

DIE RACHE DES SCHATTEN LORDS

Eine DSA Kampagne
für 3 - 5 Spieler

Prolog

Das Erwachen des Weisen

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.

Tipps zur Heldenerstellung

Es ist natürlich mit jedem Charakter möglich, das Abenteuer zu spielen, jedoch gibt es einige Charakterzüge, die weniger passend sind.

Es muss nachvollziehbar sein, dass sich der Charakter auf eine lange Reise ins ungewisse begibt. Daher sind arrogante Adelige natürlich deutlich unpassender als Söldner oder Entdecker. Es ist hilfreich, wenn der Charakter in der Wildnis gut überleben kann, da die Kampagne kaum in Städten spielen wird. Und auch eine Affinität zu warmen Gegenden ist hilfreich, wenn auch nicht zwanghaft benötigt (Es reicht vollkommen aus, wenn man nicht an ein kaltes Klima gewöhnt ist).

Natürlich ist es am Ende dem Spieler überlassen, mit welchem Charakter er die Kampagne spielen möchte, jedoch kann man den Spielern als Meister Tipps zur Charaktererstellung geben, sollte noch keiner vorhanden sein, so dass sich die Abenteuer nicht als schwieriger als nötig erweisen.

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. Auf geheißen 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 Fährtsuche (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: Fährtsuchen & Wildnisleben; erleichtert um 5, Wildnisleben (von mind. zwei unterschiedlichen Helden ab zu legen).

Danach können sie sich entscheiden:

- 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.
- Sie gehen zurück zum Gasthaus (Probe auf Fährtsuche (*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. Sollten die 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 verschlägt 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. „Diiiiieeeeebeeee!“, 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 150 und 250 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 mähtign 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

Abenteuer 1

Über die See

VORWORT

Das Zweite Abenteuer

An diesem Punkt haben die Helden die Einführung hinter sich gebracht und haben die Bedrohung und sich gegenseitig kennengelernt. Nun müssen sie zeigen, wie gut sie überleben können, sowohl in der Wildnis, als auch in der Stadt. Durch das freie Bewegen in der Stadt und die spätere Suche nach einander auf einer Insel haben die Helden viel Spielraum und können trotzdem schnell in Gefahr geraten. Als Meister muss man in diesem Abenteuer viel improvisieren, da sich die Helden in großen Teilen frei bewegen und keine direkte Handlung vorgegeben ist.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel 1: Der alte Mann

Im ersten Kapitel werden die Helden noch viele Fragen haben. Nachdem sie den alten Mann ins Dorf gebracht und versorgt haben, wacht dieser wieder auf. Zu ihrer Enttäuschung will er zunächst nichts erzählen, sondern stellt selber Fragen über die Dinge, die geschehen. Schnell stellen die Helden fest, dass er mehr weiß, als er zu gibt. Als sie ihn damit konfrontieren gibt er nach und erzählt ihnen, dass er diese Schattenwesen schon einmal gesehen hat, dies jedoch auf einem anderen Kontinent war. Zu seiner Herkunft will er sich unter keinen Umständen äußern und behauptet, nicht zu wissen warum er als Baum im Wald stand. Nach einigen weiteren Tagen im Dorf ist er genesen und bittet die Helden ihn zu diesem Kontinent zu begleiten, da sich die Lage ansonsten verschlimmern würde. Nachdem die Helden eingewilligt haben ihn zu begleiten, machen sie sich auf den Weg. Da der alte Mann langsam ist verzögert sich die Ankunft allerdings und die Gruppe muss in der Wildnis übernachten. In der Nacht begegnet ihnen wieder ein Schattenwesen. Es greift zwar nicht an, verhöhnt jedoch den alten Mann. Am nächsten Tag erreicht ihr die Hafenstadt Harben.

Kapitel 2: Über die Schwierigkeiten bei der Beschaffung eines Schiffes

Nachdem die Helden sich in der Stadt ein Quartier beschafft haben, erklärt der Mann ihnen,

dass sie ein Schiff besorgen müssen. Dies können die Helden auf verschiedenste Weisen bewerkstelligen. Die Möglichkeiten reichen vom Kauf eines Schiffes durch einen adligen über den Gewinn eines Schiffes beim Glücksspiel bis hin zum Entführen eines kleinen Schiffes bei Nacht. Nur mitfahren können sie nirgendwo, da kein Schiff ihr Ziel ansteuert. Um ihr Ziel zu erreichen können sich die Helden frei in der Stadt bewegen und dort diverse Aufträge ausführen um Geld zu sammeln, denn dieses benötigen sie spätestens, wenn sie Vorräte kaufen müssen. Das Kapitel endet, wenn die Helden genug Vorräte für einen Monat auf See und ein Schiff besitzen und in See gestochen sind.

Kapitel 3: Auf hoher See

Die Reise der Helden geht nun auf dem Meer weiter. Hier gilt es nur eine gewisse Anzahl von Tagen zu überstehen und dabei die eigenen Vorräte im Auge zu behalten. Jedoch kann es auch schnell passieren, dass die Helden zum Beispiel von Piraten angegriffen werden. Als die Helden gerade beginnen fest zu stellen, wie aussichtslos ihr Vorhaben ohne eine Crew ist, scheint die See ihnen genau das noch einmal deutlich machen zu wollen. Ein riesiger Sturm zieht auf, der die Helden an ihre Grenzen bringt und das Schiff wird zerstört.

Kapitel 4: Die Insel des Alchimisten

Bei der Zerstörung ihres Schiffes wird die Gruppe getrennt, jedoch überleben alle wie durch ein Wunder und landen an verschiedenen Orten auf einer Insel. Dort gilt es zunächst, einander zu finden um sich dann Gedanken über das weitere Vorgehen zu machen. Nachdem sich die Gruppe gefunden hat kann sie eine Höhle in einer Klippe finden, in der ein Alchimist wohnt, der nach so langer Zeit alleine auf der Insel eindeutig verrückt geworden ist. Nachdem die Helden ihm erklärt haben, dass sie ihm nichts antun werden und nur von der Insel weg wollen, stimmt er zu ihnen zu helfen. Er erklärt, dass das Schiff, mit dem er auf die Insel gekommen ist, auf dem Grund einer Bucht liegt und er es nicht bergen konnte, weil „Sie“ es bewachen. Mit einem Trank, der zum Atmen unter Wasser befähigt, ist es den Helden möglich das Schiff zu erreichen, jedoch werden sie dort von „Ihnen“. Als „Sie“ besiegt sind, können die Helden das Schiff mit diversen anderen Tränken wieder an die Oberfläche holen. Die Helden gehen, nachdem sie das Schiff geborgen haben, wieder zurück zur Höhle des

Alchimisten, treffen diesen jedoch nicht an. Als sie wieder am Schiff ankommen, sehen sie ihn, wie er einige seiner Utensilien ein lädt. Als sie ihn damit konfrontieren wird er wütend und greift sie an. Sind dieser Kampf geschlagen und die Vorräte aufgestockt, machen sich die Helden schleunigst wieder auf den Weg, der danach ohne Zwischenfälle verläuft. Am Ende sehen sie in der Ferne den Kontinent Uthuria.

