

DIE RACHE DES SCHATTEN LORDS

Eine DSA Kampagne
für 4 - 5 Spieler

Prolog

Das Erwachen des Weisen

Urheber: Lars Weimer

Ich bin immer offen für Verbesserungsvorschläge

Schreibt mir einfach auf meine Pinnwand

VORWORT

Woher kennen sich die Helden?

Die Helden sind zusammen mit einer Gruppe Reisender von Kyndoch aus in Richtung Elenvina aufgebrochen. Hierbei können sie sowohl als Wachen bezahlt worden, oder aus beliebigen Gründen mitgereist sein (Je nach Profession).

Auf dieser Reise haben sie sich etwas kennen gelernt und nach ihrer Ankunft in Elenvina beschlossen zusammen weiter zu reisen. Als Grund dafür kann ein lukratives Arbeitsangebot gewählt werden, oder persönliche Gründe. Auch ist es möglich, dass einige Charaktere erst in Elenvina dazustossen und mit dem Rest der Gruppe mitreisen um ihre Reise sicherer zu gestalten. Dies wird von den Charakteren abhängig gemacht. Es ist jedoch hilfreich, wenn sich ein Teil der Gruppe schon grob kennt.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel 1: Von unbekannten Mächten

Die Helden befinden sich auf ihrer Reise durch das Windhag Gebirge Richtung Harben. Die Reise nähert sich zwar dem Ende, jedoch ist es absehbar, dass die Helden noch eine Nacht überstehen müssen. Glücklicher trifft man gegen Abend auf ein Gasthaus, in welchem man übernachten will. Nachdem man mit dem Wirt über Zimmer verhandelt und ggf. seine Vorräte aufgestockt hat, sitzt man am Abend in der Gaststube.

Kurze Zeit später taucht ein weiterer Trupp Reisender auf, der scheinbar nicht so gut gelaunt ist, mit dem Ergebnis, dass diese bald einen Streit mit dem Wirt anfangen und diesen bedrohen.

Wenn die Helden dem Wirt helfen kommt es zu einer Schlägerei, welche jedoch leicht zu gewinnen ist und die anderen Reisenden suchen das Weite. Daraufhin schenkt der Wirt den Helden ein Zimmer, unabhängig davon, was diese zuvor geplant haben. Der restliche Abend verläuft ohne Zwischenfälle.

Irgendwann in der Nacht kommt es zu einer Explosion die die Helden weckt, woraufhin diese merken, dass diese das Haus halb zerstört und im Rest des Hauses ein riesiges Feuer entfacht hat. Das Zimmer der Helden ist halb zerstört,

weshalb nur eine schnelle Flucht bleibt, um mit dem Leben davon zu kommen (Diese Flucht beinhaltet den Verlust sämtlicher Gegenstände, die nicht am Leib getragen wurden außer den Waffen).

Laufen die Helden vor das Haus, so steht dort der Wirt, der wie durch ein Wunder auch aus den Flammen entkommen ist. Während die Helden mit ihm reden wird er plötzlich von einem schattenartigen Wesen attackiert und brutal zerfleischt, woraufhin die Helden in den Wald fliehen.

Kapitel 2: Ein Dorf im Wald

Nachdem die Helden sich über Nacht im Wald versteckt haben fühlen sie sich am Nächsten Morgen einigermaßen sicher. Hier gibt es nun zwei Optionen, die in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden können:

1. Die Helden kehren zum Gasthaus zurück. Dieses ist vollkommen niedergebrannt, jedoch blieben sämtliche Bäume um es herum vom Feuer verschont. An den Wirt erinnert nur noch eine tiefe Blutlache am Boden, es sind nicht einmal mehr Knochen vorhanden. Auch von ihrer Ausrüstung können sie nichts mehr retten.
2. Die Helden machen sich auf, um eine Ortschaft zu finden. Nach einiger Zeit stößt man entweder auf einen Weg oder einen Wegweiser, wenn man auf der Straße unterwegs war.

Das Dorf „Leubach“ ist sehr klein. Es besteht aus einer Hand voll Hütten, in denen insgesamt keine 30 Menschen wohnen. Das Auftauchen der Helden führt zu großer Aufruhr, da einerseits selten Reisende dort hinkommen und die Dorfbewohner andererseits gut die Hilfe der Helden gebrauchen können. Das Problem des Dorfes sind einige Orks, die sich in den Wäldern versteckt halten und das Dorf regelmäßig plündern. Man einigt sich darauf, dass die Helden im Tausch gegen einige Waren und Verpflegung den Orks eine Lektion erteilen. Sobald die Abenddämmerung anbricht tauchen drei Orks auf. Haben die Helden diese besiegt, kommt ein vierter aus dem Wald, der sofort wieder flieht. Aufgeheißt der Dorfbewohner verfolgen die Helden diesen durch den Wald. Als sie gerade denken sie hätten ihn verloren, taucht vor ihnen eine Lichtung an einer Klippe auf, in deren Mitte

ein Steinkreis steht. In diesem steht der Ork, der wie hypnotisiert auf einen Kristall in der Mitte des Kreises starrt. Bemerkt er die Helden, so verfällt er in Panik und stürzt sich die Klippe hinab. (Zu diesem Zeitpunkt ist es schon dunkel und der Mond steht am Himmel)

Wenn sich die Helden dem Stein nähern beginnt dieser violett zu leuchten und wird sich an den Ersten der ihn berührt binden. Die Helden beschließen zurück ins Dorf zu gehen.

