementen ergeben, die in dem Mindergeist vereint sind. Leider sind die Mindergeister eigentlich nicht dazu geschaffen, als Waffe zu dienen. So erleiden sie bei jeder Attacke die Hälfte der erzeugten Schadenspunkte



auch selbst, was bei einer Lebensenergie von 2W6 Punkten nur kurzzeitig die Effektivität der Waffe erhöht. Stirbt der Mindergeist, verliert die Waffe auch ihre besonderen Fähigkeiten und gilt von da an nicht mehr als magisch. Da Mindergeister stets zwei Elementen zugeordnet sind, können Sie auswählen, welche der beiden Wirkungen sich in der Waffe zeigt.

Feuer: Sobald der Mindergeist mit der Waffe verbunden ist, fängt die Waffe an der Klinge/ Schneide/ Spitze an zu brennen. Die Trefferpunkte der Waffe steigen um zwei Punkte. Holzteile an einer Waffe werden von diesem Feuer nicht in Mitleidenschaft gezogen.

Humus: Bei einem Treffer mit einer Humus-Waffe bilden sich in der geschlagenen Wunde Dornen und Wurzeln, die mit der Waffe verbunden sind. Nun kann eine Aktion darauf verwendet werden, die Waffe mit den Dornen wieder herauszuziehen. Dafür ist eine gelungene KK-Probe notwendig, denn die Dornen reißen dabei tiefe Wunden und verursachen 2W6+2 Trefferpunkte (was dann auch oft den Tod des Mindergeistes bedeutet).

Eis: Verursacht die Waffe, in der ein Mindergeist des Elementes Eis gebunden wurde, Schaden, so erleidet das Opfer in der nächsten Kampfunde noch 1W6 SP Folgeschaden. Es bilden sich um die Stelle, an der die Waffe getroffen hat, große Eiskristalle, Raureif überzieht sie großflächig, während nach innen hin der getroffene Körper zum Teil vereist wird. Der Mindergeist erleidet hierbei nicht die Hälfte des Folgeschadens, sondern ist von ihm unbeeinträchtigt.

Wasser: Ist ein Mindergeist des Elementes Wasser in der Waffe gebunden, so erlaubt dies dem Führer der Waffe Fernkampfangriffe. Er muss eine Aktion aufwenden und entlässt dabei einen Wasserstrahl, der ein Opfer in bis zu 7 Schritt Entfernung trifft und 1W6+2 TP anrichtet.

Luft: Die Waffe erhält eine ungeahnte Leichtigkeit, die sich auch auf das Führen dieser auswirkt. Der WM der Waffe steigt um +1/+1 und der Initiative-Modifikator um 2 Punkte.

Erz: Die Waffe erlangt eine unglaubliche Schärfe (jedoch nur bei Metallwaffen möglich) und wird härter. Die Trefferpunkte steigen um 2 Punkte, der Bruchfaktor sinkt um 3.

Sollten die Mindergeister in Fernkampfaffen gebunden werden, so sollten Sie als Spielleiter die Effekte entsprechend abändern.

PERVERTIERTE LANDE

Um zu dem Dämon zu kommen, müssen die Helden den Fluss an einer schmalen Stelle durchschwimmen (eine Probe -2 ist ausreichend; bei Misslingen erleidet der Held 1W6 SP). Dahinter erstreckt sich ein kleines, bereits dämonisch pervertiertes Waldstück. Die Pflanzen und Tiere hier sind regelrecht böse geworden und bilden nun langsam Eigenschaften wie Gift oder Säuredrüsen aus. Der Boden selbst ist ebenfalls vergiftet: Hier gedeiht keine von Peraines Gaben mehr, und selbst wenn der Dämon ausgetrieben ist, bleibt hier noch für lange Zeit ein Fleck toter Erde.

