

HELDENWERK



Deicherbe

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Carolina Möbis

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

David Schmidt

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Alex Spohr

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Karin Wittig, Nele Klumpe, Regina Kallasch

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 03
Der Einstieg	Seite 04
Auf dem Deichbauernhof	Seite 05
Auf der Suche nach einer Hexe	Seite 10
Der Thorwaler-Überfall	Seite 12
Ausklang	Seite 15



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



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



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

Copyright © 2016 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

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



HELDENWERK DEICHERBE



»Der alte Bauernhof dort am Deich? Halte dich lieber von dort fern. Auf diesem Hof liegt ein Fluch. Was für ein Fluch? Na ein Fluch eben, du weißt schon. Unglück und so. Vielleicht ist es auch eine Strafe der Überderischen. Jedenfalls ist seit ein paar Wochen auch noch der Bauer, der seltsame alte FrenGESfold verschwunden. Wohin? Wer weiß das schon. Er war eben eines Tages nicht mehr da. Vielleicht hat ihn der Fluch geholt. Mich kriegen jedenfalls keine zehn Tiefenrösser dorthin.«
– gehört auf einem Deichhof im nostrischen Seenland

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Wiederaufbau eines Deichhofes, Aufklärung eines Todesfalls, Abwehr eines Thorwaler-Überfalls

Genre: Küstenabenteuer mit düsteren Elementen

Voraussetzungen: keine zu großen Vorurteile gegen Hexen

Ort: Seenland, Königreich Nostria

Zeit: in neuerer Zeit (ab 1040 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: Unerfahren bis Kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Gesellschaftstalente



Kampf



Heimlichkeit



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Was bisher geschah

Durch die häufigen Kämpfe und die damit einhergehenden Herrschaftswchsel im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast verlieren immer wieder Familien Haus und Hof. So erging es auch dem nostrischen Bauern Elidan. Als sein Dorf im Frühjahr von andergastischen Soldaten erobert wurde, denunzierte ihn ein missgünstiger Nachbar als Unruhestifter und unverbesserlichen Anhänger des nostrischen Throns, um sich für eine alte Schmach zu rächen. Der neue Herr des Ortes zögerte nicht lange. Er nahm dem Bauern den Hof und verbannte ihn und seine gesamte Familie aus dem Dorf. Auf der Suche nach einer neuen Heimat für sich und seine Kinder zog Elidan an die nostrische Küste. Er hat gehört, dass die Deichbauern im Seenland als freie Bauern ein verlässliches Auskommen haben und hofft an der Küste ein frei gewordenes Stück Land zu finden.

Das freie Stück Land, auf das Elidan nun gestoßen ist, hat indes eine düstere Vorgeschichte und verbirgt ein gefährliches Erbe. Über lange Jahre wurde es von dem Freibauer ☼FrenGESfold bewirtschaftet, der Zeit seines

Lebens vom Unglück verfolgt schien. Die Blaue Keuche, die 1027 BF einen Großteil der Bevölkerung der Königstadt Nostria dahinraffte, erreichte unter allen Höfen der Umgebung ausgerechnet sein Haus und raubte ihm Frau und Kinder. Einige Jahre darauf wurde sein Land von Thorwalern überfallen, der Hof verwüstet und die meisten seiner Schafe geraubt.

Weil die Thorwaler auf Grund der einsetzenden Flut zu ihrem Schiff zurückkehren mussten, hatten sie keine Zeit mehr, sich auch die benachbarten Höfe vorzunehmen und diese blieben verschont. So machte unter seinen Nachbarn bald das Gerücht die Runde, dass er und sein Hof verflucht seien und er von den Überderischen für ein in der Vergangenheit begangenes Unrecht gestraft werde. FrenGESfold wurde gemieden und in der Einsamkeit zunehmend sonderbar. Er begann mit sich selbst zu sprechen und war unter den anderen Bauern als kauziger Einzelgänger verschrien. Einige Wochen vor Beginn der Geschehnisse, in die die Helden verwickelt werden, fand er am Ufer vor seinem Deich einen vom Meer herangespülten Zahn, der mit Ahnenzeichen verziert zu sein schien und den er als Glücksbringer an seiner Deichgabel befestigte. Als er sich jedoch einige Tage später bei der Arbeit daran schnitt, überkam ihn eine Verwandlung. Es fiel ihm zunehmend schwerer an Land Luft zu holen, und er verspürte einen seltsamen Drang, ins Wasser einzutauchen. Schnell fand er heraus, dass er, wenn er seinen Kopf ins Wasser hielt, leichter atmen konnte. Er vergrub die Deichgabel mit dem verfluchten Zahn im Ufersand, um zu verhindern, dass andere Menschen dem Zauber zum Opfer fielen. Dann füllte er einen großen Zuber im Keller seines Hauses mit Wasser und verbarg sich dort voll Angst, aber in der Hoffnung, dass sein Leiden mit der Zeit vorübergehen würde. Doch stattdessen verlor er die Fähigkeit Luft zu atmen vollständig. Er musste in seinem Bottich verharren und er starb schließlich an Hunger und Entkräftung. Sein Leichnam liegt seit zwei Monden unentdeckt im Keller seines Hauses.

Was geschehen wird

An der Küstenstraße zwischen Nostria und Salza retten die Helden einem verunglückten Kind das Leben. Der Vater des Jungen bittet sie, ihm beim Wiederaufbau seines Bauernhofs und der Instandsetzung des dazugehörigen Deichabschnitts zu helfen. Im Laufe der Reparaturarbeiten wird eine Leiche im Keller des Hauses entdeckt und ein alter Zauber charyptiden Ursprungs, der bereits FrenGESfold das Leben gekostet hat, trifft Elidan. Um sein Leben zu retten, reisen die Helden ins Lycker Moor, wo sie von der Hexe Karlitta von Lyckweiden ein Heilmittel erhalten.

Nach ihrer Rückkehr zum Bauernhof muss ein Angriff plündernder Thorwaler abgewehrt werden, ehe der Deichbauer mit Hilfe der Salbe der Hexe von dem Zauber befreit werden kann.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer bietet Herausforderungen für handwerklich begabte Charaktere und Wildnischaraktere, ebenfalls passend sind Kämpfer und Zauberkundige. Gut geeignet sind eher bodenständige Charaktere aus der Region, beispielsweise die direkt spielbaren Archetypen für die Streitenden Königreiche. Eher ungeeignet sind Thorwaler, Exoten sowie Helden, die große Vorurteile

gegen Hexen haben. Abenteurer aus Thorwal werden sich mit den Vorurteilen und der Abneigung der Bewohner des Seenlands konfrontiert sehen und stehen im letzten Teil des Abenteuers (Überfall der Plünderer) möglicherweise vor einem Loyalitätskonflikt.

Die Helden sollten grundsätzlich hilfsbereit sein und mindestens einer von ihnen sollte Schwimmen können. Sollte eine Hexe Teil der Heldengruppe sein, kennt diese möglicherweise die (vor Beginn der Handlung verstorbene) Hexe Junge Lynia beziehungsweise Karlitta von Lyckweiden bereits oder hat zumindest schon von ihr gehört und kann sie als weise Helferin vorschlagen.

Der Einstieg

Ein Kind in Not

Die Helden sind im Seenland auf der Küstenstraße zwischen Nostria und Salza unterwegs. Vielleicht haben sie an einem Ritterturnier teilgenommen, die Hochzeit eines Verwandten besucht oder die andergastisch-nostri-sche Waldwildnis erkundet und sind nun auf dem Weg zum nächsten größeren Hafen. Vielleicht reisen sie auch im Auftrag eines Bombastens, um zu prüfen wie bedrohlich die in jüngster Zeit häufiger gemeldeten Thorwalerüberfälle wirklich sind. Oder sie sind im Auftrag eines Salzeraner Händlers nach Nostria unterwegs, um dort

eine Botschaft zu überbringen oder eine Ware abzuholen. Vielleicht sollen sie auch für einen Privatgelehrten oder einen Geweihten des Efferd die Küstenlinie kartographieren. Wichtig ist allein, dass der Auftrag die Helden auf die Küstenstraße führt und keinen allzu großen Zeitdruck beinhaltet.

Zu Beginn des Szenarios befinden sich etwa anderthalb Tagesreisen südlich von Trontsand und ein gutes Stück vom nächsten größeren Dorf entfernt, als sie verzweifelte Hilferufe von See her vernehmen. Folgen Sie den Rufen und überqueren den Deich, so stoßen sie auf den achtjährigen Knaben **♣** *Alsilio*. Der jüngste Sohn des Bauern **♣** *Elidan* hat sich von zu Hause davongestohlen, um auf eigene Faust die Küste zu erkunden und verborgene Schätze zu finden. Dabei ist er im weichen Wattboden nahe einem Priel in ein Schlickloch geraten und bis zu den Knien im weichen Schlicksand eingesunken. Nun steckt er fünfzig Schritt vom Ufer entfernt fest und kann sich nicht aus eigener Kraft befreien. Mit der einsetzenden Flut droht er überspült zu werden und jämmerlich zu ertrinken.