ARTEFAKTE

Während der Kampagne werden die Helden fünf Artefakte sammeln. Es ist wichtig, dass im Vorhinein entschieden wird, welcher der Weisen der Dunkelheit zum Opfer gefallen ist, da sich dies auf die Abenteuer auswirken wird. Die Entscheidung ist relativ simpel: Jedem Helden wird ein Artefakt zugeordnet. Das Element, welches am Ende übrigbleibt, bestimmt den Weisen, der der Dunkelheit zum Opfer viel.

Folgende Artefakte können gefunden werden:

- Feuer
 - Elementar
 - Axt
- Wasser
 - Peitsche
 - Stab
- Wind
 - Langbogen
 - Stirnband
- Humus
 - Rüstung
 - Großschwert
- Eis
 - Dolche (2x)
 - Stab
- Erz
 - Schild
 - Schwert

Die Fähigkeiten der Artefakte werden beim Fund beschrieben, jedoch ist es Hilfreich sich schon jetzt Gedanken darüber zu machen, welcher Held welches erhalten soll.

LEGENDE

Die Artefakte verliehen jedem von ihnen eine unglaubliche Macht: Die Kontrolle über die Elemente. Doch eine solche Macht zog auch das Böse an. Der Namenlose begann zu den Weisen zu sprechen. Zunächst hörten sie ihm nicht zu, doch nach einiger Zeit begann einer der Weisen zu lauschen, was er sprach. Der Namenlose erzählte ihm von noch größerer Macht, die er ihm verleihen könnte. Doch der Weise ging nicht darauf ein.

- *Alte Legende*

HINWEIS

Der Alte Mann wird die Frage nach seinem Namen bis zu expliziten Erwähnung umgehen.

Vor Beginn des Abenteuers noch einmal das Ende des Letzten Abenteuers zusammenfassen.

KAPITEL 1 – DER ALTE MANN

Nachdem das Ende des letzten Abenteuers wiederholt wurde, müssen die Helden sich nun entscheiden was sie mit dem alten Mann machen wollen.

Zustand des alten Mannes:

- Er atmet noch, jedoch flach
- Reagiert auf nichts
- Keine sichtbaren Wunden

Sollten die Helden ohne den Mann zurück ins Dorf gehen (z.B. um Hilfe zu holen) werden die Dorfbewohner sie bitten, den Mann ins Dorf zu bringen, um ihn zu versorgen.

Weiter, wenn die Helden mit dem Mann im Dorf ankommen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Mit einiger Mühe habt ihr es geschafft den Mann ins Dorf zu transportieren. Er war zwar nicht besonders schwer, jedoch war es trotzdem nicht leicht ihn durch einen dichten Wald zu tragen.

Aufgrund der mittlerweile fortgeschrittenen Tageszeit ist im Dorf allerdings niemand unterwegs.

Sollten die Helden den Mann zu Pettar bringen wollen, so wird dieser ihnen sagen, dass sie zu Laranko gehen sollen. Nach Pettars Aussage könne dieser mehr für ihn tun als er.

Kommen die Helden bei Laranko an, so ist dieser zunächst überrascht, zeigt sich jedoch schnell hilfsbereit. Er wird einige Helden zu verschiedenen Dorfbewohnern schicken um Kräuter oder Salben zu holen (Hier Name und Beschreibung des Wegs zum Haus ausdenken).

Beispiel Namen: Rowena, Stane, Selwine, Galjan

Sobald die Helden mit den Gegenständen zurückkehren wird Laranko beginnen sie an zu wenden. Sollte ein Held Heilkunde o.ä. beherrschen (Nicht für körperliche Wunden) kann er auch dies anwenden.

Am Zustand des Mannes wird sich allerdings nichts ändern. Er wird weiterhin tief und fest schlafen.

Danach verbringen die Helden die Nacht im Dorf. Hierbei können sie wahlweise schlafen oder

einzelnen bei dem Mann wache halten. Laranko wird ihnen allerdings sagen, dass eine Wache nicht nötig ist, und die Helden sich ausruhen sollen.

▪ Die Helden haben Wache gehalten

Sollten die Helden Wachen halten, wird in den ersten Wachen nichts passieren. Gegen Morgen, also am Ende der letzten Wache, wird der Mann jedoch aufwachen und sichtlich verwirrt versuchen das Haus zu verlassen. Der Wache haltende Held kann versuchen ihn davon ab zu halten, jedoch wird er spätestens wenn der Held seine Gefährten wecken will (Diese müssen wach geschüttelt werden) das Haus verlassen.

▪ Die Helden haben geschlafen

Als die Helden am nächsten Morgen aufwachen ist der Mann verschwunden. Laranko selber ist noch am schlafen und begreift, wenn die Helden ihn wecken sollten, zunächst gar nicht was passiert ist.

Weiter, wenn die Helden das Haus verlassen haben

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr das Haus verlasst seht ihr den Mann sofort. Er scheint sehr verwirrt zu sein, doch er wirkt nicht mehr annähernd so schwach wie am Vortag. Ihr geht ihm nach und holt ihn am Brunnen in der Dorfmitte ein. „Was wollt ihr von mir?“, fragt er erbost.

Folgendes sagt der Mann während des Gesprächs:

- Er kann sich nicht an seinen Namen erinnern
- Er weiß nicht, wie er ins Dorf gekommen ist
- Er erinnert sich nicht an die Geschehnisse des letzten Tages (Sein Erwachen)
- Er weiß nicht wieso er ein Baum war, seine Letzte Erinnerung ist, dass er sich zum Schlafen ins Bett legt
- Er behauptet er käme von Uthuria und habe nie von einem Kontinent namens Aventurien gehört zu haben
- Er ist der Meinung das man, um das Rätsel seiner Herkunft zu lösen, dorthin zurückkehren muss
- Wenn die Helden die Schattenwesen erwähnen behauptet er solche noch nie gesehen zu haben, jedoch nimmt dies die Erschwernis von der Menschenkenntnis Probe (Folgt)

- Er behauptet keinen der zwei Kristalle je gesehen zu haben

Mit einer Probe auf Menschenkenntnis (Erschwert um 2) merkt der Held, dass er nicht alles erzählt was er weiß sind noch mehr als 4 Punkte übrig, so ist sich der Held sicher, dass er ihnen bewusst Dinge verschweigt.