MESSERSCHARFES GRAS

An der pervertierten Seite des Flusses ist der Uferstreifen mit grünem Gras bedeckt: normal anzuschauen, doch messerscharf. Der erste Held, der das Wasser verlässt und durch das Gras geht, wird merken, wie sich die Halme durch die Beinkleider und das Fleisch schneiden (1W6 TP).

Ein Überqueren der Grasfläche ist auf normalem Weg kaum möglich: Der Streifen ist etwa 20 Schritt breit und ein Durchlaufen verursacht alle drei Schritt 1W6 TP. Jedoch sollte es den Helden möglich sein, durch Holz unter den Füßen oder um die Beine gebundene Stecken, Lumpen oder metallene Rüstungsteile diese Fläche zu überwinden.

PAHRUNG FÜR DIE BÄUME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Starr vor Schreck und Ekel bleibt ihr stehen. Vor euch steht eine dicke Steineiche, die wohl 30 Schritt in den Himmel ragt. Die Rinde des Baumes ist vom Grund bis zur Krone mit Schimmel bedeckt, die Blätter haben eine eigenartige, leuchtend rote Farbe.

Doch was eure Ängste berührt, sind die strampelnden Hinterläufe eines Rehs, die aus dem Baum herausragen und wirkungslos über den Boden schaben. Der Leib des Tieres scheint in den Baum hineingewachsen zu sein, und nur der Kopf mit den panisch geweiteten Augen ragt noch ein Stück auf der anderen Seite des Baumes heraus.

Das Reh ist nicht nur mit dem Baum verwachsen, es hat sich im Inneren des Stammes selbst zu einem Baum verwandelt. Schneiden die Helden in die Rinde hinein, so quillt ein Harz-Blut-Gemisch aus der Wunde heraus, das Tier fängt noch wilder an zu strampeln und windet sich in Panik. Es lässt sich ohne weiteres erschlagen.

Falls Sie weitere Szenen einbauen wollen, so bieten sich in Raserei verfallene Tiere an, die auch gegen ihre Art Menschen angreifen. So können auch aggressive Rehe oder Eichhörnchen die Helden attackieren. Um besondere Pflanzen zu präsentieren, können sie sich an den aventurischen Giften und an giftigen Tieren orientieren, deren Wirkung Sie beliebig abschwächen oder verstärken und jeder Pflanze geben können. Jedoch sollten Sie bedenken, dass die Hauptgefahr noch vor den Helden liegt, denn in der Mitte des verseuchten Gebietes steht die Schwarze Eiche.

DIE SCHWARZE EICHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor euch erstreckt sich eine leichte Senke, in deren Mitte ein schwarze Eiche steht. Die Wurzeln des dämonischen Baumes ragen weit durch die Erde, verpesten das Land, wo sie es berühren, lassen schimmeln und faulen, jedes Leben verdorren oder in perverser Form weiterwachsen. So seht ihr an mehreren Stellen bekannte Wildkräuter mit gezackten, gifttriefenden Rändern, blutrote Farne und dergleichen mehr.

Die Eiche selbst wiegt sich unnatürlich im (und gegen den) Wind, schlägt teils fast peitschenartig mit ihren Ästen in der Luft. Die Ranken und Wurzeln winden sich im Boden, brechen hervor und scheinen nach Beute zu suchen. An der dunklen, pokkennarbigten Borke fließt dickes, dunkles Harz herunter. Alles stinkt verfault, verwesend und abgestorben.

Zeit für den Endkampf. Mit den Möglichkeiten, die die Zauber dem Arkhobal geben (s.u.), ist es Ihnen als Spielleiter möglich, wenigstens für kurze Zeit mehrere Gegner aus dem Kampfgeschehen zu entfernen, mit den Attacken mit verfluchtem Humus können sogar mehrere Gegner gleichzeitig angegriffen werden. Dabei sollten Sie bedenken, dass ein Dämon keine Gnade, Ehre oder Rücksicht kennt. Er zögert nicht, einen hinter einer Heckenwand gefangenen Helden Dornenranken auf den Hals zu schlingen oder einen mit Wurzelranken gefangenen Helden mit einem wuchtigen Asthieb zu töten.

