

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Dunkelheit des Geistes

Autor: Arvid Galka, Arvid.Galka@gmx.de

Stufe: Mittel. Ort/Zeit: Adergast, ab 1025 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 16

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

DUNKELHEIT DES GEISTES

**EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 HELDEN MITTLERER ERFAHRUNGSSTUFE**

**VON
ARVID GALKA**

**MIT DANK AN MEINE TESTSPIELRUNDE
FÜR DIE KRITISCHE UND OBJEKTIVE DISKUSSION
SOWIE DIE GUTEN HINWEISE UND IDEEN**

INHALT

Einleitung.....	3
Das Abenteuer im Überblick.....	3
Das Abenteuer beginnt.....	4
I. Akt – Der Helden Erwachen.....	4
II. Akt – Das Dorf der Wahrheit.....	8
III. Akt: Finale – Stunden der Wahrheit.	9
Epilog.....	13
Anhang I: Personen.....	14
Anhang II: Zeittafel.....	15
Anhang III: Werte und Daten.....	16
Anhang IV: Die Visionen.....	17
Anhang V: Die letzte Vision.....	18

VORWORT

Hallo und herzlich willkommen zu dem Abenteuer *Dunkelheit des Geistes*. Es entstand im Zusammenhang mit dem Autorenwettbewerb *Gänsekiel und Tastenschlag 2005* und ist zu einem Kurzabenteuer geworden, welches man bequem in eine laufende Kampagne einbauen kann. Das Abenteuer ist im andergastischen bzw. nostrischen Wald angesiedelt, weil ihm noch so eine gewisse Ursprünglichkeit und

Sagenhaftigkeit innewohnt. Jedoch können Sie dieses Abenteuer auch an jedem anderen Ort stattfinden lassen, Sie müssen nur gegebenenfalls einiges anpassen. Die zeitliche Einordnung des Abenteuers ist ebenfalls frei wählbar. Allerdings spielt dieses Abenteuer zu Zeiten des Winters, was im Verlauf der Szenarios auch eine wichtige Rolle spielen wird...

DAS ABENTEUER (FÜR DEN MEISTER)

Dieses Abenteuer führt die Helden in den zauberhaften und verwunschenen Wald der Reiche Andergast und Nostris. Dabei befinden sie sich weit weg von jeder größeren Stadt und sind somit auf sich allein gestellt.

Die Helden wachen in einem Wald auf und wissen zunächst nicht, wo sie sind. Keiner von ihnen kann sich an das Geschehene der letzten Zeit erinnern, weder wie sie hierher gekommen sind, noch was sie hierher verschlagen hat. Die Verwirrung der Helden wird auch noch dadurch erhöht, dass sie überall mehrere kleine und auch größere Verletzungen haben – so als hätten sie einen Kampf oder eine Flucht hinter sich. Zudem schmerzt die Lunge beim Atmen, was durchaus auf eine anstrengende Nacht schließen lässt. Dem ist auch so! Die Helden flüchteten vor einer aufgebrauchten Dorfgemeinschaft, weil sie unter Einfluß des Zaubers IMPERAVI einen Dorfbewohner getötet haben!

Nun ist es an den Helden herauszufinden, was sie in den Wald getrieben hat. Zunächst müssen die Helden zusehen, wie sie in der winterlichen und rauhen Natur zurechtkommen. Doch irgendwann, kurz vor der völligen Erschöpfung, entdecken sie in der Ferne Lichter eines Dorfes. Dort angekommen gewährt man ihnen Einlass, eine warme Speise und Schlafgelegenheit. Da keiner der Dorfbewohner etwas von solch einem Vorfall weiß, werden die Helden sehr wahrscheinlich an den Ort, wo sie erwachten, zurückkehren. Dort angekommen entdecken sie jedoch keinerlei Spuren, da der Neuschnee alles verdeckt hat. Eine Sache ist zudem noch verwirrender für die Helden. Sie erhalten mehrere Visionen, die sie anfangs nicht zuordnen können. Doch eine der Visionen enthält einige Informationen, die die Helden auf die Spur eines weiteren Dorfes bringt. Dort angekommen werden sie sofort festgenommen, wegen Mord zum Tode verurteilt und eingesperrt. Im Gefängnis erhalten sie dann die letzte Vision, die einiges aufklärt. Daraufhin werden die Helden aus dem Gefängnis fliehen und erst einmal in das Haus des Opfers gehen, um dort Antworten zu finden. Sie finden seinen Namen heraus und entdecken verschiedene Hinweise, dass er eine Affäre hatte. Doch diese Frau haben die Helden bei ihrer Festnahme mit einem anderen Mann Arm in Arm weggehen sehen. Anschließend werden sie sich auf dem Weg zur Burg machen, um dort die Wahrheit herauszufinden.

