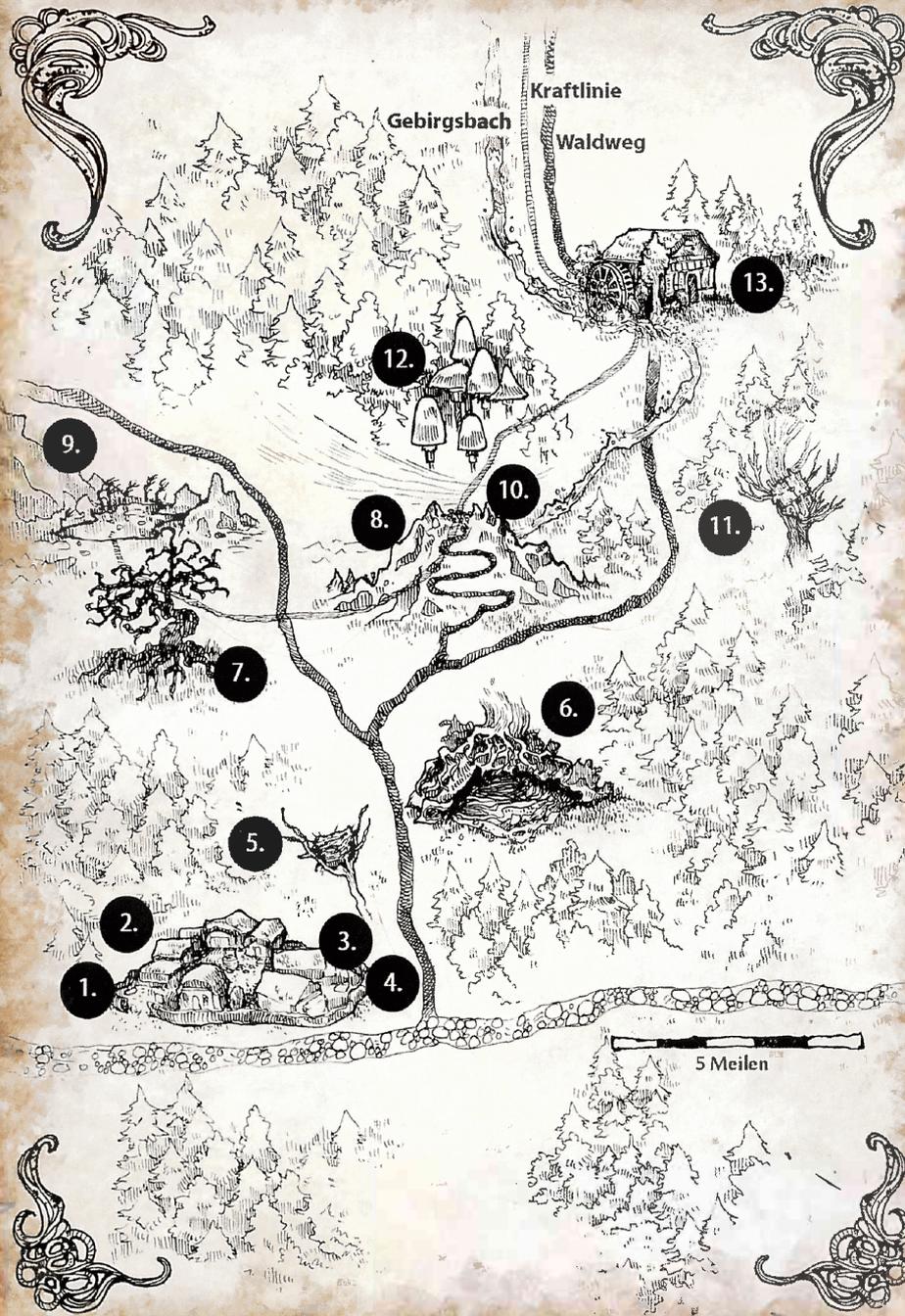


HELDENWERK



Hexenreigen

Das Schwarze Auge



Redaktion

Evvie Demirtel,
Daniel Simon Richter,
Alex Spohr

Autor

Dominic Hladek

Lektorat

Kristina Pflugmacher

Coverbild

Ben Maier

Layout

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup,
Katharina Niko,
Sebastian Watzlawek

Copyright © 2015 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE,
AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der
Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele
GmbH vorbehalten.

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

Printed in EU 2015

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer für.....	01
den eiligen Leser.....	01
Etappen - Wendepunkte - Ziele.....	02
Die Charaktere.....	03
Schauplätze und Handlung.....	03
Die alte Mühle.....	10



Meisterpersonen mit diesem Symbol
stehen dir zur freien Verwendung zur
Verfügung. Sie werden im offiziellen
Aventurien nicht mehr auftauchen.

 **Leichter-Symbol:** Wenn du eine bestimmte
Szene für die Helden schwerer machen
möchtest, dann kannst die Vorschläge dieses Ab-
schnittes übernehmen.

 **Schwerer-Symbol:** Wenn du eine bestimmte
Szene für die Helden leichter machen möch-
test, dann kannst die Vorschläge dieses Abschnittes
übernehmen.

 **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen an Informationen
zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und
Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem +
(wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise
wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

 **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer
sind grundlegend Meisterinformationen, die den
Helden nicht sofort zugänglich sind.

HEXENREIGEN HELDENWERK-REIHE



Sprich dreifach die Flüche auf den Hexenreigen, deine Mittel dazu sollst du niemandem zeigen.

Zur Mitternacht wird der Fluch sie zerdrücken, denn im Mondschein kann nichts deinen Worten entrücken.

Zieh dreifach den Kreis aus Macht um dein Haus, dies liefert die Feinde zum Fluche dir aus.

Nutz dreifach den Pfad weithin bis zur Quelle, von dort strömt dir die Macht zu auf magischer Welle.

Lassen Madas Fesseln nach, so sprich deine Flüche aus Zorn und Hass.

Schlingt Phex sie enger, zu Madas Pein, so sollen voll Neid gesprochen sie sein.

Wenn Mada gänzlich gefangen in Nacht, herablassend murmle sie mit Hohn in der Sprach.

Achte den Vollmond und sei bereit, denn für Rache im Zauber ist nun die Zeit.

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Hilfe dreier Hexen gegen ihren finsternen Meister, Auflösen oder Umgehen von dessen Pakt

Genre: Detektivgeschichte, Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: keine Vorurteile oder Feindschaften gegen Hexen

Ort: beliebig in der nördlichen Hälfte Aventuriens, wo die Tradition der Hexen bekannt ist

Zeit: in neuerer Zeit (ca. ab 1038 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente ●●○○

Kampf ●●○○

Lebendige Geschichte: ●○○○

Etappen – Wendepunkte – Ziele

Vorgeschichte

Der Hexer Cordax trat vor Jahren einem Hexenzirkel nahe dem Dorf *Wirsenheim* bei. Die lose Vereinigung, die vor allem die Hexenfeste gemeinsam feierte, wandelte sich daraufhin. Cordax entwickelte Ambitionen, sich zum Herrn über seine drei Hexenschwestern zu erheben.

Um dieses Ziel zu erreichen ging er einen Pakt mit dem Feenwesen *Wic* ein, einer vom Leben in der Menschenwelt verdorbenen Schwarzfee. Der Pakt gewährt Cordax große Kraft in der satuarischen Fluchmagie, die er nutzt, um die anderen Zirkelmitglieder zu kontrollieren. Er verfügt über Haare, Blut und Speichel der Hexen und ihrer Vertrauten, sodass er sie aus der Ferne verfluchen kann. Das gleiche gilt für alle *Wirselheimer*, die ihn je um Hilfe gebeten haben und ihm Entsprechendes als Teil der Bezahlung überließen.

Heute ist Cordax ein verbitterter, despotischer Mann, der jeden Plan vereitelt und bestraft, den seine Hexen fassen, um ihn loszuwerden (und es waren zahlreiche). Alle Versuche der Hexen, den Zirkel zu verlassen, unterbindet er.

Die Hexen wollen seiner Herrschaft nun ein Ende bereiten und seine Macht brechen oder ihn töten. Sie bauen dazu auf fremde Helfer, da Cordax' Einfluss auf Außenstehende weniger stark ist.

Handlung

Wirsenheim kann überall in Aventuriens liegen, wo die Tradition der Hexen verbreitet ist. Die Helden werden dort von der Hexe *Alevtia* darum gebeten, ihr und ihren Mitschwestern zu helfen.

Auf ihrem Weg zu Cordax' Mühle können die Helden die Umgebung erkunden. Sie treffen auf die weiteren Hexen der Schwesternschaft und andere Wesen im Wald, hilfreiche und feindliche.

In einer alten Mühle treffen die Helden schließlich auf den Hexer. Je nachdem, wie die Begegnungen abgelaufen sind und was die Helden erreichen konnten, stehen ihnen mehrere Möglichkeiten offen, gegen ihn vorzugehen.

Cordax' Feenpakt

Der Pakt mit *Wic* ermöglicht es Cordax, unter geringem Krafteinsatz Flüche zu wirken. Seine satuarische *Fluchmagie* (mehr dazu siehe **Regelwerk** Seite 281) baut darauf auf, dass er besondere Macht über Personen hat, über deren Körpersäfte/-teile (wie Haare, Speichel, Blut) er verfügt. Er hat solche Paraphernalia von den drei Hexen seines Zirkels, deren Vertrautentieren sowie einer Reihe von Dorfbewohnern. Im Laufe des Abenteuers könnte er sie auch von den Helden erlangen.