ARKHOBAL, DIE SCHWARZE EICHE, SCHÄNDER DES WALDES, VERFORMER DES LEBENS; EIN SIEBENGHÖRPTER DIENER AGRIMOTHS

Dieser nach Meinung mancher Dämonologen mächtigste Diener Agrimoths ist in der Lage, in großen Gebieten jegliche Form des Elements Humus mit dämonischer Präsenz zu erfüllen. Er schafft die gefürchteten Schwarzen Wälder; auch soll er in der Lage sein, Tiere und vor allem Pflanzen bis zur Unkenntlichkeit zu verändern und ihnen unnatürliche Beweglichkeit, Zähigkeit und Aggressivität zu geben. Seine Dienste überspannen oft Jahre, in denen der Dämon an Macht wächst. Ein Arkhobal erscheint als schwarze, schwärenbedeckte Eiche, die sich im lebenden Boden verankert und von dort nur mittels mächtiger Exorzismen zu entfernen ist.

Die folgenden Werte für den Arkhobal gelten nur in dieser bestimmten Situation, denn die Schwarze Eiche muss sich hier den Helden stellen, während sie auf magische Weise noch den Kampf gegen das Einhorn austrägt. Sollten die Helden irgendwann mal auf einen älteren Arkhobal mit allen seinen Fähigkeiten treffen, so wird dieser erheblich stärker sein.

Werte des Arkhobal

Zauberei: INI 8+1W6 AT ZfW PA 0

TP je nach Zauber DK –

LE 30 RS 3 GS 0 MR 8

Eigenschaften von Dämonen: Dämonen erleiden keine Wunden und keine Einbußen durch niedrige Lebensenergie oder Ausdauer (ihr Ausdauerwert ist ohnehin unendlich). Sie sind nicht zu verzaubern, können aber durch Schadenszauber (wie der Fulminictus oder Ignifaxius) verletzt werden, können hierbei allerdings ihre Magieresistenz als Rüstungsschutz aufbringen. Beim ersten Anblick des Arkhobal muss jeder Held eine Mut-Probe +5 ablegen. Sollte diese Probe nicht gelingen, so erleidet der Held einen Malus in Höhe bei der Probe fehlenden Punkte auf Mut, Klugheit, Charisma und Fingerfertigkeit (was eventuell zu einer Neuberechnung des Attacke- und Parade-Basiswertes führt sowie der Magieresistenz und der Initiative). Dieser Malus verschwindet, sobald man selbst die erste erfolgreiche Aktion gegen den Dämon unternommen hat (eine Attacke oder ein Zauber). Weiterhin besitzen Dämonen eine Resistenz gegen profane Waffen, was bewirkt, dass der Schaden einer nicht-magischen Waffe halbiert wird, wovon dann noch der Rüstungsschutz des Dämons abgezogen wird.

Besonderheit: Wird der Arkhobal verletzt, tritt oft dunkles Dämonenharz aus der Wunde, das bei Berührung lähmt (INI, AT, PA, GE je –2, GS –1). Bei 1–4 auf W20 gelangt das Harz in das Blut des Opfers und verwandelt es innerhalb von 2W6 Tagen in einen Guruk-Phaor, einen Menschenbaum (Krankheit der Stufe 10, Gegenmittel ist die Alveranie, eine seltene und göttliche Heilpflanze).



Angriffe des Dämons

Der Arkhobal hat verschiedene Möglichkeiten zum Angriff, die hier vorgestellt werden. Bedienen Sie sich aus diesen Vorschlägen, machen sie den Kampf abwechslungsreich und spannend. Und vor allem, schonen Sie Ihre Helden nicht: Sie haben hier einen Dämon vor sich.

