# Gänsekiel & Tastenschlag

*DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb*

Titel: Das Erntefest
Autor: Volker Raffelsbauer, alrik@vr-web.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 17

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

# *Das Erntefest*

Ein DAS-Gruppenabenteuer für den Spielleiter und 3-5 Helden der Erfahrungsstufe 4-7

Von

Volker Raffelsbauer

Eingereicht für den Abenteuerwettbewerb
Gänsekiel und Tastenschlag 2007
„Wenn das Blut gefriert…“

# Inhalt

Das Abenteuer beginnt in einem beliebigen Jahr zu Erntezeit auf der Reichsstraße Wehrheim-Baliho. Die Helden werden gebeten sich um die Ghulplage in Auen, einem kleinen Dörfchen abseits der Reichsstraße, zu kümmern. Dort angekommen werden die Helden von der Baronin begrüßt, unterhalten sich kurz mit den in Auen lagernden Flüchtlingen und werden sofort weiter zum Friedhof geschickt. Das Gerücht um die Ghule wurde von der Baronin in die Welt gesetzt um unliebsame Personen vom Dorf fort zu locken, da sie ihren bösartigen Plan, sich am Dorf für den Tod ihrer Mutter zu rächen, heute Nacht zu verwirklichen gedenkt. Erst will sie das Dorf mit einem Schlafgift einschläfern und dann mit Söldnern die Flüchtlinge zur Erntearbeit zwingen, sodass die Bewohner Auens kein Korn mehr besitzen und hungern. Die Adelige sperrt anschließend die Flüchtlinge in die riesigen Kerker ihrer Burg um sie, nach und nach, als „Sklaven“ zu verkaufen. Um als sorgende Baronin dazustehen belädt sie einige Wägen mit „Gütern aus der Burg“, in Wirklichkeit natürlich mit Getreide und verkauft es zu großen Teilen. Den Rest verteilt sie als teuer eingekauftes Korn unter der dankbaren Bevölkerung. Um weiterhin Getreide besorgen zu können bittet sie um Spenden der Bevölkerung, die natürlich ihr letztes gibt um genügend Getreide für den Winter zu bekommen. So würde sie viele Fliegen mit einer Klappe schlagen, Rache an der Bevölkerung, Gold durch den Verkauf des Getreides, Gold durch den Verkauf von Menschen, Ansehen bei der Bevölkerung…! Allerdings werden ihre Helden den niederhöllischen Plan hoffentlich vereiteln.

# Einleitung

**Vorgeschichte:**

Die Vorgeschichte beginnt, lieber Leser, 20 Jahre vor der Handlung des Abenteuers in dem kleinen Dorf Auen, welches sehr idyllisch etwas abseits der Reichstraße Wehrheim-Baliho liegt. Hier trägt es sich zu, dass der Baron und die Baronin im Abstand von neun Monaten zwei Kinder bekommen. Bei der Baronin handelt es sich, was natürlich niemand weiß, um eine Hexe. Der Erstgeborene war ein Junge (Torren), der bereits früh seine Neigung zu Pflanzen und Tieren entdeckte, sich eher zu Peraine hingezogen fühlte und in seines Vaters Augen nicht in der Lage war dessen Nachfolge anzutreten. So führte er allen anderen Meinungen und der Tradition zum Trotz, seine sehr charismatische Tochter Daria, in die Staatsgeschäfte ein und schickte Torren zum Peraine Noviziat nach Eslamsroden. Dort lernte er eine junge Frau kennen in die er sich unsterblich verliebte, allerdings machte dem jungen Paar eine schwere Krankheit, gegen die selbst die Perainegeweihten machtlos waren, einen Strich durch die Rechnung und sie verstarb. Dieser Schicksalsschlag erschüttert den Jungen sehr in seinem Glauben an Peraine und das Gute in der Welt. Kurz vor Ende des Noviziats reisen zuhause in Auen Vater und Tochter nach Waldsend um sich mit anderen Baronen abzusprechen. Der Vater erkrankt und reist einen Tag früher als geplant zurück nach Hause. Seine Tochter Daria, die bereits sehr beliebt ist und auch das Vertrauen ihres Vaters geniest, bleibt noch den letzten Tag um die Ergebnisse abzuwarten. An diesem letzten Tag trifft Torren, dessen Noviziat beendet ist, in Waldsend ein, trifft dort auf seine Schwester und sie beschließen zusammen gen Heimat zu reisen. Der Vater ist ihnen also einen Tag voraus und als die Geschwister in Barken eintreffen, erreicht der Baron seine heimatliche Burg. Dort traut er seinen Augen kaum und er erwischt seine Ehefrau mit einem anderen Mann im Bett. Den Mann erschlägt der Baron sofort und auch die Baronin ist sich misslichen ihrer Lage bewusst. So sieht sie keine andere Möglichkeit als die Flucht, den herbeigeeilten Wachen schleudert sie einen mächtigen **Radau** entgegen. Allerdings wird sie trotzdem nach kurzer Zeit überwältigt und gefangen genommen. Gericht ist schnell gehalten, denn bei Ehebruch **und** Hexerei ist eine Diskussion überflüssig. Sie wird auf den Scheiterhaufen gestellt und verbrannt. In diesem Moment erreichen die beiden Geschwister das heimatliche Dorf und sind völlig entsetzt. Der Perainegeweihte verzweifelt immer mehr an der Welt und an den Göttern, Daria, die als einzige in das Doppelleben ihrer Mutter eingeweiht worden war schwört noch vor den Flammen des Scheiterhaufens still Rache. Daria beschließt sich zuerst an ihrem Vater zu rächen. Sie plant ihren Vater zu töten und es so aussehen zu lassen als würde der Mann aus Verbitterung ganz plötzlich sterben.

Dem Perainegeweihte gelingt es allerdings den Tod des Vaters über 2 Wochen hinauszuzögern damit er Frieden mit der Welt schließen kann. Dies bringt Torren den Respekt und das Vertrauen der Bevölkerung ein. Bei der folgenden Totenwache in der Krypta der Burg findet der verzweifelte Torren, durch Zufall, eine Geheimtür die in einen riesigen Kerker führt, dieser existiert noch aus Zeiten des Ordens der göttlichen Kraft (der Vorgängerorden der Inquisition). Diesen zeigt er sofort seiner Schwester und sie beschließen, ihn für alle Zeiten zu versiegeln. Doch Daria hat andere Pläne, sie will nun die Rache auf das ganze Dorf ausweiten. Hierzu schmiedet sie mit ihrer Tante Selinda einen grausamen Plan der die gesamte Bevölkerung an den Rand der Verzweiflung bringen soll. Hierbei macht sie sich die Hexenkräfte ihren Tante zu Nutze.

Soviel zu der komplexen Vorgeschichte die es hoffentlich einfacher macht die Hintergründe zu erläutern und eine Sinn im Ganzen zu sehen, doch nun zu den Helden.

# Das Abenteuer

**Barken**

Tipps für den Meister:
Spielen sie fröhliche Musik die gute Stimmung verbreitet. Und wenn möglich beginnen sie das Abenteuer im Sonnenlicht oder in einem gut beleuchteten Raum denn hierdurch wird der Gegensatz später größer.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Es ist gerade Erntezeit im Süden Weidens, das Wetter ist hervorragend und der Duft von Feldblumen liegt in der Luft.
Am Horizont kann man bereits die Dächer des Gasthofs „Zum grünen Baum“ erkennen.