Der Mann selber wird während des Gesprächs auch viele Fragen stellen. Ihn interessieren die Schattenwesen besonders, jedoch stellt er auch viele triviale Fragen (Jahr, Ort, etc.). Auch möchte er den Kristall des Gebundenen sehen (falls der Kristall erwähnt wurde) und behält diesen, sollte man ihn ihm geben, deutlich länger als euch lieb ist. Auch er nimmt Schaden sofern er ihn mit bloßen Händen nimmt. Sollte ihm der schwarze Kristall gezeigt werden, so fragt er ob dieser eine Verbindung zu den Schattenwesen besitzt.

Spätestens wenn er die Kristalle genau zu untersuchen beginnt merken die Helden, dass irgendetwas nicht mit rechten Dingen zu geht. Bedroht man den Mann lange genug, so gibt er zu, dass er diese Wesen schon einmal gesehen hat und zwar auf seinem Heimatkontinent Urtaria. Er ist überzeugt, dass man dort mehr Informationen zu ihnen finden kann. Er bittet die Helden ihn dort hin zu bringen, da sich die Situation sonst verschlimmern könnte.

Die Helden bekommen nun Zeit sich zu beraten. Wenn sie sich nicht dazu entschließen sollten ihn zu begleiten, so bietet er ihnen eine Belohnung an, die aus seinen damaligen Besitztümern besteht, die sich jedoch dort befinden. Als Beweis zieht er aus einer versteckten Tasche in seinem Mantel eine Goldmünze für jeden Helden (Passende Probe z.B. *Schätzen oder Handeln*: Wert 4,5 D).

Spätestens jetzt sollten die Helden sich bereit erklären ihn zu begleiten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Nach einer letzten Nacht im Dorf, bei der ihr mit viel Bier und Essen verabschiedet werdet, macht ihr euch wieder auf den Weg Richtung Harben. Laranko dankt euch herzlich für eure Hilfe und gibt euch jeweils zwei Tagesrationen und 1 Dukaten. Der Tag ist sonnig und ihr würdet sicherlich weit vor der Nacht in Harben ankommen, wenn da nicht der Alte Mann wäre.

- **Sollte ein Pferd, etc. vorhanden sein:**
Er weigert sich, sich anders als zu Fuß fort zu bewegen und ist nicht schnell unterwegs.
- **Sollte kein Pferd etc. vorhanden sein:**
Er ist nicht gut zu Fuß und muss häufig eine Pause machen.

Dies Verzögert eure Reise enorm, sodass ihr schon bald merkt, dass ihr heute im freien schlafen müsst. Gegen Abend seht ihr neben der Straße auf einer kleinen Lichtung einen etwa vier Schritt hohen Stein und beschließt, neben ihm zu übernachten.

Der Stein hat etwa die Maße 1,5S x 1,5S x 4S und scheint unverwüstlich seit ewigen Zeiten dort zu stehen. Sollte man ihn untersuchen, so findet man dort ein eingeritztes Gedicht:

*Wie ein Ziehstein selbst im Schlaf so führt
An der alten Straße wohl ein steh'nder Stein
Immer tiefer uns nach Fae hinein.
Und am Raststein macht man irgend Rast,
Und ein Graustein führt zu ...ast.*

Das Gedicht hat keine weitere Bedeutung.

Die Helden können nun ihr Lager aufschlagen. Sollten sie jagen gehen, so finden sie in einiger Entfernung zum Lager ein Reh, welches jedoch flieht.

Während des Abends ist der Mann schweigsam und hält sich aus den Gesprächen der Helden so gut es geht heraus. Die Helden verbringen nun den Abend, indem sie sich unterhalten, musizieren oder ähnliches.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Auf einmal dreht sich der Mann ruckartig um. Ihr folgt seinem Blick, könnt jedoch dort nichts erkennen. „Was seht ihr dort?“, fragt einer von euch ihn. „Merkt ihr es nicht?“, sagt er, „Es ist hier – und es beobachtet uns!“

Plötzlich hört ihr einen euch mittlerweile zu bekannten Schrei, der so klingt, als käme er direkt vom Rande der Lichtung. Doch dieses mal klingt es irgendwie anders. Zunächst könnt ihr nicht erkennen, worin der Unterschied liegt, doch dann wird es deutlicher: Es ist ein boshafes Lachen.

„Er hat deine Ankunft bereits bemerkt.“, hört ihr die Stimme sagen. „Er hat seine Augen und Ohren überall!“, kichert sie. „Dieses Mal kommst du zu spät. Und außerdem bist du allein. Die

Diebe werden dir gegen ihn nicht helfen können. *Hihihihhi!* Er wünscht dir viel vergnügen bei deinem Untergang! Du wärest besser im Exil geblieben!“ Mit diesen Worten scheint das Wesen zu verschwinden.

Euch ist klar, dass spätestens jetzt Klärungsbedarf besteht.

Während des Gesprächs lassen sich folgende Informationen sammeln:

- Sein Name ist Enlil Barachsum
- Er lebte vor mehreren Generationen auf Uthuria
- Er war dort Forscher und erkundete unter anderem alte Ruinen
- Dabei stieß er auf alte Inschriften, die das Auftauchen der Schattenwesen prophezeite
- Er konnte es verhindern, jedoch ist dies das letzte woran er sich erinnert

Bei einer Probe auf Menschenkenntnis wirkt er glaubhaft.

Er wird die Helden nach dem Gespräch bitten, ihm seine Verschwiegenheit zu verzeihen, doch er wollte sie nicht noch mehr beunruhigen.

Die Nacht verläuft ohne Zwischenfälle.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Am nächsten Morgen wacht ihr erstaunlich ausgeruht auf. Nach einem kurzen Frühstück macht ihr euch wieder auf den Weg. Als ihr um die nächste Kurve geht leuchtet sich plötzlich der Wald und ihr seht euer Ziel: Harben. Die Stadt beginnt erst ein gutes Stück entfernt, weiter unterhalb des Gebirges, und so bietet sich euch ein imposanter Anblick: Die gesamte Stadt ist auf Terrassen an die Küstenfelsen gebaut. Zwar habt ihr bereits davon gehört, doch es zu sehen ist eine ganz andere Erfahrung. Ihr habt keine Zweifel daran, dass ihr hier ein Schiff finden werdet, das euch nach Uthuria bringen kann.

KAPITEL 2 – ÜBER DIE SCHWIERIGKEITEN BEI DER BESCHAFFUNG EINES SCHIFFES

Wenn die Helden die Stadt betreten, gilt es zunächst die wichtige Frage nach der Unterkunft zu klären. (*Unterkünfte mit Preisen siehe Anhang*) Dort werden die Helden zunächst etwas essen und trinken und dann ihr weiteres Vorgehen besprechen. Enlil wird ihnen erklären, dass sie sich ein Schiff suchen müssen, das sie nach Uthuria bringt.