Cordax

MU	14
KL	12
IN	16
CH	16
FF	12
GE	14
KO	12
KK	10
LeP	29
AsP	45
KaP	-
GS	7
INI	14
SK	+2
ZK	+1
AW	7
SchiP	3
RS/BE	0/0

Sonderfertigkeiten: Kampf-SF: Aufmerksamkeit, Finte I; Magische SF: Aura verbergen

Sprachen: Garethi III, Tulamidyia III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Hohe Astralkraft III, Magische Einstimmung (Wesen der Nacht), Zauberer

Nachteile: Behäbig, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neid, Unheimlich), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)

Kampftechniken: Fechtwaffen 14, Raufen 10

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 17 PA 10 TP 1W6+3 RW mittel

Talente:

Körper: Fliegen 7, Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Willenskraft 10

Wissen: Magiekunde 9

Handwerk: Alchimie 9, Holzbearbeitung 8

Zaubertricks: Bauchreden, Feuerfinger, Schlangenhände, Schnipsen

Zauber: ARMATRUTZ 9, BANNBALADIN 8, BLICK IN DIE GEDANKEN 10, BLITZ DICH FIND 8, GROSSE GIER 9, HARMLOSE GESTALT 7, HEXENGALLE 8, ODEM ARCANUM 6, RADAU 12, SALANDER 9, SANFTMUT 9

Rituale: ARCANOVI 8

Zauberzeichen: Bann- und Schutzkreise gegen Elementargeister, Dschinne, niedere Dämonen

Hexenflüche: Beute 10, Hexenschuss 12, Pestilenz 9, Zunge lähmen 10

Ausrüstung: Gehstock mit Hexensalbe (Hexenbesen), Rapier, Zaubertrank QS 3, Heiltrank QS 3, feiner Gehrock, geckenhafte Kleidung

Kampfverhalten: Cordax demonstriert seine Überlegenheit mit Flüchen, vor allem *Hexenschuss* oder *Zunge lähmen*, die das Opfer seinem Willen unterwerfen. Freudlos spielt er mit ihnen und verspottet sie. Schnell ist er gereizt und agiert gnadenlos mit Zaubern wie RADAU und BLITZ DICH FIND.

Flucht: nach Verlust von 75% der LeP

Der Pakt gewährt folgende Vorteile:

- Für die AsP-Kosten eines *einzelnen* Fluches kann er bis zu 3 Personen *auf einmal* verfluchen, für Einzelziele betragen die Kosten nur 1/3 der AsP.
- Ein Verfluchen aus der Ferne um Mitternacht ist besonders mächtig: Sie erfolgt nicht nur unabhängig davon, ob das Opfer schläft oder nicht, sondern transferiert auch deren Lebenskraft an Wic: Jeder vom Opfer durch solch einen Fluch verlorene LeP bleibt *permanent* verloren.
- Er kann einen SchiP einsetzen, um einen Fluch automatisch mit vollem FW gelingen zu lassen.
- Er hat einen magischen Kreis um seine Mühle gezogen, in dem seine Magie gestärkt ist. Cordax erholt innerhalb des Kreises eine Erleichterung von 1 auf alle Zaubersprüche und Flüche.

- Hexische Fluchmagie ist unter dem Einfluss passender Gefühle erleichtert. Als passend je nach Mondphase (siehe Reim in der Einleitung) gilt aber nur Wut (zunehmend), Neid (abnehmend), Herablassung (Neumond) oder Rache (Vollmond). Die Wahl der *aktuellen* Mondphase ist dir überlassen.
- Du kannst sie auch auswürfeln: 1-2 Neumond, 3-10: zunehmend, 11-18: abnehmend, 19-20: Vollmond.
- Unter dem Einfluss des jeweiligen Gefühls hat er eine Erleichterung von 3.
- Die Kraftlinie zwischen Mühle und Weiher ist die Verbindung zur Quelle seines Paktes und damit seiner Macht. Befindet er sich nicht in ihrer Nähe, verfügt er auch nicht über die Mächte, die ihm der Pakt gewährt.

Zeitdruck

Die Helden werden gegen 8.00 Uhr angeworben und haben bis Mitternacht Zeit, bevor Cordax die Hexen besonders stark verfluchen kann. Achte deshalb darauf, wie viel Zeit vergeht und halte die Spieler auf dem Laufenden.

 Vielleicht haben die Helden bereits in dem Dorf übernachtet und sich schon ein wenig umgesehen, so könnte Alevtia die Helden schon früher ansprechen und ihnen mehr Zeit geben.

Die Charaktere

1 Cordax, der finstere Hexer

Hintergrund: Aufgewachsen als Artistenkind in einer Gauklertruppe entdeckte eine Wahrsagerin Cordax' Fähigkeiten und bildete ihn zum Seher aus. Er war Lakai der männerfeindlichen, aranischen weisen Frau. Sie schürte tief sitzende Gefühle wie Neid, Rachsucht und Jähzorn in Cordax. Später schloss der Hexer sich wechselnden Zirkeln an, in denen er als Mann meist einen schlechten Stand hatte.

Erst in Wirsenheim fand er einen kleinen Zirkel, in dem er die Ambition entwickelte, sich zum Anführer emporzuheben. Als er das Feenwesen Wic kennenlernte, ging er besagten Pakt ein. Seitdem verbittert er und wird zunehmend freudlos.

Im Dorf ist er als Zauberkundiger bekannt; man geht zu seiner Mühle, wenn man eine Bitte hat und kriegt sie gegen Gegenleistungen (einschließlich der Abgabe von Blut, Haaren oder Speichel) erfüllt.

Pflückeschnabel (Rabe)

groß, Schnabelspitze abgebrochen, einige graue Federn

Schnabel:

MU	13	FF	13
KL	17 (t)	GE	11
IN	13	KO	7
CH	12	KK	6

LeP	15	AT 16 TP 1W3-1 RW kurz
AsP	25	Größenkategorie: winzig
GS	1	Talente: Fliegen 7, Körperbeherrschung 4,
INI	12	Selbstbeherrschung 4,
SK	+2	Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2
ZK	0	Vertrauentricks: Dinge erspüren, Erster unter Gleichen, Fluchbote,
AW	5	Hexensinn, Stimmungssinn, Tiersinne, Zwiesgespräch
RS/BE	1/0	

1 Alevtia, die (scheinbare) Dorfpomeranze

Hintergrund: Die junge Hexe ist eine Wirselheimer Bauerntochter und Teil der Dorfgemeinschaft. Einige vermuten, dass sie eine Hexe ist, andere reagieren empört auf Hexengerede über sie. Sie ist beliebt und gibt sich als Teil ihrer Scharade hilfsbereit, bauernschlau und unschuldig. Ihre verstorbene Großmutter bildete sie zur Schönen der Nacht aus.

1 Satunya, das robuste Mütterchen

Hintergrund: Satunya ist alt, hilfsbereit und weise. Sie braute schon Tränke, als Kaiser Reto noch in der Wiege lag und wird noch Zauber weben, wenn Kaiserin Rohaja im Grab liegt. Sie sieht Werden und Vergehen als natürlich an, schätzt und behütet das Leben. Im Hexenzirkel hatte sie die Mutterrolle inne bis Cordax kam. Seitdem versucht sie seine Macht zu brechen, aber auf friedlichem Weg.

1 Madayana, die geheimnisvolle Waldläuferin

Hintergrund: Madayana wuchs bei einer gemiedenen Kräuterfrau auf, da sie dieser als ungewolltes Kind von ihrer leiblichen Mutter überlassen wurde.

Sie verbrachte mehr Zeit unter den Tieren des Waldes als unter Menschen und wurde zur Waldläuferin. Ihre Ziehmütter weihte sie in die Geheimnisse der Verschwiegenen Schwesternschaft ein. Seit sie aber in jungen Jahren von einer Jagd zurückkam und ihre Ziehmutter von einem wütenden Mob getötet vorfand, ist sie misstrauisch gegenüber Nichthexen. Sie ging auf Wanderschaft und frequentiert den Hexenzirkel von Wirselheim eher als Mittel zum Zweck, vertraut ihren Schwestern aber.

Schauplätze und Handlung

Wirselheim (1)

Wirselheim ist ein Dörfchen, das vielen anderen Aventuriens gleicht. Man lebt von Landwirtschaft und den Gaben der nahen Wälder: Rund um das Dorf wächst viel Wirselkraut, das von einigen Wirselheimern auch gezielt angebaut wird. Insgesamt kommt das Dorf gut über die Runden, weshalb die Einwohner auch Geld übrig haben, um bei Cordax Tränke brauen und Zauber wirken zu lassen.

Einige Bewohner von Wirselheim

- ☛ *Taverne zum Hauer* (robuste Hausmannskost, Spezialität Wildschweinwurst), geleitet von Wirt *Ugdalf* (*995 BF, einst glatzköpfig, nun durch ein Haarwuchsmittel von Cordax dicke Haare, die man leider ständig aus Bieren und Suppen fischen muss, durchschnittlicher Wirt). Seine Töchter *Vanya* (*1012 BF, die laute Kesse), *Wintrud* (*1015 BF, die naive Träumerin) und *Birka* (*1020 BF, die ruhige Belesene) helfen ihm.
- ☛ *Gasthaus Waldesruh* (ordentliche Unterkünfte) ist das einzige Gasthaus im Dorf.



- **Tante Guneldes** (*982 BF, Lieblingsthema sind Preise, Haltbarkeiten und Mühsal beim Finden von Heilkräutern, erfahrene Kräuterkundige) *Wirsalzucht* verkauft Wirsalkrautsalben und -tränke für je 5 Dukaten.
- Dorfbüttel **Baldur** (*995 BF, fettleibig, bei allen beliebt, redet gerne, erfahrener Büttel) sorgt für Ordnung.
- Köhlerin **Kysira** (*1004 BF, drahtig, hemdsärmelig, lacht zu laut, trinkfest, durchschnittliche Köhlerin) kennt die Gegend von allen Einheimischen am besten. Sie kennt den Verlauf aller Wege auf der Karte sowie auf Anfrage den Standort des *Hexenbaums* (7), des *Hexenweihers* (9) und des *Großen Kopfes* (10).