Die Helden befinden sich auf der Reichsstraße von Wehrheim nach Baliho. Sie haben heute Morgen das Gasthaus in Barken verlassen und nun erreichen sie gegen Mittag das Gasthaus.
Reisenden wird hier normalerweise wenig Beachtung geschenkt, doch heute ist das anders. Noch bevor die Helden den Gasthof betreten haben eilt bereits die eine dicke Frau (Lusande Werkhold) herbei, begrüßt die Helden mit einem erleichterten „Boron sei Dank, dass endlich jemand vorbeikommt“ und noch ehe die Helden überhaupt ihren Redeschwall bremsen können, fängt sie auch schon an, die Botschaft, die ihr Vetter, ein Geweihter der Travia, vor nur etwa 20 Minuten verbreitet hat, den Helden zu verkünden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Auf dem Friedhof von Auen gehen die Ghule um und ihr seht mir aus als ob ihr dieser Gefahr gewachsen wärt, dem unheiligen Wirken ein Ende zu bereiten, auf dass…

Wenn die Helden nicht eingreifen redet Lusande noch sehr lange weiter und erzählt einige gelungene Anekdoten aus ihrem wirklich uninteressanten Leben. Ist es vollbracht der größten Schwätzerin der Gegend zu entkommen, können die Helden sofort nach Auen weiterreisen. Sollten die Helden versprechen, dass sie sich um die Ghulplage kümmern gehen die Kosten für Essen selbstverständlich aufs Haus.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Sofort nach dem Essen, die Praiosscheibe steht hoch am Himmel, macht ihr euch auf den Weg. Erst die Reichsstraße noch etwa 2 Meilen entlang und dann nach rechts einbiegen man könne es gar nicht verfehlen hat man euch gesagt. Der Wirt verabschiedet sich von euch mit einem: „Rondra und Peraine mit euch, denn mit diesen Kreaturen ist nicht zu spaßen“ und drückt jedem der aus dem Gasthaus in die Wärme tritt, ein Päckchen Proviant mit Brot und kaltem Braten in die Hand.

Die Helden kommen sehr gut voran, dass Wetter ist gut doch nur mit einer Sinnesschärfe-Probe +5 gelingt es den Helden, die mit Sträuchern mühevoll getarnte Abzweigung nach Auen zu entdecken, der Wegweiser liegt einige Meter weiter im Gebüsch.
Gelingt keinem der Helden die Probe so fällt es den Helden spätestens nach 3 Meilen auf der Reichsstraße auf, dass sie, obwohl sie keinen Weg der nach rechts führt gesehen haben, trotzdem daran vorbeigelaufen sein müssen. Da die Helden nun gezielt nach der Abzweigung suchen stellt es kein Problem mehr da, (einfache Sinnesschärfe-Probe) den recht gut versteckten Weg zu finden. Dies ist das einzige was sie auf der Reise nach Auen behindert.

Meisterinformationen:
Die Abzweigung wurde von einigen Söldnern, die von der Adeligen angeheuert wurden, getarnt. Der Gedanke dahinter war, ungebetene Gäste vom Dorf fernzuhalten und damit mögliche Störungen auf ein Minimum zu reduzieren.

**Ankunft in Auen**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Ihr erreicht das malerische Dörfchen Auen am späten Nachmittag. Hier herrscht bereits hektisches Treiben doch der Grund dafür scheint nicht die Ghulplage zu sein sondern ein Dorffest oder etwas Vergleichbares.
Nach kurzer Zeit tritt eine sehr gutaussehende, junge Frau in edeler Kleidung auf euch zu und stellt sich als Baronin Daria von Auen vor. „Seid mir gegrüßt werte Reisende, was kann Auen wohl für euch bereithalten“.

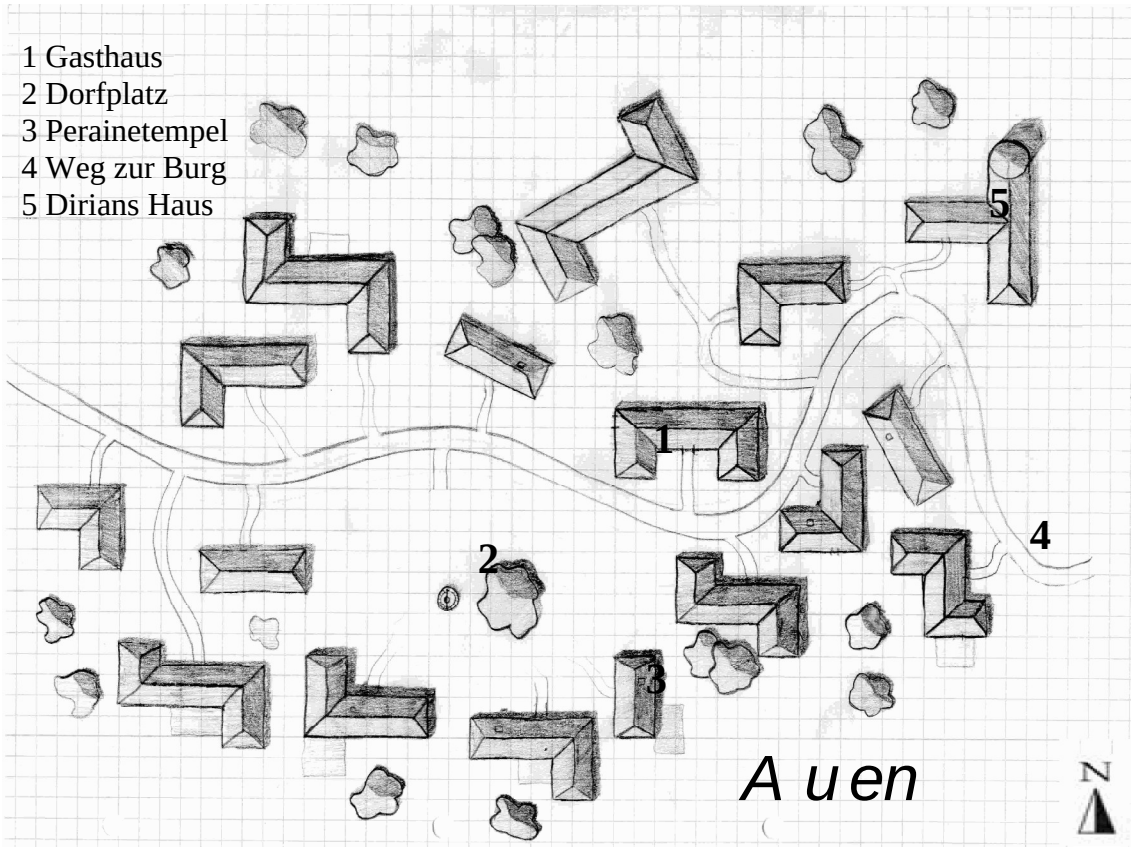
Wenn die Helden sie nun auf die Ghulproblematik ansprechen ist sie sichtlich überrascht, wie schnell Probleme in der ländlichen Gegend die Runde machen. Dennoch ist sie sehr erfreut, dass es noch rechtschaffene Menschen in dieser Welt voller Verrat, Mord und

Verbrechen gibt, die sich um die wirklichen Probleme der Welt kümmern.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen*
„Doch nicht zuviel des Lobes, wir feiern heute aus Tradition ein kleines Fest zum morgigen Erntebeginn und es wird auch eine kleine Perainemesse abgehalten, da die Göttin dieses Jahr sehr gnädig zu uns war, wenn man unser Wetter mit dem des übrigen Weidens vergleicht. Denn in Menzheim soll, wie man hört, ein Hagelsturm über die Hälfte der gesamten Ernte vernichtet haben. Doch nun genug der vielen Worte ihr solltet aufbrechen, denn sonst wird es euch nicht gelingen den Friedhof vor Sonnenuntergang zu erreichen. Ein Wort noch:“ Die Jägerin Simione Degenhart hält sich bereits dort auf doch sie wird euere Unterstützung sicherlich gut brauchen können. Viel Glück.

**Der Weg zum Friedhof**

Die Helden bekommen, sollten sie danach fragen, eine Belohnung von maximal einem Dukaten pro Kopf. Doch sie sollten wirklich sofort aufbrechen. Auf dem Weg zum Friedhof können die Helden nach etwa 100 Schritt eine Zeltstadt ausmachen. Hier lagern derzeit etwa 200 Flüchtlinge. Sollten die Helden sich, trotz ihres Zeitdrucks, noch zum Lager begeben wollen, machen sie ihnen klar, dass es sich ausschließlich um sehr gut versorgte Personen im besten Alter handelt. Es finden sich nahezu keine Kinder oder Greise. Auf Nachfrage weshalb es zu dieser untypischen Altersverteilung kam, so müssen sich die Heroen die gesamte Leidensgeschichte anhören. Diese beginnt mit einem Überfall der Borbaradianer/Orks und folgender Verschleppung.