Einführung neuer Helden hier (Anhang)

Während des Nachmittags können die Helden also versuchen, verschiedenste Kapitäne auf zu treiben. Hierbei können sie diverse Kneipen besuchen oder Kapitäne direkt auf ihrem Schiff ansprechen, jedoch wird kein Kapitän nach Uthuria fahren.

Enlil wird währenddessen selber in der Stadt unterwegs sein und ihnen sagen, dass sie sich gegen Abend wieder treffen werden.

So treffen die Helden am Abend wieder in ihrer Unterkunft ein und beratschlagen sich erneut, was sie nun tun sollen. Enlils Meinung nach die einzige Lösung: Selber ein Schiff und Vorräte beschaffen.

Dazu fallen ihm zwei mögliche Ansätze ein:

1. Ein Schiff kaufen

Hierfür müssen die Helden 900D auftreiben. Da die Stadt groß ist, haben die Helden diverse Möglichkeiten sich das Geld zu beschaffen (*Beschaffungsmöglichkeiten im Anhang*). Allerdings werden die Helden dann auch einige Tage in der Stadt bleiben müssen.

2. Ein Schiff stehlen

Dies ist die mit Abstand schnellste Methode sich ein Schiff zu beschaffen. Einfach Vorräte kaufen, nachts heimlich die Wachen ausschalten und lossegeln. Allerdings benötigt die Heldengruppe hierfür einen Assassinen, der die Wachen lautlos ausschalten kann. Beim Vorgang des Stehlens (*Siehe Anhang*) werden viele Proben auf Schleichen, Sich verstecken etc. gewürfelt werden, weshalb sich die Helden dies gut überlegen sollten.

Vorräte müssen die Helden für 70D bei einem Händler kaufen. Mit einer passenden Probe (Handeln, Bedrohen, etc.) lässt sich der Preis nach Ermessen des Meisters jedoch auf bis zu 40D reduzieren.

Hier weiter, wenn die Helden in See stechen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Die Helden haben das Schiff gekauft / gewonnen

Voller Zuversicht stecht ihr mit eurem neuen Schiff in See. Die Sonne wärmt euch und es weht ein günstiger Wind, der euch schnell aufs Meer hinaustreibt. Schon nach kurzer Zeit ist vom Festland nichts mehr zu sehen.

Die Helden haben das Schiff gestohlen

Im Dunkel der Nacht segelt ihr leise los. Glücklicher weise ist der Himmel mit Wolken bedeckt, sodass es schwierig wird euch zu finden. Als ihr schon ein gutes Stück auf See seid, hört ihr von der Stadt her eine Alarmglocke läuten, doch der Wind steht günstig und so seid ihr zuversichtlich, dass euch niemand einholen wird. Die Nacht verläuft ruhig, sodass ihr am nächsten Morgen ausgeruht aufwacht.

KAPITEL 3 – AUF HOHER SEE

Zunächst sollte der Meister nun eine Liste anlegen, auf der er die verbrauchten Vorräte wegstreichen kann. Die Gruppe startet mit 10 * Spielerzahl Tagesrationen hierbei zählt auch Enlil als Spieler dazu und auch er hat jeden Tag eine Aktion zur Verfügung. Pro Tag und durch spezielle Events kann ihre Anzahl jedoch verändert werden.

-1 TR

Zu Beginn des Kapitels haben die Helden zunächst die Möglichkeit, sich frei auf dem Schiff zu bewegen. Sie können zum Beispiel Angeln, um die Vorräte auf zu stocken. Jedoch muss immer ein Held am Steuer des Schiffes stehen und den Kurs halten. Dafür sind regelmäßige Proben auf *Boote fahren* nötig, da die Gruppe ansonsten vom Kurs abkommt und Vorräte verliert. Ziel ist es, 12 Tage zu überstehen.

Ein Tag auf See

-1 TR * Spielerzahl

Pro Tag steht jedem Helden eine Aktion zur Verfügung:

▪ **Das Schiff steuern**

Wer das Schiff steuert muss drei Proben auf *Boote fahren* und *Orientierung* werfen. Für jede misslungene Probe wird ein Vorrat entfernt. Sollte ein Held mehrere Tage am Stück fahren, so wird die Probe für jeden weiteren Tag um 1 erschwert. Die Erschwernis verringert sich, wenn der Held das Schiff nicht mehr steuert um 1 pro Tag. Es muss jeden Tag ein Held das Schiff steuern.

▪ **Den Kurs überprüfen**

Um den Kurs zu überprüfen würfelt der Held eine Probe auf *Orientierung*. Der Held, der das Schiff steuert erhält die verbleibenden Punkte für diesen Tag als Steigerung auf sein *Boote fahren* Talent.

▪ **Angeln**

Ein Held kann eine Probe auf Fischen erschwert um 2 werfen. Besteht er diese, so erhält die Gruppe +1 TR. Besteht er sie Perfekt (Zwei einsen), so erhält er eine weitere Aktion für diesen Tag.

▪ **Kochen**

Sollte ein Held sich entscheiden zu Kochen, so muss er darauf eine Probe würfeln. Gelingt diese, so erhält die Gruppe +1TR. Misslingt sie, so erhält die Gruppe -1TR. Es kann nur ein Held pro Tag kochen.

▪ **Faulenzen**

Einfach mal einen Tag nichts machen. Davon träumt doch jeder Held manchmal. Und als Belohnung regeneriert der Held 1W6+1 TP.

Die Aktionen finden in folgender Reihenfolge statt:

- Den Kurs überprüfen
- Das Schiff steuern
- Angeln
- Kochen
- Faulenzen

Zusätzliche Events:

Jeden Tag würfelt der Meister 1W20.

20, 11-20: PIRATEN! (Siehe Anhang)

19: Flaute! Hier scheint ihr länger fest zu stecken! -1 TR * Spielerzahl

18: Ratten! -3 TR

17: Verdorbene Verpflegung! -1TR

16: Seekrank! Ein Held nimmt 3 TP Schaden

15-6: Nichts

5: Erfrischende Seeluft! Ein Held wird für 3 TP geheilt

4: Riesen Ding! Sollte geangelt worden sein: +2 TR

3: Perfekter Kurs! -1 Tag

2: Rückenwind! -2 Tage

1: Händler! (Siehe Anhang)

Sollte keine Nahrung mehr vorhanden sein, so werden alle Würfe um 2 erschwert und die Helden nehmen 1W6+3 Schaden pro Tag.