Bevor die Helden gehen wollen manifestiert sich vor ihnen eine Schattengestalt, welche sie anschreit, sie sollten das was sie gestohlen hätten zurückgeben und sie angreift.

Da die Helden keine Chance gegen das Wesen haben, liegen sie alle schnell benommen am Boden, doch bevor das Wesen sie töten kann manifestiert sich eine Lichtgestalt, und zerschmettert es mit einem einzigen Angriff. Die Helden werden am Ende ohnmächtig.

Kapitel 3: Der Weise

Am nächsten Tag wachen die Helden im Dorf auf. Die Dorfbewohner sind ihren Spuren gefolgt, nachdem die Helden nicht zurückgekehrt sind, haben sie ohnmächtig aufgefunden und sie daraufhin ins Dorf gebracht. Der Steinkreis ist ihnen zwar bekannt, jedoch wissen sie nichts Genaues darüber.

Nachdem die Helden aufgestanden sind, bemerkt der Spieler an den sich der Kristall gebunden hat (Ab hier nur noch „der Gebundene“) ein Pergament in seiner Tasche, welches er aus einem ihm nicht bekannten Grund lesen kann.

Dieses Pergament beinhaltet ein Rätsel, von dessen Lösung sich die Helden Antworten erhoffen. Finden die Helden „Das Herz“ (Einen roten Kristall) aus dem Rätsel, so führt es sie zu einem alten Baum. Setzen sie ihn dort ein, verwandelt er sich in einen alten Mann und das Abenteuer endet.

LEGENDE

Vor langer Zeit, bevor es Magier gab, existierten sechs von den Göttern gewählte Weise. Jeder von ihnen beherrschte ein Element und studierte die Magie, die ihm innewohnte. Durch ihre Studien entwickelte jeder von ihnen starke magische Kräfte. Die Götter waren erfreut über die Arbeit der Weisen, da diese ohne ihr Wissen die Magie kontrollierten und zurückhielten. Und so schufen sie jedem der Weisen ein Artefakt, das die Magie eines Elements kanalisierte.

- Alte Legende

Die Legende kann nach einer gelungenen Probe auf Sagen und Legenden erzählt, oder als Intro verwendet werden. Sollte sie nach einer Probe erzählt werden, so fällt dem Helden der Rest der Legende nicht ein (Fortsetzung im nächsten Abenteuer).

KAPITEL 1 – DAS GASTHAUS

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Ihr befindet euch auf eurer Reise nach Harben aktuell im Windhag Gebirge. Ihr seid mittlerweile schon einige Tage unterwegs und nähert euch eurem Ziel, jedoch ist es absehbar, dass ihr noch einmal auf der Straße übernachten müsst.

Wie durch einen glücklichen Zufall taucht jedoch am frühen Abend hinter einer Kurve ein Gasthaus mitten im Wald auf. Auf dem Schild über der Tür steht „Zum Torfstecher“ und ihr könnt erkennen, dass bereits ein paar Pferde vor dem Gasthaus angebunden sind.

Das Gasthaus

Jucho Saesser (Wirt, 42, halb Glatze, klein), ist ein freundlicher Zeitgenosse. Er ist zu jedem Gast freundlich, auch wenn das oftmals nicht zu seinem Besten ist. Er kommt ursprünglich aus Leubach, hat das Dorf jedoch verlassen, in der Hoffnung hier mehr Geld zu verdienen. Er ist zwar nicht habgierig, jedoch probiert er gerne den Reisenden mehr zu verkaufen, als sie brauchen.

Nessa Saesser (Wirtin, 45, kräftig gebaut), ist Juchos Frau. Sie arbeitet Abends in der Schankstube und kümmert sich um das Essen für die Gäste. Außerdem säubert sie die Gästezimmer.

Pettar Sult (Beruf unbekannt, 68, Bart, weiße Haare, groß), ist der einzige wiederkehrende Gast im Gasthaus. Während die meisten Gäste Reisende sind, stammt auch er aus Leubach, ist dort jedoch nicht sonderlich beliebt, weshalb er die Abende lieber dort verbringt. Er bietet den Helden die Möglichkeit Karten zu spielen und dabei Geld oder Getränke zu gewinnen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr das Gasthaus betretet empfängt euch eine wohlige Wärme. Die Schankstube ist gut gefüllt, jedoch erblickt ihr sofort einen noch freien Tisch an den ihr euch setzt. Der Wirt hat euch bereits bemerkt und der Bedienung ein Signal gegeben zu euch zu kommen.

Nessa bringt den Helden auf Bestellung Essen und Getränke. Auf Nachfrage schickt sie die Helden zum Wirt, um weitere Güter zu erwerben oder zu Pettar, wenn die Helden Informationen erhalten oder Karten spielen wollen. Für längeres Reden ist sie nicht zu haben, da sie auch die anderen Gäste versorgen muss, weshalb sie den Versuch Gespräche mit ihr zu beginnen immer schnellstmöglich unterbindet.

Jucho bietet den Helden auf Nachfrage das letzte Zimmer, oder die Möglichkeit im Schankraum zu schlafen an. Außerdem verkauft er einige Gegenstände (*Siehe Anhang*) und wird probieren dem Helden immer mehr zu verkaufen, als dieser ursprünglich wollte. Dabei verringert er auch den Preis oder macht Paketangebote. Wenn die Helden Informationen erhalten wollen wird auch er sie zu Pettar weiterleiten. Über Pettar erzählt er das vorhin beschriebene.

