

Die gähnende Brücke

Ein DSA Kurzabenteuer für Einsteiger-Helden

Mit vielem Dank an meinen ND für das Probelesen und die vielen wertvollen Anregungen und an meine Gruppe, die das Abenteuer mit aller Aktion und Interaktion in der jetzigen Form deutlich beeinflusste.

(Den Anstoß zu diesem Abenteuer gab das „Masters oft he Universe – Hörspiel: Die lachende Brücke“)

*„Wenn der Atem Deres stille wird,
Wenn die Wellen sich zur Ruhe betten,
Wenn die steinerne Bindung ihre Müdigkeit bekundet,
Dann mag der Finder des Weges und der Träger des Schlüssels Euer Los zu wenden.“*

Roter Faden für den Meister

Die Helden befinden sich auf dem Weg von Donnerbach nach Gashok. Bei einem Zwischenhalt kurz vor dem Ziel wird klar, dass die geplanten Routen von Gashok aus, nach Norden oder Westen, unpassierbar sind und der Rückweg angetreten werden muss, der nun, will man nicht durch das Nebelmoor ziehen, wieder Richtung Donnerbach führt. (Falls Ihre Gruppe nicht gerade in dieser Gegend zu Gange ist, können Sie natürlich das Abenteuer auch gern gleich in dem Örtchen Wehenbag beginnen lassen.) Unterwegs verirrt sich die Gruppe dank des dichten Nebels und gelangt in ein kleines Dörfchen, wo es das Geheimnis der gähnenden Brücke zu lüften gilt, das die Helden in die Vergangenheit des verschlafenen Nests führt, um die Seelen der verdammten Bewohner zu befreien. Diese waren von einem Paktierer verflucht worden, der später selbst zum Betrogenen wurde.

Einführung

Der Herbst hielt schon seit einigen Wochen Einzug im Lande und die Farbenpracht der Bäume flieht in Firuns Atem mehr und mehr dahin, so dass wohl schon bald mit dem ersten Schneefall zu rechnen ist. Euer Weg von Donnerbach aus verlief bis hierher recht friedlich. Nun aber denkt Ihr langsam aber sicher an die wollenen Beinkleider in Euren Rucksäcken. Denn die Winde sausen immer häufiger mit rasanter Fahrt und eisiger Kälte durch Eure Mäntel und die tägliche Wanderschaft steckt nun doch deutlicher im Gebein als noch im warmen Altweibersommer.

Der Tag neigt sich seinem Ende entgegen und die Praiosstunde mag nun bereits gute fünf Stunden her sein, weshalb das Licht bereits fast verschwunden ist. Dies ist Euch jedoch mehr oder weniger egal, seht Ihr ja in einer guten Meile Entfernung bereits die einladenden Lichter einer kleinen Siedlung namens Hutzenmoor.

Dies wird sicher nicht Euer letzter Stopp vor Gashok sein und so beschließt Ihr sicherlich, die kalte Nacht in der warmen Schenke des Dorfes zu verbringen, die auf einer hölzernen Tafel ihren Namen Preis gibt: *Wandrer's Ruh'*.

Meisterinformation

Diese Szene dient eigentlich nur dazu, der Gruppe wenige nötige Einkäufe zu ermöglichen, sie noch einmal Kraft schöpfen zu lassen oder die evtl. neue Heldengruppe zusammen zu führen. Lassen Sie das Dörfchen eine angenehme Rast vor dem Irren durch das Moor werden und gönnen Sie der Truppe einen angenehmen Abend. Falls Sie die Idee mit der Reiseroute übernommen haben ist dies die Station, um den Helden klar zu machen, dass der Rückweg der einzig sinnvolle Weg ist, da die Straßen nach Norden bereits eingeschneit und die westlichen Wege spätestens ab Gashok, dank marodierender Räuberbanden oder Orks, nicht mehr sicher sind. Andernfalls lassen Sie die Helden einfach

hier starten und ignorieren den warnenden Jäger und die entsprechenden Stellen im folgenden Abschnitt.