Angriffe mit verfluchtem Humus: Die Schwarze Eiche hat die Möglichkeit, mit ihren Ästen zu schlagen, Würgeschlingen auszubilden oder Helden durch Wurzeln zu befallen. Orientieren Sie sich bei den Attacken an einem Wert von 12, den Sie auf bis zu vier Attacken aufteilen können. Allen Angriffen mit dem verfluchten Element ist gemein, dass sie in beliebiger Distanzklasse ausgeführt werden können.

☞ **Schläge mit Ästen** machen je nach Größe des Astes bis zu 3W6 Punkte Schaden. Eine Parade bedeutet ducken oder den Sprung außer Reichweite. Sollte eine Attacke durchkommen, muss dem Helden eine Körperkraft-Probe gelingen, um nicht umgeworfen zu werden, der Held gilt bei Misslingen als am Boden liegend.

☞ Eine **Würgeschlinge** wird immer unbemerkt von den Helden ausgebildet und greift so aus dem Hinterhalt an. Dem Helden steht eine IN-Probe zu (mit *Aufmerksamkeit* um 4 Punkte erleichtert), bei deren Misslingen keine Parade erlaubt ist. Ist ein Held in einer Würgeschlinge gefangen, so erleidet er automatisch pro Runde 1W6 SP, solange jedenfalls, bis er sich mit einer gelungenen KK- oder GE-Probe (höherer Wert, ein Versuch pro KR) befreien kann. Soll die Schlinge von

einem anderen Helden durchtrennt werden, so muss diesem eine AT +4 gelingen, bei einem Patzer trifft er seinen Kameraden und richtet die vollen TP an.

☞ Beim **Fesseln mit Wurzeln** der Eiche würfeln Sie bei einer gelungenen Attacke mit einem W6. Das Ergebnis ergibt die Erschwernis auf folgende Aktionen (also AT, PA, Eigenschaftsproben usw.), bis dem Helden eine Körperkraft-Probe (inklusive der Erschwernis) gelingt.

Zauber: Zwei weitere Arten mit denen der Arkhobal attackieren kann, sind die beiden Zauber, die er jeweils einmal anwenden kann.

☞ Zum einen kann die Schwarze Eiche eine Wand aus pervertiertem Humus erzeugen, eine drei Schritt hohe und bis zu zwölf Schritt lange Hecke aus sich windenden Dornen, gifttriefend, mit schlagenden Ranken und sich festklammernden, scharfen Lianen. Um die Wand zu durchdringen, sind binnen 5 KR 20 SP an einer Stelle gegen einen Rüstungsschutz von fünf zu erzielen. Sich durch die Hecke zu winden, ist ebenfalls möglich, erfordert jedoch eine MU-Probe und erzeugt in den sechs Aktionen, die dies benötigt, jeweils W6 Trefferpunkte.

☞ Mit dem anderen Zauber kann die Eiche eine Zone von 20 Rechtschritt erschaffen, in der Ranken und Dornen aus dem Boden wachsen und alles in der Zone befindliche angreifen. Jede dieser Erscheinungen (fünf an der Zahl) hat eine LE von 10 Punkten, einen RS von 2 und macht mit AT 7 1W+6 TP. Eine Parade haben diese Erscheinungen nicht.

EPİLOG UND BELOHNUNG

Der Dämon ist vernichtet! Die Helden kehren zum Einhorn zurück und können schon aus der Entfernung erkennen, wie dieses langsam wieder zu Kräften kommt. Varena spürt dieses auch und ist nun beruhigt, begleitet die Helden sogar auf dem Weg zum Dorf. Falls die Helden nach der vereitelten Beschwörung keine Gelegenheit hatten, mit Gwendon zu reden, kann das Einhorn vielleicht noch einige Hintergründe zu der Beschwörung liefern. Als die Helden fast wieder im Wald sind, spüren sie eine Welle der Dankbarkeit, ausgehend von dem Einhorn, von dem, wenn die Helden sich umdrehen, nur noch der goldene Schweif zu sehen ist, der im Wald verschwindet.