Gerüchte

- Es gibt einen Hexenzirkel im Wald (+).
- Cordax und die junge Alevtia sind Teil des Zirkels (+), Cordax der Anführer (+). Die anderen Hexen leben verborgen im Wald (+).
- Alevtia ist ein braves Mädchen (+/-), keine Hexe (-).
- Der Zirkel trifft sich in Hexennächten auf dem Großen Kopf an einem Tanzplatz (+). Dort brauen sie Tränke, wirken ihre Zauber und Flüche (+) und beten zu Dämonen (-). Die Dörfler meiden den Berg (+/-).
- Zu Cordax' Mühle geht man, wenn man Gebrechen oder Anliegen hat. Er kann zaubern und hilft, wenn man eine Gegenleistung erbringt (+) oder ihm seinen Schatten schenkt (-).
- Cordax hasst die Dörfler (+/-) und will sie unter seine Knute zwingen (+). Er sammelt Blut und Spucke von allen (+).
- Er hat einen Pakt mit einem Dämon (-) oder anderem finsternen Wesen geschlossen (+).
- Er hat den ehemaligen Dorfvorsteher verwandelt (+), und zwar in eine Maus (-) weil dieser gegen ihn aufbegehrte (+).
- Cordax hat einen Raben, von dem man sich fernhalten sollte, sonst wird man verflucht (+/-).
- Hinter dem Großen Kopf gibt es einen Wald, in dem riesige Pilze wachsen (+). Einige fressen dich auf (+), reden (+) oder verzaubern dich (-).
- In den Bergen gibt es einen verwunschenen Hexenweiher (+), der Wünsche erfüllt (-).

Alevtias Bitte (2)

Der Ort, an dem Alevtia (siehe Seite 03) auf die Helden zukommt, ist dir überlassen. Die Anwerbung erfolgt am Morgen gegen 8.00 Uhr. Alevtia wird es so arrangieren, dass sie die Hilfe der „edlen Recken“ benötigt, sei es beim Wassertragen, bei dem sie sich extra ungeschickt anstellt, oder weil sie sich angeblich im nahen Wald verlaufen hat, wo sie auf die Helden trifft. Sie versucht, die Helden um den Finger zu wickeln. Durchschauen diese ihr Spiel, entschuldigt sie sich und behauptet wahrheitsgemäß, sie wollte die Gesinnung der Helden prüfen, denn sie braucht tatsächlich Hilfe.

Sie geht mit ihnen an einen unbeobachteten Ort außerhalb des Dorfes und weiht die Helden nun in ihr Geheimnis ein: Sie ist eine Hexe. Und zwei weitere Mitglieder ihres Zirkels, die im Wald leben, ebenfalls.

Der Auftrag

Alevtia erklärt, was sie und ihre Schwestern planen: Die Helden sind Fremde, von denen Cordax, der in einer Mühle einige Meilen entfernt lebt, noch keine Körperflüssigkeiten oder -teile besitzt. Cordax hat also keine Macht über sie und sie können sich ihm gefahrloser entgegenstellen. Den Hexen ist das kaum möglich, weil er sie mit finsternen Hexenflüchen zum Gehorsam zwingen kann (und das schon mehrfach tat). Alevtia sieht mehrere Wege, ihn seiner Macht zu berauben:

- Wenn die Helden das Blut entwenden, das Cordax von ihnen hat, können die Hexen gemeinsam mit den Helden Cordax stellen.
- Sie wissen, dass seine Macht auf einem Pakt beruht, über den sie aber keine Details kennen. Falls die Helden diesen Pakt brechen können, wäre Cordax' Macht es ebenfalls.
- Die Helden sind womöglich stark genug, Cordax direkt zu stellen.
-  Cordax kann zu seinem eigenen Schutz Goblins angeworben haben, die an der Mühle Wache halten.
- Wenn Cordax erfährt, dass etwas gegen ihn geplant ist, wird er spätestens um Mitternacht aus der Ferne einen mächtigen Fluch über alle Hexen des Zirkels legen, sodass sie sich ihm werden beugen müssen. Die Helden sollten ihn also vor Mitternacht bezwingen.
- Als weitere Anlaufstellen nennt Alevtia *Satunyas Wohnhöhle* (6). Außerdem beschreibt sie, wo sich *Madayana* aufhält (11). Sie sagt, dass beide in den Plan eingeweiht sind und den Helden helfen werden. Sie kennt zudem die Position der *Alten Mühle* (13) und des *Hexentanzplatzes* (10).

Belohnung der Hexen

Für die Hilfe der Helden wird der Zirkel ihnen höchst dankbar sein und verspricht, ihnen mit Zaubern, Hexentränken (*Satunyas Wohnhöhle* (6)) und magischen Artefakten beizustehen, beispielsweise Satunyas potentes RADAU-Pulver: der Steineichenstaub wirkt einmalig auf einen Holzgegenstand aufgetragen wie der Zauber RADAU (15 KR, 16 Schritt Reichweite, INI 12+1W6, AT 14, TP 1W6+3, GS 12). Darüber hinaus soll alles aus dem Besitz Cordax', der seine Dienste teuer an die Dörfler verkauft, ihnen ebenfalls gehören, abgesehen von den Gegenständen, mit denen er die Hexen und Dörfler erpresst.



Verhängnisvolle Räubereien (3)

Die Magd *Malinde* (*1016 BF, fettleibig, rote Wangen, Schweinsnäschen, brauner Dutt unter sitzbarer Haube, durchschnittliche Magd) im Gasthaus *Waldesruh* sammelt Haare der Helden vom Bett. Erwischt man sie (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*), gesteht sie unter Druck, dass sie von Cordax einen Liebestrank brauen lassen will, um den Sohn des Büttels auf sich aufmerksam zu machen. Dafür soll sie die Haare Reisender sammeln. Sie findet, „da sei doch nichts dabei“.

Pflückeschnabels Lauer (4)

Pflückeschnabel, der Rabe und das Vertrautentier Cordax, bewacht die Umgebung. Zwar hat sein Meister ihn nicht gezielt ausgeschiedt, er soll aber bei seinen Ausflügen die Nähe der Hexen im Zirkel suchen. So kann er beispielsweise das Gespräch mit Alevtia beobachten. Er nutzt seinen *Stimmungssinn*, *Zwiesgespräch* und *Ungesehener Beobachter*, um Cordax davon in Kenntnis zu setzen, was gesagt wird. Um den Raben zu entdecken, würfle eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1 für jeden Helden.

Pflückeschnabel

Bei der Darstellung des Vertrautentiers kannst du auf Hexenklischees des schwarzen Raben zurückgreifen: Er kann einzelne Worte und kurze Sätze krächzen, ist gewitzt und spielt mit den Helden womöglich ein Versteckspiel. Er beleidigt und droht, imitiert die Helden, spricht düstere Prophezeiungen aus oder verlacht sie. Sein Ziel ist es, zu entkommen und sich in sein verborgenes *Nest (5)* zu flüchten oder bei Cordax in der *Alten Mühle (13)* Bericht zu erstatten.

Um das zu verhindern, könnten die Helden ihn töten, gefangen nehmen (er wird auch in Gefangenschaft nicht mit seinem Spott sparen) oder auf andere Weise ausschalten.



Pflückeschnabel wirft sich auf den Kopf eines Helden und reißt ihm im Handgemenge ein Bündel Haare aus, das er zu Cordax bringt. *Belohnung dafür, Pflückeschnabel unschädlich zu machen: 3 AP*



Pflückeschnabels Fluch

Cordax nutzt Pflückeschnabel auch als *Fluchbote*. Ein betroffener Held hört eine krächzende Stimme in seinem Kopf, die ihm in Reimform den Fluch auflegt und eine Bedingung nennt, um diesen zu brechen. Diese ist so ausgelegt, dass er sein Vorgehen gegen Cordax beenden oder die Gegend verlassen muss:

*Beute bist du hier im Wald! Verschwinde, du wirst hier nicht alt!
Verlässt du meinen weiten Hain, will ich dich schonen vor der Pein.
Bleibst du hingegen hier, wirst spüren du der Raubtier Gier!
(Beute!)*

Der Fluch zieht bei Gelingen die Tiere des Waldes an: Aus mehreren Meilen Entfernung, nach 24 Stunden und für 7 Tage bedrängen Raubtiere den Helden.

Du kannst die Gruppe im ganzen Abenteuer mit wilden Tieren konfrontieren (stündlich bei 1-3 auf W6), unter anderem Wölfe, Wildschweine oder Bären (siehe Seite 13 ff).

Pflückeschnabels Rabenhorst (5)

Der Rabe hat sich ein Nest im Wald eingerichtet, das vom Boden aus schwer einsehbar in einer Baumkrone liegt. Falls die Helden ihm dorthin folgen, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 gelingen, um es vom Boden aus zu entdecken. Durch eine Probe auf *Klettern (Baumklettern)* gelangt man hinauf. Bei Misslingen nimmt er den Kletterer wahr und flieht nach 3 Attacken zur *Alten Mühle (13)*.

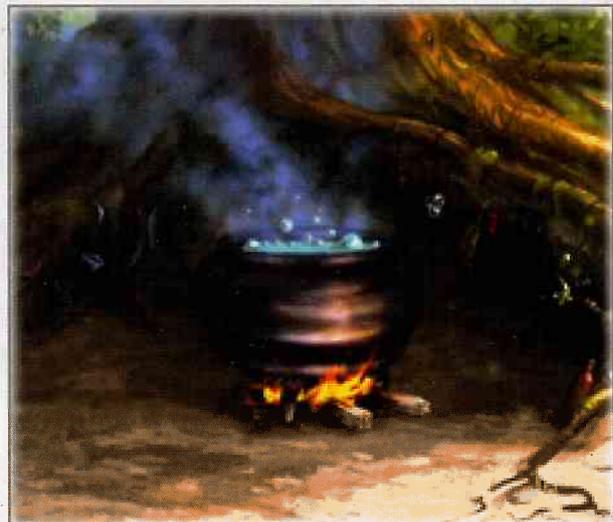
Das Nest ähnelt einem großen Bienenstock mit einem kopfgroßen Loch als Eingang darin. Es ist möglich, den Raben darin einzuschließen, wenn man das Eingangsloch verstopft. Verwenden ließen sich dicke Äste oder der Erdboden, wenn man das Nest hinunterwirft und mit dem Eingangsloch nach unten rollt.