Gipfelt dann in der Tötung der nicht Arbeitsfähigen, ergo den Alten und Kindern. Die Geschichte endet mit ihrer derzeitigen Situation. Der „Anführer“ des Lagers Brego Dolmenhorst berichtet.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
„Der Perainegeweihte und die Baroness kümmern sich wirklich gut um uns, sie geben uns gutes Essen und gewähren uns Unterkunft. Wir hatten dieses Mal wirklich Glück. Doch nun entschuldigt mich, ich muss diese Wiege für meine Tochter hier fertigzimmern.“

Nun sollten die Helden sich doch schleunigst zum Friedhof begeben. Der Weg führt teilweise über einen fast zugewachsenen Weg durch kleinere Wälder und über Wiesen und Weiden auf denen sich Rehe tummeln. Als die Helden den Friedhof erreichen können sie bereits von weitem eine lagernde Frau ausmachen. Bei dieser Frau handelt es sich natürlich um die Jägerin Simione Degenhart, die bereits eine Nacht durch den Friedhof gestreift ist. Sie konnte allerdings nur einige Kratz- und Grabspuren finden.

Meisterinformationen:
Es existieren natürlich keine echten Ghule, dieses Gerücht wurde von Daria von Auen in die Welt gesetzt um die Jägerin, die wie sie weiß gegen einige Gifte immun ist, für einige Nächte aus Auen fortzulocken. Die Baroness will also keinesfalls ein Risiko eingehen und damit ihren niederhöllischen Plan gefährden.

Sollten die Helden wissen wollen warum der Friedhof so weit vom Dorf entfernt liegt erklären sie kurzerhand, dass es noch einige Weiler in der Umgebung gibt, die ihn mitbenutzen. Außerdem spielt auch die Angst vor Untoten eine Rolle.

Wenn die Gruppe sich nun auf dem Boronsanger umsieht, können tatsächlich einige frische Grabspuren gefunden werden, doch komischerweise finden sich keine Fußspuren in der Nähe.

Meisterinformationen:
Die Grab- und Kratzspuren stammen von einem Sonnenluchs, dem Vertrautentier Selindas.

Sollte die Helden bereits einmal in einem anderen Abenteuer mit Ghulen zu tun gehabt haben und die Spuren, die sie Hinterlassen, gesehen haben. So können sie erkennen, dass es sich, den Grabversuchen nach, nicht um einen Ghul handelt. Doch nun stellt sich immer noch die Frage, was für ein Wesen buddelt dann an Gräbern.
Außerdem ist mit einer Tierkundeprobe +10 zu erkennen, dass es sich wohl auch um eine übergroße Katze, also einen Luchs oder ähnliches handeln könnte, allerdings kommen Luchse dieser Größe hier nicht vor und wenn man noch nie in den Kontakt mit einem Ghul kam, kann man auch nicht ausschließen, dass es einer war.
Es wird also davon ausgegangen, dass die Neugier der Helden geweckt

wurde und sie somit des Nachts auf dem Friedhof umher gehen. (ca 200 Gräber viele verwittert und man muss bedenken, dass der Boronsanger sehr gut bewachsen ist)

**Die Nacht und die Veränderung**

Am Anfang der Nacht ist es fast noch als hell zu bezeichnen, das Madamal steht bereits hoch am Himmel obwohl das Licht des Praios noch nicht ganz am Horizont verschwunden ist, die Vögel zwitschern und die grillen zirpen, doch kaum ist im Westen die Sonne verschwunden zieht von Süden her eine Gewitterfront herbei, die Vögel verstummen und auch von den Grillen hört man keinen Ton mehr. Der Wind frischt zusehends auf und bald bricht der Regen los. Die Helden, die von dem Sturm überrascht werden kann es zwar in der Eile gelingen einen annehmbaren und einigermaßen trockenen Unterstand zu finden doch sind sie erst einmal nass. Da es kalt wird und Feuermachen mit extrem nassem Holz nicht zu den einfachsten Dingen des Lebens zählt, kann es gut passieren, dass sich der ein oder andere Held hier eine Krankheit einfängt. Wenn die Helden trotz des Regens auf dem Boronsanger verharren wollen ist eine Krankheit noch wahrscheinlicher. Das Gewitter zieht in Richtung Dorf, doch es kann noch einige Stunden dauern bis es das Dorf erreicht und dort eventuell einen großen Teil der Ernte zerstört. Peraine war wohl doch nicht so gnädig.

Tipps für den Meister:
Ab hier sollten sie die schaurige Musik bereithalten und wenn es möglich ist, das Licht etwas dimmen. Eventuell könnte man sogar einige Kerzen aufstellen denn Stimmung ist bereits die halbe Miete.
Diese Musik kann auch beibehalten werden da der Regen nicht aufhören wird bis das Abenteuer beendet ist.

Meisterinformationen:
Im Dorf haben sich alle Bewohner versammelt um gemeinsam, nach dem „Perainesegen“, mit dem Essen zu beginnen. Dies tun alle und da die Suppe mit einer besonderen Tinktur versetzt ist, fallen nahezu alle ca 1Stunde später in tiefen Schlaf (7 Stunden). Die Baronin wirft sich als eine der Ersten zu Boden obwohl sie bereits einige Zeit vorher ein Antidot einnahm. Nun da die Bevölkerung schläft haben Daria(Baroness)und ihre Söldner Zeit ihren Plan zu vollführen. Sie sie zwingen die 200 Flüchtlinge zur Arbeit, in Windeseile werden Sensen verteilt und losgelegt. Nun bleiben 6½ Stunden um soviel wie möglich zu ernten und in die Burg zu transportieren. Nach Ablauf der Zeit werden die Flüchtlinge im geräumigen Kerker der Burg eingesperrt. Kurz vor dem Aufwachen legt sich Daria wieder an ihren ursprünglichen Platz, um dann mit dem Rest der Bevölkerung aufzuwachen. Da das Gewitter heranzieht, alle todmüde sind und der Wind bereits die Felder platt drücken würde, fallen die

Abgeernteten Felder noch niemandem auf. Doch nun zurück zu den Helden.

Sollten die Helden noch in der Nacht zurück zum Dorf laufen wollen, können sie als Meister das getrost zulassen. Sie werden frühestens kurz nach dem Gewitter also gegen 4.00 Uhr wieder in Auen eintreffen. Hier aber offenbart sich der ganze Schrecken der Nacht. Das Getreide ist fort.
Sollten sie die Nacht lieber am Friedhof verbringen. Findet die Jägerin am nächsten Morgen durch Zufall einen Kothaufen, der von einer großen Katze stammen muss hier wird die Jägerin nun einwerfen, dass es sich um einen Sonnenluchs gehandelt haben könnte, den sie schon einige Male zu Gesicht bekam.

**Seltsame Vorkommnisse in Auen**

Ob die Helden nun nachts oder vormittags wieder nach Auen zurückkommen ist egal. Das Dorf ist am morgen jedoch in heller Aufregung, denn das Getreide ist über nacht gänzlich verschwunden. Nun könnten einige es als mächtigen Hexenfluch bezeichnen und auf nachfragen der Helden einen Teil der Vorgeschichte offenbaren. Auffällig jedoch ist die Tatsache, dass das Flüchtlingslager wie leergefegt ist. Sogar die bereits fertig gestellte Wiege des Brego Dolmenhorst steht noch in einem der Zelte. Es wird also sehr deutlich, dass etwas sehr komisches und „unerklärliches“ geschehen ist.

Nun stellen sich einige Fragen: Wo ist das Getreide? Wo sind die Flüchtlinge?
Doch Daria hat bereits eine Erklärung und bittet dazu die Bewohner des Dorfes in den Vorraum des Gasthauses „Zum goldenen Greifen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Werte Bürger hört mich, unsere eigene Barmherzigkeit ist uns zum Verhängnis geworden, wir die wir die Flüchtlinge aufnahmen im Herzen unseres Dorfes sind nun die Dummen. Am gestrigen Abend als wir alle auf wundersame Weise eingeschlafen waren, ernteten sie unsere Felder und fuhren mit einigen ihr Wägen davon. Wir teilten mit ihnen wie Brüder und das ist nun der Dank dafür. Doch bereits im Morgengrauen sind einige meiner Männer losgezogen um unseren Besitz zurück zu bringen.