Pettar wird die Helden, sollten diese zu ihm kommen fragen, ob sie Karten spielen wollen (*Siehe Anhang*). Außerdem wird er ihnen im Tausch für ein Bier Informationen über die Gegend geben, welche jedoch weitestgehend nicht sonderlich interessant sind.

Informationen

- Dorf in der Nähe
- Gegend sicher
- Auf Nachfrage: Er stammt aus dem erwähnten Dorf
- Probe auf Menschenkenntnis und danach Überreden: Es passieren merkwürdige Dinge im Wald; Die Dörfler berichten von Schattenartigen Wesen; Er hält das für Aberglaube

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Während der Abend weiter fortschreitet bleibt die Stimmung gelassen. Als sich die Ersten Gäste schon auf den Weg in ihre Zimmer machen kommt noch eine Gruppe von drei Reisenden ins Gasthaus. Sie scheinen schon länger unterwegs zu sein und sind nicht gut gestimmt. Daher kommt es sehr ungelegen, dass der Wirt das letzte Zimmer (*an euch*) vermietet hat. Das er freundlich bleibt und keine direkte Angst zeigt, heizt die Wut der Reisenden nur noch weiter an.

- a. **Ihr habt das Zimmer gemietet:** Die drei kommen zu euch und verlangen, dass ihr ihnen das Zimmer abtretet. Als ihr euch weigert schreit der der der Anführer zu sein scheint und schlägt einem Helden ins Gesicht.
- b. **Ihr habt das Zimmer nicht gemietet:** Als der Wirt sagt, dass die Mieter schon zu Bett gegangen sind schreit der, der der Anführer zu sein scheint auf und schlägt in Richtung des Wirts, der dem Schlag jedoch knapp ausweicht. Dies ist für euch Grund genug um ein zu greifen.

Schläger

**INI 10 LeP 30 WS 10 AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RS 2
MR 2 GS 10 KK 13**

Anmerkung: Die Schläger werden probieren, während einer KR einen Helden zu packen (Probe auf KK), woraufhin dieser den Angriffen der anderen schutzlos ausgeliefert ist, sich der Schläger, der ihn fest hält jedoch auch nicht wehren kann. Der Schläger muss in jeder Runde eine KK Probe bestehen, um den Helden weiter fest zu halten. Wird ein Spieler festgehalten, so werden die anderen Schläger ihn priorisiert angreifen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Die Schläger liegen am Boden und können sich kaum noch aufrichten. „Ihr solltet jetzt besser gehen.“, sagt der Wirt zu ihnen. „Und wagt es nicht noch einmal her zu kommen.“ Verärgert, jedoch auch etwas verängstigt, suchen die Männer das weite. Der Wirt kommt zu euch. „Danke, dass ihr diese Schläger vertrieben habt“, sagt er.

- a. **Ihr habt das Zimmer gemietet:** Er reicht jedem der für ein Zimmer gezahlt hat *Zimmer Kosten*. „Ich erstatte euch euer Zimmer als kleinen Ausdruck meiner Dankbarkeit.“
- b. **Ihr habt das Zimmer nicht gemietet:** Er reicht euch einen Schlüssel und sagt „Der hier gehört zu einem Zimmer, das ich für besondere Gäste immer zurückhalte. Keiner von euch sollte hier unten schlafen müssen. Ihr habt es euch verdient!“

Bald darauf begeben sich ihr auf euer Zimmer, wo ihr euch nur noch aus euren Rüstungen schält und schnell in einen tiefen Schlaf fällt.

Frag die Helden, wo sie ihre Ausrüstungsgegenstände verwahren. Als Option steht auch eine Truhe zur Verfügung.

KAPITEL 2 – VON DUNKLEN MÄCHTEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Mitten in der Nacht reißt euch eine riesige Explosion aus dem Schlaf. Als ihr zu euch kommt bemerkt ihr, dass zwei Wände eures Zimmers fehlen und sich dort stattdessen riesige Flammen befinden. Ihr schafft es nur knapp aus durch das Fenster aus dem Haus zu springen, bevor der Boden eures Zimmers wegbricht.

(Hierbei werden nur Gegenstände, die in einem schnellen Griff erreichbar sind mitgenommen.)

Als ihr zur Straße schaut, seht ihr dort den Wirt stehen. Und ihm gegenüber die drei Schläger. „Du dachtest wohl, dass du ungeschoren davon kommst oder, alter Mann?“, sagt der Anführer. „Aber jetzt bist du ganz allein, und hast gar nichts mehr!“. „Ja, wer soll dir jetzt helfen?“, sagt ein anderer.

Die Schläger werden anfangen, den Wirt zu verprügeln.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr gerade zum Wirt laufen und ihm helfen wollt, passiert etwas. Einer der Schläger wird plötzlich in die Luft gerissen und dort brutal zerfleischt. Dasselbe passiert dem zweiten. Der Anführer, der plötzlich alleine mit dem Wirt auf der Straße steht, dreht sich um und zieht sein Schwert, nur um etwas Unglaubliches zu sehen: Aus der Dunkelheit bewegt sich ein Wesen ins Licht des Feuers. Es ist komplett schwarz, sogar so dunkel, als wäre es aus der Dunkelheit selbst gemacht. Der Anführer versucht es mit seinem Schwert zu treffen, doch während er noch ausholt, bewegt sich das Wesen mit unglaublicher Geschwindigkeit auf ihn zu, und reißt ihm den Kopf ab.