Im Nest

- ein Rabenei (verwendbar für ein Verwandlungselixier, *Satunyas Wohnhöhle (6)*)
- 1W6 Stücke an Krimskrams: einen zerbrochenen, glitzernden Südweiser (Kompass), die Scherben eines Stundenglases, einen einzelnen Ohrring (Wert 1 Silbertaler), ein kleines Stück Bergkristall (Wert 2 Silbertaler), eine Goldbrosche (Wert 5 Silbertaler), einen Silberlöffel (Wert 1 Silbertaler) etc.

Satunyas Wohnhöhle (6)

In einer Wurzelhöhle unter einem Baum lebt die Hexe Satunya (siehe Seite 3), die die Helden hier auch antreffen. Von Alevtia kennen sie die Position und den Zugang. Satunya will mit ihrem Heim möglichst erdverbunden sein, was ihr auch gelingt: Nach einem Abstieg über eine natürliche Treppe aus Wurzelgehölz gelangen Gäste unter das Wurzelwerk einer 5 Schritt durchmessenden Eiche und dort in eine Höhle, die voller hexenhafter Wunder steckt.



In der Wurzelhöhle

- Von der Decke hängen Kräuter, von denen einige an trockenes Vierblatt, andere an giftige Moose und Pilze erinnern.
- Dazwischen hängen kopfüber Fledermäuse, die sich die Wohnung mit der Hexe teilen. Sie sind nicht aggressiv, sie auf wecken kann aber zu einem Schreckmoment führen.
- Der Hexenkessel des Zirkels blubbert in einer Ecke vor sich hin. Darüber hängen getrocknete Spinnenbeine, eingelegte Rehaugen, Katzendreck, Schwämmlinge, Käfer, Wolfsklößen und alles, was man in einem Wald finden und trocknen kann.

Informationen

- Satunya ist bereit, die Helden zu unterstützen, indem sie ihnen Tränke braut (je eine Portion pro Held; siehe unten). Sie versucht die Helden aber zu überzeugen, Cordax nicht zu töten, sondern seine Macht nur zu brechen. Sie stellt dies als Bedingung für ihre Hilfe.
- Sie kennt die Position der *Alten Mühle* (13), des *Hexenweiher* (9), des *Hexentanzplatzes* (10) und des *Hexenbaums* (7).
- Über den Hexenbaum kennt sie eine Legende: Einst soll er blühend und voller Kraft des Humus gewesen sein, ging aber durch den Schimmel des Namenlosen Gottes ein. So entstand der Schimmelbaum.
- Sie weiß *nichts* von der Bedeutung des Baums mit Cordax' Pakt. Wic ist ihr unbekannt.
- Auf Anfrage kann sie alles über die Pilze der Umgebung erzählen, darunter auch die Wirkung der *Feenkäppchen-Pilze* (siehe *Feenkäppchen*).

Verwandlungselixier

Hiermit können die Helden Cordax in eine Kröte verwandeln (für etwa 5-15 Minuten). Dazu müsste ihm das Elixier eingeflößt werden. Satunya kann es brauen, doch fehlt noch etwas:

Eines der seltenen, schwarzen Sperlingseier. Eine Sammelprobe (25 FP, *Wildnisleben*, 1 Stunde sowie 10 FP, *Tierkunde*, 1 Stunde) lässt ein solches finden.

Feenkäppchen

Feenkäppchen sind helle, bunte Pilze, die oft in Feenkreisen wachsen. Sie dienen Feenwesen als Tanzplatz und werden mit Naturmagie in Verbindung gebracht. Im Wald sind solche Feenkreise per Sammelprobe (25 FP, *Pflanzenkunde*, 1 Stunde) auffindbar.

Feenkäppchen unterbinden das Wachstum der giftigen Eitrigen Krötenschemel. Dies kann genutzt werden, um den Schutzkreis um die *Alte Mühle* (13) zu brechen oder die Kraftlinie zeitweilig zu unterbrechen.

Über dieses Wissen verfügen die Biestinger im *Pilzwäldchen* (12) sowie teilweise *Satunya* (6). Über Nacht werden die Feenkäppchen zwar wieder überwuchert, für Cordax heißt dies bis dahin aber den Verlust seiner Paktfähigkeiten.



Alternativ kann auch ein Rabenei aus Pflückeschnabels *Rabenhorst* (5) verwendet werden.



Satunya verwendet das Blut der Aale aus dem *Hexenweiher* (9) für das Elixier. Die Helden müssten solches also holen. Der Weg zum Hexenweiher und zurück querfeldein beträgt gute 6 Stunden.
Belohnung für den gebrauten Trank: 1 AP

Hexenbaum (7)

Auf einer Lichtung steht ein kahler, alter Baum, dessen Form an einen buckligen, untoten Waldschrat erinnert. Er liegt an der lokalen Kraftlinie *Schimmelader*. Einst war er der Anker des Feenwesens Wic in der Menschenwelt und ein wunderschöner Baum voller Blüten. Während Wic zum Lamifaar verdarb, nahm er seine jetzige Form an. Mittlerweile ist er zwar kein Anker mehr, aber noch als magisch zu erkennen, denn er wurde von Wic als Fokus für den Pakt mit Cordax genutzt. Die Helden können auf ihn stoßen, wenn sie der Kraftlinie folgen oder durch einen Hinweis von der Köhlerin Kysira aus *Wirsenheim* (1) oder der Sage vom Schimmelbaum von *Satunya* (6) hierhin gelangen.

In vier Schritt Höhe in den Baumstamm eingeritzt steht der Wortlaut des Paktes. Gezeichnet ist er mit *Wic* und *Cordax* (ein Hinweis auf das Feenwesen). Die Schrift ist mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* zu erkennen, mit einer Probe auf *Klettern* (*Baumklettern*) kann ein Held zu ihr gelangen, bei Misslingen erleidet er Sturzschaden aus 4 Schritt Höhe (siehe *Regelwerk* Seite 340).

Sturzschaden

Wann immer ein Held von einem Häuserdach, einer Felswand oder einem Pferd fällt, muss er damit rechnen, sich blaue Flecken, eine Verstauchung oder eine schlimmere Verletzung zu zuziehen.

- Für jeden Schritt Höhe, den ein Held stürzt, wird 1W6 gewürfelt.
- Um den Sturzschaden zu verringern, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) ablegen. Jeder FP verringert den Sturzschaden um 1 SP. Negativ Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Rüstungen helfen beim Sturzschaden nach Meisterentscheid.

Es handelt sich um den Reim aus der Einleitung des Abenteuers, den du als Handout an die Spieler geben kannst. Er gibt Informationen über die Beschaffenheit des Paktes und darüber, wie man dessen Aspekte stören kann: Die Zeile, die auf den Pfad anspielt, könnte findige Spieler oder deren Helden (*Magiekunde*-Probe-1) auf die Idee bringen, dass eine Kraftlinie im Spiel ist und der „Pfad“ unterbrochen werden könnte, um Cordax von seiner Macht abzuschneiden. Ab der Stelle über Madas Fessel finden sich Hinweise auf die Mondphasen, die bestimmen, unter welchem Gemütszustand Cordax seine Zauber wirken muss (siehe Seite 01, *Regeln zum Pakt*).

Eine gelungene Probe auf *Sternkunde (Astrologie)* gibt preis, dass es sich bei diesen Sätzen um Anspielungen auf die Mondphasen handelt. Die Helden könnten dieses Wissen einsetzen, um Cordax' Schlechte Eigenschaften hervorzukitzeln und ihn zu Gefühlslagen zu reizen, die ungünstig für ihn sind. Du kannst bei solchen Aktionen der Helden Vergleichsproben (*Einschüchtern, Überreden* oder *Betören* gegen *Willenskraft* von Cordax) erlauben, ebenso wie rollenspielerische Ansätze, um ihn zu reizen. Ein erfolgreicher Versuch sollte eine Probe auf eine entsprechende Schlechte Eigenschaft von Cordax erzwingen, bei deren Gelingen er dem Gefühl verfällt und dadurch Abzüge bei seinen Flüchen und Zaubern erhält.
Belohnung für das Entziffern des Pakt-Wortlauts: 2 AP

Zerstörung des Baums

Es ist möglich, den Baum zu fällen, jedoch nicht so leicht, wie man sich das vorstellen mag. Legen die Helden die Axt an, verformt er sich, um das Fällen zu erschweren: Die Axt verhakt sich im Holz, die borkige Haut verschließt die von der Axt geschlagene Wunde wie hässliches Narbengewebe wieder, Feuer will nur widerwillig entzünden. Er wehrt sich offenbar gegen die Vernichtung.

Hexenbaum

LeP 75 RS 4

(Regeneration von 1W6 leP pro KR)

Sollten die Helden ihm dennoch ernsthaften Schaden zufügen, bemerkt Wic vom *Hexenweiher (9)* dies und tritt in Erscheinung, da er den Baum für der Pakt mit Cordax braucht. Die Helden haben damit eine Verhandlungsposition (siehe Seite 08, Wic).
Belohnung für das Zerstören des Baums: 2 AP

Kraftlinie Schimmelader

Es handelt es sich um eine kleine, lokale Kraftlinie, die vom *Hexenweiher (9)* über den *Hexenbaum (7)*, den *Großen Kopf (10)* und den *Pilzwald (12)* und die *Alte Mühle (13)* führt. Über die Linie wird Cordax von Wic mit astraler Macht versorgt, ebenso Wic durch Cordax' Fluchopfer mit Lebenskraft.