Hier können sie erfahren, dass der Magier die Helden mittels Magie (IMPERAVI) dazu gezwungen hat, den

Dorfbewohner zu töten. Der Magier verdächtigt diesen Dorfbewohner, eine Affäre mit seiner Frau gehabt zu haben. Um sicher zu gehen, dass die Helden nach der Tat nicht den Magier verraten, stahl er ebenfalls mittels Magie (MEMORABIA) ihre Erinnerung. Des Weiteren nahm er die Rationen der Helden an sich und versteckte diese. Anschließend hat er sie kurz nach dem Mord bei dem Dorfvorsteher verraten und sorgte somit dafür, dass die Helden ohne passende Ausrüstung in den nächtlichen Schneesturm getrieben wurden. Ohne vernünftige Winterkleidung und Nahrung sowie mit Verletzungen hätte er niemals gedacht, dass sie diese Nacht überleben würden – und selbst wenn, wer hätte den Helden geglaubt?

Das Abenteuer lebt von der Atmosphäre, die Sie ihren Helden zukommen lassen. Einerseits der sagenumwobene andergastische Wald, andererseits die komplette Verwirrung der Helden. Zudem noch einen Schuß Todesangst vor der drohenden Hinrichtung und der Erleichterung wenn alles vorbei ist. Dieses Abenteuer ist zwar kurz, aber wie sagt man so schön: „In der Kürze liegt die Würze.“

AUSWAHL DER HELDEN

Keiner der Helden sollte all zu gute Wildnistalente vorweisen können. Ein andergastischer oder nostrischer Held könnte eventuell im Feindesgebiet Probleme bekommen. Zudem sollten die Helden keine übermäßige Magieresistenz besitzen. Zauberkundige sind prinzipiell auch kein Problem, sollten sich aber nicht besonders mit Antimagie-Sprüchen (besonders *Beherrschung brechen*) auskennen.

Geweihte Charaktere sollten Sie nicht zulassen.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Weiterführende Hintergrundinformationen sind in der Regional-Spielhilfe *Unter dem Westwind* zu finden. Wichtig wäre als Meister die Kenntnis der Box *Zauberei und Hexenwerk* (ZuH). Hilfreich, wenn auch nicht erforderlich, ist die Box *Schwerter und Helden* (SuH) und die Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica* (ZBA), die sich mit der Pflanzen- und Tierwelt Aventuriens beschäftigt.

DAS ABENTEUER BEGINNT

I. AKT – DER HELDEN ERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schlägst die Augen auf und siehst knorrige und kahle Äste. Als du dich aufrichten willst durchfährt dich ein heftiger Schmerz. Du schaust an dir herab und siehst viele kleine Schnitt- und Stichwunden. Erst jetzt bemerkst du, dass du soeben noch ungeschützt im Schnee gelegen hast. Dir wird bei dem Gedanken auf einmal bitter kalt und möchtest nur noch trocknende und warme Kleidung. Als du dich umguckst siehst du, dass es deinen Freunden ähnlich geht wie dir. Auch sie haben viele kleine Verletzungen und man sieht ihnen die Kälte förmlich an. Ihre blauen Lippen, wie deine, zittern ohne unterlaß. Zudem fällt dir auf, dass ihr euch in einem Wald befindet, der dir nicht bekannt scheint. Du wunderst dich, wie ihr hier hergekommen seid, schließlich wart ihr doch letztens noch in [Ort des letzten Aufenthalts]. Und außerdem, wo kommen die ganzen Verletzungen her? Und vor allem, wo seid ihr...?

Fakten zur aktuellen Lage der Helden (Meisterinformationen)

Die Helden befinden sich in einem Wald mitten im Nirgendwo. Im Umkreis von **20 Meilen** befindet sich kein Mensch. Die mehreren kleinen und auch teilweise größeren Verletzungen sowie die Kälte haben die **Lebensenergie (LE)** auf die **Hälfte** gesenkt. Zudem beträgt die **Temperatur** nur $-6\text{ }^{\circ}\text{C}$. Dies hat zu Folge, dass die Helden ohne passende, vor Kälte schützende, Kleidung **1W+1 kTP*** erhalten. Ihre **Kleidung** jedoch hat durch Schnitte und Stiche sowie Nässe *keinen* Kälteschutz mehr. Zudem *fehlt* jegliche **Nahrung**. Die **Waffen** befinden sich *noch immer* im Besitz der Helden. Die Helden sind somit der Natur völlig ausgeliefert.

*) kTP=Kälte-TP (durch Kälte entstandene Trefferpunkte); Weitere Informationen zu den verschiedenen Kältestufen und Schutz bietender Kleidung finden Sie im **Anhang**.

Die Helden werden sich vermutlich erst einmal orientieren wollen. Die Helden werden hier nichts Informatives finden. Ihnen bleibt aus der Situation heraus eigentlich nur, so schnell wie möglich einen warmen Ort bzw. Essen und Trinken zu finden. Das Vorankommen im Schnee erweist sich als sehr anstrengend und teilweise schmerzhaft, wenn sie einem der Helden zum Beispiel die Schuhe geklaut haben...jedoch müssten Sie dies später begründen.