Dann verschwindet es wieder in der Dunkelheit, aus der es kam.

Wenn die Helden sich aus die Straße wagen, stellen sie fest, dass der Wirt tot ist.

Der Anführer ist klarer Weise am Verlust seines Kopfes gestorben, mit einer Probe auf Tierkunde (Erschwert um 3) können die Helden feststellen, dass die anderen Schläger durch große Klauen zerfetzt wurden, die jedoch keinem Wesen zugeordnet werden können. Durch eine gelungene Probe auf Fährtsensuche (Erschwert um 5 wegen Dunkelheit) stellt sich heraus, dass die Wesen keine Spuren hinterlassen haben.

Loot (*Wirt*)

1W6 Silbertaler, 1W6+3 Groschen, 2W6 Deut

Loot (*Anführer*)

Kurzsword & Lederharnisch (*Siehe Anhang*)

1 Dukaten, 1W6+1 Silbertaler, 2W6 Heller

Probe auf Sinnesschärfe erschwert um 3: Der erste Teil der Seele des Schattens (*Siehe Anhang*)

Wenn die Helden zu lange auf der Straße bleiben, beginnen sie Bewegungen in den Schatten zu sehen. Sollten sie dann immer noch bleiben wollen, so hören sie die furchteinflößenden Schreie eines Tieres die sie nicht einordnen können. Sollten sie danach tatsächlich noch bleiben, so beginnt ein Schatten herum zu rasen und sie so lange für 5 LeP zu schädigen, bis sie gehen.

Die Schatten werden die Helden in den Wald treiben.

Auch bei der Flucht in den Wald meinen die Helden immer wieder Bewegungen zu sehen. Hören tun sie jedoch nichts mehr.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr endlich einen Ort entdeckt habt, an dem ihr euch einigermaßen geschützt fühlt, schlägt ihr euer Lager auf. Noch sieht man nichts von der aufgehenden Sonne, weshalb ihr beschließt, noch etwas zu schlafen. Vollkommen erschöpft schlaft ihr nach dieser spontanen nächtlichen Aktivität schnell ein.

Der nächste Morgen

Am nächsten Morgen wacht ihr immer noch erschöpft auf. (*Gegenstände aus der Truhe die nicht explizit mitgenommen wurden sind nun verloren*) Erst jetzt, als euch der Magen knurrt beginnt ihr

zu realisieren was in der Letzten Nacht alles geschehen ist.

Die Helden können sich entscheiden Jagen zu gehen, um etwas zu essen zu erhalten (Probe auf: Fährtsensuchen & Wildnisleben, Danach Wildnisleben um das Fleisch zu verarbeiten.

Danach können sie sich entscheiden:

- a. Sie gehen zum Dorf, welches der Wirt erwähnt hat. Dafür finden sie entweder, wenn sie der Straße folgen einen Weg, oder der Jäger entdeckt einen Pfad dorthin, wenn er sich nach einem gescheiterten Jagdversuch dazu entscheidet, es noch einmal zu probieren.
- b. Sie gehen zurück zum Gasthaus (Probe auf Fährtsensuche (*Sollten die Helden geflohen sein, so ist diese um 3 erleichtert*)) bringt sie schneller dort hin, während ein kritischer Fehlschlag dazu führt, dass sie am Gasthaus vorbeilaufen, und weiter unten an der Straße herauskommen, woraufhin sie den Weg zum Dorf entdecken). Dort stellen sie fest, dass keiner der Bäume irgendeinen Schaden vom Feuer davongetragen hat, während an das Gasthaus nur noch ein schwarzer Fleck am Boden erinnert. Auch die Leichen sind auf mysteriöse Art und Weise verschwunden. Nicht einmal die Blutflecke der zerfleischten Schläger existieren noch. Es lässt sich jedoch nichts Genaues herausfinden. Anzeichen für Magie gibt es keine. Die Helden folgen der Straße oder gehen durch den Wald und kommen zum Dorf.

Sollten die Helden weiter gehen wollen, so treffen sie an der Abzweigung zum Dorf auf eine verzweifelte Dorfbewohnerin (*Lenija Dagoneff*), die sie bittet dem Dorf zu helfen (Schattenwesen). Sie wird ihnen nicht ins Dorf folgen. Im Dorf ist dieser Name nicht bekannt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Nachdem ihr einige Zeit unterwegs wart, lichtet sich vor euch der Wald. Vor euch liegt das Dorf Leubach. Es besteht aus einigen kleinen Hütten, die scheinbar wahllos in der Gegend herumstehen und einem größeren Gebäude, dessen Zweck ihr nicht gleich erkennt, jedoch vermutet ihr, dass es

sich um eine Art Lagerhaus handelt. Ihr werdet schnell bemerkt und plötzlich schlendert der Mann, den aus dem Gasthaus (Pettar) auf euch zu. „Was tut ihr hier?“ fragt er euch, „Niemand außer einigen Händlern verirrt sich in unser Dorf“

Während des Gesprächs meiden die Leute Pettars Umgebung (und daher auch die Helden)
Im Gespräch mit Pettar können folgende Informationen gesammelt werden:

- Sämtliche Informationen aus der Charakterbeschreibung (falls noch nicht bekannt)
- Das Dorf lagert in dem Haus größere Mengen an Bier und einige gemeinsame Vorräte, sowie Torf und Holz, von dessen Verkauf die Menschen hier leben.
- Im Dorf wohnen etwa 37 Personen
- Etwa einmal im Monat kommen Händler, mittlerweile müsste der nächste längst da sein
- Pettar ist nicht gerade beliebt; Die Leute denken er hätte sich mit dunklen Mächten eingelassen, warum weiß er nicht, er vermutet jedoch, dass sie das denken, weil er eben diese Leugnet. Die Leute machen ihn jedoch deshalb auch für die Schattenwesen, an welche er auch nicht glaubt, selbst wenn die Helden es ihm bestätigen, verantwortlich.
- Die Bewohner des Dorfs glauben immer wieder Bewegungen im Schatten der Nacht zu sehen. (Diese Information beendet das Gespräch, da spätestens dann ein jüngerer Mann Pettar verscheucht und mit den Helden redet)

Zum Vorlesen und Nacherzählen

„Pettar, verschwinde von den Reisenden!“ tönt eine Stimme. Im nächsten Moment schiebt ihn ein deutlich jüngerer Mann zur Seite. „Mach das du weg kommst.“ sagt er, woraufhin Pettar geht. „Hallo, ich bin Laranko Hollerow.“ Stellt er sich euch, nun deutlich freundlicher, vor. „Was schlägt reisende wie euch hierher?“

Im Gespräch mit Laranko Hollerow können folgende Informationen gesammelt werden:

- Das Dorf könnte die Hilfe einiger Kämpfer gebrauchen

- Es gibt zwar Waffen, aber niemand kann gut kämpfen
- Die Bewohner haben Angst, dass ihre Vorräte vor dem Verkauf von den Schattenwesen vernichtet werden.
- Das Dorf würde jedem der Helden Unterkunft, Verpflegung, Waffen und Rüstungen zur Verfügung stellen und obendrein noch etwas Geld zahlen, wenn ihr die Schatten Wesen vertreibt.
- Wildschweine sind in der Umgebung eine wahre Plage.

Sobald die Helden einwilligen, den Leuten zu helfen, so nimmt Laranko Hollerow sie mit in sein Haus, wo seine Frau gerade etwas zu essen zubereitet. Dort werden die Helden versorgt und danach mit Rüstungen und Schwertern oder Bögen (Eigene Wahl, Maximal 2 Gegenstände) (*Siehe Anhang: Dorf Waffen/Rüstungen*)

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Der Nachmittag vergeht ohne besondere Vorkommnisse. Ihr bleibt die Meiste Zeit in Laranko Hollerows Haus, da er denkt, dass die Schattenwesen das Dorf wahrscheinlich auch am Tag beobachten und euch dann bemerken würden. Also spielt ihr Karten und erzählt euch Geschichten.

Gegen Abend hört ihr auf einmal eine Frau schreien. „Was ist dort los?“ fragt Laranko Hollerow „Es ist noch nicht dunkel! Bitte geht nachsehen.“

Wenn sich die Helden zur Vorderseite des Hauses begeben, sehen sie einen Ork vor dem Lagerhaus stehen, der die Tür zu bewachen scheint. Zwei weitere befinden sich innerhalb des Hauses, können jedoch von der aktuellen Position der Helden nicht bemerkt werden.

- Sollten die Helden über den Dorfplatz in Richtung des Orks laufen / gehen wird dieser seine Kameraden alarmieren und es kommt zum Kampf.
- Es besteht die Möglichkeit, sich um das Lagerhaus zu schleichen. Mit einer gelungenen um 5 erschwerten Probe auf Schleichen kann diese Wache mit einem Schlag getötet werden (Von hinten anschleichen), jedoch kommen auch dann

die anderen und es muss gekämpft werden.

- Alternativ ist es auch möglich, den Ork ab zu lenken (z.B. indem sich nur einer der Helden zeigt), woraufhin dieser seinen Posten verlässt und die Tür unbewacht lässt, und so zwei Kämpfe zu starten
- Sollten die Helden einem Ork zu viel Zeit geben, während sich schon ihre Dominanz zeigt, so wird dieser fliehen und kein vierter auftauchen.

Bei den Aktionen sind den Helden alle Freiheiten gegeben, bei jeglichen lauten Geräuschen nähern sich jedoch immer sofort alle Orks.

Ork - Plünderer

INI 8 LeP 35 WS 3

AT 13 PA 7 TP 1W6+2

RS 2 MR 2 GS 9

Waffe: Bastardschwert (*Siehe Anhang*)

Ork - Anführer

INI 10 LeP 40 WS 3

AT 14 PA 8 TP 1W6+3

RS 3 MR 3 GS 10

Waffe: Holzfälleraxt (*Siehe Anhang*)

Kampf gegen 2x Plünderer und 1x Anführer
Sollte ein Ork besiegt werden, so kann bei einer bestandenen Probe auf Sinnesschärfe eine dunkle Wolke bemerkt werden, die sich von ihm löst.

Loot (Plünderer)

Waffe, Etwas Schmuck (Kein Wert)

Loot (Anführer)

Waffe, 1W6 + 5 Kreuzer

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als mit dem Fallen des letzten Orks das Kampfgeschrei verstummt erfüllt eine nervöse Stille das Dorf. Doch dann kommt Laranko Hollerow auf euch zu und mit ihm verlassen auch

die anderen Dorfbewohner vorsichtig ihre Häuser. „Habt vielen Dank!“ rufen sie euch zu und jubeln. Doch plötzlich verstummen sie. Als ihr euch umdreht seht ihr warum: Am Waldrand könnt ihr im letzten Tageslicht einen weiteren Ork sehen. Dieser ergreift die Flucht.