Es ist möglich, sie zeitweise durch den Bewuchs von Feenkäppchen-Pilzen zu unterbrechen. Über Nacht werden die Feenkäppchen zwar wieder überwuchert, für Cordax bedeutet dies aber zeitweise den Verlust seiner Paktfähigkeiten.

Belohnung für das Erkennen / Unterbrechen der Kraftlinie: je 2 AP

Ogerhöhle (8)

Ein Weg führt durch eine Schlucht hindurch. Funde von Knochen und widerliche Fetische nehmen dabei immer mehr zu. Es handelt sich um Abschreckungen, die der ehemalige Dorfvorsteher *Eboreus* angebracht hat, damit sich niemand zu ihm traut.

Der Oger Eboreus

Der Dorfvorsteher wurde von Cordax bestraft und sollte für eine Weile per *SALANDER* in einen Oger verwandelt werden. Durch einen Kritischen Erfolg hielt der Zauber sehr lange und Eboreus' Geist blieb im neuen Körper unangetastet. Er floh vor Scham und Angst in Richtung Dorf, bis ihm auf Höhe der Berge bewusst wurde, dass er so nicht ins Dorf zurückkehren kann. Er suchte sich, fatalerweise direkt an der hier verlaufenden Kraftlinie, einen Unterschlupf in einer Höhle. Seine Verwandlung bleibt aufrecht, solange er sich nicht für eine längere Zeit von der Linie entfernt. Da er wegen seines Schicksals in Selbstmitleid versinkt, verlässt er seine Höhle und die Umgebung aber kaum. Er versucht, andere Menschen nicht an sich heranzulassen, damit sie seine Gestalt nicht sehen und ihn nicht die *Fressgier* überkommt. Bei gelungener Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* hört ein Held ein trauriges Lied durch die Schlucht schallen. Wenn die Helden die Höhle als Ursprung ausmachen und mit dem Oger kommunizieren, sträubt sich Eboreus zunächst und will nicht gesehen werden, kann aber schließlich in ein Gespräch verwickelt werden.



Alle 5 Minuten kannst du eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -5 für Eboreus ablegen. Scheitert die Probe, wird ihn die *Gier* übermannen und er warnt die Helden, dass sie gehen sollen. Bei einem zweiten Misslingen greift er an.

Eboreus

Waffenlos: AT 13 TP 1W6+6 RW mittel

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen, Wuchtschlag I

Nachteile: Fressgier 8

Talente: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Einschüchtern 6, Willenskraft 2

Größenkategorie: groß

Kampfverhalten: Eboreus kämpft mit *Wuchtschlägen* im Rausch seiner *Fressgier*.

Flucht: Wegen seiner *Fressgier* kann er nicht fliehen.

MU	10
KL	6
IN	10
CH	8
FF	10
GE	12
KO	20
KK	20
LeP	60
GS	8
INI	12+1W6
SK	-1
ZK	+5
AW	6

Rettung vor dem Fluch?

Die Helden könnten angesichts der Tatsache, dass der Oger sich als Mensch in Ogerverwandlung entpuppt, versuchen wollen, ihn aus seiner Lage zu befreien. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- Ihn von der Kraftlinie 1 Stunde weit wegführen, was schwierig zu erreichen ist (Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* -2, bei guten Argumenten auf bis zu -1 verringert)

- ☛ Antimagie, so die Helden über solche verfügen
- ☛ den Pakt zwischen Cordax und Wic brechen (*Hexenbaum* (7))
- ☛ die Kraftlinie unterbrechen

Bei Erfolg wird er wieder zum Menschen und kehrt mit 5 Meilen pro Stunde zum Dorf *Wirsenheim* (1) zurück, wo er durch seinen Einfluss als Dorfältester einen Mob von 2W20 +10 Personen gegen Cordax organisiert, der sich zur *Alten Mühle* (13) aufmacht. Der Mob nimmt eine Route über die Waldwege und reist mit 5 Meilen pro Stunde.

Belohnung für das Erlösen oder Besiegen von Eboreus: 3 AP

Hexenweiher (9)

Dieser in den Bergausläufern zu findende Weiher gleicht eher einem schmutzigen Pfuhl. Brackiges Wasser steht und stinkt hier vor sich hin, nur einige Aale (per Probe auf Fischen & Angeln (Süßwassertiere) ist einer zu fangen) leben noch im Wasser, während Kröten und Frösche das sumpfige Gebiet um den Weiher herum bewohnen. Er wird Hexenweiher genannt, weil die Dörfler hier Hexenwirken vermuten. Tatsächlich handelt es sich aber um den Wohnplatz eines verdorbenen Feenwesens.

Wic

Wic ist eine Schwarzfee, ein Lamifaar. Sein Leib ist spindeldürr und nachtschwarz, er trägt keine Kleidung und wirkt androgyn. Seine Augen leuchten vor Gier, seine Zähne sind voll Geifer und seine Stimme trieft vor Hass auf diese Welt. Meist redet er in Reimen. Allerdings ist Wic nur etwa einen Spann groß (20 cm).

Wic benötigt als Lamifaar zum Verbleiben in der Menschenwelt die Lebenskraft von Lebewesen, welche er sich unter anderem durch den Pakt mit Cordax sichert. Sein oberstes Ziel ist Selbsterhalt.

Wic ist den Helden gegenüber arrogant und feindselig. Er sucht zwar nicht den Konflikt, sondern versteckt sich, will die Helden aber zum Verlassen bewegen und kämpft notfalls auch. Für Handel, die ihm Vorteile bringen, hat er kein Problem damit, den Pakt mit Cordax zu brechen.

Der Pakt

Wic ist den Pakt eingegangen, um sich mit Lebenskraft zu versorgen. Im Gegenzug stellt er Cordax magische Macht zur Verfügung. Die Schimmelader ist dabei der Verbindungsweg in beide Richtungen, der *Hexenbaum* (7) ein Fokus für den Pakt. Mit der Drohung, die Kraftlinie zu unterbrechen, den Schimmelbaum zu zerstören oder Wic zu töten, können die Helden Wic erpressen. Allerdings müssen sie dazu Fakten schaffen und entweder dem *Hexenbaum* (7) gefährlich werden, die Kraftlinie zeitweise unterbrechen und per *Überzeugen*-Probe bluffen, dass dieser Zustand permanent bleibt oder Wic soweit bekämpfen, dass er zu unterliegen droht. Unter Druck löst er den Pakt auf.

Belohnung für das Lösen des Paktes / Besiegen Wics: 5 AP

Der „Große Kopf“ (10)

Ein Weg führt in Serpentinaen auf den *Großen Kopf* (10) hinauf. Zur Spitze hin ändert sich der Bewuchs von dichtem Wald zu Berggräsern und nur wenigen Bäumen. Es wird deutlich windiger; so sehr, dass eine nichtmagische Ursache erfolgreiche *Wildnisleben*-Probe oder *Magiekunde*-Probe ausgeschlossen werden kann.

Hexentanzplatz

Am nördlichen Hang der Bergspitze erstreckt sich eine Wiese aus kratzendem, trockenem Berggras, die über einem Hochmoor liegt. Im Moor wie auch kreisrund um die Wiese wächst ein ‚Hexenkreis‘ aus eitrigen Krötenschemeln. Diese giftige Pilzart (bei Verzehr schwere Magenverstimmung mit 1W6 SP, KK und IN je -1 für etwa eine Stunde) wird besonders mit Hexen in Verbindung gebracht und wächst (Probe auf *Pflanzenkunde* (*Giftpflanzen*)) häufig in Hexenkreisen. Der Wind pfeift nur so um die Ohren und ändert laufend seine Richtung und Intensität. Der Tanzplatz wird von Cordax' Hexenzirkel als Treffpunkt für die Hexennächte genutzt. Man kann Kleidungsreste, leere Tiegel (enthielten Flugsalbe), Fußspuren der tanzenden Hexen und ähnliches finden.

Madayanas Hütte (11)

Hier lebt Madayana (siehe Seite 03, *Madayana*) in einer Hütte, die nach einem Unwetter vor vielen Jahrzehnten als einzige von einer alten auelischen Waldsiedlung übriggeblieben ist: Die einst auf einer Plattform im Baum stehende Elfenhütte fiel durch den Sturm hinab und verding sich etwa 2 Schritt über dem Boden mit dem Dach nach unten in den starken Ästen. Madayana hat sich in ihr eingerichtet.

MU	15	Wic
KL	13	Krallen: AT 17 TP 1W6+2 RW kurz
IN	16	Aktionen: 2
CH	17	Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I
FF	13	Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht II, Immunität (Gifte und Krankheiten), Nichtschläfer, Zauberer
GE	17	Nachteile: Magische Einschränkung (Wesen der Nacht), Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Neugier)
KO	12	Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 11, Einschüchtern 12, Willenskraft 5
KK	13	Zauber: ARMATRUTZ 8, AXCELERATUS 11, BANNBALADIN 10, BLICK IN DIE GEDANKEN 12, BLITZ DICH FIND 9, CORPOFESSO 13, GROSSE GIER 11, HORRIPHOBUS 10, OCULUS ILLUSIONIS 10, PARALYSIS 8, VISIBILI 9
LeP	55	Größenkategorie: klein
AsP	80	Kampferhalten: Wic nutzt seine Zauber zum Beeinflussen von Feinden. Nutzt dies nichts, greift er auf seine Krallen zurück.
GS	6/12*	Flucht: Wic flieht bei Verlust von 50% der LeP.
INI	16+1W6	Sonderregeln:
SK	+5	<i>Lebensraub:</i> Wic erhält angerichtete SP als LeP zurück
ZK	-2	
AW	9	
RS/BE	0/0	

* am Boden / in der Luft

Sie beobachtet die Helden zunächst, auch mittels ihrer Eule Mondauge. Sie erwartet sie und stellt sie zur Rede, was sie gegen den Hexer zu tun gedenken. Sie unterstützt zwar Alevtias Plan, schlägt sich aber auf Cordax' Seite, falls sie zum Schluss kommt, dass die Helden ihm nicht das Wasser reichen können. Falls die Helden erfolversprechende Pläne haben, wird Madayana das zufriedenstellen und sie lässt sie ziehen. Ansonsten wird sie auf eigene Faust zu Cordax gehen und ihm berichten.