Der Schnee hat eine durchschnittliche Höhe von einem Spann (= 20 cm) – manchmal höher und tiefer.

Ein Held mit minimalen Kenntnissen in Wildnisleben bzw. Wettervorhersage kann feststellen (ohne Probe), dass vor kurzem Neuschnee gefallen ist, jedoch kann

sich keiner der Helden daran erinnern. Dies ist auch der Grund, warum sich dort keine Spuren finden lassen.

Wenn die Helden gen Firun (Norden) ziehen, kommen sie nach ungefähr 25 Meilen an einem Dorf an. In Richtung Rahja (Osten) hingegen bereits nach 15 Meilen. Die Richtungen Praios (Süden) und Efferd (Westen) bescheren die Helden in 20 Meilen Entfernung mit einem Dorf.

Auf dem Weg durch den Wald kann den Helden natürlich einiges passieren. Jedoch sollte man hier Vorsicht walten lassen, da die Helden nur noch die Hälfte der Lebensenergie besitzen.

DURCH DEN WALD

Die Helden können verschiedene Dinge erleben:

- Angriff hungriger (Grim-)Wölfe (Werte im Anhang)
- ein Held stößt auf eine Sippe Wildschweine, die ihre Jungen verteidigen...
- die Helden sehen einen der legendären, stolzen und erhabenen Kronenhirsche
- entdecken möglicherweise verschiedene Pflanzen (Übersicht im Anhang)
- ein Rascheln im Busch/Unterholz unweit entfernt...
- ein Held mit wenig Ausdauer könnte kollabieren (KO-Probe) und die anderen Helden müssen ihn wieder aufpäppeln oder tragen
- ein Held findet mit seinem Fuß eine alte rostige Bärenfalle (2W+2 TP)...
- und weitere nach Maßgabe des Meisters...

DIE TASCHEN DER HELDEN

Sollten die Helden ihre Ausrüstung durchsuchen wollen, kann ihnen verschiedenes auffallen. Sie werden eine Pergamenthülle mit verschiedenen Schriftrollen finden. Eine der Schriftrollen sieht der aus der II. Vision sehr ähnlich. Die andere Schriftrolle ist eine Auflistung über mögliche militärisch strategische Punkte innerhalb des nostrischen Reiches. Die Siegel beider Pergamente sind identisch. Sie zeigen eine Feder. Alle Helden haben 5 Silbertaler mehr in ihrem Geldbeutel.

Sollten die Helden eine MU+8 schaffen können sie ein weiteres Objekt in ihren Taschen finden. Hierbei handelt es sich um einen schlecht gearbeiteten Holzklotz aus Mohagoni-Holz, der in etwa die Größe einer Streichholzschachtel aufweist. Jeder Held hat eines dieser Objekte irgendwo in einer seiner Taschen. Dieses Objekt wurde mit einem WIDERWILLE belegt und kann somit die nächsten 8 Wochen nur mit einer MU+8 gefunden werden. Die MU-Probe muss jedesmal wiederholt werden, wenn der Holzklotz aus den Augen verloren wurde.

DAS DORF (EGAL WELCHES)

Die Helden kommen in einem kleinen Dorf mit ungefähr 100 Bewohnern an. Das Dorf nennt sich *Durenald*. Dort werden sie erstmals neugierig und verwundert angeguckt, jedoch bietet man ihnen eine warme Speise und einfache aber trockene Kleidung sowie einen Schlafplatz an. Das Dorf hat keine Palisade, nur einen kleinen Zaun, um größere Tiere fern zu halten. Es finden sich hier nur einfache Holz- und Lehmhütten, die im Kreis um den Dorfplatz angesiedelt sind. Da der Autor nicht weiß, wo Sie dieses Abenteuer nun genau ansiedeln, müssen Sie sich leider selber passende Dorfnamen einfallen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft nun schon den ganzen Tag durch den Wald. Mittlerweile ist es schon wieder dunkel. Eure Füße sind taub vor Kälte und ihr merkt, wie der letzte Funken Wärme in euch soeben von der erbarmungslosen Kälte droht verschluckt zu werden. Eure Kräfte schwinden und teilweise habt ihr schon leichte Schwindelgefühle. Doch was ist das? Weit entfernt seht ihr Lichter in der Dunkelheit. Ist das ein Dorf? Ist es real, oder nur Einbildung? Ihr geht schneller. Obwohl ihr nicht wisst, wo ihr eure Kräfte hernehmt, geht ihr auf das Dorf zu – so schnell ihr könnt...

Die Helden werden von jedem Bauer/Bewohner im Dorf aufgenommen.