Das Dörfchen Hutzenmoor

Das Nest liegt im Dunkel und die Taverne ist eines der wenigen von den etwa dreißig Häusern des Dorfes, die noch erleuchtet sind. Fragt man nach, so wird einem Kund getan, dass dies Örtchen eine Schenke besitzt, des Weiteren einen zwölfgöttlichen Schrein, in dem die Travia-Geweibte Gundula Ganterfeder treuherzig ihren Dienst verrichtet, und einen kleinen Krämerladen, der vom guten Stipen Hellersraffer geführt wird und ein überschaubares Sortiment an Alltagswaren bietet. Lassen Sie Ihre Helden also das Dorf mit seinen begrenzten Möglichkeiten und Standardpreisen nutzen, um dann erholter die beschwerlichere Reise anzutreten.

In der Schenke

Der Wirt, Alrik Eichwalder, scheint trotz des Andranges in seiner kleinen Schenke durchaus gelassen und hat sich mit der Situation des heutigen Abends wohl arrangiert. Angesichts der Tatsache, dass die Reise nach Gashok mehr oder weniger unnütz geworden ist, sind viele missmutig hier eingekehrt und so ist der Schankraum nahezu an den Grenzen seines Fassungsvermögens angelangt. Gut fünfunddreißig Leute sitzen an den Tischen und auf den vielen hinzu gestellten Stühlen und Bänken. Manche Visage kommt Euch schon beim Essen verdächtig vor. Ihr ergattert gerade noch einen Platz und werdet sodann höflich bedient. Das Essen mundet vorzüglich nach dem langen Fußmarsch und so kommt Ihr langsam innerlich zur Ruhe. Nach einer Weile dreht sich ein in Leder gekleideter Mann zu Euch um und spricht Euch mit der Frage an, wohin Ihr wohl unterwegs wäret. Auf Eure Antwort hin erklärt er Euch, dass die Weiterreise wenig Sinn macht und die Wege von Banditen gesäumt oder vom Schnee verschüttet wären. Nach kurzer Zeit wird Euch klar, dass nur der Rückweg und somit die Reise nach Donnerbach oder Olat wirklich Sinn ergibt, da die Region hier wohl auch bald von Firuns weißem Schleier überdeckt sein wird.

So begeben Ihr Euch nach einem netten Abend in Euer Bett im überfüllten Schlafsaal und bringt die Nacht auf Strohbetten zu, bis Ihr Euch am nächsten Morgen, nach einem rustikalen Frühstück, wieder auf den Weg begeben.

Meisterinformation

Der folgende Abschnitt ist optional und stellt lediglich eine kleine Kampfsequenz am Nachmittag dar, die im Kontrast zur Lösung des Rätsels der gähnenden Brücke stehen soll, welche unter Umständen viel Überlegungszeit mit sich bringen wird.

Vier der Schenkengäste verdingen sich nicht im angesehenen Volkshandwerk, sondern als Wegelagerer und haben sich Ihre Helden als Spender des heutigen Tagesverdienstes ausersehen.

Vier Wegelagerer

LE 27 AU 30 MR 2 INI 10 MU 11

AT 11 PA 7 TP IW (Knüppel)

Manöver: Schmutzige Tricks

Mit obigen Werten sollte der Kampf zu bestreiten sein. Wenn nicht, sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Namen brauchen Sie sich wohl eher keine zu ersinnen, denn die Banditen fliehen entweder oder gehen kämpfend zu Boron. Als Ausbeute finden sich hier lediglich vier Heller und ein abgenutztes Jagdmesser. Falls Sie Bogenschützen in der Gruppe haben und diesen etwas gönnen wollen, lassen Sie sie einen Überfall von einer nahen Anhöhe aus beobachten und geben so Ihren Fernkämpfern die Möglichkeit zu glänzen. Anschließend kann eine kurze Unterhaltung mit den Überfallenen stattfinden oder aber auch nicht. In jedem Falle geht der Marsch nach dem Kampf weiter und endet am Abend im orientierungslosen Wandern im Nebel. Sie können die Reise natürlich auch beliebig ausdehnen. Die Gegend, in der die Helden schließlich mit dem Nebel konfrontiert sind, ist in der Nähe des Nebelmoores gelegen.