Weiter wenn 12 Tage vorbei sind

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Mittlerweile seid ihr zwölf Tage auf See und beginnt zu realisieren worauf ihr euch da eingelassen habt. Ganz alleine ohne eine Crew einmal über den Ozean... Das ist doch purer Selbstmord! Glücklicher Weise habt ihr heute einen großen Fisch gefangen, was eurer Laune einen Stoß nach oben versetzt. Doch trotzdem beginnt ihr zu überlegen, wie ihr es bis nach Uthuria schaffen sollt. Und wie um eure Zweifel zu bestätigen erblickt ihr am Horizont dunkle Wolken, die bedrohlich schnell auf euch zu kommen.

Die Helden müssen nun ihre Besitztümer so gut es geht verstauen (Hinweis von Enlil) und sich für den Sturm wappnen. Nach kurzer Zeit holt er die Helden ein und macht ihnen klar, dass mit dem Meer nicht zu spaßen ist. Ihr Schiff wird wie nichts hin und her geschleudert und sie müssen alle regelmäßige Proben auf *Boote fahren* werfen, da das Schiff sonst beschädigt wird.

Weiter nach eigenem Ermessen

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Der Sturm ist zu viel für euch. Ohne eine Crew ist es für euch beinahe nicht möglich das Schiff unter Kontrolle zu halten, doch ihr gebt trotzdem weiterhin euer bestes. Doch irgendetwas an diesem Sturm macht euch noch nervöser. Als ihr euch umseht bemerkt ihr es: Ein schattenhaftes Wesen umkreist euer Schiff in einiger Entfernung. Als es mitbekommt, das ihr es bemerkt habt, taucht es ab, woraufhin sich ein

riesiger dunkler Fleck bildet – und er bewegt sich auf euch zu.

Nun können die Helden versuchen dem Punkt aus zuweichen, oder auf ihn zu zu fahren. Beides wird durch Proben auf *Boote fahren* erschwert um 4 bewerkstelligt. Am Anfang ist die Entfernung der Helden zum Fleck 5. Schaffen sie es von ihm weg zu fahren, so bleibt die Entfernung gleich, ansonsten verringert sie sich um 1.

Weiter, wenn die Entfernung auf 1 gesunken ist

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Der Fleck ist jetzt direkt neben eurem Schiff. Und er ist noch größer als er am Anfang aussah. Auf einmal schießt dort ein riesiges schlangenartiges Wesen aus dem Wasser – ein Seeungeheuer. Es stürzt sich auf euer Schiff und zerschmettert es mit seinem riesigen Maul.

KAPITEL 4 – DIE INSEL DES ALCHIMISTEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr aufwacht scheint der Sturm vorüber zu sein. Ihr seht euch um und merkt, dass ihr an den Strand einer Insel gespült wurdet. Hustend und dehydriert steht ihr auf und seht euch um, nur um fest zu stellen, dass ihr getrennt wurdet.

Die Insel ist von dichtem Urwald bedeckt, der nach einem kleinen Strand beginnt. In der Mitte erhebt sich ein Berg.

Die Helden sind alleine oder in zweier Gruppen unterwegs und auch Enlil ist mit einem Helden unterwegs. Die Helden sind auf einer Insel gelandet und müssen sich nun gegenseitig finden. Dabei müssen sie darauf achten sich nicht von den Handlungen der anderen beeinflussen zu lassen. Enlil wird sich den Handlungen des Helden, mit dem er Unterwegs ist anschließen, diesen jedoch langsamer machen. Unterwegs können die Helden Quellen oder Früchte finden (Probe auf Sinnesschärfe, nur auf Anfrage der Helden), wodurch sich ihr Zustand verbessert. Habe die Helden sich gefunden müssen sie überlegen, wie sie weiter vor gehen. Hierbei bietet es sich an, ein Lager auf zu schlagen, die Insel zu erkunden oder Nahrung zu sammeln.

Dies stellt alles mit passenden Proben kein Problem dar, sodass die Helden schnell einen passenden Lagerpunkt und Nahrung finden.

Weiter, wenn alle Helden die Insel erkunden

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Ihr seid einige Zeit auf der Insel umhergeirrt und habt dabei keine Anzeichen für andere Menschen gefunden. Mittlerweile geht es auf den Abend zu und ihr überlegt wo und wie ihr die Nacht verbringen sollt. Ihr beschließt dem Wild Pfad, auf dem ihr unterwegs seid, zu folgen, bis ihr einen weiteren günstigen Ort für ein Lager findet.

Feststellen wer voran geht

Plötzlich stolpert *Vorgehender Spieler* über etwas, nur um daraufhin in die Luft gerissen zu werden. Panisch greift ihr zu euren Waffen.

Die Helden stellen fest, dass der Held in einem Netz in der Luft hängt, doch sie können ihn ohne große Mühe losschneiden. Beim Fallen nimmt der Held jedoch *1W6* Schaden. Das Netz ist ein eindeutiger Hinweis auf andere Menschen auf der Insel, die die Helden nun suchen können. Wenn die Helden weiter gehen werden sie zu einer Klippe kommen.

Weiter bei Ankunft

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Plötzlich lichtet sich der Urwald vor euch und ihr steht wenige Meter vor einer Klippe. Ohne es zu merken scheint ihr euch wieder zum Meer bewegt zu haben. Als ihr euch umseht könnt ihr deutlich das Ende einer Leiter erkennen, die die Klippe hinab zu führen scheint. Als ihr euch über den Rand beugt, seht ihr, dass die Leiter zu einer Holzplattform führt. Diese Plattform scheint vor eine Höhle gebaut zu sein, aus der Feuerschein herausdringt.

Sollten sich die Helden nicht entscheiden zu Höhle hinab zu klettern, so verbringen sie die Nacht im Freien und können erneut nach Nahrung suchen (Dieses mal kann auch ein Wildschwein gefunden werden) und ein Lager aufbauen. Enlil wird vorschlagen, die sich der Höhle bei Nacht zu nähern, um den Einwohner zu überraschen.

Sollten die Helden sich nachts erneut zur Höhle begeben, so ist diese dunkel. Beim betreten können sie kaum etwas erkennen, nur dass sich in der Mitte des Raumes eine Feuerstelle mit einem Kessel darüber befindet.

Weiter wenn die Helden die Höhle untersuchen

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Plötzlich wird es in der Höhle hell. Irgendwie hat die Feuerstelle in der Mitte angefangen zu brennen.

Weiter mit Auftritt des Alchimisten

Sollten sich die Helden am nächsten Tag in die Höhle begeben, so ist diese leer.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Ihr betretet die Höhle. In der Mitte befindet sich eine Feuerstelle mit einem Kessel darüber. An den Wänden stehen einige Schränke, Truhen und Regale, die diverse Fläschchen mit farbigen Flüssigkeiten enthalten.