Laranko Hollerow versucht, sollten die Helden den Ork nicht freiwillig verfolgen, sie zu eben diesem zu bewegen, da er fürchtet, dass dieser noch weitere Orks alarmieren könnte, die dem Dorf zusätzlich zu den Schattenwesen noch Schaden zufügen könnten.

Sollten sich die Helden zunächst weigern, wird er ihnen eine größere Belohnung anbieten, woraufhin die Helden den Ork verfolgen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Im Letzten Licht des Tages folgt ihr im Wald den Spuren des Orks. Dies ist nicht schwer, denn er gibt sich scheinbar keine Mühe seine Spuren unkenntlich zu machen. Überall findet ihr gebrochene Zweige, platt getretenes Laub oder ähnliches, und bald schon tut sich eine Lichtung vor euch auf. Die Lichtung wird zu einer Seite von einer Klippe begrenzt und hat einen Durchmesser etwa 20 Schritt. In ihrer Mitte befindet sich ein Steinkreis in dem der Ork steht. Er scheint in noch größere Panik verfallen zu sein und als er euch auftauchen sieht beginnt er laut zu kreischen, schreit etwas von „Ihr könnt ihm nicht entkommen.“ und stürzt sich von der Klippe.

Als ihr den Steinkreis betretet bemerkt ihr, dass sich in den Steinen unzählige Kristalle in allen möglichen Größen befinden. In der Mitte liegt ein Kristall scheinbar abgebrochen auf dem Boden und knistert merklich. Außerdem zucken immer wieder kleine Blitze aus ihm hinaus.

Die folgende Situation wird sehr mysteriös dargestellt. Der Kristall in der Mitte ist etwa Faust groß und dunkel violett. Außerdem beginnt er zu leuchten, sollten sich die Helden nähern.

- Der Ork:** Sehen die Helden die Klippe herunter wird ihnen klar, dass der Ork diesen Sturz unter keinen Umständen überlebt haben kann. Und auch für sein merkwürdiges Verhalten findet sich kein Auslöser.

- b. Der Steinkreis:** Der erste Held der den Kristall berührt (Direkter Hautkontakt), empfindet eine beruhigende, angenehme Wärme (*Der Stein bindet sich an ihn, siehe Anhang*). Bevor der Stein nicht an einen Helden gebunden ist, kann er nicht bewegt werden. Sollte ein anderer Held den Kristall berühren, wird er zurückgeschleudert und erhält 1W6 + 2 Schaden. Auch mit einer beliebigen Wissens Probe kann keiner der Helden erkennen, was dies für ein Steinkreis ist, jedoch kann man die Helden ruhig alle Proben die sie beherrschen durchführen lassen. Ein kritischer Erfolg macht den Helden Sicher, dass es solche Kreise nicht geben dürfte (Es gibt keine Gruppe die solche gebaut hat / baut).
- c. Sofern noch nicht gefunden:** Probe auf Sinnesschärfe, erschwert um 3 lässt die Helden den Ersten Teil der Seele des Schattens finden. Die Probe kann jeder Held durchführen.

Hiernach können die Helden beliebig im Kreis gehalten werden, z.B. sie sehen ein funkeln, oder untersuchen die anderen Kristalle. Jedoch werden sie bei alle dem nichts feststellen das ihnen helfen könnte.

Weiter wenn der Held mit dem Stein den Kreis verlässt.

Wenn die Helden den Kreis verlassen ziehen heftige Windböen auf. (Probe auf Gefahreninstinkt lässt den Helden erkennen, dass die Gruppe beobachtet wird.)

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Auf einmal seht ihr eine schemenhafte Bewegung zwischen den Bäumen. „Diiiiiiiiieeeee!“ hört ihr eine schrille Stimme. Doch obwohl der Mond in dieser Nacht sehr hell scheint könnt ihr keine Person erkennen, die geschrien hat. Als ihr ein Stück zurück weicht merkt ihr, dass etwas hinter euch ist. Als ihr euch umdreht steht hinter euch ein Wesen das so aus sieht wie das das ihr vor dem Gasthaus gesehen habt. „Ihr Diebe!“, schreit es, „Gebt zurück was ihr gestohlen habt!“ Mit diesen Worten greift es euch an.

Schatten

Der nachfolgende Kampf ist für die Helden nicht zu gewinnen. Sollten sie getroffen werden, so würfet der Meister, die Helden erhalten jedoch immer genau so viel Schaden, dass sie an der Wundschwelle liegen. Der Schatten selbst kann allen Angriffen der Helden ausweichen.

Bei einem Fluchtversuch werden die Helden verfolgt und besiegt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Der Kampf ist vorüber – und ihr habt verloren. Die Kreatur kreischt und lacht wie wild. Dann beginnt sie sich auf den Ersten von euch zu bewegen, um den Kampf zu Ende zu bringen. Während ihr euch mit eurem Schicksal abfindet blickt ihr in den Himmel. „Niemand stiehlt den Besitz meines Meisters!“ schreit es, während es zum finalen Schlag ansetzt. Dann werdet ihr bewusstlos.

Einer der Helden (Nicht der gebundene) meint noch Kampfschreie vom Schattenwesen und irgendetwas anderem zu hören.

KAPITEL 3 – DER WEISE

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Ihr wacht im Haus von Laranko Hollerow auf. Es scheint schon Mittag zu sein, denn das Erste das ihr bemerkt ist seine Frau die am Herd steht und kocht.