Nebel zieht auf

Der Kampf mit den Wegelagerern liegt nun bereits eine kleine Weile hinter Euch, als die Nacht sich ankündigt und das Licht der Praiosscheibe, die sich heute nur spärlich zeigen mochte, langsam und stetig schwindet. Die Ausläufer des Nebelmoores sind bereits in Sichtweite und wo Ihr die Nacht verbringen werdet, vermögt Ihr im Moment nicht zu sagen. Zu beiden Seiten umgeben Euch wenige Schritt Wiese, die dann in dichten Wald übergehen.

Während Ihr Euch bewusst macht, dass Ihr die Zeit in Borons Armen vielleicht auf dem kalten und feuchten Boden hier verbringen müsst, fröstelt Euch und mancher reibt sich die Gänsehaut schnell von den Armen. Nun zieht auch noch Nebel auf... Wie unendlich leichte Arme steigen die dickweißen Schwaden aus den Wiesen und dem Wald rechts und links vom Wegesrand auf und schlängeln sich über den Erdboden. Mehr und mehr ihrer Art schweben empor und vereinigen sich zu einem dichten weißen See, der sich sachte um Eure Füße legt. Weiter und weiter spinnt sich dieses Schauspiel und mit jeder aufsteigenden und dann niedersinkenden Schwade steigt

der Spiegel dieses Nebelsees an und lässt langsam alles um Euch herum verschwinden, bis er Euch schließlich gänzlich verschluckt hat und Ihr kaum mehr Eure Gefährten sehen könnt, die doch nur in geringem Abstand zu Euch gingen.

Meisterinformation

Regeltechnisch bedeutet dies schlicht, dass die Helden zunächst völlig orientierungslos umherirren. Sollten Sie Hexen oder Magier an Bord haben, die versuchen, zu fliegen oder zu zaubern, gehen Sie auf diese Aktionen ein. Der undurchsichtige, dichte Nebel reicht deutlich über die Höhe der Bäume am Waldrand hinaus. Flugversuche sollten also deutlich erschwert werden, auch sind wahrscheinlich andere Wesen unterwegs, die sich auf andere Weise orientieren und über die die Helden somit stolpern könnten; nur falls noch mehr Zufallsbegegnungen gewünscht sind, versteht sich.

Ansonsten sollte der Nebel im Wesentlichen dazu dienen, die Helden voller Orientierungslosigkeit in das verlassene Spukdorf zu führen, welches das Geheimnis der gähnenden Brücke birgt.

Würdigen Sie auch magische Versuche, den Nebel zu bezwingen. Ein Aeolitus beispielsweise wird hier völlig nutzlos, da er zwar kurzzeitig den Nebel verweht, dann aber lediglich die ungeheuren Nebelmassen umverteilt. Eine Fackel oder ein Flim Flam erweitern die Sicht lediglich um einen halben Schritt, da der Nebel einfach zu dicht ist. Zudem speist sich das Nebelmoor ja aus dem Neunaugensee und somit können für den Dunst durchaus anormale Eigenschaften angenommen werden, ist das besagte Seewasser doch hochgradig AE-geladen.

Lassen Sie die Helden einige Lichtblicke und Orientierungserfolge (evtl. scheinbare) erleben, aber machen Sie ihnen am Ende deutlich, dass es hier wenig Erfolgsaussichten gibt. Genau dann, wenn keiner mehr meint, den Weg finden zu können, führt sie der Weg in das Dörfchen Wehenbag.