Weiter mit Auftritt des Alchimisten

Auftritt des Alchimisten

Zum Vorlesen und Nacherzählen

„Wer seid ihr? Was tut ihr hier? Verlasst sofort meine Höhle!“, hört ihr plötzlich eine Gestalt schreien. Ihr seht euch um: In einem Durchgang steht ein Mann. Er ist nicht besonders groß und scheint schon länger auf dieser Insel zu leben, was seine teilweise kaputte Kleidung nahelegt. „Gut, wenn ihr nicht gehen wollt muss ich euch wohl vertreiben!“, schreit er.

Der Alchimist

INI 13 LeP 17 WS 5

AT 10 PA 11 TP 1W6+1

RS 0 MR 0 GS 13

Der Alchimist wird Kämpfen bis er besiegt ist. Der Alchimist wird in der Ersten KR und danach alle drei KR mit einem Trank nach den Helden werfen. (*Siehe Anhang*)

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Ihr habt es geschafft, der Mann bricht zusammen. Als ihr euch in der Höhle umseht stellt ihr fest, dass er Alchimist sein muss. Vielleicht kann er euch helfen von der Insel zu fliehen – Sofern ihr ihn unter Kontrolle bekommt.

Der Alchimist wird sich nach dem Kampf deutlich kooperativer zeigen. Nach einigen Minuten kommt er wieder zu Bewusstsein und sieht ein, dass er gegen die Helden keine Chance hat. Sollten die Helden mit ihm reden können sie folgende Informationen erhalten:

- Er heißt Radul Jurgavist (Er muss erst überlegen wie sein Name lautet)
- Er ist Alchimist
- Er lebt schon seit vielen Jahren auf der Insel
- Sein Schiff ist vor der Küste in einer Bucht gesunken
 - „Sie“ haben es sich geholt
- Leider wird es bewacht, sodass er es nicht bergen konnte
 - Er beschreibt die Wachen nur als „Sie“ und gibt keine weitere verwertbare Auskunft darüber
- Wenn die Helden es bergen können sie es seetauglich machen und die Insel verlassen
- Er selber kann sich kein besseres Leben als das, das er führt vorstellen
- Er ist eindeutig verrückt!

Der Alchimist geht davon aus, dass die Helden „Sie“ besiegen können und erklärt, dass er sie mit Tränken unterstützen kann.

Weiter, wenn die Helden beschließen das Schiff zu bergen

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Radul führt euch zu einer Bucht auf der anderen Seite der Insel. „Wir sind da!“ kichert er „Hier ist es gesunken und seitdem bewachen sie es. Aber ich bin mir sicher, dass ihr sie besiegen könnt!“ Mit den Worten „Hier, die werden euch helfen unter Wasser zu Atmen.“ zieht er einige blaue Tränke aus seiner Tasche. „Und das hier“ sagt er und zieht ein kleines Kästchen aus seiner Tasche, „Wird das Schiff nach oben holen. Befestigt es am Mast und drückt auf den Knopf. Ist ganz einfach! Los beeilt euch!“ (*Fragen, wer das Gerät nimmt*) Ihr trinkt die Tränke und beginnt ins Wasser zu waten. Als es tief genug ist taucht ihr ab und stellt fest, dass die Tränke tatsächlich das tun,

was sie tun sollen. Es ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, doch ihr könnt tatsächlich unter Wasser atmen. Nach kurzer Zeit erblickt ihr in einiger Entfernung ein etwa 10 Meter langes Schiff, das komplett mit Korallen besetzt ist. Es ist euch ein Rätsel, wie dieses Schiff noch fahrtüchtig gemacht werden soll.

Sollten sie sich dem Schiff jedoch auf einige Meter nähern, so beginnen die Korallen auf ihm sich zu bewegen und verklumpen sich zu Lebewesen, die die Helden angreifen.

Hierbei ist zu beachten, dass die Helden einander nur schwer auf die Wesen aufmerksam machen können.

Meeresgeist

INI 7 LeP 15 WS 5

AT 8 PA 7 TP 1W6+1

RS 4 MR 0 GS 5

Die Helden werden von zwei Meeresgeistern angegriffen. Die Meeresgeister sind ca. 2 Schritt groß, nicht besonders stark, jedoch gut gepanzert. Ihre fiese Angriffstaktik ist es, die Helden zu immobilisieren und ertrinken zu lassen. Dies geschieht, indem sie sich um die Beine der Helden schlingen. Außerdem ist zu beachten, dass der Kampf unter Wasser erschwert ist.

Wenn die Geister besiegt werden zerfallen sie in die einzelnen Korallen, aus denen sie bestehen.

Die Helden können das Gerät nun am Schiff anbringen und aktivieren.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr auf den Knopf in der Mitte des Geräts drückt passiert zunächst nichts. Verwirrt drückt ihr immer wieder bis sich auf einmal eine Luftblase bildet, die mit rasender Geschwindigkeit größer wird, bis sie das Schiff schließlich komplett umhüllt. Dann beginnt ihr aufwärts zu schweben, bis ihr schließlich an der Oberfläche ankommt. Erstaunlicher Weise scheint das Gerät auch die Planken härter gemacht zu haben. Sie sehen zwar noch immer morsch aus, doch sie Halten eurem Gewicht stand, was ein gutes Zeichen ist. Langsam beginnt ihr das Schiff in die Bucht zu manövrieren bis ihr so nah am Strand seid, dass ihr ins seichte Wasser springen

könnt. Als ihr wieder am Strand steht stellt ihr fest, dass Radul verschwunden ist.

Radul ist für die Helden zunächst nicht mehr auffindbar. Auch in seiner Höhle ist er nicht an zu treffen, jedoch sieht sie deutlich leerer aus. Wenn die Helden beschließen zum Schiff zurück zu kehren treffen sie ihn dabei an, wie er mühsam einige seiner Besitztümer einlädt. Wenn die Helden ihn konfrontieren greift er an.

Weiter wenn die Helden Radul konfrontieren

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr ihn anspricht erschrickt Radul, doch er fasst sich schnell und schreit: „Ich werde diese Insel verlassen und nach Aventurien zurückkehren. Und ihr werdet mich nicht daran hindern.“ Dann greift er zu einigen Tränken. Doch dieses Mal wirft er sie nicht, sondern trinkt sie selbst. Das Ergebnis ist erschreckend: Er beginnt auf eine Größe von fast drei Schritt zu wachsen, wird muskulös und unglaublich schnell. Er beginnt laut zu lachen und ruft „Ich werde euch vernichten!“

Die alchimistische Bestie

INI 20 LeP 45 WS 5

AT 13 PA 13 TP 1W6+3

RS 4 MR 5 GS 16

Kann zwei Aktionen pro Runde ausführen, einmal mit Initiative 20 und einmal mit 14.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Radul beginnt zu schwanken und schließlich fällt er. Kaum hat sein Kopf den Boden berührt, da beginnt er wieder zu schrumpfen, bis er schließlich wieder so klein ist wie zuvor. Da er sich nicht mehr bewegt beschließt ihr, ihn einfach dort liegen zu lassen. Als ihr das Schiff betretet seht ihr, dass Radul schon ganze Arbeit geleistet hat: Das Schiff ist gefüllt mit Proviant und seinen Tränken. Außerdem weht gerade ein günstiger Wind, sodass ihr sofort lossegeln könnt. Diese Gelegenheit lasst ihr euch nicht entgehen und macht euch sofort auf den Weg und schon bald ist die Insel am Horizont verschwunden.