Madayana begleitet die Helden und kämpft mit ihnen gegen Cordax

Belohnung für das Überzeugen / Besiegen von Madayana:
1 AP

Pilzwäldchen (12)

In diesem Abschnitt des Waldes wachsen die Eitrigen Krötenschemel besonders häufig und hoch. Dank der nahen *Schimmelader* wird sogar Kürbisgröße oft noch übertroffen.

Eindrücke

- Eine Mooschicht wächst auf einer Lichtung über eine ganze Pilzkolonie hinweg und wirkt so wie eine Meer aus grünen Wellen.
- An einer Stelle wachsen aus allem und jedem (auch Tierkadavern) große Pilze hervor. Wenn die Helden hier verweilen, beginnen ihnen aus Körperöffnungen Pilze zu wachsen, die abseits der Kraftlinie schnell wieder verschwinden.
- Tausende Pilzsporen fliegen wie kleine Fallschirme überall umher und leuchten im Sonnen- (oder Mond-)licht, das durch die Baumwipfel dringt. Ein phantastischer Anblick.

Sprechende Pilze

Diese Pilzbiestinger sind Feenwesen, die sich an der Kraftlinie angesiedelt haben. Sie haben die Gestalt von etwa kniehohen Pilzen, sind unbeweglich und müssen deshalb still erdulden, was sich in ihrer Umgebung abspielt. Sie sind Frohnaturen und redselig, seit einer Weile aber bekümmert.

Einige Pilzbiestinger

- *Helmling* (Fiepestimme, besonders redselig, neugierig, hört gerne Geschichten aus der großen weiten Welt)
- *Der kahle Krempling* („Papa-pilz“, alt, Bart aus Schimmel, tiefe Stimme, pocht auf die Weisheit des Alters; hat oft Aussetzer und schläft ein)
- *Cherkemal* (bietet Gästen gerne Speisepilze und unter der Hand halluzinogene Pilze an; stark tulamidischer Akzent, draufgängerisch)
- *Die bleiche Alara* (naiv, klein und verspielt, ängstlich)

Informationen

- Sie kennen Wic und wissen, dass er die Kraftlinie für finstere Magie nutzt, was auch für die Entstehung der Raubpilze und anderer Gefahren hier im Wald verantwortlich sein mag.
- Sie warnen vor den Raubpilzen.
- Sie wissen alles über Hexenkreise, also kreisförmiges Pilzwachstum magischen Ursprungs. Sie haben vom Kreis auf dem *Großen Kopf* (10) gehört sowie von einem um die *Alte Mühle* (13).
- Sie wissen alles über *Feenkäppchen*-Pilze (siehe Seite 06, *Feenkäppchen*).

Raubpilze

Diese Wesen sind durch den Einfluss der Kraftlinie entstanden und ernähren sich von Fleisch. Die Helden sind eine willkommene Beute. Äußerlich den übrigen Riesenpilzen ähnlich, können Helden in ihre Hinterhalte geraten, wenn sie sich in der Nähe aufhalten. Sie haben einen fliegenpilzartigen Hut, tentakelartige Auswüchse und ein Wurzelwerk, das ihnen minimale Bewegung ermöglicht.

Raubpilz	MU	16
	KL	2
	IN	8
	CH	6
	FF	6
	GE	10
	KO	13
	KK	13
	LeP	40
	GS	2
	INI	16
	SK	+2
	ZK	0
	AW	7
	RS	3

Tentakel: AT 14 TP 1W6+3*
RW mittel

Sporen: FK 14 LZ 2 TP 1W6+1*
RW 10/20/40

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Festhalten, Wuchtschlag I

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 3, Verbergen 7, Einschüchtern 8, Willenskraft 14

Anzahl: 1W6+2

Größenkategorie: mittel

Beute: 20 Rationen (Pilz, zäh)

Kampfverhalten: Die Pilze legen *Hinterhalte* und versuchen zunächst, ihre Opfer zu *Meucheln*, danach sie *Festzuhalten* und so schnell und effektiv wie möglich mit *Wuchtschlägen* zu erlegen.

Flucht: Die Pilzwesen fliehen nicht.

Sonderregeln:

*) Gift:

Pilzgift

Stufe: 3

Art: Waffen- und Einnahmegift

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe Paralyse /
KK und IN -1

Beginn: sofort

Dauer: 1 Tag / 1 Stunde

Haltbarkeit: 6 Monate

Die alte Mühle (12)

In der Mühle findet das Finale des Abenteuers statt. Hier treffen die Helden auf Cordax. Je nachdem, wie sie vorgegangen sind, ist er besser oder schlechter auf ihr Kommen vorbereitet. Bestimme dies anhand des bisherigen Vorgehens der Helden.

Als Faustregel gilt, je vorbereiteter und besser Cordax informiert ist, desto mehr Abschnitte, die mit dem Symbol "Schwer" indiziert sind, solltest du verwenden. Informationsquellen für ihn sind beispielsweise:

- Pflükeschnabel, der ihm persönlich oder über Vertrautenmagie ein Bild der Lage verschaffen konnte und evtl. beobachtet hat, wie die Helden mit den Hexen interagieren
- Wic, der Cordax über Hellsicht-Magie warnen kann
- Madayana, falls sie *nicht* überzeugt werden konnte, gegen Cordax vorzugehen
- Dörfler unter seiner Knute, falls die Helden zu laut von ihren Plänen getönt haben

Wie gestaltet sich das Finale?

Der Ausgang des Abenteuers hängt davon ab, wie die Helden vorgehen und bisher vorgegangen sind. Wir geben bewusst kein bestimmtes Ende vor. Hier sind aber einige wahrscheinliche Möglichkeiten:

- **Paktbruch:** Die Helden konnten die Kraftlinie unterbrechen oder Wic zum Bruch des Paktes zwingen. Cordax versucht sich zwar zu wehren, sieht aber nach verbissener Gegenwehr ein, dass er unterlegen ist. Er ergibt sich oder wird getötet.
- **Geheim:** Die Helden gehen geheim vor und Cordax erfährt nichts von ihrem Tun oder wird durch ein Verwandlungselixier Satunyas ausgeschaltet. Er befindet sich in seiner Wohnstube (EG 10) im Erdgeschoss, ist unaufmerksam und rechnet nicht mit Besuchern. Er sucht nicht aktiv nach ihnen, sodass sie in einer Kommandoaktion das Blut der Hexen erbeuten und diese als Hilfe hinzuholen können. Cordax ergibt sich angesichts der Übermacht oder wird getötet.
- **Mit dem Kopf durch die Wand:** Die Helden sind furchtlose Kämpfer und gehen geradlinig gegen Cordax vor. Sie stellen ihn in offenem Kampf. Er weiß von ihnen, hat sich ins Obergeschoss zurückgezogen, bevorzugt in seine Ritualkammer (OG 4), jedoch nicht ohne Vorsichtsmaßnahmen getroffen zu haben. Er erwartet die Helden und geht mit Magie gegen sie vor, sodass es zum direkten Kräftemessen kommt. Entweder wird Cordax getötet oder gibt auf, oder die Helden werden verflucht und müssen sich zurückziehen.
- **Zu spät:** Die Helden benötigen zu viel Zeit. Cordax entdeckt ihr Vorgehen und verflucht um Mitternacht die drei Hexen aus der Ferne mit Pestilenz. Als Bedingung für das Lösen des Fluchs müssen sie nun mit ihm gegen die Helden kämpfen. Sie folgen widerwillig seinem Willen und vertreiben die Helden oder werden von ihnen besiegt.

Erdgeschoss (EG) und außerhalb der Mühle

Das Stockwerk ist auf einem Steinfundament errichtet und besteht im weiteren aus altem, dunklem Holz. Im Inneren ist es mangels großer Fenster eher dunkel.

Cordax lässt das Gebiet durch Pflükeschnabel auskundschaften und hält aus dem Obergeschoss nach ihnen Ausschau. Du kannst Vergleichsproben (*Verbergen* gegen *Sinnesschärfe* von Cordax) verlangen, damit die Helden sich unbemerkt auf dem Gelände bewegen können. Sollte er sie entdecken, trifft er Gegenmaßnahmen wie das Aussprechen von Flüchen (per Sichtkontakt, wenn vorhanden durch Paraphernalia, innerhalb des Schutzkreises oder mit Pflükeschnabel als *Fluchbote*), geht aber vorsichtig vor und vermeidet direkten Kontakt.

Das Gebiet rund um die Mühle wird nicht bewacht. Falls die Helden keinen Lärm machen, werden sie nicht bemerkt. Im Zweifel sind Proben auf *Verbergen* angebracht.

Magischer Kreis (EG 1)

Um die Mühle herum hat Cordax als Teil seiner Paktmacht einen Kreis gezogen. Über jeden innerhalb des Kreises kann er auch ohne Sicht oder direkten Kontakt Flüche wirken. Der Kreis besteht aus:

- Eitrigen Krötenschemeln unterschiedlicher Größe, die entlang des Kreises wachsen
- magischen Symbolen, die mit Stöcken und Knöchelchen gelegt oder mit Farbe gemalt wurden
- Rabenfedern und anderen Fetischen, vor allem Tierkörperteilen und Pflanzenbeuteln, die an Bäumen hängen

Reißender Gebirgsbach (EG 2)

Der rauschende Gebirgsbach treibt das Mühlrad an. An einigen Stellen ist der Wasserstand bis zu hüfthoch, an anderen flach, sodass man trockenen Fußes hinüber gelangen kann.