Die Helden habe mittlerweile 3W6 + 10 Regeneriert.

Die Helden liegen auf improvisierten Lagern auf dem Boden.

Wenn die Helden die Frau ansprechen erschrickt sie zunächst kurz und holt dann Laranko Hollerow. Dieser erklärt den Helden, dass sie über zwei Tage lang bewusstlos waren und die Dorfbewohner die Hoffnung, dass sie je wieder aufwachen schon fast verloren hatten.

Nach dem Aufwachen werden die Helden versorgt und erfahren, was in den Tagen in denen sie bewusstlos waren passiert ist:

- Nachdem ihr nicht mehr aufgetaucht seid, haben die Bewohner euch am nächsten Morgen gesucht und im Kreis gefunden.
- Ihr wurdet ins Dorf gebracht und so gut wie möglich versorgt (Wunden etc.)
- Es sind keine weiteren Orks aufgetaucht.
- Die Ausrüstung der Helden wurde ins Gemeindehaus gebracht.
- Der Händler ist gekommen und das Dorf hat nun Geld zur Verfügung, um die Helden zu entlohnen.

Laranko Hollerow weiß allerdings nicht, was den Helden passiert ist. Nach dem Gespräch erhalten die Helden Nahrung und bekommen ihre Ausrüstung wieder. Dabei fällt ihnen auf, dass der Gebundene (*Der Held an den der Stein gebunden wurde*) unter seinen Gegenständen auch eine Schriftrolle besitzt, die er zuvor noch nie gesehen hat. Auf dieser steht:

**Das Herz den Meister zu erwecken
Zum Schutze mussten wir's verstecken
Begebet euch zum Ort wohlan
wo Schatten weicht des eignen Bann
Wird dort das schwarz zum roten schwingen
zu finden kann es euch gelingen
Dann bringet es zum rechten Ort
des Weisen Exil endet dort.**

Das Gedicht müssen die Helden selbst lösen. Keiner der Dorfbewohner kann sich einen Reim auf das dort geschriebene machen, vor allem da nur Helden, die Gimaril beherrschen das Gedicht lesen können.

Als Hilfestellung kann man ihnen, wenn sie nicht weiterkommen, Tipps geben, oder sagen, dass sie das Gefühl haben am richtigen Ort zu sein.

Die Lösung:

Die Helden müssen sich beim Ersten Licht des Tages im Steinkreis Befinden. Dann offenbart sich der Aufenthaltsort des Herzens.

Wenn die Helden durch den Wald laufen, so muss einer eine Probe auf Sinnesschärfe würfeln.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

- Probe gelungen:** Als ihr euch gerade durch einen Busch schieben wollt bemerkt ihr, dass sich ein Eber in eurer Nähe befindet. Ihr ändert die Richtung und er scheint euch nicht zu folgen.

- Probe fehlgeschlagen:** Nachdem ihr euch durch einen Busch gekämpft habt, steht plötzlich ein Eber vor euch. Und euer Besuch scheint ihn nicht zu freuen.

Eber

INI 13 LeP 18 WS 1

AT 12 PA 6 TP 1W6+1

RS 3 MR 0 GS 13

Loot

Probe auf Wildnisleben

- Gelungen: 3 Tagesrationen, 2 Haut (Probe auf Schätzen: max. 1 Silbertaler p.S.)
- Fehlgeschlagen: 2 Tagesration

- Sollten die Helden im Steinkreis übernachten, so wird in der Nacht eine Wildsau auftauchen und sich über die Vorräte her machen (-2 Tagesrationen für jeden), sofern die Wache eine Selbstbeherrschungsprobe nicht besteht.
- Sind die Helden beim Ersten Licht des Tages im Steinkreis, so sehen sie, wie es von den Kristallen zu einem Strahl gebündelt und reflektiert wird und dieser Strahl schließlich auf einen Felsen im Wald fällt (Größe: ca. 0.5 Schritt). Diesen müssen die Helden zerstören, welches sie mit einem Hammer tun können, den sie auf Nachfrage im Dorf erhalten. Im inneren des Steins, der beim ersten starken Schlag (KK > 10) aus einander bricht, befindet sich ein blutroter Kristall.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Nach dem ersten Schlag gibt der Stein bereits klein bei und zerbricht. Innen ist er hohl und überall mit weißen Kristallen besetzt. In der Mitte befindet sich ein besonders großer Kristall. Er ist blutrot und hat eine fast magische Anziehungskraft auf euch.

Sollten die Helden Tatsächlich immer noch nicht den Ersten Teil der Seele des Schattens gefunden haben: Zwischen all den weißen Kristallen befindet sich ein komplett Schwarzer. Er sieht so aus, als könnte man ihn leicht mitnehmen.

Nimmt der Gebundene den Stein, so bekommt er den Drang, zu einem ihm unbekannten Ort zu gehen. Sollten die Helden ihm den Stein nicht geben wollen, so wird er alles versuchen, um ihn an sich zu bringen. Hat er den Stein in seinem Besitz, so läuft er sofort los und führt die Helden dabei durch den Wald, bis sie zu einem uralten Baum kommen. Dieser besitzt eine große Baumhöhle.

Den Weg durch den Wald können sie verwirrend beschreiben. Bauen sie häufige Richtungsänderungen, plötzliches Umdrehen oder loslaufen des gebundenen ein, sodass am Ende keiner der Helden mehr weiß, wo sie eigentliche sind.