Die Auswirkungen im Dorf sind erst später zu spüren, lässt sich die Angst doch nicht so einfach abschütteln. Ifirgund ist natürlich über-

glücklich, dass ihrer Tochter nichts zugestoßen ist, und auch die anderen Dorfbewohner werden sich beruhigen, sind doch sowohl Mindergeister wie auch Zeitphänomene verschwunden. Zudem wird sich Trauer ausbreiten, denn der Tod ihres Sumen bekümmert die Holzfäller sehr. Materielle Belohnungen haben die Helden nicht zu erwarten, wofür auch, können sie doch kaum beweisen, dass das Ende der Vorkommnisse ihr Verdienst ist – und wer glaubt schon Varena? Vielleicht hat Ifirgund als Jägerin noch ein kostbares Fell oder eine Heilpflanze, die sie den Helden als Belohnung überlässt. Geldgierigen Helden, die auf Gold als Belohnung pochen, können Sie mit Ifirgunds letzten Hellern, die sie ihnen gibt, vielleicht ein schlechtes Gewissen einimpfen.

Viel wichtiger für einen wahren Helden ist aber die Erfahrung, die er aus diesem Abenteuer mitnehmen kann: **200 Abenteuerpunkte** für jeden Helden, dazu je nach erlebten und erlittenen Szenen noch einmal bis zu 50 Abenteuerpunkte. Ebenfalls je nach erlebten Vorgängen

und getanen Aktionen sind zusätzlich bis zu drei Spezielle Erfahrungen möglich, wobei sich die Talente *Magiekunde*, *Menschenkenntnis*, *Selbstbeherrschung*, *Überreden* und *Wildnisleben* anbieten.

ΑΠΗΛΛΓ

VARENA

Varena ist das einzige Kind von Ifirgund und Gerwulf Tannhauser. In Andraquell groß geworden, war ihre Kindheit behütet, einziger Schatten war der frühe Tod ihres Vaters. Mit zunehmendem Alter kam eine besondere Begabung Varenas hervor, vermag sie doch wundervolle Melodien aus ihrer Flöte zu zaubern, die Menschen wie Tiere in den Bann ihrer Musik ziehen. Erst von allen bewundert, wurden langsam Stimmen laut, die Varena als Hexe bezeichneten. Sie wurde gemieden und ausgegrenzt und wird hinter vorgehaltener Hand für manches Unheil im Dorf verantwortlich gemacht. Bestärkt werden diese Gerüchte auch dadurch, dass Varena seit Kurzem fast die gesamte Zeit im Wald verbringt und niemand sagen kann, was sie dort macht.

Hintergrund: Varena ist eine so genannte Magiedilettantin, eine Person, in der die magische Begabung steckt, diese jedoch nie ausgebildet wurde. Magiedilettanten zaubern häufig unbewusst und unkontrolliert, meist wissen sie nicht einmal, dass sie Magie wirken.

Aussehen: eine zierliche junge Frau mit langen blonden Haaren mit Gesichtszügen, die sie noch jünger erscheinen lassen, als sie ist. *Charakter:* Varena ist, sobald sie ihre Schüchternheit und das Misstrauen überwindet, das sie aufgrund der schlechten Behandlung der Dorfbewohner aufgebaut hat, ein freundliches und fröhliches Wesen.

DAS DORF ANDRAQUELL

Andraquell ist ein kleines Örtchen, dessen Gebäude alle auf einer Lichtung am Pfad entlang des Seitenarms des Andra liegen. Der Pfad selbst endet nahe dem See, nur ein kurzes Stück vom Ort entfernt. Die Hütten des Dorfes sind alle aus dem hier zu findenden Holz der Bäume errichtet. Sie ähneln sich meist, allesamt rechteckig mit einem großen Wohnraum, in dem Kochgelegenheit, Esstisch und oft auch die Schlafplätze der Kinder zu finden sind. Davon abgetrennt sind ein Elternschlafzimmer und ein fensterloser Vorratsraum, der meist bis zur Decke hin mit Vorräten, aber auch Gerümpel gefüllt ist, denn hier wirft man nichts weg, was vielleicht noch einmal von Nutzen sein könnte.