**Helden in Gefahr**

Meisterinformation:
Sobald die Helden etwas Misstrauen zeigen sind sie ständig in Gefahr, denn sie stellen ein nicht zu unterschätzendes Risiko für die Kinder des verstorbenen Barons dar und das wissen diese, leider, auch.
Sie als Meister können im Folgenden auf die Hexe und einige Söldner zurückgreifen die Daria völlig ergeben sind.

Tipps für den Meister:
Hexen bieten sich immer an wenn es darum geht, heimlichen Schrecken über die Helden zu bringen. Hier leisten Zauber wie Spinnenlauf, Katzenaugen, Schleier der Unwissenheit und auch Hexenflüche gute Dienste.

Einige Situationen die sie einbauen können, denn die Helden sollten sich zu keiner Tages- oder Nachtzeit sicher fühlen:

1. Sollte sich einer ihrer Heroen sehr zu Tieren hingezogen fühlen, sei es das er oder sie ein Tier besitzt, ein Elf oder Tierfreund ist so bietet sich der Fluch **Beute!** an.
   MWW S.63 oder LC deluxe S.320

2. Früh morgens der Held macht gerade die Augen auf, doch er sieht nichts denn er wurde **mit Blindheit geschlagen**.
   MWW S.64 oder LC deluxe S.321

3. Um Magier, zumindest einige Stunden, zu bändigen, bietet sich der Fluch **Zunge lähmen** an. MWW S. 65 oder LC deluxe S.323

4. Machen sie einzelnen Helden die Nacht zur Niederhölle durch **Traumgestalt**. Schleichen sie sich in die Träume der Helden ein und konfrontieren sie sie mit ihren Ängsten.

5. Zwingen sie die Helden in verschiedene, ungewöhnliche Situationen. Man wacht nachts auf und muss zum Abort nach draußen. Eigentlich kein Thema aber solche im Normalfall, nicht ausgespielten, Tätigkeiten wecken große Unsicherheit in den Spielern. Hier bietet sich auch vergiftetes Essen an. Denn die Protagonisten werden kaum selbst Essen kochen.

Meisterinformationen:
Diese Liste lässt sich natürlich noch endlos weiterführen. Sie haben ihr Ziel erreicht, wenn die Helden sich nur noch in Gruppen bewegen, sich andauernd umsehen und fragen: Sehe ich etwas Ungewöhnliches? Fällt mir irgendwas auf?
Das Wo? und Wann? dieser Aktionen bleibt natürlich ihnen als Meister überlassen. Das Wie? ist selbstverständlich von ihrem Spielstil abhängig.

**Die Lösung der Rätsel**
**1.Möglichkeit**

Beide Möglichkeiten führen zwar bereits alleine zum Ziel, doch eine Koppelung beider Möglichkeiten ist anzustreben.

Daria belädt sofort die 2 Wägen der Burg mit Wertgegenständen aus der Burg, wie Teppichen, alten Möbel und ähnliches, um in das nächste Dorf zu fahren und diese Gegenstände gegen Getreide einzutauschen. Wenn die Helden

fragen wird Daria Waldsend als Ziel der Reise angeben. Sollten die Helden allerdings die Wagen verfolgen können sie feststellen, dass die Wagen an der Kreuzung Auen-Reichsstraße nicht nach Süden(Waldsend) sondern nach Norden(Menzheim) abbiegen.

Meisterinformationen:
In den Wägen befindet sich natürlich Getreide. Doch zur Tarnung finden sich in jedem Wagen auch noch einige Wertsachen, so kann man diese bei Bedarf aus dem Wagen räumen und somit ihre Behauptung untermauern. Das Getreide wird in der Nähe von Menzheim an einige die in den Plan eingeweiht wurden verkauft. Somit werden dreiviertel des Getreides verkauft und der Rest wieder mit zurückgenommen. Es sieht also so aus als würde die Baronin sich rührend um seine Bewohner kümmern.

Nach der ersten Fuhre tritt Daria und ihr Bruder der Perainegeweihte wieder vor die gesamte Dorfbevölkerung die sich in der Gaststätte zum goldenen Greifen zusammengefunden haben.

Meisterinformationen:
Daria hat ihren Bruder überredet viel vom Tempelbesitz für den Kauf von Getreide zu spenden und mit ihr vor die Dörfler zu treten

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
**Torren**: „Im Namen der Peraine“
**Daria**: „Und im Namen des Praios hört uns an. Ein schlimmer Fluch hat unser schönes Dorf getroffen. Das düstere Erbe unserer Mutter ist über uns gekommen. Doch wir werden nicht aufgeben, wir werden nicht zagen und wir werden nicht die Köpfe herunter hängen lassen und uns verstecken. Wir werden einig sein und uns gegenseitig in der kommenden Zeit der Not unterstützen.“
**Torren**: „Die weltliche und die geistige Vertretung dieses Dorfes hat bereits dafür gesorgt, dass wir einige Nahrungsmittel erhalten haben. Wir haben bereits Opfer gebracht doch nun müsst auch ihr Opfer bringen. Geht in eure Häuser und gebt was ihr geben könnt und wir werden sehen wie weit wir damit kommen.“
**Daria**: „Eilt meine Freunde denn das Korn ist teuer und der Preis wird, der vielen Unwetter wegen, nicht fallen sondern eher noch weiter ansteigen. Die Wägen stehen bereits auf dem Dorfplatz bringt alles was ihr entbehren könnt.“

Die Dorfbewohner tun wie geheißen und bringen wirklich alles was sie entbehren können, auf den Dorfplatz. Nachdem dies beendet ist fahren die Wägen noch einmal zur Burg um noch weitere Wertgegenstände aus der Burg zu holen. Es vergeht einige Zeit bis die Baroness zurückkehrt doch sie zeigt dann auch einige Stücke die sie zu Opfern bereit ist. Darunter ist auch

der prachtvolle Thron des verstorbenen Barons.

Meisterinformationen:
Wie man sich denken kann, wurden in der Burg die Ladungen ausgetauscht und wieder Getreide zum Verkauf in Menzheim geladen. Die Wertsachen die nicht zu gebrauchen sind bleiben natürlich in den Wegen um genug Vorzeige-material zu haben, sollten die Helden bereits Misstrauisch geworden sein (hoffentlich) so befinden sich in einem Wagen tatsächlich nur Wertgegenstände und wenn die Helden dann den zweiten durchsuchen wollen sollten sie dies von der Bevölkerung unterbinden lassen: Ihr vertrödelt unsere Zeit, das Korn wird nicht billiger. Und auch die Kutscher wollen endlich los, da sie sonst auf der Straße übernachten müssten.

Da die Bevölkerung, ohne Beweise der Schuld, natürlich auf der Seite ihrer Führung steht ist selbstverständlich. Möglich wäre zum Beispiel einige Personen die das Vertrauen der Bevölkerung genießen (der Wirt, der Astronom, die Schmiedin….) mit zur Kreuzung zu nehmen und ihnen dort den groß angelegten Betrug vor Augen zu führen. Lassen sie also gelingen was plausibel erscheint.

**Die Lösung der Rätsel**
**2. Möglichkeit**

Als gerade zum ersten Mal die Wagen das Dorf verlassen kommt eine Frau auf die Helden zu.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
„Seid mir gegrüßt edle Recken, mein Name ist Rahjada und ich bin die Frau des Sterndeuters Dirian. Unser gesamter Keller ist von Ratten regelrecht überschwemmt worden. Könntet ihr schnell mit mir kommen?“

Wenn die Helden ihr folgen, werden sie von ihr in den Keller des Hauses geführt oder eher auf die Treppe des Kellers den der Kellerboden bewegt sich und es handelt sich tatsächlich um Ratten, viele Ratten. Es sind ca.100.

Meisterinformation:
Die Ratten wurden aus ihrem angestammten Gebiet, dem Kerker vertrieben.
Hier sollten sich die Helden etwas einfallen lassen um die Ratten entweder zu töten oder zu verscheuchen. Denn erst wenn das geschehen ist, offenbart sich ein Loch mit etwa 4 Finger Durchmesser das in die Dunkelheit führt. Wenn Möglichkeiten vorhanden sind dem Loch zu folgen, sei es durch **Adlerschwinge Wolfsgestalt**, ein **Vertrautentier** oder ähnliches, erreicht man einen dunkeln Kerker in dem die 200 Flüchtlinge festgehalten werden. Der Tunnel führt, sollten die Helden fragen, nach Osten in Richtung Burg.