Das Wasser ist bereits so weit zurückgekehrt, dass nur mehr Alsilios Brust und Kopf über Wasser ragen und man ihn nur noch schwimmend (oder fliegend) erreichen kann. Ihn aus seiner misslichen Lage zu befreien, wird zusätzlich durch mehrere Umstände erschwert, die je nach Fähigkeiten der Heldengruppe stärker oder schwächer zum Tragen kommen können:



Die Flut steigt weiter an und Alsilio gerät zunehmend in Panik und beginnt wild um sich zu schlagen. Erst wenn es gelingt ihn zu beruhigen kann sich ein Helfer ohne Probleme nähern oder Alsilio sich soweit konzentrieren, dass er ein Seil ergreift, das man ihm zuwirft (Probe auf *Heilkunde Seele*, misslungene Probe bedeutet, dass der Junge sich nicht beruhigt.).



Der Meeresboden ist an der Stelle, an der der Junge feststeckt, von tückischem Schlicksand bedeckt. Helden, die ihm zu Hilfe eilen, können bei dem Versuch, sich vom Boden abzustoßen, um ihn mit einem Ruck aus dem Loch herauszuziehen, leicht selbst einsacken. (Probe auf *Krafttakt (Ziehen & Zerren)* -1,



misslungene Probe bedeutet, dass der Held selbst eingesunken ist und befreit werden muss. Sich selbst kann man nur mit einer um 2 erschwerten Probe befreien.) Kurz nach dem Alsilio sicher an Land gebracht wurde, erreicht der sichtlich besorgte Vater auf der Suche nach seinem Sohn den Ort des Geschehens. Als er begreift, wie knapp Alsilio Golgaris Schwingen entronnen ist, dankt er den Helden überschwänglich und lädt sie zum Abendessen auf seinen nahen Hof ein.

Elidans Bitte

Auf dem Weg zu seinem Hof erzählt Elidan den Helden, dass er vor einigen Monaten seinen alten Bauernhof im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast verloren hat. Auf der Suche nach einer neuen Heimat für sich und seine fünf Kinder ist er an die nostrische Küste gezogen. Vor zwei Tagen hat er den verlassenen Hof und ein scheinbar freies Stück Deichland gefunden. Er hofft, sich dort niederlassen zu können, um sich eine neue Existenz aufzubauen. Der Hof ist offenkundig bereits seit einigen Wochen verlassen. Sorge bereitet ihm aber, dass er die Deichgabel des vorherigen Freibauern, die er vorweisen muss, um einen offiziellen Anspruch auf den Hof erheben zu können, bisher nicht finden konnte. Es ist üblich, dass ein Freibauer, der seinen Hof am Deich aufgibt, die Gabel in die Deichkrone sticht. Wer immer kommt, um das Land zu beanspruchen zieht seinerseits die Gabel aus dem Deich. Elidan befürchtet, dass das Werkzeug möglicherweise während eines Sturms ins Meer gespült wurde.

Einmal ins Reden gekommen fasst der Bauer den Mut, die Helden um Hilfe zu bitten. Er gibt zu, das ganze Ausmaß der anstehenden Arbeiten unterschätzt zu haben. Er besitzt keine Erfahrung im Umgang mit Deichen und versteht nicht viel vom Leben an der Küste. Inständig bittet er seine Gäste, noch einige Tage zu bleiben und der Familie dabei zu helfen, den Deich zu reparieren. Anfangs hatte er gehofft, bei den Deichbauern in der Nachbarschaft Unterstützung zu finden, die sich mit dieser Arbeit auskennen. Aber die Alteingesessenen waren nicht bereit ihm zu helfen. Sie machten nur vage Andeutungen über einen düsteren Fluch der über dem Hof liege und hatten sich auch sonst misstrauisch und abweisend gezeigt.

Auf Rückfragen zu dem angeblichen Fluch reagiert Elidan eher zögerlich. Er hat auf dem Hof keine Anzeichen für einen Fluch entdeckt, gibt aber zu, dass er fürchtet, selbst unter einem Fluch zu stehen, da in letzter Zeit in seinem Leben alles schief zu laufen scheint. Erst der verlorene Hof, dann die fehlende Deichgabel, und nun auch noch Alsilios Unfall. Eine Erklärung, warum ihn ein Fluch getroffen haben könnte, hat er nicht. Er kann sich nicht erinnern, dass er oder jemand aus seiner Familie jemals einen Zauberwirker oder eine magische Kreatur erzürnt hätte. Als Gegenleistung für die Hilfe der Helden kann Elidan neben Kost und Unterkunft, Proviant für die weitere Reise, etwas angespartes Geld (5 Heller pro Tag und Kopf) sowie die Weitergabe des ein oder anderen Tricks und Kniffs aus seiner Zeit als Söldner und Soldat in der nostrischen Armee anbieten.

Auf dem Deichbauernhof

Der Bauer und seine Familie

Die Mitglieder der Bauernfamilie sind die Personen, mit denen die Helden im Abenteuer am meisten interagieren werden. Dabei werden sie Elidan und seinen Kindern als aufrichtige und gutherzige Menschen, die ohne eigenes Verschulden in eine Notlage geraten sind, kennenlernen. Während ihres Aufenthalts auf dem Hof sollten sie so viel Sympathie für die Familie gewinnen, dass sie später gerne bereit sind, auch ohne die Aussicht auf eine finanzielle Belohnung loszuziehen, um eine Heilung für Elidan zu finden.

♣ Elidan, ehemaliger Waldbauer und angehender Deichbauer

Erscheinung: Ende 30, 1,85 Schritt, breitschultrig, dunkelblondes Haar und Vollbart, graublau Augen, ernste Züge

Profession: kompetenter Landwirt, erfahrener Soldat, unerfahrener Deichbauer

Motivation: sucht einen Neuanfang; will eine sichere Zukunft für seine Familie

Funktion: zunächst hilfsbedürftiger Familienvater, später Opfer einer mysteriösen Verwandlung; er ist auf die Hilfe der Helden angewiesen, durch ihn werden sie in die Handlung verwickelt

Hintergrund: Elidan stammt aus einem kleinen Dorf im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast. Bereits in jungen Jahren packte den Bauernsohn die Abenteuerlust und er verließ den Hof seiner Eltern, um sich einem vorbeiziehenden Söldnerhaufen anzuschließen. Nach zwei Jahren bei *Ugdalfs Unverwüstlichen* und zwei weiteren Jahren in der Nostrischen Wehr, wo er es bis zum Korporal brachte, hatte er genug von der Welt und vom Krieg gesehen. Er kehrte in sein Heimatdorf zurück, wo er nun als weitgereister und welterfahrener Mann galt. Er heiratete seine Jugendliebe ♣ *Girmina*, nicht ahnend, dass in den Jahren seiner Abwesenheit auch der Waldbauer ♣ *Ingvabald* ein Auge auf sie geworfen hatte. Ingvabalds Hass auf Elidan wuchs noch, als *Girmina* bei Alsilios Geburt verstarb. Die Gelegenheit zur Rache kam, als andergaster Soldaten das Dorf besetzten und er Elidan bei den neuen Herren anschwärzen und für seine Verbannung sorgen konnte. Elidan kennt die wahren Hintergründe seiner Verbannung jedoch nicht. Nach dem Verlust seines Hofes war der Witwer fest entschlossen einen neuen Anfang zu machen und seinen Kindern eine sichere Zukunft zu bieten.

Darstellung: Schau deine Spieler offen an und höre ihren Ratschlägen und Ideen aufmerksam zu, wenn Elidan sich unbeobachtet glaubt seufze leise oder stütze das Gesicht in die offene Handfläche; vor seinen Kindern und anfangs auch vor den Helden versucht Elidan Optimismus und Entschlossenheit zu zeigen, es sollte aber erkennbar sein, dass er mit der neuen, unvertrauten Umgebung, wiederholten Rückschlägen und der gesamten Situation zunehmend überfordert ist.

Wichtige Werte: Holzbearbeitung 7 (13/14/14), Willenskraft 6 (14/13/12), SK 1

Elidans Kinder:

Zusammen mit Elidan sind seine fünf Kinder auf den Hof gekommen:

♣ **Perlmin** (16 Jahre, dunkelblond, sieht seinem Vater sehr ähnlich; Holzbearbeitung 8 (14/12/12), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1), der älteste Sohn Elidans, eifert dem Vorbild seines Vaters nach und stellt dessen Entscheidungen niemals in Frage. Er ist handwerklich geschickt und ein ausdauernder Arbeiter. Helden gegenüber, die bereit sind, ihm etwas beizubringen, erweist er sich als gelehriger und geduldiger Schüler.

♣ **Ovine** (15 Jahre, dunkelblond, hübsch; Willenskraft 4 (11/13/13), SK 1) ist ein stilles, schüchternes Mädchen, das sich den Helden gegenüber sehr zurückhaltend verhält. Dennoch hat sie einen wachen Verstand und denkt für ein Mädchen aus dem nostrischen Hinterland sehr vorausschauend, so dass selbst Elidan sich bisweilen nach ihrem Rat richtet.