Nun haben die Helden noch etwas Zeit um das Schiff zu untersuchen. Neben genügend Proviant sind noch einige Tränke an Bord.

Hier nach eigenem Ermessen Tränke an die Helden verteilen (*Liste im Anhang*).

Falls die Helden den zweiten Teil der Seele des Schattens noch nicht gefunden haben

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr die Besitztümer von Radul durchsucht fällt euch zwischen seinen Gerätschaften eine kleine goldene Scheibe auf, die mit merkwürdigen Symbolen übersät ist.

Weiter wenn die Helden das Schiff untersucht haben

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Der Rest eurer Reise verläuft ohne Zwischenfälle. Ihr habt genug Vorräte und Wasser dabei und der Wind treibt euch schnell vorwärts. Und eines Morgens ist es so weit: Am Horizont erblickt ihr die Küste von Uthuria!

ENDE

Ich hoffe ihr hattet Spaß beim Spielen :)

Belohnungen

Die Helden erhalten zwischen 200 und 300 AP.

Zusätzlich erhalten die Helden +1 bis +3 auf Boote fahren und Fischen, je nach Häufigkeit. Auch +1 auf Wildnisleben ist möglich.

Sollten die Helden viele Kopfgeldaufträge angenommen haben, so erhalten sie Verbindungen +1.

ANHANG

Enlil Barachsum

INI 9 LeP 18 WS 5

AT 14 PA 13 TP 1W6+2

RS 0 MR 5 GS 8

Unterkünfte

- i. Hafenschenke (Q1)
- ii. Die Branntweinquelle (Q2)
- iii. Zum Hufeisen (Q3)
- iv. Der lachende Zwerg (Q4)
- v. Zum goldenen Hirsch (Q5)

Ware	i	ii	iii	iv	v
Eintopf	1H	3H	3H	5H	7H
Brot	1K	2K	5K	8K	1H
+Wurst	-	13K	2H	4H	5H
+Käse	-	7K	1H	3H	4H
Braten	-	4H	7H	9H	1S
Hühnchen	-	6H	1S	13H	17H
Fisch	1H	4H	5H	8H	1S
Grütze	4K	7K	1H	14K	-
Bier	3K	4K	6K	9K	9K
Wein	6K	9K	1H	25K	-
Guter Wein	-	1H	3H	4H	7H
Edler Wein	-	-	5H	6H	1S
Schnaps	4K	7K	1H	15K	2H
Wasser	0	0	1K	1K	3K
Tee	-	2K	5K	8K	1H
Einzelzimmer	-	3S	3S	7S	8S
Doppelzimmer	-	5S	5S	7S	1D
Zimmer für vier	1S	4S	8S	1D	-
Schlafsaal	1H	3H	5H	-	-
Suite	-	-	-	2D	5D
Schankraum	0	0	3K	-	-
Ein Bad	-	1S	3S	3S	5S
Sauna	-	-	5S	-	7S
Tagesration	-	3H	5H	7H	1S

Einführung eines neuen Helden

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Auf einmal setzt sich ein(e) Fremde(r) an euren Tisch. „Euer Gespräch über eure anstehende Reise war nicht zu überhören. Ich denke, dass ich euch helfen könnte.“

Geld beschaffen

+X = Erschwernis von Proben

-X = Erleichterung von Proben

Kopfgeld Aufträge

Kopfgeldaufträge können mit Verbindungen angenommen werden und sind alleine aus zu führen.

■ Budolf Spencescor – 500 D

Kann nachts in einer Kneipe angetroffen werden. Nachdem er diese verlässt kann er in einer dunklen Gasse getötet werden. Proben: *Zeichen, Zeichen (+1)*

Z = Anzahl fehlgeschlagener Proben

Schleichen (+Z), Schleichen (+Z)

Sollte eine Schleichen Probe fehlschlagen, so muss eine Probe auf *Sich verstecken (+Z)* geworfen werden

Zum Töten benötigt man einen *Todesstoß (-4)* oder ein *Gezielter Angriff*.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als du die Kneipe betrittst kannst du dein Ziel sofort ausmachen. Ein mächtiger Kerl, der an der Theke sitzt und ein Bier nach dem anderen trinkt. Nun heißt es warten...

■ Polter Bachental – 300 D

Wohnt in einem Haus mitten in der Stadt.

Durch einen Hintereingang kann man eindringen und sich verstecken, bis er schläft um ihn dann zu töten. Alternativ kann man ihn auch direkt bei seiner Ankunft töten.

Zum Töten benötigt man einen *Todesstoß (-4)* oder ein *Gezielter Angriff* (Nicht wenn er schläft).

■ Ibralosch Kuchler - 200D

Wohnt alleine im Wald. Wenn die Spieler an seiner Hütte ankommen ist er nicht dort. Mit einer Prob auf Schlösser knacken gelangt man trotzdem ins Haus. Dort kann er getötet werden, indem man einen Topf Suppe, der dort steht vergiftet oder auf ihn wartet. Sollte

man warten benötigt es zunächst eine Probe auf *Sich verstecken* und dann *Schleichen*.

Zum Töten benötigt man einen *Todesstoß* (-4) oder ein *Gezielter Angriff*.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als du die Hütte betrittst empfängt dich der Duft eines frischen Eintopfs, der über einem Feuer am köcheln ist. Ibralosch selber scheint nicht da zu sein. Das ist doch fast zu leicht um wahr zu sein!

Einbruch

Ein Einbruch muss vom Meister improvisiert werden. Zunächst müssen die Helden ins Haus gelangen (*Schlösser knacken*) danach sind einige Proben auf *Schleichen* nötig und eventuell auch *Sich verstecken*. Die Belohnungen legt der Meister fest. Mit Verbindungen können die Helden von besonders leichten oder besonders lukrativen Zielen erfahren.

Glücksspiel

Kann überall in Kneipen betrieben werden. Die Spieler können ihre Gewinne erhöhen, indem sie ihre Proben erschweren. Gewinne berechnen sich nach folgender Formel: $Einsatz * (2 + Erschweris)$

Alternative Möglichkeiten können auch von den Spielern vorgeschlagen und dann improvisiert werden

Ein Schiff stehlen

Um ein Schiff zu stehlen, muss zunächst ein passendes gefunden werden. Hierfür gilt es den Hafen aus zu kundschaften. Nachdem sie eine Thalukke ausgemacht haben, die für die Reise aus zu reichen scheint, so müssen die Helden sie unauffällig beobachten, um fest zu stellen, ob sie bewacht wird. Hierfür müssen nachts mindestens zwei Proben auf *Sich verstecken* und *Sinnesschärfe* geworfen werden. Bei dieser Überwachung stellen die Helden fest, dass auf dem Schiff nachts eine Wache unterwegs ist, die man vermutlich jedoch leicht überwältigen kann.