Hier ein paar beispielhafte Personen:

- Der Dorfvorsteher ist *Ludewich Flößler*, ein ca. 50-jähriger alter Mann mit grauem, langen Bart. Er ist in dicke Fellkleidung gewandet.
- *Gosthelm Birgelbaum*; männlich; 1,88 Schritt; kräftig; Holzfäller; nimmt Arbeit ernst, streng Travia-gläubig
- *Andela Haubeiler*; weiblich; 1,72 Schritt; schwächling, charismatisch; Gerberin/Kürschnerin; liebt Musik und Tanz
- *Larja Wulfen*; weiblich; 1,64 Schritt; charismatisch, klug; Heilkundige; überlegt immer genau bevor sie handelt, bodenständig; Druidin (Dienerin Sumus, spezialisiert auf Heilung, Form und Pflanzenkunde)
- *Gerwulf Krück*; männlich; 1,92 Schritt; kräftig, unangenehme Stimme; Dorfschmied; lacht gerne, streng Ingerimm-gläubig

Die Helden lässt man ausschlafen und in Ruhe das bereitgestellte Frühstück verzehren. Die Dorfbewohner sind mittlerweile natürlich wieder mit ihrer Arbeit beschäftigt.

Im Dorf weiß *keiner* von irgendwelchen Ereignissen, die mit den Helden zu tun haben. Hier werden die Helden also keine Antworten finden.

Im Dorf kann man von *Andela Haubeiler* neue (Fell-)Kleidung erwerben.

DIE VISIONEN

Die Helden haben nun die Wahl, die ganze Sache auf sich beruhen zu lassen und in die nächste größere Stadt zu gehen oder sie gehen der Angelegenheit nach.

Wenn sich die Helden dafür entscheiden, aus dieser Gegend zu verschwinden und der Sache keine Beachtung mehr zu schenken, wäre dies einerseits sehr schade für den eventuellen Verlauf des Abenteuers, andererseits kommen spätestens auf dem Weg in die nächste Stadt Visionen, welche die Neugier der Helden wecken dürfte...

Wenn die Helden den Ort, an dem sie erwachten, nochmals gründlich und mit ausreichend Nahrung und besserer Kleidung untersuchen wollen, werden sie dort nichts finden, was ihnen weiterhelfen würde.

Der Autor geht davon aus, dass die Helden herausfinden wollen, was vorgefallen ist.

Sollten Sie Ihre Gruppe so gut kennen und wissen, dass sie wahrscheinlich das Dorf ohne Nachforschungen verlassen wollen, können Sie dem mit einem lang anhaltenden Schneesturm entgegenwirken. So sind die Helden in dem Dorf 'gefangen' und werden schon aufgrund der Langeweile von selbst Nachforschungen anstellen. Jedoch ist dies meiner Meinung nach eine sehr aggressive Art und Weise und sollte nur im 'Notfall' eingesetzt werden. Mögliche Szenarien während des Schneesturms können Sie weiter unten unter *Eingeschneite Einsamkeit* nachlesen.

Fazit: Egal wie sich die Helden entscheiden, werden sie im Laufe der Zeit mehrere Visionen erleben, die anfangs ganz normal scheinen, jedoch zum Ende hin immer unheimlicher werden. Sie müssen sich jetzt entscheiden, ob sie jedem Held die gleiche Vision schicken, jedem Held eine andere (Achtung großer Aufwand) oder nur einem der Helden eine Vision. Beim letzteren müssen Sie aber darauf achten, dass der Held die Vision *nicht* für sich behält, da sonst eventuell Probleme auftauchen könnten.

Im folgenden finden Sie verschiedene Visionen, welche in chronologischer Reihenfolge der ursprünglichen (vergessenen) Ereignisse angeordnet sind. Die Helden sollten die Visionen auch in gleicher Reihenfolge 'erhalten', um nicht des Rätsels Lösung vorweg zu nehmen. Wann Sie die Visionen einbauen sei Ihnen überlassen, jedoch sollte man auf bestimmte, zu den Visionen passende, Situationen eingehen. Ideen finden Sie jeweils unter den einzelnen Visionen. Die Zahl in Klammern zeigt an, dass Visionen mit gleicher Zahl zeitlich eng bei einander liegen. So kann zum Beispiel Held A diese Vision erhalten, während Held B die andere erhält.

Um das nochmals klarzustellen. Die Visionen sind in der Tat Erinnerungsbruchstücke.

Die einzelnen Visionen finden Sie auch noch mal im Anhang, falls Sie sie ausschneiden wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die I. Vision (1)

Mal wieder überlegst du, wie Ihr hierher gekommen seid, als plötzlich eine Gestalt vor deinem geistigen Auge auftaucht. Es ist eine junge, charismatische Frau mit langem blonden Haar und leuchtenden grünen Augen. Sie ist gewendet in feinste Stoffe, welche reich verziert und bestickt sind. Du erkennst, dass sie dir etwas reichen will...

Verwirrt blickst du auf als es vorbei ist. Was war das? Als du dich umguckst, bemerkst du, dass es nur eine Einbildung, vielleicht sogar eine Art Vision war, die nur Bruchteile einer Sekunde andauerte. Niemand um dich herum hat von deiner kurzen Abwesenheit Notiz genommen.