Die größten Sorgen bereitet Elidan zurzeit sein mittlerer Sohn ♣ **Sapertyn** (13 Jahre, dunkelblond, düsterer Gesichtsausdruck; Willenskraft 6 (13/10/10), SK 0), der von allen Geschwistern am meisten unter dem Verlust seiner alten Heimat leidet. Er ist wütend über die Vertreibung und noch mehr darüber, dass sein Vater das Unrecht widerstandslos hingenommen hat. Oft launisch und gereizt sucht er Streit mit Vater und

Geschwistern, wenn sich ein Anlass bietet auch mit den Helden.

♣ **Tomme** (11 Jahre, rotblond, fröhlich; Willenskraft 0 (10/10/14), SK 0), die von ihrem Vater und ihren Geschwistern meist nur Tomme gerufen wird, ist ein rechter Tolpatsch und das Chaos folgt ihr auf dem Fuße. Seit einem Missgeschick vor einem Götterlauf fehlt ihr der kleine Finger an der linken Hand, was der lebhaften, fröhlichen Art des quirligen Mädchens aber keinen Abbruch getan hat.

Der kleine Alsilio (8 Jahre, hellblond, kindliche Züge, fröhlich, Willenskraft 1 (10/10/12), SK 0) verfügt über eine ausgeprägte Fantasie und träumt von fernen Ländern, großen Abenteuern und seltenen Schätzen. Die Helden sind für ihn eine greifbare Verkörperung seiner Träume. Er hängt bei jedem Wort an ihren Lippen und wird ihnen solange sie auf dem Hof sind nicht von der Seite weichen.

Reparaturarbeiten am Deich

Der etwa drei Schritt hohe Deichabschnitt, der zu dem Hof gehört, weist zwar keine größeren Flutschäden auf, wurde aber ebenso wie das Wohnhaus sichtbar schon seit längerer Zeit vernachlässigt und schlecht gepflegt. Mit Hilfe der Helden gelingt es der Familie, die ärgsten Schwachstellen an Deich und Hof auszubessern.

Sollten die Helden nicht über die erforderlichen handwerklichen Fähigkeiten verfügen, kann das Ausspielen der Reparaturarbeiten auch gekürzt werden oder komplett entfallen. Die Schäden erweisen sich dann als weniger dramatisch und die Reparatur lässt sich noch etwas aufschieben. In jedem Fall sollte ihnen aber deutlich werden, dass der Deichabschnitt bereits seit einiger Zeit vernachlässigt wurde und Elidan die Kenntnisse fehlen, um ohne die Unterstützung erfahrener Deichbauer eine solide Reparatur durchzuführen.

Eine Begehung des Damms fördert zwar nicht die gesuchte Deichgabel zu Tage, offenbart aber drei



Schwachpunkte, die einer baldigen Ausbesserung bedürfen:

- Die Grassoden und Binsen, mit denen die Deichkuppe zum Schutz vor Erosion befestigt ist, sind vom scharfen Seewind und dem unbarmherzigen Schein der Praiosscheibe vielerorts vertrocknet und müssen ersetzt werden (Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*, bei Misslingen reißt der nächste Sturm die Grassoden und Binsen weg).
- An einer Stelle an der Meeresseite ist die mit Steinen und Hölzern verstärkte Deichwand unterspült und droht nachzugeben. Die Reparatur erweist sich als schwierig, weil zunächst die alten Hölzer entfernt werden müssen, was die Stabilität dieses Deichabschnitts zusätzlich gefährdet. Auch muss die Arbeit bei Niedrigwasser, vor Ende des Gezeitenwechsels abgeschlossen sein, sonst wächst die Gefahr einer Unterspülung, wenn die zurückkehrende Flut gegen den Deich drückt (Gruppensammelprobe auf *Steinbearbeitung (Deichbau)*, 1 Stunde, beliebig viele Versuche, bei Misslingen beschädigt die nächste Flut den Deich und die Probe zur Wiederinstandsetzung ist um 1 erschwert).
- An einer tieferliegenden Stelle auf der Landseite ist der grasbewachsene Boden vor dem Deich sehr morastig und von Wasserlöchern durchsetzt. Es ist notwendig, hier einen Entwässerungsgraben anzulegen, damit das Wasser ablaufen kann ehe es den Deichboden durchweicht (Probe auf *Orientierung* +1, bei Misslingen überflutet die nächste Flut auch einen Teil des Hauses).

Deichbauer (Allgemeine Sonderfertigkeiten)

An den Küsten Nostrias sind Deiche ein gewohnter Anblick, bieten die Erdwälle doch Sicherheit vor den regelmäßigen Überschwemmungen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held das neue Anwendungsgebiet *Deichbau* im Talent *Steinbearbeitung*. Er kann fortan Deiche bauen. Einige Deiche sind jedoch komplex und erfordern ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Reparaturen am Hof

Auch auf dem Bauernhof stehen einige Arbeiten an. Das Hofgebäude ist ein reetgedecktes Holzhaus, das nur aus zwei spärlich eingerichteten Zimmern besteht. Der kleinere Raum dient als Wohn- und Schlafbereich, der größere als Wirtschaftsraum mit Küche und einer kleinen Handwerksecke. Am dringlichsten sind die folgenden Schäden:

- Das Dach des Hauses weist mehrere undichte Stellen auf, die ausgebessert werden müssen. Elidan, der mit Höhenangst zu kämpfen hat, ist hier auf die Hilfe der Helden angewiesen (Gruppensammelprobe

auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* +2, 1 Stunde, 7 Versuche, bei Misslingen regnet es beim nächsten Sturm ins Haus hinein).

- Die hölzernen Fensterläden sind auf der Hofseite, die dem Meer zugewandt ist, in schlechtem Zustand. Holz und die notwendigen Werkzeuge sind zwar vorhanden, nicht aber geeignete eiserne Fensterbeschläge, so dass die alten Beschläge aufgearbeitet und wiederverwendet werden müssen (Probe auf *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)*, bei Misslingen bleiben die Fensterläden einfach in ihrem erbärmlichen Zustand).
- Eine hölzerne Falltür, die offenbar zu einem Vorratskeller führt, konnte Elidan bisher nicht öffnen. Sie scheint seltsamerweise von unten verriegelt oder blockiert (entweder Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* -1 oder *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 5 Sekunden, 7 Versuche, Bei Misslingen geht die Tür nicht auf – die letzte Möglichkeit ergibt sich durch die Zerstörung der Tür mit Waffengewalt (25 Strukturpunkte)). Elidan würde gerne in den Keller gelangen, weil er hofft dort Reparaturmaterial und vielleicht sogar weitere Vorräte oder Saatgut zu finden. Öffnen die Helden die Falltür, entdecken sie Frengesfold Leiche (s.u.).

Eine Leiche im Keller

Der Zugang zum Keller wird von einer stabilen Falltür versperrt. Sie ist von unten mit Keilen blockiert und lässt sich nur mit großem Kraftaufwand aufbrechen. Ist die Falltür geöffnet, sind die Sprossen einer hölzernen Leiter erkennbar, die nach unten führt. Die abgestandene Luft, die aus der Bodenluke steigt, trägt den Geruch von Fäulnis und Verwesung mit sich. Elidan und seine Kinder, die sich neugierig über die Öffnung gebeugt haben, weichen erschrocken zurück.

Begeben sich die Helden mit einer geeigneten Lichtquelle hinab, so finden sie unten einen großen, mit Wasser gefüllten Holzbottich, das Wasser riecht faulig. Eine gelungene Probe auf *Sinneschärfe (Suchen und Wahrnehmen)* lässt die Helden ahnen, dass sich unter der spiegelnden Oberfläche etwas verbirgt. Bei 2 QS bemerken sie zusätzlich, dass der faulige Geruch, der vom Wasser ausgeht, eine salzige Komponente beinhaltet und an verdorbenen Fisch erinnert.

Wer in den Bottich hineingreifen will, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen, bei Misslingen erhält der Held 1 Stufe des Zustands *Furcht*. Falls die Abenteurer auf die Idee kommen, den Bottich einzuschlagen und das Wasser in den Keller abzulassen, anstatt hineinzugreifen, breitet sich der unangenehme Geruch des Wassers im ganzen Keller aus. Und auch, wenn er nicht an der Haut der Abenteurer klebt, wird er ihnen noch einige Stunden in der Nase liegen und an ihrem Schuhwerk haften.

Wie auch immer die Helden das Problem angehen, schließlich stehen sie vor den sterblichen Überresten Frengesfolds.



Die Wasserleiche ist aufgedunsen und die Verwesung bereits weit fortgeschritten. Der Tote ist ein mittelgroßer, stark abgemagerter Mann von etwa 50 Götterläufen. Er scheint bereits seit mehreren Wochen dort unten zu liegen. Eine genauere Untersuchung des Toten erfordert eine gewisse Überwindung und kann offenbaren, dass die Leiche keine Spuren äußerer Gewalteinwirkungen aufweist (wird offenbart durch eine Probe auf *Heilkunde Wunden*). Auffällig ist, dass der Tote voll bekleidet ist und sogar noch seine Schuhe und ein Arbeitsmesser am Gürtel trägt. Auf Grund der aufgedunsenen Haut und bei schlechter Beleuchtung kaum zu entdecken, sind zwei schmale Kiemenschlitzte am Hals unterhalb der Ohren (wird offenbart durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -1).