In der folgenden Nacht werden die Helden geweckt und wieder zum Haus Dirians gebeten. Aus dem Loch kommen Klagelaute und wimmern. Als die Helden im Haus ankommen sehen sie den Sterndeuter

vor dem Loch sitzen und horchen. Als er die Heroen erblickt fängt er ein Gespräch an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Es handelt sich eindeutig um Menschen. Ich habe einen Zauberspruch gesprochen um meine Fähigkeit zu hören zu verbessern doch ich kann nichts genaueres heraushören. Ich werde einige Nachforschungen anstellen um Näheres herauszubekommen wartet kurz“.

Dirian verschwindet kurz um gleich darauf wieder mit einem Buch in der Hand auf zu tauchen. Das Buch hat er gestern aus dem Perainetempel „ausgeliehen“ um herauszufinden was das für ein komisches Loch ist und wo es hinführen könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Hier muss es doch irgendwo sein. Ich hatte es vor etwa 5 Jahren schon mal in der Hand. Oh nein die Seiten mit der Vergangenheit der Burg wurden herausgerissen. Doch es war wenn mich mein Gedächtnis nicht täuscht eine alte Ordensburg des Ordens der goldenen Kraft. An mehr kann ich mich leider nicht erinnern“.

**Angriff in der Nacht**

Die Hexe die über viele Schritte der Helden informiert ist attackiert nun mit einigen Söldnern direkt. Kaum haben die Helden das Haus verlassen und Dirian hat die Tür geschlossen wird es plötzlich still (Silentium) und X Personen stehen verteilt um die Gruppe. Nun sollten sie als Meister versuchen die Helden mit nahezu allen Mitteln zu attackieren. Die Werte finden sie im Anhang.
Wenn die Gruppe der Helden zu unterliegen droht lassen sie Dirian auftauchen der früher ebenfalls ein Heldenleben geführt hat und mit einigen Zaubern den Spieß umdrehen. Er ist es auch, der einige Heil- und Zaubertränke verteilen kann.

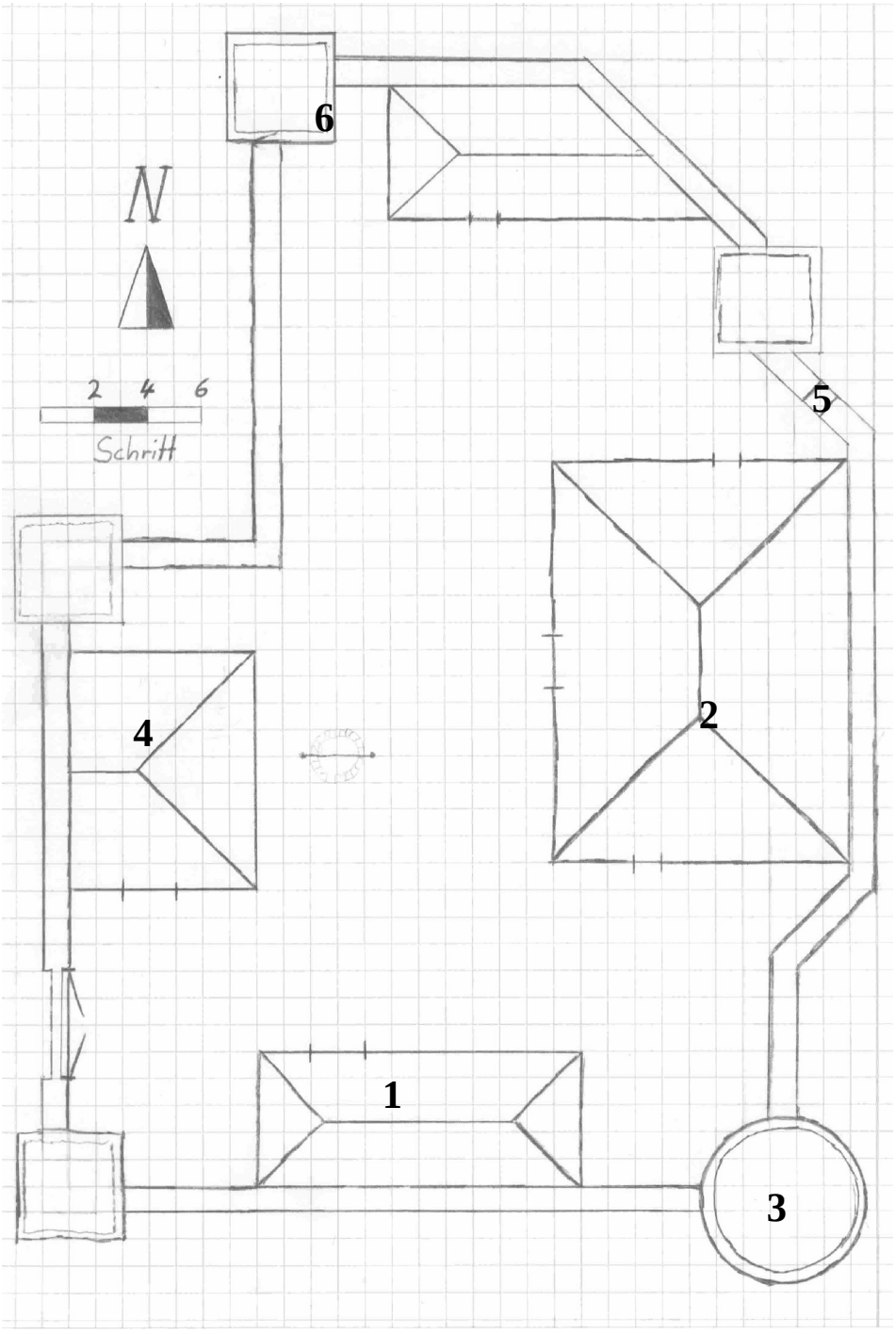
Meisterinformationen:
Sollte es den Helden gelingen die Hexe oder einen der Söldner gefangen zu nehmen und zu verhören werden diese nicht zögern alles zu verraten, was sie wissen aber nur wenn die Helden schwören sie freizulassen. Wenn die Helden darauf eingehen, können sie einige Details des Planes in Erfahrung bringen.

- Die Flüchtlinge haben nichts mit dem ganzen zu tun und sind ebenfalls Opfer, sie befinden sich im Kerker der Burg
- Daria ist die Anführerin
- Die Hexe war oder ist die Tante Darias

Wenn sie es für richtig halten können sie auch noch weitere Geheimnisse ausplaudern. Über die Burg weiß sie allerdings nichts.

# Die Burg

1 Stall
2 Herrenhaus
3 Burgfried
4 Kornlager
5 Geheimgang
6 Eingang zur Krypta
7 Weg nach Auen



## Auf zur Burg

Die Helden müssen versuchen nachts in die Burg einzudringen. Da sich tagsüber einfach zu viele Wachen auf den Mauern befinden. (Söldner). Wie die Helden nun in die Burg eindringen ist letztlich egal. Doch machen sie es ihnen nicht zu einfach.

Einige Möglichkeiten:

- Eine Person dringt in die Burg ein und öffnet von innen unter Silentium das Burgtor.
- Getarnt als Wachen kommt man von einem Kontrollgang zurück und wird eingelassen.
- Die einfachste Möglichkeit für die Helden wäre, auf den Perainegeweihten zuzugehen und ihm von der ganzen Sache zu berichten. Da er weiß wo sich der Geheimgang befindet würde somit auch dieses Problem entfallen.

Ist man in der Burg gilt es den Eingang zur Krypta/Kerker zu finden. Dies sollte kein Problem sein da man immer wieder Personen zum nördlichen Teil der Burg und in den Nord-Westturm eintreten sieht die aber sehr lange brauchen um wieder herauszukommen. Als dann drei große Töpfe mit Essen dorthin gebracht werden ist alles klar.

Die Helden betreten also den Turm und laufen die Treppe zur Krypta hinunter.

## Die Krypta

Die Krypta besteht aus 2 aneinander gereihten Räumen und in jedem Raum befinden sich an den Wänden Einsparungen in denen steinerne Särge liegen. In den Särgen liegen natürlich die Barone der letzten Jahrhunderte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Krypta ist von 4 Fackeln nur spärlich beleuchtet. Im Schein dieser Fackeln liegen die kunstvoll gemeißelten Särge vor den Helden.