In Wehenbag

Das Dorf wirkt verfallen und die wenigen Häuser sind bereits stark von Zeit und Wetter gekennzeichnet. Moos wuchert überall an den hölzernen Hütten und der Wind treibt sein Spiel mit den quietschenden Fensterläden. Die zwanzig Häuser des Nests sehen verlassen aus und Bewohner sind keine zu sehen, als Ihr den nächtlichen Dorfplatz betretet, in dessen Mitte ein alter Brunnen steht, dessen hölzerne Winde bereits vor Jahren gebrochen zu sein scheint. Überhaupt habt Ihr das Gefühl, dass der Verfall hier sein Lager aufgeschlagen hat und der Geruch von faulendem Holz liegt Euch in den Nasen.

Gerade als Ihr Euch damit abgefunden habt, ein verlassenes Örtchen gefunden zu haben, seht Ihr einen Lichtschimmer zwischen den Fensterläden und Bretterspalten einer der Hütten heraus huschen.

Meisterinformation

Tatsächlich ist dies Haus das letzte bewohnte in Wehenbag und seine Besitzerin ist die alte Hedda Bergweidner, die Sie den Helden sowohl freundlich als auch geheimnisvoll präsentieren sollten. Doch zunächst einmal zur

Geschichte Wehenbags

Vor etwa 150 Götterläufen war das Örtchen ein lebendiges Nest und die Männer des Dorfes, die sich als Torfstecher im nahen Moor verdingten, waren erfolgreiche Arbeiter, so dass sich mehr und mehr Familien hier niederließen und die Kinder über den Dorfplatz tollten, während die Väter gutes Geld verdienten.

Eines Tages geschah es, dass ein dunkler Fremder nach Wehenbag kam und, nach einigem Verweilen, ein Quartier im nahe gelegenen Wald bezog. Wo sich dieses befand, wollte er allerdings nicht Preis geben und den Leuten war er so unheimlich, dass sie nicht weiter nachfragten. Allerdings vernahmen viele der Arbeiter des Tags seltsame Laute aus der Gegend des nahe gelegenen Flusses und mancher mutmaßte, dass dort Ungeheuer und Höllische umher gingen. Dann verging allerdings eine ruhige Zeit, in der der Fremde nicht mehr ins Dorf kam, bis er, etwa einen Götterlauf später, plötzlich in die Schenke stürmte und verlangte, eines der hiesigen Kinder zu kaufen. Die Menschen waren empört und entrüsteten sich über den Fremden, so dass er aus dem Örtchen gejagt wurde, bis sich seine Spur im Wald an einer alten steinernen Flussbrücke verlor.

In den Namenlosen Tagen jenes Jahres jedoch kehrte er wieder, um die Einwohner von Wehenbag zu verfluchen. Seither verschwindet alle sieben Jahre einer der Einwohner spurlos in der Nacht und keiner der Dörfler ist mehr in der Lage, fort zu gehen.

Hedda ist nun die letzte der Verfluchten und mit ihr verschwindet die Chance aller anderen gefangenen Seelen auf Erlösung.

Weitere Meisterinformationen

Der Fremde war ein Paktierer namens Veron Eflartes und wollte die fortschreitende Verdammnis seiner Seele, und die damit verbundene, baldige Entrückung in die Niederhöllen, mit Hilfe eines blutigen Rituals aufhalten. Dieses von ihm gefundene, vermeintliche Befreiungsritual verlangte das Opfern eines Kindes, welches er im Ort zu bekommen suchte. Die Weigerung der Dörfler aber vereitelte diesen Plan und so musste er sich etwas einfallen lassen. Also erbat er sich von seinem Meister Tasfarelel, dem Feilscherfürst der Niederhöllen, einen letzten Aufschub, indem er ihm die Seelen der Dorfeinwohner versprach. Also gestand ihm der Dämon dies zu und ließ ihn weiterhin auf Dere bleiben. Allerdings unter der Bedingung, dass er sein Versteck nicht mehr verlassen dürfe, womit sich für ihn freilich alle Hoffnung auf Rettung endgültig zerstreute. Nur im Rahmen zweier Ereignisse, nämlich beim Raub der Dorfbewohner und beim Verkünden seines Fluches, welche beide jeweils alle sieben Jahre stattfinden, war Veron somit kein Gefangener. Erst wenn der letzte Dörfler herbeigeschafft sein

wird, erfüllt sich der Fluch und der Paktierer mitsamt den Gefangenen in die Niederhöhlen eingehen.