Diese Vision sollte auftauchen, wenn der Held zum ersten Mal versucht, sich daran zu erinnern, was dort im Wald vorgefallen ist. Jedoch natürlich erst nach oder während dem Dorfaufenthalt.

Meisterinformation: Hierbei handelt es sich um die ursprüngliche Auftraggeberin. Sie bat die Helden eine wichtige politische sowie persönliche Nachricht an ihren Freund in Nostria weiter zu leiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die II. Vision (1)

Deine Gedanken werden von einer plötzlich auftauchenden Schriftrolle auf einem kleinen Tisch durchbrochen. Die Schriftrolle besitzt ein Siegel, welches du aber nicht genau erkennen kannst. Zudem ist sie von einem rotem Samtband umschlungen. Das Bild der Schriftrolle verschwindet genauso schnell wieder, wie es erschienen ist. Im Nachhinein wird dir bewußt, dass es nur eine Einbildung war ... *oder doch eine Erinnerung?*

Wenn es sich einrichten lässt, sollte sie auftauchen, wenn der Held irgendwie mit Papier zu tun hat. Vielleicht sieht er ja bei einer Bauernfamilie einen alten Brief oder ein Bauer erzählt von einem alten Brieffreund...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die III. Vision (2)

Als du deine Augen schließt, weil dir der Wind Tränen in die Augen treibt, erblickst du eine verschneite Waldlandschaft. Doch auf dem Boden vor dir siehst du eine Blume mit Blüten, welche in voller, gelb-grüner, Farbenpracht dem einheitlichen Weiß trotz.

Diese Vision sollte ein Held erhalten, der Interesse an Farben, Formen, Schriften, Poesie oder Lyrik hat. Womöglich ein Maler oder Poet. Ob das Interesse nun von beruflicher Natur oder als Freizeitbeschäftigung vorhanden ist, ist dabei Nebensache. Auftauchen kann diese Vision zum Beispiel, wenn die Helden das Dorf verlassen, oder schlicht und ergreifend zu jeder Zeit, wo der Held unter freiem Himmel ist.

Meisterinformation: Bei dieser Pflanze handelt es sich um eine Alveranie (ZBA 228), die zu jeder Jahreszeit wachsen kann und immer in den Farben des jeweiligen Monats blüht. (Boron in Schwarz, *Hesinde in Gelb-Grün*, Firun in Weiß oder Eisblau; wählen Sie selbst)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die IV. Vision (2)

Als ihr am Lagerfeuer sitzt, siehst du deine Freunde mit dir an einem Lagerfeuer bei abendlicher Rast. Ihr befindet euch auf einer romantischen Lichtung, eßt reichlich frisch gebratenes Fleisch und scheint glücklich zu sein.

Diese Vision muss *nicht* an einem Lagerfeuer erscheinen. Eine Taverne oder allgemeines Zusammensitzen reichen völlig aus, muss aber dementsprechend geändert werden.

Meisterinformation: Der Rastplatz *in* dieser Vision ist nicht der selbe, an dem die Vision aufgetaucht ist. Das ist daran zu erkennen, dass sich die Helden in der Vision auf einer Lichtung befinden. An dem Ort, wo die Vision aufgetaucht ist, befinden sich die Helden jedoch nicht auf einer solchen oder ähnlichen Lichtung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die V. Vision (3)

Ein Gedankenblitz durchfährt dich. Du befindest dich in einem *Unterschlupf* und kauerst dich mit deinen Kameraden wegen der Kälte zusammen. Das heftige Schneetreiben hat euer Lagerfeuer gelöscht.

Mit *Unterschlupf* können verschiedenen Dinge gemeint sein, wie zum Beispiel Zelt, Höhle, hohler Baumstamm oder ähnliches. Das sollte innerhalb der Vision entsprechend angepasst werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die VI. Vision (3)

Ihr wandert durch einen Schneesturm. Als du zurückblickst, siehst du euer Lager mit dem zusammengebrochenen *Unterschlupf* und dem gelöschten Feuer.

Zum *Unterschlupf* siehe V. Vision.

Meisterinformation: Der letzte Schneesturm war an dem Tag, an dem die Helden im Dorf den Mann getötet haben. Da der Autor nicht wissen kann, wann genau Sie diese Vision einbauen, obliegt es Ihrer Obhut, die Tage mitzuzählen, um den Helden ein etwaiges Zeitfenster zu liefern, sofern die Helden irgendwo nachfragen sollten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die VII. Vision (4)

Ihr stapft durch den Schnee und mit einmal hörst du deinen Freund sagen „Seht – ein Dorf“. Du blickst auf und auch du siehst ein Dorf. Es ist ein wohliges Gefühl dieser Anblick des Dorfes inmitten der bitteren Kälte. Ihr geht mit Vorfreude auf das Dorf zu.