Das einzige Ziel der Heroen ist in dieser Situation wahrscheinlich herauszufinden wo sich die Treppe zu einem weiteren Untergeschoss befindet. Der Boden ist aus Stein und stetig feucht so dass sich keine Fußspuren abzeichnen. Bei 5 Särgen sind die Namen der verstorbenen Eingemeißelt.
Diese sind:

- Perval der Gütige
- Praiodan der Gerechte
- Fredomar der Reine
- Jandor der Barmherzige
- Beromar der Große

Meisterinformationen:
Wenn die Helden bei dem Gespräch mit Dirian gut zugehört haben wissen sie noch, dass es einst ein Orden des Praios war, der die Burg errichtet hat, so fällt die Wahl nicht schwer.

Wenn die Helden also den Sarg des Praiodans als Lösung erkennen

offenbart sich mit einer Sinnesschärfe-Probe +7, das der Kopf auf dem Sargdeckel beweglich und sogar noch etwas Nass ist.
Dieser wird nun nach unten gedrückt und schon offenbart sich neben dem Sarg eine Treppe in die dunkle Tiefe. Wenn die Probe nicht gelingt muss man warten bis jemand heraus kommt.

**Die Katakomben**

Ist es denn Helden endlich gelungen, den Geheimweg zu finden, können sie einen langen Gang erblicken. Der an einer Tür endet. Zweimal können sie links und rechts Abzweigungen erkennen, die zu Räumen mit Gefangenen führen. Es handelt sich hierbei, wie zu erwarten um die Flüchtlinge.

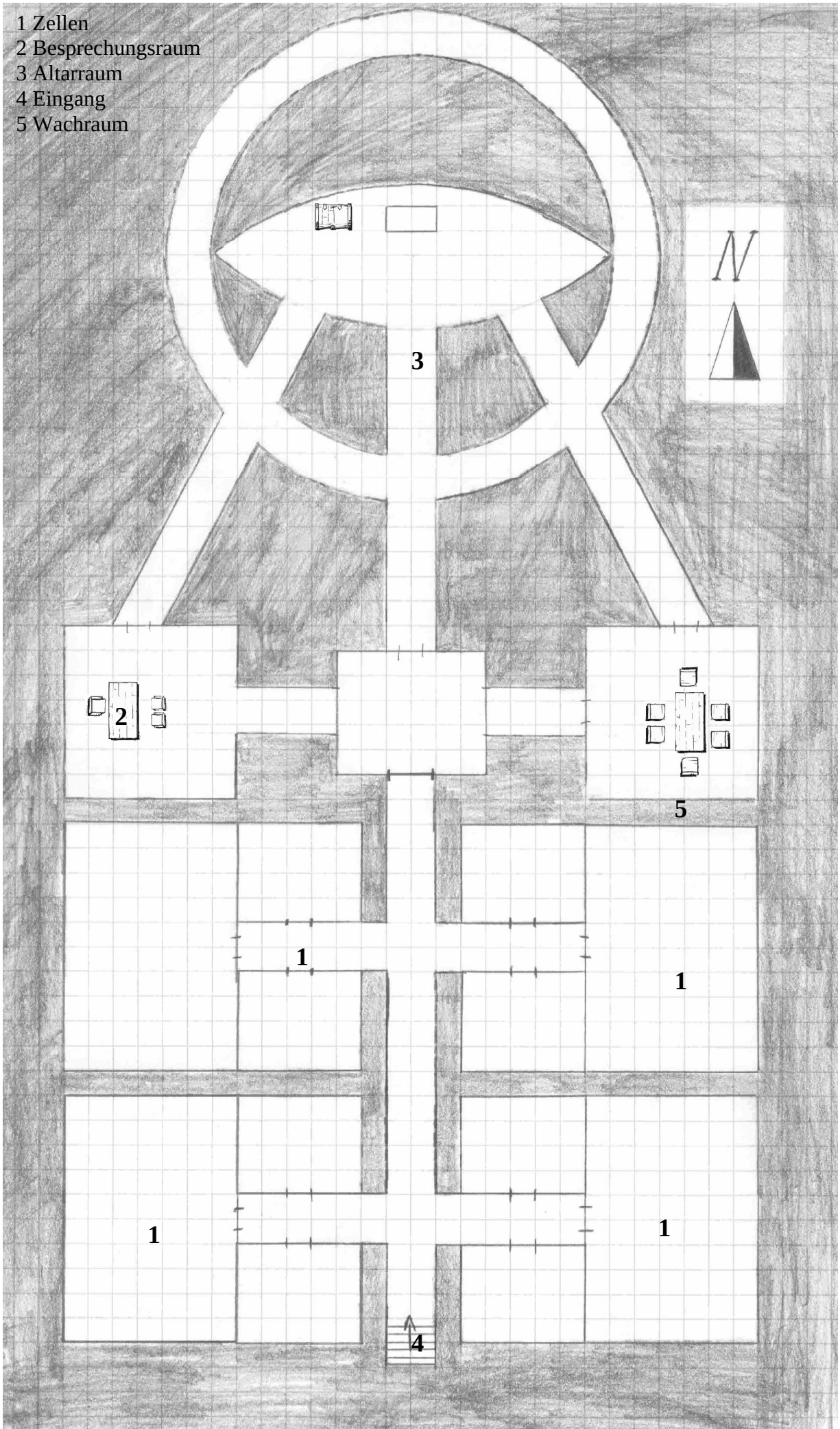
Da es sich um einen alten Folterkerker handelt sieht man überall Teile dieser Ausstattung, Haken hängen von der Decke, eine Streckbank ist im Gang zu sehen und auch eine Eiserne Jungfrau findet sich in den Gewölben.
Wenn die Helden die Gefangenen jetzt befreien ist ihr Überraschungsmoment dahin. Und Daria kann sich auf die Ungebetenen Gäste einstellen hier können sie ohne zu zögern in die Trickkiste greifen. Lassen sie die Helden in eine Falle laufen aus der sie sich mit Müh und Not befreien können. Lassen sie den Kampf möglichst im Zentralen Raum stattfinden. Da dort der Leichnam des Vaters auf dem Altar liegt. In der Kiste daneben finden sich Hilfsmittel die der Geisterbeschwörung dienlich sind.

**Der Kampf**

Während des Kampfes stürzt Torren herein der sich nun endlich auch einen Reim auf das ganze machen konnte, und attackiert ohne zu zögern seine Schwester und brüllt:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Du falsche Schlange, du Brut der Niederhöllen, du hast das alles eingefädelt, du hast Vater getötet, du hast… nein. Bei den Göttern dafür wirst du sterben. Praios soll dich richten. Mit diesen Worten stürmt er vor doch Daria ist schneller sie fängt den Ersten Hieb Torrens geschickt ab und rammt ihm ihr Schwert durch den Körper. Torren bleibt röchelnd am Boden liegen. Nun entbrennt ein hitziger Kampf an dessen Ende die Helden die Oberhand behalten sollten. Am Ende des Kampfes sollten sich die Helden um den schwerverletzten Perainegeweihten kümmern, der sofort magische Hilfe benötigt.

Nun können die Helden den Kerker verlassen. Als sie den Innenhof betreten ist dieser Fest in der Hand der Dorfbevölkerung die unter Führung Dirians die übrigen Söldner in Schach halten und bereits das Korn entdeckt haben. Noch für den selben Abend ist ein Fest geplant dessen Ehrengäste natürlich die Helden sein werden. Es wird anständig getrunken und auch die sonst so vom Schicksal gebeutelten werden herzlich eingeladen.


1 Zellen
2 Besprechungsraum
3 Altarraum
4 Eingang
5 Wachraum
N
3
2
5
1
1
1
1
4

Die Helden bekommen für ihre Mühen 200 AP dazu je eine spezielle Erfahrung Magiekunde und Ackerbau.

# ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

## *Daria von Auen*

Die 23-jährige Baronin Auens wurde früh in die Staatsgeschäfte eingeführt und verbrachte eine sorgenfreie Kindheit auf den Gütern ihres Vaters. Dieses Glück nahm mit dem Tod an ihrer Mutter ein jähes Ende. All ihre Gedanken kreisen seit dieser Zeit um Rache am Dorf, das ihre Mutter ermordete. Die junge gutaussehende Adelige ist ebenso beim einfachen Volk beliebt wie sie sich auf höfischem Parkett zu bewegen weiß. Von ihrem Vater hat sie gelernt mit Worten, und sollte es nötig sein auch mit dem Schwert für ihre Sache zu kämpfen.

Daria von Auen
**Alter:** 23 **Größe:** 1.72 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** grün
**Kurzcharakteristik:** passable Schwertkämpferin, intrigante Adelige
**MU:** 14 **KL:** 14 **IN:** 13 **CH:** 15 **FF:** 11 **GE:** 14 **KO:** 12 **KK:** 13
**LeP:** 30 **AuP:** 31 **MR:** 5 **GS:** 8 **RS:** 1
**Schwert: INI:** 11+1W6 **AT:** 14 **PA:** 14 **TP:** 1W6+5 **DK:** N
**Wichtige Vor- und Nachteile:** Rachsucht 7, Soziale Anpassungsfähigkeit, Gutaussehend
**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Meisterparade, Ausfall
**Herausragende Talente:** Überreden 10, Selbstbeherrschung 9, Reiten 9 Betören 11, Götter/Kulte 8

## *Selinda die Hexe*

Die Tante Darias lebt in einer Hütte im Wald, wo sie nur die unerschrockensten Weidener aufsuchen um sie um Hilfe zu bitten. Sie gilt als mürrisch und gehässig und verachtet die abergläubische Bevölkerung Auens, da diese hinter allem einen Fluch oder Magie vermuten. Sie unterstützt Daria weil sie den Tod ihrer Schwester rächen will.

Selinda
**Alter:** 54 **Größe:** 1.84 **Haarfarbe:** grau **Augenfarbe:** grau
**Kurzcharakteristik:** kompetente Hexe, meisterliche Heilerin
**MU:** 14 **KL:** 16 **IN:** 16 **CH:** 15 **FF:** 12 **GE:** 13 **KO:** 14 **KK:** 11
**LeP:** 34 **AuP:** 37 **AE:** 52 **MR:** 7 **GS:** 8 **RS:** 1
**Stab: INI:** 10+1W6 **AT:** 12 **PA:** 14 **TP:** 1W6+2 **DK:** NS
**Wichtige Vor- und Nachteile:** Rachsucht 4, Jähzorn 5

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag
**Herausragende Talente:** Überreden 10, Fliegen 13, Heilkunde Wunden 16, Heilkunde Krankheiten 14
**Wichtige Zauber:** Viele Hexenzauber auf 13+ und weitere nach Maßgabe des Meisters

## *Torren von Auen*

Der junge Geweihte mit dem langen braunen Haar hat seit seiner Jugend genug Grund gehabt mit seinem Schicksal zu hadern. Von seinem Vater als Nachfolger abgelehnt schickte man ihm nach Wehrheim, wo weder er, noch die gütige Peraine seine Geliebte vor dem Tod bewahren konnten. Nach den schrecklichen Geschehnissen um seine Eltern hat er sich nun mehr oder weniger im Dorf zurechtgefunden, wobei er jedoch immer im Schatten seiner jüngeren Schwester steht. Er hat stets ein offenes Ohr für die Probleme der Dorfbewohner und gibt sein Bestes um zu helfen wo er kann.

Torren
**Alter:** 24 **Größe:** 1.79 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** grün
**Kurzcharakteristik:** erfahrener Heiler, kompetenter Priester
**MU:** 12 **KL:** 15 **IN:** 13 **CH:** 12 **FF:** 14 **GE:** 13 **KO:** 14 **KK:** 13
**LeP:** 32 **AuP:** 32 **MR:** 6 **GS:** 8 **RS:** 1
**Schwert: INI:** 10+1W6 **AT:** 14 **PA:** 12 **TP:** 1W6+4 **DK:** N
**Wichtige Vor- und Nachteile:** Tierfreund
**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte
**Herausragende Talente:** Überreden 8, , Heilkunde Wunden 12, Heilkunde Krankheiten 14, Ackerbau 12, Kochen 13