Elidan wird darauf drängen, die Leiche aus dem Keller herauszuholen und in Anbetracht ihres Zustands erscheint es als das Beste, sie so rasch wie möglich zu begraben. Elidan und Perlmin erklären sich bereit ein Grab auszuheben, halten ansonsten aber abergläubischen Abstand von dem unheimlichen Toten und sind keine große Hilfe dabei ihn hinauf zu schaffen. Das Bewegen der feuchten, mit einer wachsähnlichen Schicht überzogenen Leiche erweist sich als schwierig. Insbesondere bei dem Versuch den Toten über die schmale Holzleiter hinauf zu bringen ist die Kreativität und die Selbstüberwindung der Helden gefragt (und wohl eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* von 2 Helden; ein Misslingen bedeutet, dass der Leichnam beim Transport auf den Boden fällt, was bei allen Anwesenden 1 Stufe des Zustands

Furcht verursacht, da einzelne Körperteile der Leiche abbrechen).

Für Elidan und seine Kinder ist der Tote ein Unbekannter. Sie können allenfalls vermuten, dass es sich bei ihm um den früheren Bewohner des Hofes handelt. Kommen die Helden auf die Idee sich bei den Bauern der näheren Umgebung zu erkundigen, so lässt sich eine Deichbäuerin, der der Hof ein Stück weiter nördlich an der Küste gehört, widerwillig überreden, die Abenteurer zu begleiten und kann den Toten als Frengesfold identifizieren. *Meralind* (61, 1,76 Schritt, kahlköpfig, wettergegerbtes Gesicht) liebt die Traditionen des Seenlandes, hasst Fremde, braucht immer etwas an dem sie herumrörgeln kann; Willenskraft 5 (13/12/11), SK 1) wird sich jedoch nicht lange in der Nähe des Toten oder seines ehemaligen Hofes aufhalten, sondern schnell das Weite suchen.

Ein nächtlicher Besuch

Nach Einbruch der Dunkelheit nähert sich flackernder Fackelschein über das Marschland dem Hof. Ein Dutzend Bauern der benachbarten Höfe haben sich mit Deichgabeln, Stakäxten und Fackeln zusammengerottet. Aufgehetzt vom Wortführer **Melcherbald** wollen sie Elidan von dem verfluchten Hofes vertreiben und diesen niederbrennen. Sie misstrauen dem Neankömmling, der offenkundig die alten Bräuche nicht kennt, keine Ahnung von der Deichpflege hat und noch nicht einmal die Deichgabel seines Vorgängers vorweisen kann, um einen Anspruch auf den Hof zu erheben. Die fehlende Deichgabel ist Melcherbalds wichtigstes Argument. Doch auch der Vorwurf, dass Elidans Stümperei bei der Pflege des Deichs am Ende noch den Fluch wecken werde, der auf dem Hof liege und alle in der Umgebung ins Verderben stürze, wird von der Menge mit abfälligen Pfiffen und Drohrufen kommentiert.

Worum genau es sich bei diesem Fluch eigentlich handelt, vermag keiner der Bauern zu sagen. Rückfragen enthüllen lediglich ein wirres Gemisch aus Aberglauben und Gerüchten über den vorherigen Besitzer des Hofes, der vor einigen Wochen spurlos verschwunden ist. Hat Melcherbald bereits erfahren, dass Frengesfolds Leiche im Keller gefunden wurde, wird er dies als zusätzlichen Beweis für das Wirken eines Fluches deuten.

Gegenüber Fremden wie den Helden sind die Bauern grundsätzlich argwöhnisch. Sind keine Nostrier unter den Helden werden diese sogar verdächtigt, das Land auszukundschaften und mit den räuberischen Thorwaler-Piraten im Bunde zu sein. Ein entschlossenes Auftreten der Helden, etwa das Versprechen dem mysteriösen Fluch auf den Grund zu gehen, aber auch das Androhen von Waffengewalt, kann eine Eskalation der Situation zunächst verhindern. Die Bauern schrecken vor einem Kampf zurück und ziehen wieder ab, wenn sie erkennen, dass sie Elidan weder mit Argumenten noch mit Drohungen zur Aufgabe des Hofes bewegen können.

Vor allem die jüngeren Kinder, bei denen der nächtliche Besuch Erinnerungen an die noch nicht lange zurückliegende Vertreibung von ihrem früheren Hof wachruft,

Deichbauern

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11

FF 14 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Deichgabel: AT 10 PA 4 TP 1W6+2

RW mittel

Stakaxt: AT 11 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 3, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Deichbauern kämpfen am liebsten aus einer erhöhten, vorteilhaften Position.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Der Fluch der Gabel

Am nächsten Morgen dringt Elidan darauf, noch einmal nach der verschwundenen Deichgabel zu suchen, um endlich etwas vorweisen zu können, falls die missgünstigen Nachbarn zurückkehren oder ein Vertreter des hiesigen Deichwojwoden den Hof besucht. Nach längerer Suche gelingt es bei Ebbe tatsächlich, die Deichgabel im Watt vor dem Deich zu entdecken. Sie wurde scheinbar von Menschenhand dort vergraben, aber später vom Wasser wieder freigespült. Wenn die Helden Elidan die Gabel bringen dankt er ihnen erfreut und macht einige prüfende Bewegungen mit dem ungewohnten Werkzeug. Dabei schneidet er sich an dem Seeschlangenzahn und wird von dem gleichen Zauber getroffen, dem bereits sein Vorgänger zum Opfer gefallen ist: Er verliert zunehmend die Fähigkeit, die Luft an Land zu atmen. Stattdessen bilden sich unterhalb seiner Ohren zwei Kiemenspalten und er wird von einem intuitiven Drang dazu getrieben, Kopf und Körper unter Wasser zu tauchen.

Die Verwandlung beginnt jedoch schleichend. Zuerst wird Elidan trotz des Erfolgs von einer nervösen Unruhe befallen und er klagt über Kurzatmigkeit. Im Lauf der nächsten Stunden kippt seine Stimmung zu Angst und Panik, da ihm das Atmen immer schwerer fällt. Elidan begreift nicht, was mit ihm geschieht.

reagieren sehr verstört. Elidan ist zu sehr mit seinen eigenen Sorgen beschäftigt um dies zu bemerken. Einfühlsame Helden können hier aktiv werden, um die Kinder zu beruhigen.

Der Quell des Bösen

Aussehen: Die Deichgabel ist etwa 65 Halbfinger lang und trägt an einem Ende einen siegelstockartigen Kopf, am anderen Ende einen Eisensporn mit doppelt gezackter Spitze und einer flachen Klinge. Am hölzernen Stiel wurde mit einem Lederband der gebogene Zahn einer Seeschlange befestigt. Der Zahn ist mit uralten, fast bis zur Unkenntlichkeit verblassten Runen verziert, die von den Einheimischen meist zunächst irrtümlich für Ahnenzeichen gehalten werden.

Hintergrund: An der Siebenwindküste, unweit von Trontsand existierte ein geheimer Kult, dessen Anhänger die Erzdämonin Charyptoroth (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 184) in Gestalt der unbarmherzigen Wasserfrau Karyba verehrten. Ihre wichtigste Reliquie war der zauberkräftige Zahn einer Seeschlange, der es den Mitgliedern des Kultes ermöglichte, den „Übergang“ zu vollziehen und zu einem Wesen des Meeres zu werden. Nachdem der Kult anfangs nur eigenen Mitgliedern diese Gnade zuteilwerden ließ, ging der Hohepriester später dazu über, auch Unbeteiligte, die er für würdig hielt, mit dem Zahn zu zeichnen und zu verwandeln. Schließlich wurden die nostrischen Hexen auf das finstere Treiben der Kultisten



aufmerksam und in einer mondlosen Nacht zerschlugen sie den Kult und brachten seinen Mitgliedern den Tod. Dem Hohepriester gelang es jedoch noch mit letzter Kraft, den Seeschlangenzahn ins Meer zu schleudern, so dass er dem Zugriff der Hexen entzogen blieb. Über Jahre ruhte der Zahn verborgen auf dem Grund des Meeres, aber dann wurde er durch eine Veränderung der Strömungen und den steten Wechsel der Gezeiten wieder an die Oberfläche und schließlich nahe Frengesfolds Hof ins Watt gespült, wo ihn der alte Bauer fand.

Wirkung: Wer mit dem Zahn gestochen wird oder sich an ihm schneidet, durchläuft binnen kurzer Zeit eine Verwandlung, die dazu führt, dass er zwar unter Wasser, dafür aber nicht mehr an Land atmen kann. Bei dem Betroffenen bilden sich Kiemenschlitze unterhalb der Ohren und er entwickelt einen instinktiven Drang, sich unter Wasser (gleich ob Süß- oder Salzwasser) zu begeben.