Alles was die Bewohner über diesen Fluch wissen, sind die Worte, die der Paktierer in jener Nacht verlauten ließ:

Wenn der Atem Deres stille wird,
Wenn die Wellen sich zur Ruhe betten,
Wenn die steinerne Bindung ihre Müdigkeit bekundet,
Dann mag der Finder des Weges und der Träger des Schlüssels
Euer Los zu wenden.

Dieser Spruch ist der Schlüssel zur Lösung des Abenteuers:

Der Weg in das Versteck des Paktierers führt unter einer alten Brücke hindurch, der aber nur dann passierbar ist, wenn es windstill wird und das Flusswasser glatt. Dann nämlich spiegelt sich der Brückenbogen im Wasser und es sieht aus, als öffnete die Brücke ihren Schlund zum Gähnen.

So kommen die Helden hindurch und können, vielleicht sogar mit Unterstützung des Frevlers, dem sicher auch daran gelegen ist, wenn sich die Abmachung nicht erfüllt, die gefangenen Seelen befreien und die verstorbenen Dörfler erlösen.

Da die alte Hedda aber lediglich den obigen Spruch kennt, wird sie ihn immer wieder vor sich hin murmeln, ihn im Schlaf sprechen, oder aber irgendwo aufgeschrieben haben. Lassen Sie die Spieler ruhig suchen oder mit entsprechenden Proben lauschen. Eine weitere Variante ist es, Veron, der von Zeit und Fluch grausam gezeichnet ist (der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt), nachts auftreten zu lassen, um zum besagten Jahrestag den Fluch neu zu verkünden, so dass die Helden nun wirklich verstehen können, was die alte Hedda in sich hinein murmelt. Jedenfalls sollten Sie die Gruppe mit dem Spruch konfrontieren und dann erst einmal alleine in der Gegend umherziehen lassen. Sicher wird es einige Sackgassen und dergleichen geben und man kann ja auch noch weitere Orte, die eine „steinerne Bindung“ sein könnten, mit einstreuen, falls man seine Truppe etwas ärgern will. Auch Zufallsbegegnungen finden hier noch einmal Platz, so Sie solche wünschen. Sollten die Helden einfach nicht in die richtige Richtung denken, kann die gute Hedda, die sich ansonsten recht rar macht und Pilze sammeln geht, ja den Weg zur Brücke weisen, mit der Anmerkung, dass hier dereinst ein Mann verschwunden sei, den sie kannte. Sollte das Rätsel dann immer noch unlösbar sein, ist das Schicksal des Dorfes eben besiegelt oder der Wind flüstert Hinweise. Alles in allem bleiben noch gut zwei Monate, bis die Frist endgültig abläuft, es ist also noch Zeit...

In Heddas Haus

Die alte Dame wirkt von den Zeiten gebrochen und ist zwar höflich, aber reserviert. Das steingraue Haar hat sie zu einem Dutt zusammengesteckt und am Leib trägt sie ausgewaschene und abgetragene Kleider, die wohl ebenso alt sein mögen, wie sie. Hedda setzt Euch ein karges Mahl aus Beeren und Wasser vor und murmelt

dabei immer wieder vor sich hin, ohne großartig auf Euch und Eure Fragen einzugehen. Sie weist Euch noch ein strohiges Plätzchen im angebauten zugigen Schuppen und schließt sich dann in ihrem Haus ein. Euch überlässt sie nun der Dunkelheit und Ihr könnt kurz darauf ihr lautes Schnarchen hören. In der Nacht allerdings hört Ihr seltsame Geräusche. Ihr wollt schon zu den Waffen greifen, als Euch klar wird, dass es die alte Hedda ist, die wohl im Schlaf zu sprechen scheint.