Sobald die Helden den Kristall in das Loch legen, beginnt der Baum zu leuchten und zieht sich zusammen bis in den Resten ein Mann erscheint.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

In dem Augenblick, in dem der Kristall den Boden der Baumhöhle berührt beginnt dieser dort in einem hellen weißen Licht zu leuchten. Dieses breitet sich schnell über den ganzen Baum aus, bis dieser komplett leuchtet. Dann beginnt er zu schrumpfen. Die Äste ziehen sich zurück und bald schon ist der Baum fast komplett verschwunden. Dann bricht es plötzlich ab – und dort wo gerade noch das Licht war steht nun ein alter Mann. Er wirkt benommen und sagt: „Ich wurde ... geweckt! Das ... wird ihn ... wütend ... machen!“

Mit diesen Worten bricht er zusammen.

Belohnungen

Die Helden erhalten zwischen 20 und 25 AP.
Die Belohnungen der Dörfler erhalten sie zu Beginn des nächsten Abenteuers.

Ich hoffe ihr hattet Spaß beim Spielen :)

ENDE

ANHANG

Jucho Saesser

Ware	Preis
Eintopf	3 H
Brot	1 H
+ Wurst	3 H
+ Käse	2 H
Bier	6 K
Wein	9 K
Schnaps	1 H
Wasser	3 K
Tagesration	2 H 7 K
Wolldecke	2 S
Schlafsack	1 D 5 S
Brotbeutel	5 H
Wasserschlauch, 5S	1 S
Feldflasche, 10S	5 S
Teller, Holz	4 H
Zimmer für 4	1 S 2 H = 3 H p.P.
Bett im Schlafsaal	6 H
Übernachtung im Schankraum	Umsonst

Pettar Sult

Trakon (Glücksspiel)

- Probe auf Glücksspiel, erschwert um 2
- Einsatz: 1 K – 1 S
- Gewinn: E * 2
- Pettar besitzt zu Beginn 4S 7H 3K

Gegenstände

- Kurzsword (0,75Stn; 8D)

TP	AT/PA	INI	TP/KK
1W+2	0 / -1	0	11 / 4

- Bastardsword (3Stn; 14D)

TP	AT/PA	INI	TP/KK
1W+5	-2 / -1	-1	13 / 3

- Holzfäller Axt (4Stn; 3D)

TP	AT/PA	INI	TP/KK
2W	-1 / -2	-2	14 / 2

- Lederharnisch (6Stn; 10D)

RS	BE	Abzüge
3	2	-1 GS, -1 INI

Dorf Ausrüstung

Altes Schwert

Wert	GW	TP	AT/PA	INI	TP/KK
5S	0,5Stn	1W+1	0/0	0	10/4

Alter Dolch

Wert	GW	TP	AT/PA	INI	TP/KK
3S	0,2Stn	1W	0/-1	0	10/3

Altes Beil

Wert	GW	TP	AT/PA	INI	TP/KK
4,5S	0,6Stn	1W+3	0/0	-1	12/3

Provisorischer Schild

Wert	GW	AT	PA	INI
3S	3Stn	-1	+2	-1

Schlechter Bogen

Wert	GW	TP	RW	MOD
5S	0,7Stn	1W+4	10/40/70	0/0/-1

Notdürftige Rüstung

Wert	GW	RS	BE	INI	GS
3S	2Stn	2	1	-1	0

Die Seele des Schattens

Der Seele des Schattens ist ein Relikt, dass einen mächtigen Krieger beschwören kann. Im Verlauf der Kampagne sammeln die Helden diverse Bauteile, mit denen sie schlussendlich ‚Ravenor Executus‘, die ehemalige rechte Hand des Schatten Lords zurückholen können. Dieser wird sie im Endkampf unterstützen.

Der Erste Teil der Seele ist ein tief schwarzer Kristall, Form und Größe entsprechen etwa einem D20.

Die Helden haben einen solchen Kristall noch nie gesehen, und halten ihn daher für wertvoll. Bemerkbare magische Kräfte hat er nicht.

Bindung des Kristalls

Der Gebundene erhält sofort und permanent:

- +1 auf 4 beliebige Basiswerte
- +20% LeP (Abgerundet)
- +20% AsP (Abgerundet)
- +1 auf Attacke, Parade und Fernkampfbasis

Der Gebundene wird den Stein unter keinen Umständen von sich geben, da ihn eine Stimme in seinem Kopf dies befiehlt. Außerdem muss er, wenn er einen Kampf verlassen will, ohne dass alle Gegner **getötet** sind, eine Probe auf Selbstbeherrschung erschwert um 4 ablegen. Sollte diese misslingen, so muss er so lange kämpfen, bis entweder er besiegt oder alle Gegner tot sind.

- **ACHTUNG GEHEIM:** Sollte der Held dem Tode nah und alleine sein, so manifestiert sich Dunkelheit um ihn und er erwacht als Dämon wieder. Als solcher wird er die Gegner angreifen, bis er oder sie besiegt sind. Danach verschwindet die Dunkelheit und lässt den Spieler im selben Zustand wie vor Beginn zurück.
- Sollte er alleine im Kampf gewesen sein, so finden die Helden, wenn sie zurückkehren nur noch ein Blutbad vor, in dem der besiegte Held liegt.

Dämon

INI 16 **LeP** 40 **WS** 1

AT 15 **PA** 10 **TP** 2W6+3

RS 5 **MR** 5 **GS** 15

Fähigkeit: Kann fliegen