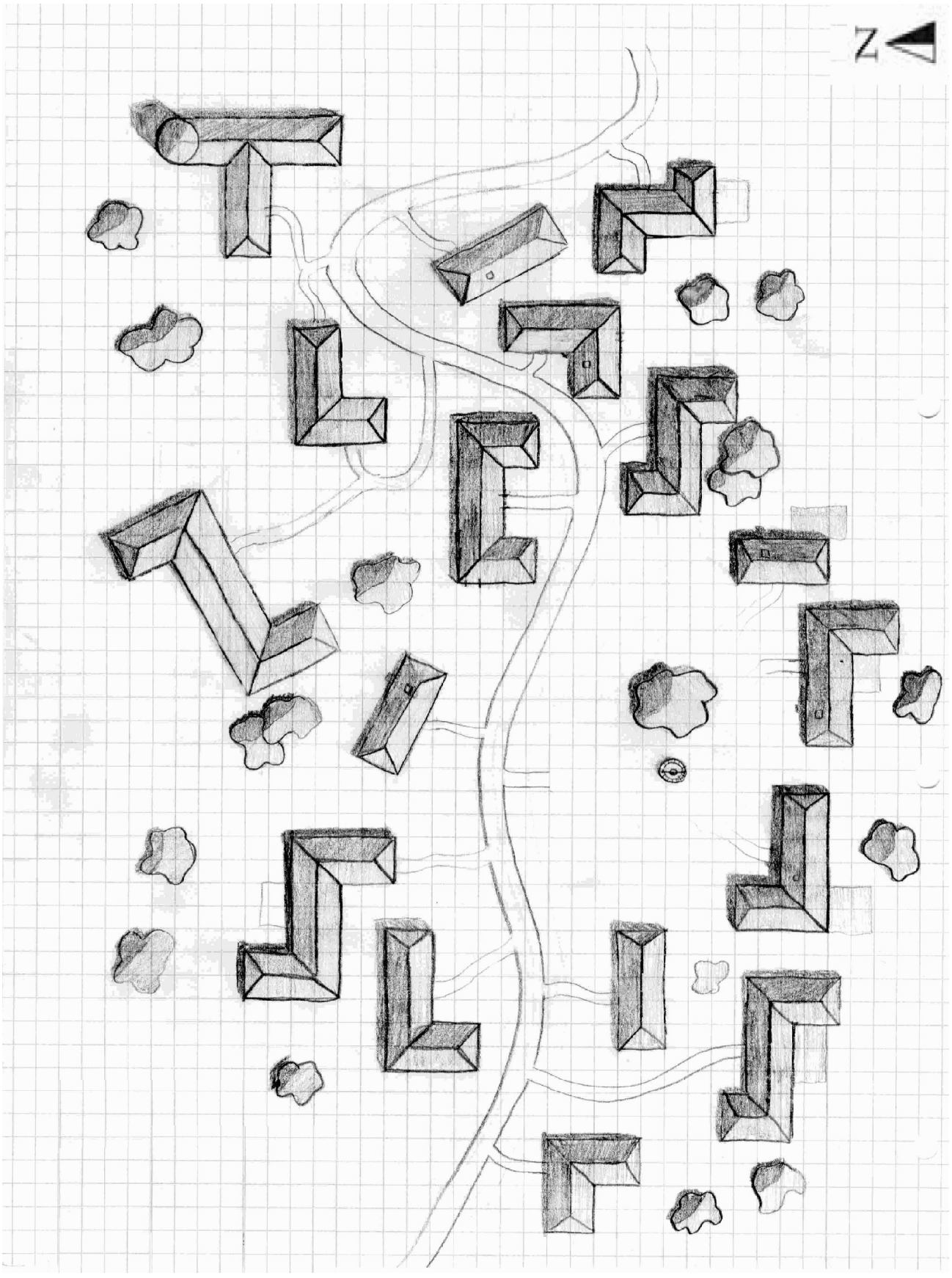
## *Die Söldner*

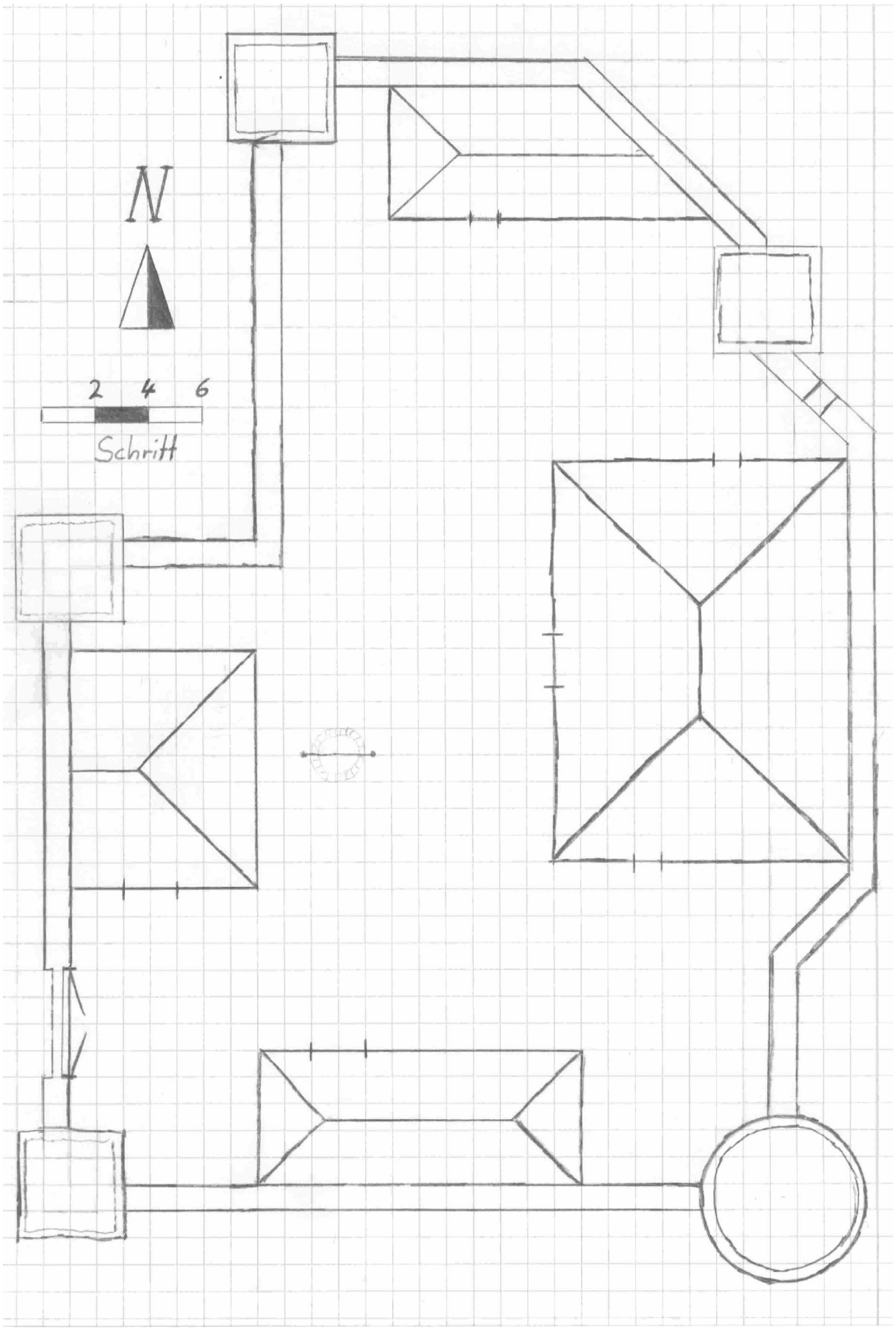
**Hellebarde: INI:** 11+1W6 **AT:** 14 **PA:** 11 **TP:** 1W6+5 **DK:** S
**Schwert: INI:** 11+1W6 **AT:** 14 **PA:** 12 **TP:** 1W6+4 **DK:** N

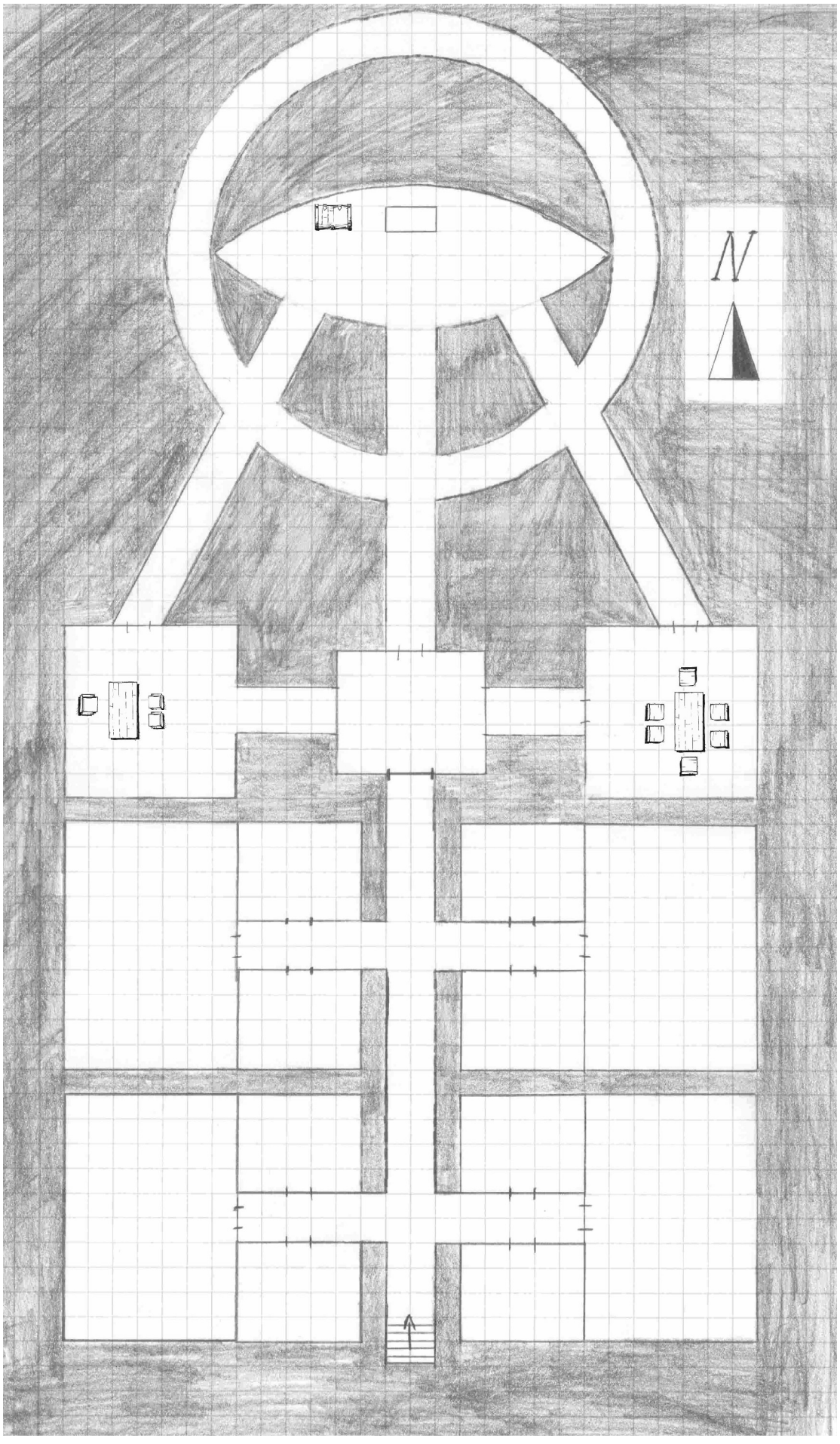
**LeP:** 30 **AuP:** 35 **KO:** 14 **MR:** 4 **GS:** 8 **RS:** 3

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte, Formation, Waffenloser Kampf: Bornländisch oder Hammerfaust (Schlag, Tritt, Gerade)
**Wichtige Talente:** Selbstbeherrschung 10

# ANHANG II: KARTEN




N
2 4 6
Schritt


N

This document was created with Win2PDF available at http://www.win2pdf.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.