Meisterinformation

Nun ist die Zeit der Suche gekommen und nach einer Weile werden die Helden wohl auf die Brücke stoßen. Um die Windstille aufkommen zu lassen, kann die Gruppe entweder warten oder aber mit Magie, wie etwa der Wettermeisterschaft, nachhelfen.

Die Brücke

Ihr betretet nun ein ruhiges Fleckchen, an dem eine alte steinerne Brücke zwei hoch aufragende bewaldete Ufer miteinander verbindet. Obgleich der Fluss unter der Brücke sehr langsam zu fließen scheint, weht hier ein starker Wind durch den Uferkanal, der durch Eure Haare fegt. Das Wasser unter der Brücke ist von den Böen zerzaust und so ist es schlecht möglich, mit dem bloßen Auge die Tiefe des Gewässers ab zu schätzen. So sitzt Ihr da und zermartert Euch den Kopf um die Worte, die Ihr durch die alte Hedda erfahren habt und wisst nicht recht weiter. Plötzlich verstummt jedoch das Brausen des Windes und mancher von Euch meint, ein kurzes und schwaches Schimmern unterhalb der Brücke gesehen zu haben. Was mag das gewesen sein? Als Ihr nachsehen geht, traut Ihr Euren Augen kaum: Kurz nachdem Ihr einen Schritt unter die Brücke getan habt, findet Ihr Euch in einem steinernen Gang wieder, der sicherlich nicht unter der Brücke gelegen ist.

Meisterinformation

Faktisch haben die Helden mit dem Schritt unter die Brücke ein magisches Portal betreten, das sie in die „Arbeitsräume“ des Paktierers führte. Von außen öffnet sich das Portal nur, wenn Windstille herrscht, von innen heraus funktioniert es jedoch immer. Die Schlusszene folgt nun und kann relativ flott durchspielt werden, da es nur noch zwei Räume zu durchsuchen gilt, die rechts und links vom Gang liegen und das Schlaf- und Arbeitszimmer von Veron bilden, in dem sich dieser auch aufhält, und das Beschwörungszimmer mit dem Seelenkäfig, in den die Seelen der Dorfbewohner gebannt wurden. Letzt genannter Raum kann durch einen Dämonendiener bewacht sein, wobei dies Geschmackssache ist.

In jedem Falle wird Veron bereitwillig helfen, hat doch auch er Interesse am Scheitern des Seelenfanges, z. B., da seine Frist so niemals abläuft. Je nach Geschmack, mögen Sie ihn auch als den geläuterten Paktierer verwenden, der sich evtl. im letzten Moment für die Helden im Kampf opfert. Hier wird er am Ende in Tasfarels Klaue springen, um die Seelen der Dörfler zu schützen.

Verons Reich

Ihr betretet einen feuchten, steinernen Gang, der in grünliches Licht getaucht ist. In einigen Schritten Entfernung endet der Gang und links und rechts gehen Türen ab. Irgendetwas kommt Euch seltsam vor und vorsichtig setzt Ihr einen Fuß vor den anderen...

Meisterinformation

Im Gang ist eine Pfeilfalle eingebaut, die aktiviert wird, wenn ein Stein im Boden beschwert wird. Lassen Sie die Helden eine Sinnenschärfe-Probe werfen und sowohl beim Betreten, als auch Verlassen ausdrücklich aufpassen oder verweisen Sie etwa auf den Gefahreninstinkt, falls vorhanden. Wird die Falle ausgelöst, schießen zwei Pfeile aus den Seitenwänden (20% Trefferchance) und einer aus der Wand vor der Gruppe (40% Trefferchance). Sollte einer der Pfeile tatsächlich treffen, so bewirkt er 1 W6 + 3 TP und erzeugt automatische eine Wunde. Ausweichen ist eigentlich unmöglich, da der entsprechende Held kaum auf den Beschuss gefasst sein kann.