Magische Analyse: Der Zahn ist definitiv magisch. Der darauf liegende Zauber ist alt, aber noch immer ungebrochen aktiv. Er speist sich aus den Runen, die auf dem Zahn angebracht wurden. Der Zauber weist eine chaotische, dämonische Komponente auf, die der Domäne der Unbarmherzigen Ersäuerin zugeordnet werden kann.

Seine Kinder reagieren je nach Naturell mit hektischem Aktionismus oder sind vor Schreck wie gelähmt. Ein beherrztes Eingreifen der Helden kann dafür sorgen, dass sich alle wieder beruhigen. Wird eine Möglichkeit gefunden, wie Elidan regelmäßig unter Wasser Atem holen kann, etwa in dem man Frengesfolds (gereinigten) Bottich oder ein anderes ausreichend großes Gefäß für ihn mit Wasser füllt, so bleibt er weiterhin ansprechbar, wenn auch sichtlich schockiert ob der Wendung der Ereignisse.

Die Suche nach Hilfe

Zwar gelingt es, Elidan zunächst am Leben zu erhalten, doch scheint es vor Ort keine Heilung für sein Leiden zu geben. Nichts dass die Helden versuchen, vermag ihm zu helfen und es steht zu befürchten, dass ihm ein ähnliches Schicksal wie Frengesfold bevorsteht. Die Deichbauern der benachbarten Höfe sind zwar von seiner

Notlage erschüttert, können sich aber nicht entsinnen, dass ein vergleichbarer Fall in der Vergangenheit schon einmal aufgetreten ist. Elidans Kinder bitten die Helden die *Junge Lynia*, eine weise Hexe, aufzusuchen und um Rat und Hilfe zu bitten. Sie sind der Hexe zwar selbst nie begegnet, haben auf der Reise ins Seeland aber auf den Bauernhöfen, auf denen sie des Nachts untergekommen sind, viel Gutes über sie gehört und wissen, dass sie in einer Hütte an einem See im Hukmarscher Moor, in der Nähe von Trontsand, leben soll. Sollte eine Hexe der Heldengruppe angehören, kennt diese möglicherweise Lynia als bekannte Hexe der Region und kommt aus eigenem Antrieb auf die Idee, ihre Schwester um Rat zu fragen. Die Hexe ist vor kurzem verstorben, aber das sollten die Helden erst in Trontsand erfahren. Alternativ könnten die Abenteurer auch auf die Idee kommen, in einem Praiostempel um Beistand zu bitten. Der nächste befindet sich in Trontsand.

Auf der Suche nach einer Hexe

Entlang der Küstenstraße

Die Küstenstraße in Richtung Salza folgt grob dem Verlauf der Meeresküste. Sie ist solide gebaut und in gutem Zustand, so dass die Helden zügig vorankommen können. Für die Strecke von Elidans Hof nach Trontsand benötigen sie zu Fuß etwa einen Tag. Sofern sie direkt am Nachmittag aufbrechen, erreichen sie die Stadt am nächsten Tag zur Mittagszeit.

Gestreifte Segel vor der Küste

Auf ihrem Weg nach Norden passieren die Helden einen Deichbauernhof, der erst kurz zuvor von Thorwalern überfallen wurde. Auf dem Meer können sie noch das in der Ferne kleiner werdende Drachenschiff entdecken. Auf dem Hof gibt es einige Verletzte aber zum Glück keine Toten. Offenbar hatten es die Plünderer vor allem auf die Schafe des Hofes abgesehen, um sich für ihre weitere Reise nach Süden mit Proviant auszustatten. Die Hofbewohner nehmen die Ereignisse mit einer Mischung aus Resignation und Verbitte- rung hin. Sie können berichten, dass dieser Küstenabschnitt häufig von Überfällen heimgesucht wird. Die Thorwaler schlagen schnell und überraschend zu und sind schon wieder auf ihren Schiffen, bevor die Waf- fenknechte vom Wehrhof des hiesigen Deichwojwoden eintreffen. Wenn die Bauern erfahren, dass die Helden nach Norden unterwegs sind bitten sie die Abenteu- rer, den Seegrafen in Trontsand über den Überfall zu informieren, damit keiner der Hofbewohner den Weg auf sich nehmen muss.

Erkundigen sich die Helden nach dem Verlauf der Plün- derung, können sie bereits an dieser Stelle Hinweise er- halten, die ihnen bei der späteren Abwehr des Angriffs auf Elidans Hof nützlich sein können:

- Die Hofbewohner berichten, dass die Anführerin der Seeräuber sie aufgefordert hat, ihr den stärksten

Kämpfer des Hofes entgegenzuschicken, um einen Zweikampf über den Besitz der Schafe entscheiden zu lassen. Es hatte jedoch keiner den Mut, sich der schwer bewaffneten Nordfrau alleine zu stellen.

- Der Knecht *Joppel* (17, wortkarg, extrem schüch- tern, vermeidet direkten Blickkontakt), der schwach mit Madas Gabe gesegnet ist, hat, als er in die Enge getrieben wurde, einen magischen Lichtfunken her- beigerufen, woraufhin die Angreifer angstvoll vor ihm zurückgewichen sind und ihn nicht mehr an- gegriffen haben.
- Die Plünderer waren in großer Hast. Ihre Anfüh- rerin hat sie immer wieder angetrieben sich bei der Suche nach Beute zu beeilen. Vermutlich war sie in Sorge, dass ihr Trupp es nicht rechtzeitig vor Einsetzen der Flut zurück zu ihrem im flachen Wasser festgemachten Drachenboot schaffen könnte und dann bis zur nächsten Ebbe an Land gefangen wäre.

Trontsand

Trontsand für den eiligen Leser

Region: Nostria, Seegrafschaft Siebenwind

Einwohner: 750 Menschen

Herrschaft: Sitz des Seegrafen Hupart Hyttenhau von Siebenwind

Tempel: Praios, einige Schreine der Überderischen

Handel und Gewerbe: Fischerstadt mit einem Seeha- fen und regelmäßigem Markt, Zentrum der Salza- relen-Fischerei und der nostrischen Wollproduktion (Trontsander Tuch), durch die günstige Lage an der Küstenstraße und den Zugang für größere Schiffe ein wichtiger Handels- und Umschlagplatz für Wa- ren aller Art, Trontsander Holzschiffchen (kunstvolle Schnitzerarbeiten, die sich auch außerhalb Nostrias einiger Beliebtheit erfreuen).

Typische Namen für Gasthäuser: Silberne Salzarele, Küstenblick, Trontsander Hof

Besonderheiten: Die alte Holzpalisade wird derzeit durch eine wuchtige Stadtmauer aus Stein ersetzt.

Stimmung in der Stadt: Stolz auf das erst vor wenigen Jahrzehnten errungene Markt- und Stadtrecht, aufstrebend und arbeitsam, bei vielen Einwohnern schwärzt außerdem eine trotzig Wut auf die Thorwaler, die schon mehrfach versucht haben, die Stadt zu plündern.

Der Herr über Stadt und Umland ist der Seegraf **Hupart** (Mitte 50, graues Haar, traditionsbewusst; liebt sein Land, hasst die Thorwaler, möchte seine Bevölkerung schützen; Willenskraft 7 (14/13/13), SK 2)). Berichten ihm die Helden von dem Überfall gerät er in Zorn und droht, dass er es den heimtückischen Thorwalern heimzahlen werde. Nachdem er sich wieder beruhigt hat, gesteht er zähneknirschend ein, dass er wenige Möglichkeiten hat, seiner Drohung auch Taten folgen zu lassen. Die Überfälle der Nordleute sind kaum vorhersehbar und die Plünderer agieren schnell.

Erkundigen sich die Helden bei Hupart oder jemand anderem in Trontsand nach dem Standort von Lynias Hütte, so erfahren sie, dass die weit über 80 Sommer zählende Hexe vor kurzem verstorben ist. Die junge Ritterin **Breaetha von Hyttenhau**, eine Nichte des Seegrafen, hat sich auf den Weg nach Hallerû gemacht, um Lynias Schwestern vom Tod der Hexe zu berichten. Man rät ihnen bei der angesehenen Hexe **Karlitta von Lyckweiden** Hilfe zu suchen, die etwas weiter nördlich im Lycker Moor lebt.

In Praios' Namen

Ein Besuch beim Praiostempel stellt sich als wenig hilfreich heraus. Der Praiosglaube hat in den Streitenden Königreichen einen weniger hohen Stellenwert als in anderen Gegenden und der Praiosgeweihte ist es gewöhnt, dass die Nostrier, gerade wenn es um Flüche geht, die Hexenschafft konsultieren. Er ist vom Hilfsersuchen der Helden überrascht und auch durchaus bereit zu helfen, aber er beherrscht keine fluchbannende Liturgie.

Er weist die Abenteurer daher freundlich an den Praiostempel in Nostria. Doch bis die Helden diesen erreicht haben, wird es für Elidan zu spät sein.