Die Fensteröffnungen sind meist mit hölzernen Läden verschließbar, die Eingangstür durch einen Riegel von innen zu sichern. Viele Häuser besitzen dazu noch einen kleinen Verschlag, in dem nachts die Schweine der Familie eingesperrt werden. Diese Tiere prägen am Tage auch das Bild Andraquells,

laufen sie doch frei durch das Dorf und die nähere Umgebung, um am Boden nach Bucheckern und Eicheln, ihrer Hauptnahrung, zu suchen. Mitten im Dorf steht ein Brunnen, über den die Äste der Dorfeiche ragen, eine schräg gewachsene und recht niedrige Steineiche. Ein wenig außerhalb des Dorfes, direkt am Waldrand gelegen, findet sich die karg eingerichtete Hütte des Sumen, die jedoch schon beim Eintreffen der Helden im Dorf verlassen ist.

HAVEL SEFFELGRUBER (47 JAHRE)

Der allein stehende Havel betreibt die einzige Schänke in Andraquell, denn da er wenig Platz benötigt, hat er einen Teil seiner Hütte in einen Schankraum umgewandelt. Hier schenkt er aus Andrafall eingeführtes Bier und selbstgebrannten Eichelschnaps aus, ein lukratives Geschäft, was ihn zu einem der reichsten Männer Andraquells macht. Dazu beigetragen hat auch seine Eigenschaft als Andraquells inoffizieller 'Bankier', leiht er doch einem in Not geratenen immer ein paar Taler, um dann die Abhängigkeit auszunutzen und später das Geld mit einem gehörigen Zins einzutreiben. Beinahe jeder in Andraquell ist Havel noch einen Gefallen schuldig und niemand traut sich, ihm zu widersprechen, so dass er zum Sprecher Andraquells geworden ist, wenn man einen benötigt.

Aussehen: Schon in die Jahre gekommen, ist fast alle Farbe aus dem schon dünnen Haar Havels gewichen. Auch hat sich schon ein beachtliches Bäuchlein gebildet, das er nun seinen stattlichen Einsneunzig voran schiebt. *Charakter:* Havel ist der typische Knauser, er zählt immer bis auf den Kreuzer genau, hat Vorurteile gegen Fremde und wird mögliche Unruhestifter nicht in seine Stube einlassen.

BORKFRIED (44) UND ANDELA BODIAK (28) UND IHRE KINDER

Borkfried ist mit seinen starken Ochsen dafür zuständig, die Stämme aus dem Wald zum Fluss zu bringen, eigentlich eine lohnende Tätigkeit, jedoch hat er sich schon lange angewöhnt, seine jeden Abend aufkommende Dunkelangst in Havels Selbstgebranntem zu ertränken.

Aussehen: Borkfried ist ein schwächlicher, vom Alkohol gezeichneter Mann. Andela, wesentlich jünger als ihr Gatte, ist wahrlich von Rahja gesegnet, obwohl viele es im Geheimen als Hexenwerk ansehen. Grund dafür sind ihre roten Haare, die in leichten Wellen bis zu ihren Hüften reichen, und ihre Augen, die in einem strahlenden Grün schon manchen Mann die Worte verschlagen haben.

Charakter: Borkfried ist ein recht einsilbiger Mann, er arbeitet lieber statt zu reden. Ist er betrunken, so kommt seine Streitsucht hervor: Leicht kann hier ein falscher Blick in Richtung seiner Frau eine Handgreiflichkeit hervorrufen. Andela ist sehr schüchtern und sich ihrer eigenen Schönheit kaum bewusst. Wenn man behutsam ist und ihr freundlich begegnet, kann sie einen Helden ins Vertrauen ziehen, denn ihr Mann kümmert sich schon lange nicht mehr um sie.