Die linke Tür

Das Schlaf- und Schreibzimmer Verons liegt scheinbar von den Zeiten unberührt. Kein Staub und kein Schmutz haben je ihren Weg hierher gefunden. An der rechten Wand des Raumes steht ein aufwendig gearbeiteter Sekretär. Eine große Truhe ruht Euch gegenüber an der Wand, an der auch, weiter rechts, das massive und schwere Holzbett steht. Erst auf den zweiten Blick seht Ihr, dass in dem Bett jemand zu liegen scheint. Reglos und alle Viere von sich streckend seht ihr eine in schwarzes Linnen gehüllte Gestalt auf der Matratze liegen, die Euch bekannt vorkommt.

Meisterinformation

Veron liegt auf dem Bett und erhebt sich erst, wenn die Helden näher treten. Dann jedoch werden Sie bemerken, dass er nicht zu gehen, sondern zu schweben scheint, da er auf einen der Helden zu steuert und ihm wort- und geräuschlos einen Schlüssel in die Hand gibt. Dieser Schlüssel öffnet nicht nur die, zuvor verspernte, rechte

Tür im Gang, sondern auch den Kristallkasten im zugehörigen Raum, in dem die Seelen der Dörfler seit Jahren ihrem Schicksal harren. Falls gewünscht, kann er sich natürlich auch als Gegner erweisen, jedoch macht es wenig Sinn, bedenkt man seine Abmachung. Veron war schon zu Lebzeiten nicht erpicht auf die Niederhöhlen und die letzten 150 Jahre im Dienst der Verdammnis haben ihn sicher nicht gerade umgestimmt. Hier jedenfalls wird es keine Kampfwerte für ihn geben. Die Endsequenz ist hier schlicht nicht als auszudehnendes Szenario gedacht, sondern als kurze und erfolgreiche Nachspiel der Lösung des Rätsels um die Brücke

Der rechte Raum

Nun geht alles ganz schnell. Kaum habt Ihr die Tür aufgestoßen, erkennt hier, welchen Zweck dieser Raum einst hatte: Ein in den Felsigen Boden eingelassenes Heptagramm nimmt die Halbe Bodenfläche ein, und der Rest des Raumes ist, bis auf ein schweres Holzregal und einen eigentümlich schimmernden Kristallkasten, leer. Plötzlich züngelt blauer Rauch aus dem Beschwörungssymbol und scheint immer größere Ausmaße an zu nehmen.

Meisterinformation

Natürlich kündigt sich Tasfarel nun an, sucht er doch seine Seelenernte endlich ein zu fahren. Was sich manifestiert ist jedoch lediglich seine gewaltige Klaue, die versuchen wird, nach den Helden zu greifen und zu schlagen. Beschreiben Sie die Hand durchaus geschmückt, denn Phexens Gegenspieler wird sicher zu leben wissen. . . An dieser Stelle kommt nun der geläuterte Veron ins Spiel, der durch seinen selbstlosen Einsatz und den tödlichen Kampf mit seinem Herrn, den Helden das Aufschließen des Kastens und die Befreiung der Seelen ermöglicht. Der Raum beginnt mit dem einsetzenden Kampf der beiden, der die Helden nötigt den Raum zu verlassen, zu beben und ein zu stürzen. Falls jemand Sekretär(muss auch aufgeschlossen werden) und Regal durchsucht, so finden sich in ersterem eine goldene Schreibfeder (2 D Wert) und ein Tagebuch, das die Geschichte des Paktierers erzählt, im Besonderen natürlich den Fluch, in letzterem ein Heiltrank, der entweder 1 x 2W6 LE oder aber 2x 1W6 LE zurückbringt.