Meisterinformation: Es handelt sich nicht um das selbe Dorf, in dem sich die Helden gerade befinden. Es ist größer und hat einen kräftigeren Zaun, ja fast schon eine Palisade. Eine nachträgliche KL- oder IN-Probe +3 verrät dem Held, dass sich im Hintergrund des Dorfes eine Burg oder ähnliches befand. Sollten die Helden mit dieser Information einen Dorfbewohner um Hilfe fragen, kann dieser berichten, dass sich etwa 40 Meilen von hier ein Dorf mit einer alten Burg befindet. (Die genaue Himmelsrichtung müssen Sie gegebenenfalls noch angeben.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die VIII. Vision (4)

Ihr steht vor einer Tür, aus der es herrlich nach Tee und Gebäck duftet. Auf euer Klopfen öffnet nach kurzer Zeit ein Mann mit dunkelbraunen langen Haaren und braunen Augen. Er ist gehüllt in einfache, jedoch dicke Leinenkleidung. Zunächst guckt er euch verwirrt an, bittet euch dann aber traviagefällig herein. Er bietet euch einen Platz an einem großen Tisch an. An dem Tisch befindet sich noch eine weitere Person. Es ist eine schöne Frau mit brünetten langen Haaren und braunen Augen, die gerade genüsslich vom Tee probiert. Sie bietet euch ebenfalls Tee und Gebäck an.

Meisterinformation: Bei diesem Mann handelt es sich um *Bogumil Borkmeister*, den Mann, den die Helden getötet haben! Die Frau ist *Seola*, die Lebensgefährtin von *Storko*. Die Helden werden das Haus bei ihrer Ankunft im Dorf wiedererkennen.

Die Helden sollten spätestens bei der VII. Vision zu dem Dorf mit der Burg unterwegs sein, damit sie im Dorf/Kerker die letzte Vision erhalten können. Auf dem Weg durch den Wald kann natürlich wieder viel passieren (siehe das Kapitel *Durch den Wald*). Dies ist vom Autor aber freigestellt, jedoch sollen Sie den Helden nicht all zu sehr zusetzen, weil wir uns langsam aber sicher auf das Finale zu bewegen. Vielleicht sollten die Helden diesmal ein wenig Glück haben und irgend etwas Nützliches, Schönes oder Unvorstellbares finden. Schließlich ist dies einer der sagenumwobenen Wälder Aventuriens.

Die Helden werden dann früher oder später im Dorf ankommen und ihr blaues Wunder erleben.

EINGESCHNEITE EINSAMKEIT

Das Dorf ist vollkommen eingeschneit. Um es den Helden jedoch nicht langweilig werden zu lassen, folgt nun eine kurze Auflistung möglicher Ereignisse. Dabei sollten Sie darauf achten, dass jeder Held mindestens ein passendes Ereignis bewerkstelligen kann. Diese Ereignisse haben zugleich den Vorteil, den Helden das normale Bauernleben nahe zu bringen.

- Eine Frau aus dem Dorf bekommt ein Kind. Die Heilerin *Larja Wulfen* ist jedoch außerhalb in ihrer Waldhütte vermutlich selbst eingeschneit und kann dementsprechend nicht helfen. Nun ist es an den Held/dem Held der Schwangeren beizustehen. (HK Wunden, Krankheiten)
- Hungerige Wölfe suchen 'Unterschlupf' im Hühnerstall und müssen verjagt werden. (Kampf)
- Eventuell fällt dadurch auf, dass der vor Wildtieren schützende Zaun ein Loch hat, welches auch bei Sturm und Schnee wieder verschlossen werden muss. (Holzbearbeitung)
- Ein Haus des Dorfes hat ein Loch im Dach und muss gestopft werden. (Holzbearbeitung)
- Der Sturm kam überraschend und so müssen so schnell wie möglich die gerade geschlagenen Holzstücke für den Kamin in die Scheune gebracht werden.
- Wenn Sie es dramatisch mögen: Ein Haus fängt durch einen Blitz Feuer.

II. AKT – DAS DORF DER WAHRHEIT

Das Dorf ist nicht wesentlich größer als das andere und heißt *Bregelsaum*. Es gibt nur zwei Unterschiede. Der erste Unterschied ist das burgähnliche Gebäude auf dem Berg hinter dem Dorf und der zweite Unterschied besteht darin, dass die Dorfbewohner hier verdammt wütend auf die Helden sind, weil diese einen langjährigen Freund der Dörfler getötet haben. Wenn die Helden zuerst zur Burg wollen, wird dort niemand sein, geschweige denn, die Türen und Tore öffnen. Beim Betreten des Dorfes geschieht folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet das Dorf durch das halb geöffnete Tor. Ihr seht einfache Bauern und Handwerker bei der Arbeit. Noch keiner hat eure Anwesenheit bemerkt. Doch irgend etwas ist komisch, ihr fühlt euch beobachtet. Ihr blickt euch um und eure Blicke bleiben an denen des großen, kräftigen Schmieds hängen. Er blickt euch aus der tiefsten Finsternis seiner Seele an, so als ob er einen alten Erzfeind vor sich sehen würde.