Karlitta von Lyckweiden

Durch ihre Erkundigungen in Trontsand sollten die Helden zu dem Schluss gelangen, dass Karlitta die beste Alternative zur verstorbenen Lynia ist. Sie scheint über das nötige Wissen und die Macht zu verfügen um ihnen zu helfen und ihre Hütte liegt nur zwei Tagesreisen weit entfernt.

Reise zum Lycker Moor

Von Trontsand aus können die Helden einem Karrenpfad in Richtung Lyckmoor folgen. Das Randgebiet des



Moors wird von Torfstechern bewohnt, die den Weg zu Karlittas Hütte, etwa zehn Meilen südlich von Lyckmoor, weisen können und manche Geschichte über deren wirkungsmächtigen Tränke und Salben zu erzählen wissen. Sie warnen aber zugleich davor, die launenhafte Oberhexe nicht zu verärgern. Mancher, der dies tat, habe das Moor nicht mehr lebendig verlassen. Karlitta lebt in einer unscheinbaren Hütte am Ufer eines kleinen Sees. Vor der Hütte ist ein Kräutergarten angelegt, in dem auch Pflanzen wachsen, die der Kundige im Moor nicht vermuten würde.

Karlitta von Lyckweiden, Schöne der Nacht

Erscheinung: *987 BF, 1,70 Schritt, hypnotisierende schwarze Augen, rostrote Haare, auffällige Schlangentätowierung auf der Brust, sieht bedeutend jünger aus

Profession: brillante Hexe und Alchimistin

Motivation: ist grundsätzlich hilfsbereit, versucht aber auch einen Vorteil aus dem Anliegen der Helden zu ziehen

Funktion: Ratgeberin und Helferin, die aber nicht uneigennützig handelt und erst überzeugt werden muss

Hintergrund: Karlitta zählt zu den mächtigsten Hexen Nostrias und steht als eine der Hohen Drei dem einflussreichen und weithin gefürchteten Hexenzirkel von Hallerû vor. Die Schöne der Nacht ist eine erfahrene Kräuterkundlerin und hervorragende Alchimistin, deren Tränke und Salben weithin begehrt sind

und für die die Menschen von weit her zu ihr kommen. Karlitta ist ehrgeizig und nicht frei von Eitelkeit, sie liebt Schmuck und freizügige, kostbare Kleider. Sie lässt sich ihre Dienste teuer vergelten, gleich ob in Münzen oder Gefälligkeiten. Ihr Vertrautentier ist der Kater *Larion*, der ihr selten von der Seite weicht.

Darstellung: Mustere die Spieler mit leicht schiefgelegtem Kopf und mal neugierigem, mal amüsiertem Blick; Karlitta gibt sich zwar freundlich, neigt aber gelegentlich zu unerwarteten Stimmungsänderungen und schnippischen Antworten, die Helden sollten sich bei ihr nie ganz sicher sein können, wie lange ihre gute Laune anhält.

Wichtige Werte: Alchimie 15 (15/16/14), Willenskraft 15 (15/16/17), SK 3

Im Gespräch mit einer Hexe

Da Karlitta häufig von Ratsuchenden und Bittstellern aufgesucht wird, ist sie vom Eintreffen der Helden wenig überrascht und heißt diese, sofern sie sich höflich zu verhalten wissen, gastfreundlich willkommen. Schildern sie der Hexe die Geschehnisse, so hört sie den Bericht geduldig an und stellt lediglich hin und wieder einige Rückfragen, um alle Details zu erfahren. Sie deutet an, eine Heilung für Elidans Leiden zu kennen, verlangt aber eine angemessene Gegenleistung für ihre Hilfe. Daher fordert sie den Seeschlangenzahn, der die Verwandlung ausgelöst hat. Sie will sicherstellen, dass er nicht in die falschen Hände gerät und plant, ihn später einer weiteren Untersuchung zu unterziehen. Sind die Helden nicht dazu bereit, ihr den Zahn zu überlassen erschwert dies die Verhandlungen. Wenn Karlitta den Eindruck gewinnt, dass die Absichten der Helden aufrichtig sind wird sie ihnen aber dennoch helfen. Sie verlangt in diesem Fall eine größere Summe Geld (300 Silbertaler, das entspricht in etwa dem Wert von fünf Schafen) oder alternativ einen Gefallen, den sie zu einem späteren Zeitpunkt bei den Helden (oder Elidan persönlich) einfordern wird.

Schließlich gibt sie sich mit dem Wort der Helden und einem Pfand, zum Beispiel einer Haarsträhne, zufrieden,

wenn die Abenteurer versprechen, nach der Rettung Elidans zurückzukehren (oder diesen zu schicken), um ihr das Geld zu bringen oder den versprochenen Gefallen zu erweisen.

Sobald man sich einig geworden ist wird die Hexe sich zurückziehen, um mit der Zubereitung einer Salbe zu beginnen. Der Herstellungsprozess nimmt mehrere Stunden in Anspruch, in denen Karlitta nicht gestört werden darf. Nachdem sie ihr Werk vollendet hat, übergibt sie den Helden die Salbe in einem kleinen Tiegel und mit der eindringlichen Mahnung, dass eine unverzügliche Behandlung Elidans erforderlich ist. Die Salbe muss auf den Schnitt aufgetragen werden, noch ehe der siebte Tag, seit er die Verletzung durch den Zahn erlitten hat, verstrichen ist.

Rückreise zum Hof

Sofern die Helden bei der Hinreise keine größeren Umwege gemacht haben oder aufgehalten wurden, sollten sie es noch rechtzeitig zurückschaffen, ehe die sieben Tage vorüber sind. Die Rückreise von Karlittas Hütte zu Elidans Hof dauert etwa drei Tage. Von entgegenkommenden Reisenden und auf den Höfen am Wegesrand können die Helden Gerüchte über weitere Thorwaler-Sichtungen und Überfälle auf Höfe und Siedlungen in Küstennähe hören. Die Küstenbewohner klagen darüber, dass die Nordleute in diesem Sommer besonders raubhungrig zu sein scheinen und ihre Plünderzüge immer dreister werden.

Der Krakenmolch

Optionaler Inhalt

Falls du die Rückreise der Helden abwechslungsreicher gestalten möchtest, bietet der nächtliche Angriff eines Krakenmolchs eine Herausforderung. Das Tier hat sich auf der Suche nach Beute an Land begeben und ist durch den Feuerschein auf das Nachtlager aufmerksam geworden. Es versucht, ein Opfer mit zweien seiner Fangarme zu packen, und, wenn möglich, unbemerkt ins Wasser zu schleppen.

Der Thorwaler-Überfall

Thorwaler im Anmarsch

Als Elidans Hof bereits in Sichtweite liegt, entdecken die Helden von der Küstenstraße aus die Mannschaft eines thorwalschen Drachenboots, die ihr Schiff bei Niedrigwasser auf dem Watt zurückgelassen hat und nun zu Fuß auf dem Weg zum Deich ist, um die dahinterliegenden Höfe zu plündern. 25 Nordleute nähern sich wachsam und mit gezogenen Waffen ihrem Ziel.

Auf den umliegenden Höfen hat man die drohende Gefahr bereits bemerkt. Während Kinder und Alte sich für eine überhastete Flucht ins Hinterland rüsten, haben sich sechzehn Frauen und Männer, darunter auch Melcherbald und Elidans ältester Sohn Perlmin, versammelt, um

den Thorwalern mit Deichgabeln und Stakäxten entgegenzutreten. Sie haben einen Boten zum Wehrturm des Wojwoden geschickt und wollen die Plünderer nun lange genug aufhalten, um ihren Familien und dem Vieh die Zeit zur Flucht zu verschaffen. Der geschwächte Elidan kann seinen Wasserbottich aber nicht verlassen ohne innerhalb kurzer Zeit zu ersticken. Und ohne ihren Vater wollen auch seine Kinder den Hof nicht verlassen.

Die bewaffneten Bauern sind fest entschlossen, ihr Land und ihren Besitz zu verteidigen. Allerdings sind die anmarschierenden Nordleute an Zahl und Kampfkraft überlegen, so dass ein offener Kampf ohne das Eingreifen der Helden einen hohen Blutzoll von den wenig kampferfahrenen

Krakenmolch

Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt großer Rumpf; 6,00 bis 8,00

Schritt lange Fangarme

Gewicht: 900 bis 1.200 Stein

MU 15 KL 6 (t) IN 13 CH 8

FF 13 GE 12 KO 35 KK 36

LeP 350 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK 1 ZK 7 GS 2/9 (an Land / im Wasser)

Fangarm: AT 13 TP 1W6+8 RW lang

Biss: AT 10 TP 3W6+6 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 4 (max.1 x Biss, max. 3 x Fangarm)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten:

- **Klammergriff** (Fangarm; kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält der Krakenmolch ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss der Krakenmolch keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann er dann zubeißen. Diese Attacke gelingt automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt während des Rests der KR, in der der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerrren*) nötig. Der Haltegriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Mittels einer freien Aktion kann der Krakenmolch den Gehaltene loslassen. Sollte der Krakenmolch sein Opfer angehoben haben, erleidet es daraufhin den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt.)
- **Mächtiger Schlag** (Fangarm; bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größenkategorie mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 8 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*)
- **Tentakelschwung** (Fangarm; ist der Krakenmolch mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann er mit einem Tentakelschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.)
- **Verbeißen** (Biss; der Krakenmolch führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht

verteidigt werden, so hat er sich

festgebissen. In den nachfol-

genden KR gelingt die Biss-At-

tacke automatisch, ohne dass

der Meister würfeln muss. Jede

KR richtet der Verbeißen-An-

griff +1 TP an (in der ersten KR

noch keinen zusätzlichen TP, in der

2. KR +1TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden

wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Sta-

tus *Fixiert*. Die Verteidigung des Molches sinkt, wäh-

rend er beißt, auf 0. Der Krakenmolch kann am Ende

einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist

um 2 erschwert.)