Bei Nacht werden jedoch auch Hafenwachen unterwegs sein. Diese gilt es entweder unauffällig aus zu schalten oder zu umgehen, da sie sonst Alarm schlagen werden und so noch mehr Wachen angreifen. Um den Proviant unbeobachtet an Bord zu schaffen, müssen die

Helden insgesamt sieben Proben auf *Schleichen*, erschwert um 2 bestehen. Schlägt eine Probe fehl werden zu einer 50% Chance sofort Wachen in ihre Richtung kommen.

Außerdem müssen die Helden immer wenn die Wachen vorbei kommen eine Probe auf *Sich verstecken* werfen, sofern sie nicht im Schiff sind.

Die Wache auf dem Schiff kann nach einer Probe auf *Schleichen* mit einem Angriff ausgeschaltet werden.

Hafenwache

INI 7 LeP 20 WS 5

AT 11 PA 9 TP 1W6+1

RS 2 MR 0 GS 11

Piraten!

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr euren Blick über den Horizont schweifen lasst, macht ihr eine Entdeckung: Ein Schiff ist dort aufgetaucht und scheint auf euch zu zu steuern. Als es näher kommt erkennt ihr es: Es handelt sich um Piraten!

Bis die Piraten die Helden eingeholt haben vergeht noch etwa eine Stunde, in der die Helden sich vorbereiten können. Danach entern die Piraten ihr Schiff, greifen jedoch nicht sofort an.

- Wenn die Helden mehr als 20 TR übrighaben, so können sie den Piraten diese und den gesamten Inhalt ihrer Geldbörse geben. Den Schwarzen Kristall werden die Piraten für wertlos befinden und die Helden dürfen ihn behalten. Ist der Kristall des *Gebundenen* jedoch nicht versteckt, so werden sie ihn nehmen wollen, was dazu führt, dass der *Gebundene* auf Befehl des Dämons angreift und es kommt zum Kampf.
- Sollten die Helden den Piraten nicht genug bieten können, so werden diese die Ausrüstung der Helden nehmen wollen und es kommt, wieder aufgrund des *Gebundenen* zum Kampf.
- Sollten die Helden die Piraten vor deren Angriff z.B. mit einem Bogen angreifen, so werden diese sofort angreifen.

Im Kampf werden die Helden von 14 Piraten angegriffen. Nun erfordert es Taktik oder im Falle einer Niederlage den gebundenen Dämon um den Kampf zu überleben.

Pirat

INI 7+1W6 LeP 20 WS 3

AT 13 PA 10 TP 1W6+2

RS 1 MR 0 GS 12

Belohnung

Sind die Piraten besiegt, so können die Helden ihr Schiff untersuchen. Auf diesem finden sie 17 TR und Schätze im Wert von 300D. Außerdem kann hier der *Zweite Teil der Seele des Schattens* gefunden werden.

Händler!

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr eure Blicke über den Horizont schweifen lasst, erblickt ihr plötzlich ein Schiff, das auf euch zu kommt. Als ihr euch ihm nähert erkennt ihr, dass es sich um Händler handelt.

Die Helden können nun wählen, ob sie handeln wollen oder einfach weiterfahren.

Ware	Preis
TR	8 H
Angeln	1 S 7 H
Briefe	5H
Amulett (Zweiter Teil der SdS)	20 S

Die Seele des Schattens

Der zweite Teil ist zunächst einfach nur eine dünne goldene Scheibe, die mit merkwürdigen Symbolen übersät ist. Sie hat einen Durchmesser von etwa 8cm und in der Mitte ein Loch, das etwa 2cm Durchmesser hat. Setzt man den ersten Teil ein, so beginnt die Scheibe sich in Ringen zu verdrehen und eine Kugel um den Kristall zu formen, in deren Mitte dieser zu schweben beginnt. Der Kristall lässt sich danach nicht mehr aus der Kugel entfernen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Als ihr den schwarzen Kristall in die Nähe der scheibe bewegt, beginnt dieser, scheinbar magnetisch, in deren Mitte gezogen zu werden. Als er dort ankommt passiert noch etwas: Die Scheibe spaltet sich in Ringe auf die beginnen um den Kristall zu rotieren, bis sie eine Art Kugel

bilden. Als die Bewegung aufhört bricht *Name des Gebundenen* zusammen.

An den Gebundenen

Als du aufwachst befindest du dich nicht mehr auf dem Boot. Du nimmst deine Umgebung wie durch einen Nebel wahr und kannst deshalb nicht erkennen wo genau bist, jedoch scheinst du dich in einem Wald zu befinden. Du rufst nach deinen Gefährten, doch niemand antwortet. Plötzlich setzt sich deine Umgebung in Bewegung. Ohne es kontrollieren zu können bewegst du dich vorwärts, bis auf einmal ein Steinkreis, der dich an den in der Nähe des Dorfs erinnert, aus dem Nebel auftaucht. Im inneren des Kreises meinst du eine Person zu erkennen, die sich zu dir umdreht. Ihr Gesicht ist komplett schwarz, genau wie ihr rechter Arm. „Des Schattens Seele dritter Teil muss der Schatten selber sein.“, sagt sie. Dann fällt sie in sich zusammen, doch du hörst immernoch ihre Stimme, die nun sagt: „Bitte, rettet mich!“ Dann wird alles weiß und du wachst auf.

An alle

Besorgt beugt ihr euch zu *Name des Gebundenen* herunter. Doch noch bevor ihr etwas tut wacht er/sie wieder auf.

Tränke des Alchimisten

Der Alchimist wirft im Ersten Kampf regelmäßige Tränke. Dafür wird eine Attacke auf seinen Fernkampf Basis Wert gewürfelt (7). Sollte er treffen, so wird einer der folgenden Effekte aktiv:

- Vergiftung: 1W6 Schaden für 30min
- Verwandlungselixir: Verwandlung in ein Huhn für 20 min
- Trunkenheitselixir: AT und PA reduziert um 4 für 10 min
- Nebel in der Flasche: Der Raum wird mit Nebel gefüllt. Sichtweite ca. 1 Schritt. Dauer 10min

Tränke im Schiff

Heiltrank

W20 LeP Soforthheilung, bei 1

Komplettheilung

Schlaftrunk

Doppelte Regeneration beim nächsten schlafen.

Angstgift

Alle Proben -3