Geben Sie den Helden eine kurze Reaktionszeit.

Dann, mit einem Mal, schreit er „Stehenbleiben“ und stürmt mit seinem Schmiedehammer auf euch zu.

Er bleibt jedoch vor euch stehen und guckt euch weiterhin mit haßerfüllten Gesicht an.

Doch sein Schrei blieb nicht unbemerkt, immer mehr Dörfler gesellen sich um euch herum mit ihren Arbeitsgeräten und halten euch so in Schach.

Geben Sie den Helden eine kurze Reaktionszeit.

Ihr seht hinter der Vielzahl von Bauern einen kleinen Jungen wegrennen, der wenig später mit einem großen Mann an seiner Seite wieder kommt. Des weiteren seht ihr einen Mann mit einem Wanderstab der Arm in Arm mit einer brünetten Frau in ein Haus geht.

Die Helden kennen die Frau, sie tauchte erstmals in der VIII. Vision auf. Es handelt sich dabei um *Seola*, die Lebensgefährtin des Magiers. Der Junge hat soeben den Dorfvorsteher *Depolt Roskop* geholt. Depolt war ein langjähriger Freund des Getöteten und dem entsprechend sieht auch die Bestrafung aus, die er den Helden zgedacht hat. Er überschreitet bei seinem Urteil zwar bis zu einem gewissen Grad seinen Rang, jedoch stört dies ihn und die Dörfler relativ wenig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann brüllt euch an. „Ihr gesetzlosen Tölpel. Was wagt ihr hierher zurück zu kommen? Empfindet ihr etwa Reue für eure Taten? Doch dafür ist es jetzt zu spät!“

Geben Sie den Helden eine kurze Reaktionszeit.

„Für das Täuschen der Dorfbewohner, der Mißachtung der heiligen Gesetze der Travia sowie den Frevel an *Tsa* werdet ihr wegen Mordes an *Bogumil Borkmeister*, langjähriger Freund des Dorfes, zum Tode durch den Strang verurteilt. *Praios* möge der gerechte Zeuge dieser Hinrichtung sein. Morgen früh, wenn *Phex* die Wacht über die Nacht an *Praios* abgibt, sollt ihr der gerechten Strafe zugeführt werden. Möge *Boron* eurer Seelen gnädig sein.“

Der Mann gibt dann noch ein Handzeichen und mehrere kräftige Dörfler packen die Helden und bringen sie in einen alten, nicht mehr gebrauchten Weinkeller. Dies soll bis zur Hinrichtung als Gefängnis dienen. Niemand will den Helden zuhören, sie stoßen auf eine Mauer des Schweigens und des Zorns. Jeder der Dörfler scheint mit der Entscheidung des Dorfvorstehers einverstanden zu sein. Auf dem Weg zum Weinkeller sehen die Helden das Haus von *Bogumil*.

IM WEINKELLER

Der Keller mißt 10x20 Schritt, wurde lange nicht mehr benutzt und hat nur kleine Fenster, wo kaum ein Schlangenmensch durch passen würde. Zudem ist er noch immer mit alten, teils vermoderten Weinfässern gefüllt. Keines der Fässer ist noch in Gebrauch. Dementsprechend schlecht ist auch die Luft und die Sicht im Keller. Zum Keller führt nur eine Treppe hinunter. Wachen gibt es demzufolge nur oben, nicht im Keller. Die Helden sind somit eine kleine Weile unter sich, wenn man die Flöhe, Kakerlaken, Mäuse, Ratten und Spinnen nicht dazu zählt. Hier im Keller werden die Helden die letzte Vision erhalten, weil die Wirkungsdauer des *MEMORABIA* soeben geendet hat. Zudem wird diese Vision einiges aufklären. Sie als Meister müssen sich jetzt entscheiden, welcher der Helden der eigentliche Mörder war, denn dieser Held erhält eine eigene Vision. Diese finale Vision erhalten die Helden, wenn sie schlafen (was ich nicht glaube) oder sich ausruhen. Beim Ausruhen schlafen sie einfach ein. Auf jeden Fall wachen sie aber schweißgebadet, wie nach einem Alptraum, auf.

Die Visionen finden Sie im Anhang als Handout.

DIE FLUCHT AUS DEM WEINKELLER

Die Flucht der Helden aus dem Weinkeller sollte sich als schwierig, jedoch nicht unmöglich, erweisen. Zum Fortgang des Abenteuers sowie für die Wiederherstellung der Ehre der Helden, müssen sie entkommen können. Ich gehen davon aus, dass sie nach dieser Vision den Mann mit dem Wanderstab auf seiner Burg einen Besuch abstatten. Dort können sie vielleicht Antworten erhalten, schließlich war er der letzte, der die Helden vor der Tat gesehen hat und nach der Tat die Helden verriet.