An einer tiefen und breiten Stelle im Bach wurde das Mühlrad aufgebaut, das sich knatternd dreht und den Mechanismus des Mählrads im *Mühlraum* (EG 3) betreibt. Ein Held kann durch eine erfolgreiche Probe auf *Mechanik* und mit geeignetem Werkzeug blockiert werden.

Mühlraum mit Mechanik (EG 3)

Der Raum wird dominiert von der Mechanik des Mühlrads: Mehrere große Zahnräder greifen ineinander und halten einen schweren Mühlstein in Bewegung.

Cordax hat vor Ankunft der Helden Krötenschemel-Sporen auf dem Mühlstein verteilt. Durch das Zermahlen wird das Pulver im Raum verteilt, was beim Einatmen je Minute 1W6 SP verursacht und KK und IN um je 1 für eine Stunde senkt.

Vorraum (EG 4)

Der Raum wurde mit Brimborium aus der Abstellkammer (EG 5) zu einem Hexen-Wartezimmer umgestaltet, wie es sich Klein-Alrik vorstellt: Ein Diwan wie bei einer Wahrsagerin, schwere Vorhänge mit Zaubersymbolen, Bilder von

magischen Symbolen, ausgestopfte Tiere, die bedrohlich von Schränken hinabblicken und derlei mehr.



Per Zaubertrick Bauchreden lässt Cordax die Tiere sprechen, unheimliches Gelächter erschallen und ähnliches. Du kannst bei Helden mit Aberglaube oder bestimmten Ängsten den Zustand Furcht auslösen.

Vollgestopfte Kammer (EG 5)

In diesem Raum lagert Cordax Gegenstände aus seiner Vergangenheit, vor allem aus der Zeit seiner Ausbildung beim fahrenden Volk. Der Raum wirkt mit seinem Firlefanz wie das Innere eines Gauklerwagens, jedoch ist alles eingestaubt.

In der Abstellkammer

- Persönliche Gegenstände von Cordax: ein Medaillon, ein alter Hexenbesen ohne Funktion, Erinnerungsstücke an seine Zeit als Gaukler; ein paar Haare sind an einer Bürste hängengeblieben und können mittels Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdeckt werden. Sie stammen von Cordax. Die Haare können genutzt werden, um Cordax mit Fluchmagie zu verhexen.
- Gauklerbedarf wie Jonglierbälle, ein Trickdolch (Klinge stumpf und schiebt sich in den Griff, wenn man jemanden „ersticht“), ein Balancierseil und einige Wurfbolche.
- Ein Metallständer mit einer Kristallkugel.

Hexenküche (EG 6)

In diesem Raum hat Cordax eine Hexenküche eingerichtet, in der er Tränke zum Verkauf braut und magische Artefakte erstellt. Es handelt sich um eine ehemalige Schlafkammer für Lehrlinge. Deren Hochbett-Gestelle nutzt er als Regale für die alchemistische Ausrüstung und Zutaten. Im Raum riecht es beißend.

In der Hexenküche

- Liebestrunk Wirkung QS 4 (Das Opfer hegt für die erste Person, die es erblickt, romantische Gefühle und sexuelle Gelüste; potenzsteigernd)
- Zutaten für je 1W3 Zauber- und Liebestränke.



Cordax hat den Willenstrunk eingenommen.

Flur mit Holztreppe (EG 7)

Der Korridor verbindet den Eingangsraum (EG 4) mit dem Mühlraum (EG 3), der Wohnstube (EG 10) und dem Vorraum (EG 8) zu den Gemächern des Cordax. Am Nordende führt eine Treppe in das Obergeschoss hinauf. Unter ihr führt eine Tür zur Hexenküche (EG 6).

Vorraum mit Mantelständer (EG 8)

In diesem fast leeren Raum steht lediglich ein Holzständer für Mäntel.



Cordax verzaubert aus dem Obergeschoss heraus den Mantelständer per RADAU. Er tobt los und greift 15 KR lang jeden im Raum an.

RADAU-Mantelständer

INI 12+1W6 AT 15 TP 1W6+3 GS 12

Abort (EG 9)

Ein Abort mit einer Verbindung zu einer Sickergrube hinter dem Haus, zu eng zum Hindurchklettern.

Wohnstube (EG 10)

Eine spärlich eingerichtete Stube, mit einigen tulamidischen Polstermöbeln als einzigem Luxus.

Schlafzimmer (EG 11)

Ein Bett, eine Kleidertruhe mit geckenhafter Kleidung und einige Sitzmöbel. Eine verborgene Tür führt zur Ritualkammer (OG 4). Mehr dazu siehe dort. In einer verschlossenen Truhe (Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)*) liegen einige Wertsachen.

In der Truhe

- Giftphiole mit Arax
- 20 Dukaten
- Berausende Kräuter, die Cordax' einnimmt, um sich in bestimmte Stimmungen zu bringen (Boni beim Wirken von Zaubern in Hexentradition).
-  Cordax hat das Schloss mit einer Nadel und mit dem Arax aus dem Kästchen versehen und die Gegenstände herausgenommen. Misslungenes *Schlösserknacken* verursacht 1 SP und der Held hat sich vergiftet. Die Kräuter hat er eingenommen, wodurch er eine Erleichterung von 1 auf seine Zauber und Flüche erreicht und Versuche der Helden, ihn anders zu stimmen um 1 erschwert sind.

Geheimgang hinter Regal (EG 12)

Ein Geheimgang.

Hohlraum (EG 13)

Ein Hohlraum.

Leiter nach oben (EG 14)

Eine Leiter, die zu der Ritualkammer im ersten Stock führt (OG 6).

Kraftlinie (EG 15)

Diese Linie stellt den Verlauf der Kraftlinie in der und um die Mühle herum dar.

Obergeschoss (OG)

Ein hölzerner Aufbau über der westlichen Hälfte der Mühle. Das Dach ist mit einem schweren Holzgebälk gestützt.

Flur mit Holztreppe (OG 1)

Die knarrende Holztreppe führt aus dem Erdgeschoss-Korridor (EG 7) ins Obergeschoss. Der Gang weist nur eine Tür auf, die zur Kornkammer (OG 2) führt. Zu beachten ist, dass er etwas breiter ist als der im Erdgeschoss. Außerdem endet er nicht an der Hauswand, sondern vor einer später eingezogenen Holzwand.

Einige Stufen der Treppe knarzen, sodass eine Verbergen-Probe nötig ist, um sie lautlos zu erklimmen.



Bei Misserfolg bemerkt Cordax das Geräusch nur, wenn ihm eine *Sinnesschärfe*-Probe -2 gelingt.



Cordax hat mehrere Stufen so manipuliert, dass sie laut knarzen. Wer die Treppe lautlos benutzen will, muss eine Vergleichsprüfung (*Verbergen* -1 gegen Cordax' *Sinnesschärfe*) ablegen.

Lagerraum mit Mehlsäcken (OG 2)

Hier lagern alte, löchrige Säcke mit Mehl. Mäuse haben sich über die Vorräte hergemacht, und das weiße Pulver bedeckt den Boden. In der nördlichen Decke ist eine große Holzklappe und Luke.

Das Mehl kann zu Mehlstaubexplosionen führen. Wenn die Helden offenes Feuer verwenden, wird minütlich mit 1W20 gewürfelt: Bei 17-20 explodiert der Staub und jeder Held im Raum erleidet einmalig 3W6 TP durch die Explosion.



Cordax hat die Mehltreue aufgewirbelt, was wie *leichter Nebel* wirkt (-1 AT, -2 FK). Er will die Möglichkeit einer Mehlstaubexplosion erhöhen (schon bei 5-20 auf 1W20). Falls möglich, lockt Cordax' die Helden durch Geräusche und *Bauchreden* in den Raum und zündet das Mehl per *Feuerfinger* an.

Falschenzug (OG 3)

Ein Flaschenzug für den Transport der Mehlsäcke.

Dachkammer mit Holzgestellen (OG 4)

In dieser Kammer mit breitem, offenem Fenster lebt das Vertrautentier Cordax', der Rabe Pflückeschnabel. Das Gebälk ist voller Vogeldreck und dient dem Tier als Nest. Einige Strukturen aus Stroh, Ästen und Tierknochen ähneln bizarren und unheimlichen Gestalten. An der Ostwand steht ein Regal (OG 5), in dem es sich der Rabe heimisch gemacht hat: Die Flächen sind mit Stroh bedeckt, voller Rabenfedern und Wurzeln. Dahinter ist ein Durchbruch in der Wand, durch den man zum Ritualraum (OG 6) gelangt, wo ebenfalls ein Regal den Weg versperrt. Pflückeschnabel ruht sich hier aus und schläft womöglich (1-3 auf 1W6).



Der Rabe ist auf Ausflug und nicht anwesend.



Er ist entweder bei Cordax, fliegt rund um die Mühle und meldet die Ankunft der Helden, so er sie entdeckt, oder ist als Fluchbote vorbereitet:

Du willst dich streiten, mit mir messen? Vom Hexenschuss seist du besessen!

Dein Rücken biege sich vor Pein, erst wenn du fliehst, sollst frei du sein.

(Hexenschuss)

In der Rabenkammer

- Münzen und Wertgegenstände (Wert 4W6 Silbertaler)
- Haarbüschel der Helden, so diese kürzlich von Pflückeschnabel geraubt wurden

• Eine Phiole mit einem Unsichtbarkeitselixier QS 2, die der Rabe stibitzt hat. Er nennt sie liebevoll gekrächzt „Mein Trrrrank! Mein Trrrrank!“ und hütet sie wie seinen Augapfel.