Talente: Klettern 2 (15/12/36), Körperbeherrschung

5 (12/12/35), Kraftakt 12 (35/36/36), Schwimmen

9 (12/35/36), Selbstbeherrschung 10 (15/15/35),

Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 10 (15/13/12),

Einschüchtern 13 (15/13/8), Willenskraft 4 (15/13/8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 90 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tenta-

kel (zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar),

Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6x3W20 Sil-

bertaler), Trophäe (Stirnhörner, 25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Krakenmolch versucht zu Kampf-

beginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklam-

mern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt

er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangar-

men versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Krakenmolch 6 Fangarme oder 50%

seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

• **QS 1:** Der Krakenmolch kann sich auch an Land auf-

halten und bewegen.

• **QS 2:** Wenn der Krakenmolch 6 Fangarme verloren

hat, flieht er üblicherweise.

• **QS 3+:** Reibt sich ein Opfer mit Öl oder einer anderen

gletschigen Substanz ein, kann der Krakenmolch es

deutlich schwerer festhalten (Klammergriff-Angriff

für den Krakenmolch um 6 erschwert, die Probe auf

Kraftakt (*Ziehen & Zerrren*), um den Klammerangriff

zu lösen, ist zudem um 2 erleichtert).

Sonderregeln:

Tentakel abschlagen: Um einem Krakenmolch ein Tenta-

kel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf

das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer

scharfen Klinge können ein Tentakel durchdrin-

gen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1

KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit

die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch

einmal treffen kann.

Schmerz +1 bei: 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger



Bauern fordern würde. Sollten die Abenteurer nicht von sich aus ihre Unterstützung anbieten, wird Perlmin um seines Vaters Willen darum bitten, dass die Helden ihnen bei der Abwehr der Plünderer helfen.

Die raubeinigen Thorwaler treten hier als typische Piraten in Erscheinung: schlagkräftig, routiniert und von einer gewissen Skrupellosigkeit geprägt, sind sie dennoch keine eiskalten Mörder. Kinder und offensichtlich hilflose Personen werden von ihnen in den Kämpfen weitgehend ignoriert, solange diese nicht zur Waffe greifen. Außerdem geht es den Thorwalern um Gewinne, sie kämpfen nicht bis zum Tod, sondern nur solange es sich für sie lohnt. Sie stehen unter der Führung ihres kampferfahrenen Hetmanns.

! **Hetmann Thurbold Yasmason, Anführer der Plünderer**

Erscheinung: *1001 BF, nur mittelgroß aber sehr stämmig, schulterlanges rotes Haar und zerzauster Vollbart mit grauen Strähnen, Brandnarben an der linken Schläfe

Profession: kompetenter Schiffsführer, kompetenter Krieger

Motivation: will einen schnellen, leichten Erfolg, um seine Krieger zufrieden zu stellen; will sich selbst im Kampf hervortun, um seinen Führungsanspruch zu beweisen

Funktion: gefährlicher, aber nicht unüberwindlicher Gegenspieler der Helden

Hintergrund: Thurbold und seine Mannschaft hatten im letzten Sommer wenig Glück, deshalb ist seine Position als unumstrittener Anführer nicht mehr so sicher, wie sie es einmal war. Er braucht nun dringend einen sichtbaren Erfolg oder eine Möglichkeit sich persönlich auszuzeichnen, um sich an der Spitze des rauen Kriegshaufens zu behaupten.

Darstellung: Sprich laut und unterstreiche deine Worte mit großen, prahlerischen Gesten. Thurbold ist leicht reizbar. Er fährt gerne anderen über den Mund, reagiert aber äußerst ungehalten, wenn er selbst in seinen Tiraden unterbrochen oder der Lächerlichkeit preisgegeben wird

Abwehr der Plünderer

Um den Angriff der Thorwaler abzuwehren oder ihn gänzlich zu verhindern sind verschiedene Strategien denkbar. Im Gespräch mit den Bauern des ausgeraubten Hofes auf dem Weg nach Trontsand haben die Helden bereits einiges über die Strategie der Plünderer in Erfahrung gebracht. Die versammelten Verteidiger sind grundsätzlich für jede Hilfe dankbar, bei einigen Ideen ist aber eine gewisse Überzeugungsarbeit erforderlich, um ihre Zustimmung zu gewinnen.

Seite an Seite

Ein Eingreifen kampfkraftiger Helden auf Seiten der Bauern würde das Kräfteverhältnis zu deren Gunsten verändern. Solange die Verteidiger die Deichkrone halten können und die Thorwaler gezwungen sind, von unten anzugreifen, sind sie im Kampf im Nachteil (die

Verteidiger haben hier eine vorteilhafte Position und somit +2 AT und +2 Verteidigung, siehe **Regelwerk** Seite 238). Die Plünderer rechnen nicht mit ernsthaftem Widerstand hinter dem Deich und werden den Angriff abbrechen, wenn sie den Eindruck gewinnen, sich ihre Beute zu teuer erkämpfen zu müssen. Die Bauern ordnen sich dem Befehl eines erkennbar kampferfahrenen oder adligen Helden bereitwillig unter und befolgen dessen Anweisung. Selbst eine leidlich geordnete Schlachtaufstellung hat aber nur bis zum ersten Zusammenstoß mit den Angreifern Bestand, danach löst sie sich in zahlreiche Einzelkämpfe auf, bei denen die Bauern den Thorwalern meist unterlegen sind. Es ist hier an den Helden, ihre Tapferkeit unter Beweis zu stellen und die Plünderer davon zu überzeugen, den Angriff abbrechen. Thurbold befiehlt den Rückzug, wenn mehr als ein Drittel seiner Leute ernsthaft verwundet ist.

Stellvertreterkampf

Eine Alternative, die Blut und Leben auf beiden Seiten schont, wäre ein Stellvertreterkampf, bei dem einer oder mehrere der Helden gegen die gleiche Zahl von Thorwalern antreten. Thurbold kann einen solchen Vorschlag nicht ablehnen, ohne vor seinen Leuten

Thorwaler

MU 14 KL 10 IN 12 CH 11

FF 12 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Orknase: AT 13 PA 4 TP 1W6+5 RW mittel

Thorwalerschild: AT 9 PA 12 TP 1W6+1 RW kurz

Orknase und Thorwalerschild (passiv): AT 13 PA 10 TP 1W6+5 RW mittel

Schneidzahn: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/10/15

RS/BE 3/0 (Krötenhaut) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Thorwaler-Piraten setzen am liebsten erst auf ihre Schneidzahn-Wurfäxte und gehen dann in einen Kampf mit Orknase und Schild über. Sie bevorzugen Zweikämpfe und nutzen bei ihren Attacken gerne Wuchtschläge.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Thurbold hat KK 15, richtet +1 TP mit der Orknase an und hat AT/PA 15/7.



das Gesicht zu verlieren. Im Falle eines Zweikampfs wird er selbst für seine Seite antreten, stellen sich auf Seiten der Verteidiger mehrere Streiter für den Stellvertreterkampf, lässt er sich von der gleichen Zahl seiner Krieger begleiten. Der Kampf findet auf der Deichkrone statt und wird von den Anhängern beider Seiten lebhaft angefeuert. Thurbold gibt sich erst geschlagen, wenn er nicht mehr kampffähig ist, seine Begleiter strecken die Waffen, sobald sie mehr als die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren haben. Der Ausgang des Kampfes wird sowohl von den Thorwalern als auch von den Nostriern als Götterurteil akzeptiert.

Aberglaube

Eine Möglichkeit einer bewaffneten Auseinandersetzung gänzlich aus dem Weg zu gehen ist, den Aberglauben der Thorwaler auszunutzen. Die Einheimischen wissen zu berichten, dass die Nordleute jedwede Art von Magie und Geistererscheinungen fürchten. Eine offensichtliche Demonstration magischer Kraft, eine (inszenierte) Geistererscheinung oder die glaubhafte Warnung vor dem Fluch, der auf dem Land hinter dem Deich lauert, kann ebenfalls dazu führen, dass die Plünderer ihre Pläne aufgeben und unverrichteter Dinge abziehen. Thurbold und seine Mannschaft sind durchaus empfänglich für Schauspiel und Spektakel. Ein dramatischer Auftritt mag hier mitunter mehr bewirken als ein sachlicher Bericht.