VARENA (17) UND IFIRGUND TANNHAUSERIN (38)

Varena wurde schon weiter oben beschrieben. Ifirgund ist verwitwet und verdient ihren Unterhalt mit Jagen und Sammeln, versteht sie sich doch aufs Fallenstellen wie aufs Angeln im nahe gelegenen See.

Aussehen: Ifirgund ist nicht mehr die Jüngste. Ihr Gesicht ist runzlig, auch haben sich ein paar Pölderchen an den Seiten gebildet, doch eine Schönheit war Ifirgund ohnehin nie.

Charakter: Ifirgund ist gastfreundlich und hilfsbereit. So ist sie im ganzen Dorf beliebt – wäre da nicht ihre sonderbare Tochter.

DEPOLD (38) UND LJUDMINE HOLZHÄVER (34)

Der 'Thorwaler' und seine 'Hetfrau', jedenfalls werden sie so im Dorf genannt, erfüllen, obwohl sie echte Andergaster sind, fast alle der Vorstellungen, die man so von den Hünen von der Nordwestküste hat: groß, blond, blauäugig und kräftig wie ein Bär. Jedoch ist Depold mit dem Gemüt eines Kindes gesegnet und muss öfter von seiner Gemahlin ermahnt werden, und wenn man dann die Stimme Ljudmines durch das halbe Dorf schallen hört, ist es klar, warum sie die Hetfrau ist.

EICHWARD (42) UND FREILINDE ALRIKSHUBER (42) UND FAMILIE

Eichward arbeitet als Holzfäller; sein Ansehen unter den Bewohnern ist aber nicht durch seine Arbeit begründet (die macht er eher schlecht und geht manches Mal auch mal nur in den Wald, um dort den Tag zu verschlafen), sondern durch eine Begegnung mit Harpyien, die er vor Jahren hatte.

Freilinde bestimmt herrschsüchtig über ihren Haushalt, hat ihren Mann, ihre Kinder und sogar ihren Schwiegervater (der nahezu gehörlos ist) unter ihrer Knute und träumt davon, dass ihr Mann es auch einmal soweit bringt wie ihr Bruder Havel, Gold und Einfluss besitzt und sie die reichste und angesehene Frau in Andraquell wird.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streuerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen.
Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit
ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen,
um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.



BESTEHEN UND VERGÄNGLICHKEIT

VON JÖRG HAGENBERG.

SEIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERB

"DAS SCHWARZE AUGE" 2007

Im beschaulichen Dörflein Andraquell geschehen merkwürdige Dinge: Lebendige
Flämmchen tanzen durch die Schornsteine und lassen Stichflammen aus den Feuer-
stellen schießen, Gegenstände fliegen wie von selbst durch die Luft, und irgendwas
sitzt im Brunnen und besprüht die Dorfbewohner mit Wasserfontänen. Selbst der Zeit-
fluss scheint in Unordnung gekommen zu sein, bleibt die Zeit doch scheinbar immer
wieder mal an einigen Orten stehen, während sie anderswo ein rasantes Tempo vor-
legt.

Bald schon ist die Schuldige entdeckt: eine junge Schönheit, die sich in letzter Zeit häufig
im Wald herumtreibt, ohne dass jemand weiß, was sie dort tut. Doch ist sie wirklich
die Urheberin dieser verhexten Vorfälle? Oder sollten die Helden den Lynchmob besser
aufhalten und herausfinden, wer der eigentliche Verursacher ist?

Bestehen und Vergänglichkeit wendet sich an unerfahrene Helden und Meister, kann
aber auch schnell an höhere Anforderungen angepasst werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*.
Die Regionalbeschreibung *Unter dem Westwind* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Mephisto



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 11

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENT-EINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

STEINEICHENWALD,
1029 BF