• Bizarre Strohgebilde, die bei Dunkelheit *Ängste* oder *Aberglaube* auslösen.

Regal vor Geheimzugang (OG 5)

Ein Regal, dahinter ein Geheimgang zum Ritualraum (OG 6).

Geheime Ritualkammer (hinter Regal) (OG 6)

Der kleine Ritualraum wurde von Cordax verborgen angelegt. Die Wand im Erdgeschoss zwischen Eingangsraum (EG 4) und Schlafgemach (EG 11) besteht aus zwei Wänden mit einem Hohlraum dazwischen. In der Südwestecke seines Schlafgemachs (EG 12) steht ein Schrank, hinter dem ein Durchbruch zu diesem ist. Dort lehnt eine Leiter, die zu einer Falltür in das Obergeschoss führt. Ein zweiter Zugang liegt in der Rabenkammer (OG 4): Der Durchbruch ist von beiden Seiten mit Regalen verborgen. Natürlich können die Holzwände auch mit Gewalt eingerissen werden (30 Strukturpunkte). Die Existenz des Raums ist auch daran erkennbar, dass der Korridor (OG 1) kürzer ist als zu erwarten wäre. Eine erfolgreiche Prüfung auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) bringen diese Information zutage.

In den Regalen

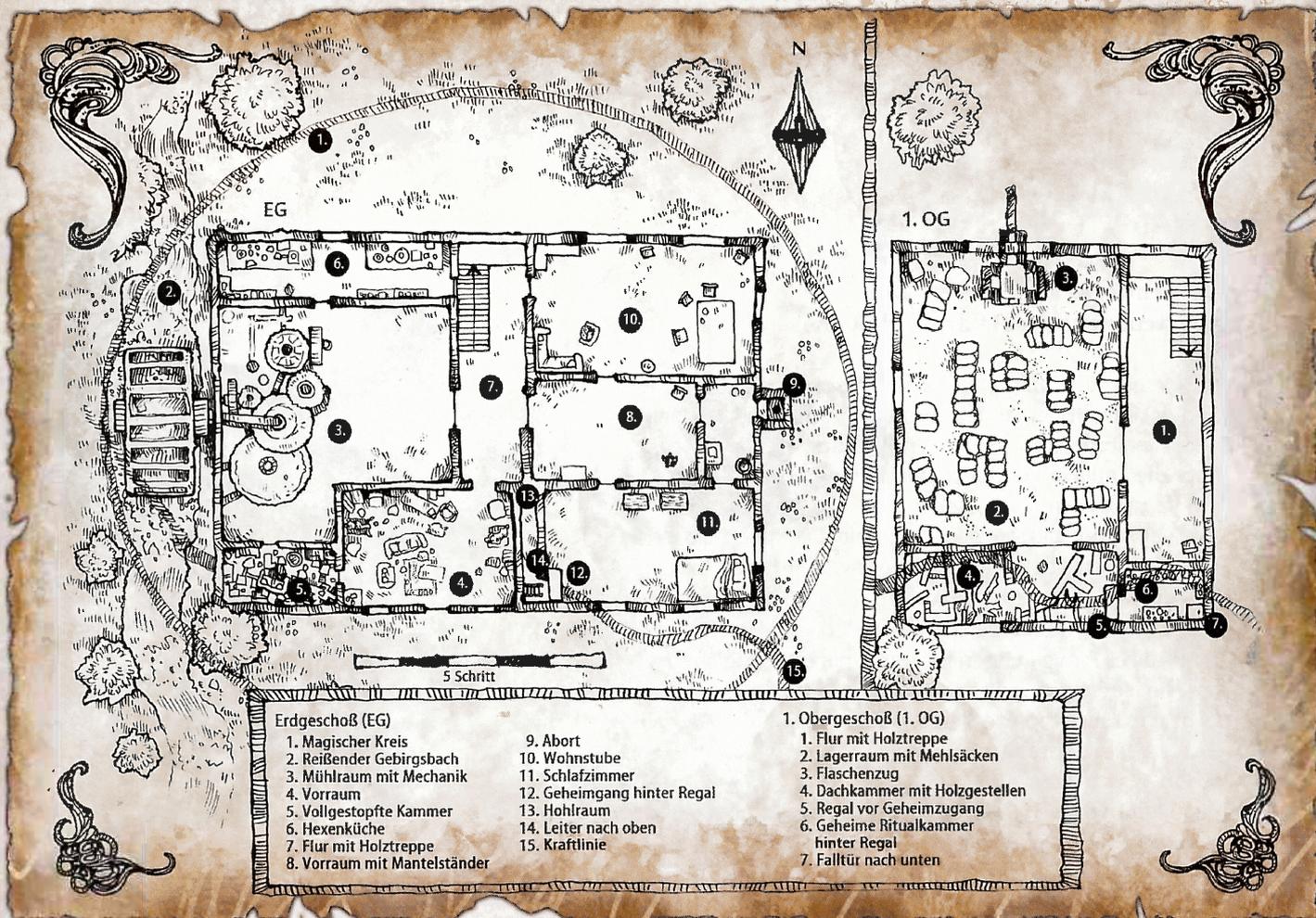
- zahlreiche kleine Gefäße mit Speichel, Haarlocken, Fingernägeln und Blut vieler Wirselsheimer
- Pilzsporen für Eitrige Krötenschemel
- drei Zaubertränke QS 3
- In einem verschlossenen Kästchen (Prüfung auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) -3 zum Öffnen) liegt das Vermögen von Cordax: Genau 3 mal 33 Dukaten.
-  *zusätzlich*: drei Phiole mit Blut von den Hexen Alevtia, Satunya und Madayana
- Federn, Speichel und Haarbüschel von den drei Vertrautentieren der Hexen
- Falls den Helden Körperflüssigkeiten/-teile entwendet wurden, sind diese hier ebenfalls gelagert.
-  Cordax trägt diese Gegenstände stattdessen bei sich.

Falltür nach unten (OG 7)

Eine Falltür, die in das Schlafzimmer (EG 11) führt.

Der Helden Lohn

- 20 AP für das Bestehen des Abenteuers + die Extra-AP für das Lösen diverser Probleme und Aufgaben.
- Außerdem sollten die Helden noch 5 AP erhalten, die fest an die Steigerungen von häufig benutzten Fertigkeiten gebunden sind. Diese 5 Punkte können die Helden auf Talente wie *Überzeugen*, *Sinnesschärfe* oder *Magiekunde* verteilen.



Wildschwein

MU 15 KL 13 IN 12 CH 10 FF 11 GE 10

KO 15 KK 15 LeP 35 AsP - KaP -

INI 11+1W6 AW 5 SK -2 ZK 2 GS 10

Rammen: AT 13 PA 6 TP 1W6+3

RW kurz RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung

4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 1, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W3+3 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Beute: 100 Rationen Fleisch, Trophäe (Hauer, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wildschweine reagieren schnell aggressiv. Wer sich ihnen bis auf 10 Schritt nähert, wird angegriffen. Dabei attackiert das Wildschwein mit seinen Hauern und seinem gesamten Körper und führt Rammangriffe aus (SF Zu Fall bringen). Sie kämpfen solange, bis ihr Gegner tot ist (1-2 auf W6), brechen den Kampf nach 1W6 KR ab (3-4 auf W6) oder bis sie 50% ihrer Lebenspunkte verloren haben (5-6 auf W6)

Flucht: Verlust von 50% der LeP; bzw. siehe Kampfverhalten



Wolf

MU 14 KL 14 IN 14 CH 13 FF 12 GE 14

KO 13 KK 13 LeP 18 AsP - KaP -

INI 14+1W6 AW 7 SK -2 ZK 1 GS 12

Biss: AT 14 PA 10 TP 1W+3 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung

4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleines Wolfsrudel) oder 1W20+10 (großes Wolfsrudel)

Größenkategorie: mittel

Beute: 15 Rationen (Fleisch, zäh)

Kampfverhalten:

Flucht: Verlust von 50% der LeP



HELDENWERK

AVENTURIEN

Das Schwarze Auge - Abenteuer aus der Heldenwerk-Reihe

Ein kleiner Hexenzirkel leidet unter den Machenschaften und der Machtgier seines boshafte Anführers. Es gelang dem Hexenmeister, obwohl er ein Mann ist, die Führung über die anderen Hexen zu übernehmen und alle Versuche, ihn loszuwerden sind gescheitert.

Eine der Hexen will sich aber damit nicht abfinden. Sie möchte ihre Freiheit zurück und sucht verzweifelt nach einer Möglichkeit, wie sie ihren Anführer austricksen kann. Doch leider hat der Hexenmeister sie und die übrigen Hexen in der Hand, da es ihm gelungen ist, seine magischen Kräfte zu verstärken und sie jederzeit verfluchen kann.

Es braucht also tapfere Helden, die bereit sind zu helfen und dem Hexenzirkel beistehen. Und welcher Held würde eine solche Bitte schon ausschlagen?

Doch können die Helden den Hexenmeister rechtzeitig aufhalten, bevor er von den Plänen erfährt, die zu seinem Sturz führen sollen?

Und was ist der Grund für seine enorme magische Macht? Steckt vielleicht mehr dahinter, als die Hexen und die Helden zunächst ahnen?



Spieler

1 Spielleiter und 3-5
Spieler ab 14 Jahren

Genre: Detektivgeschichte, Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: keine Vorurteile oder Feindschaften gegen Hexen

Ort: beliebig in der nördlichen Hälfte Aventuriens, wo die Tradition der Hexen bekannt ist

Zeit: in neuerer Zeit (ca. ab 1038 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente ●●○○

Kampf ●●○○

Lebendige Geschichte: ●○○○



www.ulisses-spiele.de

HW001

Das Schwarze Auge