Spiel auf Zeit

Auch eine Verzögerungstaktik kann Erfolg haben und die Thorwaler zur Umkehr bewegen. Die Plünderer haben nur begrenzt Zeit. Sie müssen zu ihrem Schiff zurückkehren, ehe die Flut einsetzt. Andernfalls riskieren sie, bis zur nächsten Ebbe an Land gefangen zu sein und sich dann möglicherweise den zur Hilfe herbeigeholten

Waffenknechten und Rittern des örtlichen Wojwoden zum Kampf stellen zu müssen. Solange die Plünderer die Deichkrone nicht überwunden haben, können sie nicht sehen, was sich dahinter befindet. Glaubwürdig dargestellt genügt bereits das nur vorgegaukelte Herannahen nostrischer Verstärkung, damit sie den Plünderzug abbrechen und zu ihrem Schiff zurückkehren um sich eine leichtere Beute zu suchen.

Verhandlungen

Wenn die Verteidiger bereits auf den ersten Blick genug Stärke und Entschlossenheit demonstrieren um von Thurbold als ernstzunehmende Gegner eingeschätzt zu werden, ist er bereit sich auf Verhandlungen einzulassen. Er lässt sich durch geschicktes Argumentieren davon überzeugen auf einen Überfall zu verzichten und freiwillig abzuziehen, wenn die Bauern ihm einen gewissen Tribut in Form von Tieren und Vorräten überlassen. Melcherbald und die anderen Bauern sind von einer solchen Lösung zunächst wenig begeistert, stimmen aber letztlich zu wenn sich dadurch ein Kampf mit den Thorwalern vermeiden lässt. Bei der Aushandlung der genauen Höhe des Tributs können sich Helden mit Verhandlungsgeschick hervortun.

Die genannten Möglichkeiten lassen sich beliebig variieren und gegebenenfalls auch kombinieren. So könnte ein Spiel auf Zeit in Verhandlungen übergehen, die wiederum durch die Angst der Thorwaler vor dem Übersinnlichen beeinflusst werden können. Ebenso ist denkbar, dass man sich, nach einem ersten blutigen Aufeinandertreffen, darauf einigt, den Sieger nicht durch einen Kampf aller, sondern durch einen Stellvertreterkampf zu ermitteln. Die Hauptsache ist, dass alle Helden der Gruppe das Gefühl haben, etwas zum guten Ende beigetragen zu haben.

Ausklang

Elidans Heilung

Mit Karlittas Salbe gelingt es den Zauber zu brechen und Elidan zu heilen. Seine Haut schließt sich und die Kiemenpalten verschwinden. Er vermag nun wieder problemlos an Land zu atmen und erholt sich rasch. Binnen weniger Tage findet er zu seiner alten Stärke zurück und ist fest entschlossen, die Instandsetzung des Hofes nun mit neuem Mut anzugehen. Sofern die Helden eine entsprechende Vereinbarung mit Karlitta getroffen haben wird er den in einer Holzkiste verwahrten Seeschlangenzahn zu ihr (oder andernfalls zum Praiostempel in Trontsand oder zum Efferdtempel nach Nostria) bringen. Bei einer gelungenen Probe auf Überreden, wird er sich auch bereit erklären, den Helden den Zahn zu überlassen, bei Misslingen will er ihnen „das Übel nicht aufbürden“. Die Helden dürfen ihn aber gern auf seiner Reise ins Lyckmoor oder nach Nostria begleiten. Die Abwehr des Thorwaler-Angriffs hat auf Melcherbald und die Bewohner der Nachbarhöfe großen Eindruck

gemacht und sie stehen Neuankömmlingen zukünftig aufgeschlossener gegenüber. Sie sind nun bereit, ihr Wissen um den Deichbau mit Elidan und auf Wunsch auch mit interessierten Helden, zu teilen.

Der Helden Lohn

Die Helden erhalten pauschal 15 Abenteuerpunkte und wenn sie sich bei den Reparaturarbeiten, der Verhandlung mit Karlitta oder der Abwehr der Thorwaler hervorgetan haben, bis zu 5 weiteren Punkten, die fest an die Steigerung der entsprechenden Fertigkeiten gebunden sind.

Elidan wird ihnen den vereinbarten Lohn übergeben und je nach Auftreten der Charaktere werden auch die Bauern der benachbarten Höfe etwas beisteuern, um sich für das mutige Eingreifen der Helden erkenntlich zu zeigen. Außerdem ist ihnen die Dankbarkeit Elidans ganzer Familie sicher. Sie werden auf seinem Hof immer als Gäste willkommen sein.

AVENTURIEN

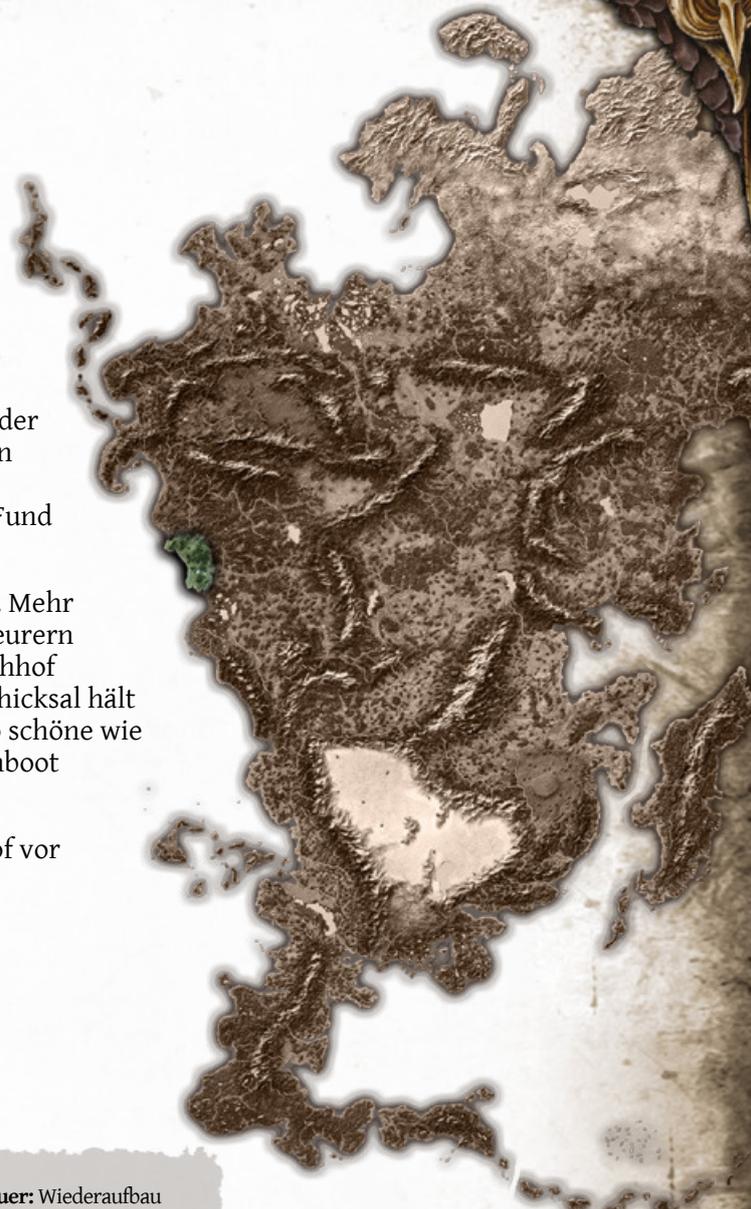
Deicherbe

von David Schmidt

Bauer Elidan hat es nicht leicht. Nach der Vertreibung aus seinem Heimatdorf wagt der Familienvater einen neuen Anfang an der nostrischen Küste. Ein verlassener Deichhof soll das neue Zuhause für Elidan und seine Kinder werden, doch plötzlich häufen sich die Probleme und ein Unglück nach dem anderen überkommt die Familie. Die Nachbarn munkeln von einem Fluch und ein grausiger Fund lässt nichts Gutes erahnen.

Als der Fluch schließlich zuschlägt, läuft Elidans Zeit ab. Mehr denn je braucht er die Hilfe findiger Helden. Den Abenteurern bleiben jedoch nur wenige Tage, das Rätsel um den Deichhof aufzuklären und das Leben des Bauern zu retten. Das Schicksal hält einiges für die wagemutigen Streiter bereit: eine ebenso schöne wie launische Hexe, abergläubische Bauern und ein Drachenboot voller Piraten.

Die Flut naht und nur ein maroder Deich schützt den Hof vor der unbarmherzigen See.



Stichworte zum Abenteuer: Wiederaufbau eines Deichhofes, Aufklärung eines Todesfalls, Abwehr eines Thorwaler-Überfalls

Genre: Küstenabenteuer mit düsteren Elementen

Voraussetzungen: keine zu großen Vorurteile gegen Hexen

Ort: Seenland, Königreich Nostria

Zeit: in neuerer Zeit (ab 1040 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: Unerfahren bis Kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente



Kampf



Heimlichkeit



Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

HW007PDF