Der Anfang vom Ende

Der Dunst über dem Heptagramm hat riesige Dimensionen angenommen und scheint sich zu irgendetwas zusammen zu finden. Zunächst steht Ihr ratlos, doch mit einem Male ist es deutlich zu erkennen: eine gewaltige Pranke wächst aus der Erde und macht sich bereit zum ersten Schlag. Geistesgegenwärtig setzt sich der Schlüsselträger in Bewegung und erreicht den grünlich

schimmernden Kasten, in dessen Innern immer wieder Gesichter kurz aufleuchten und dann wieder mit dem restlichen Rauch, der das Gefäß zu erfüllen scheint, verschmelzen. Gerade als die Klaue in diese Richtung schlagen will, schwebt plötzlich die Figur aus dem Nebenzimmer herein, stößt den Recken aus der Schlaglinie des Dämonen und stürzt sich auf die Pranke, die sich sogleich um ihn schließt. Ihr nutzt den Moment und öffnet das Vorhängeschloss mit dem Schlüssel, so dass sich der Kasten öffnet und hunderte von nebeligen und durchscheinenden Gestalten um Euch und durch Euch schwirren. Immer wieder versucht die Hand eine zu erhaschen, wird aber von Eurem unbekannten Helfer stetig in neue Kämpfe verstrickt. Wieder beginnt der Dunst auf zu steigen und hüllt die beiden Kämpfenden in undurchsichtigen Nebel. Gerade wollt Ihr Euch einmischen, als plötzlich der Raum zu beben beginnt und die ersten Steine von der Decke fallen. Ihr lauft...

Meisterinformation

*Der Kampf der beiden erschüttert die Räumlichkeiten und zwingt die Helden zu gehen. Gewinner und Verlierer sind nicht auszumachen, obwohl jedem klar sein dürfte, dass ein Erzdämon nicht besiegt wird. Vielleicht allerdings, hat sich Veron damit seine eigene Erlösung verdient und Gulgari, der ja sowieso hier einiges ab zu holen haben dürfte, nimmt ihn doch noch mit. . .
Das Verlassen kann ganz einfach gehen oder aber mit einem Verweis auf die Pfeilfalle und der Tatsache, dass man durch eine massive Wand rennen muss, um hinaus zu gelangen (Mut-Probe +3) ein wenig spannender werden.*

Zu guter letzt

Ungebremsst lauft Ihr gerade auf das massive Mauerwerk zu, während der Rest des Raumes unter zahlreichen Beben immer mehr zerfällt. Gerade als Ihr meint, jetzt müsste Euer Nasenbein zertrümmert und in Euer Gesicht geschoben werden, spürt Ihr plötzlich den weichen Widerstand des Flusses um Eure Beine und begeben Euch unfreiwillig zu Bade.
Als Ihr Euch wieder aufrappelt, stürzt gerade die Brücke hinter Euch zusammen und begräbt so ihre Geheimnisse für immer unter sich.
Ihr seht einander an und beschließt, Euch ins Dorf zu begeben, um der alten Hedda die Nachricht zu bringen. Das Dorf liegt wie eh und je und die Tür der alten Dame ist geschlossen. Nachdem sie auch nach mehrmaligem Klopfen nicht zur Tür kommt, tretet Ihr ein und findet Sie leblos auf Ihrem Bette liegend. Friedlich und sanft lächelnd ruht sie vor Euch und

scheint, auch wenn nicht mehr in dieser Sphäre, schon zu wissen, was Ihr zu sagen hättet ...

Belohnung

Hier enden das Abenteuer und der Fluch von Wehenhag. Für jeden Recken gibt es 150 AP, wobei noch zusätzliche bis zu 50 AP pro Kopf für gute Leistungen, etwa die Idee, die alte Dame ordentlich zu begraben, verteilt werden können.

Der Weg zurück ist auch rasch wieder gefunden, denn folgt die Gruppe der Straße, die eigentlich über die Brücke führte, findet sie zurück zur Reichsstraße nach Donnerbach und kann ihre Reise fortsetzen.

Im Anhang findet sich nun noch ein Bild, das die gähnende Brücke zeigt. Zur Verdeutlichung können Sie es ihrer Gruppe zeigen, vor des Rätsels Lösung allerdings mittig gefaltet, so dass nur die Brücke zu sehen ist.