Verschiedene Fluchtmöglichkeiten sind denkbar:

- Die Helden stürmen mit roher Körperkraft durch die verschlossene und bewachte Tür.
- Die Helden versuchen mit Körperkraft die Stahlgitter der Fenster herauszureißen. Ein einfaches Rütteln an den Stahlgittern bringt herzlich wenig.
- Die Helden könnten mittels *HILFREICHE TATZ* (siehe LC 77) ein nahestehendes Pferd um Hilfe bitten mit einem Seil die Gitter aufzuziehen.

- Jedoch müssen die Helden erst einmal an ein Seil heran kommen. Womöglich ebenfalls über diesen Zauber.
- Gleiches geht natürlich auch mittels HERR ÜBER DAS TIERREICH (siehe LC 72).
- Womöglich kann einer der Helden auch einen Erz- oder Humus-Elementar herbeirufen, der die Helden durch die Wand bzw. das Erdreich transportieren kann.
- Vielleicht hat auch einer der Helden den TRANSVERSALIS (siehe LC 167) und kann sich somit nach draußen teleportieren.
- Oder schlicht und ergreifend: Die Helden bitten um Essen (die sogenannte *Henkersmahlzeit*; so ungläubig kann keiner sein, einem Todgeweihten die letzte Mahlzeit zu verwehren). Wenn die Mahlzeit kommt, können die Helden versuchen zu fliehen.

III. AKT: DAS FINALE – STUNDEN DER WAHRHEIT

Die Helden werden vermutlich erst ein Mal in das Haus aus der VIII. Vision einsteigen wollen, um weitere Informationen zu sammeln. Es ist ein einfaches zweistöckiges Haus aus Stein, was auf einen wohlhabenderen Besitzer schließen läßt. Die Fensterläden sind geschlossen. Der Einstieg sollte kein Problem darstellen. Im Allgemeinen ist das ein völlig normales Haus, die Helden werden dort also keinerlei übernatürliche Dinge finden. In der unteren Etage befinden sich die Küche, das Wohnzimmer, Abstellkammer sowie die Toilette. Im oberen Stockwerk befindet sich das Arbeitszimmer (Tatort), das Schlafzimmer und eine weitere Abstellkammer. Im Arbeitszimmer sind nach wie vor die Blutflecken über dem Kamin zu erkennen.

Die Helden sollten als Informationen folgendes im Haus finden:

- Eine Mappe mit der Inschrift „Eigentum: Bogumil Borkmeister“ in der sich verschiedene, jedoch unbeschriebene, Anträge und Verträge zur Eigentumsklärung verschiedener Immobilien befinden. (Ein Hinweis auf die Identität des Opfers, Rechtsgelehrter mit Fachgebiet Eigentumsrecht)
- Ein Medaillon mit einem Bildnis einer brünetten Frau. Die Helden erkennen sie aus der VIII. Vision wieder oder aber als sie verhaftet wurden. (erneuter Hinweis auf eine Beziehung zwischen *Bogumil* und *Seola*)
- Eine Kohlestift-Zeichnung in einem Schubfach des Schreibtisches mit dem Bild der selben brünetten Frau (der 3. Hinweis auf eine Beziehung der beiden)

Weitere nützliche Informationen werden die Helden hier nicht finden.

Es ist anzunehmen, dass sich die Helden nun auf den Weg zur Burg machen, um dort endgültig die Wahrheit zu erkunden.

Der Einstieg der Helden in die Burg sollte relativ leicht von statten gehen. Mal wieder haben die Helden die Wahl, ob sie leise einsteigen wollen (Schlösser-Knacken-Probe +2) oder doch lieber mit Pauken und Trompeten (je Held eine KK-Probe +1, alle Helden müssen dabei gleichzeitig drücken). Die erste Variante gibt den Helden die Möglichkeit, die Wachen einzusperren (siehe weiter unten), wo hingegen die zweite Möglichkeit dies nicht erlaubt.

Die Burg, erste Etage

Die Burg besitzt drei Etagen. Wenn man durch das Haupttor kommt (alle anderen möglichen Eingänge sind mit Stahlgittern versiegelt) landet man zuerst im Empfangssaal. Nach rechts und links gehen jeweils längere Gänge ab. Der rechte Gang geht ungefähr zwanzig Schritt weit und hat links und rechts, jeweils versetzt, verschiedene Türen. Diese Räume sind alle leer und dienen wohl dazu, die Angestellten unterzubringen. Der rechte Gang ist nur halb so lang wie der linke, da der gesamte rechte Flügel des Gebäudes noch renoviert werden muss. Der Gang ist also vorzeitig nach zehn Schritt durch Bretter versperrt. Im letzten Zimmer können die Helden jedoch zwei männliche Stimmen hören, die sich gerade über die Regeln von *Rote und Weiße Kamele* streiten. Hierbei handelt es sich um die beiden Wachen. Sie haben den Befehl, jeden Eindringling sofort und ohne Nachfrage dingfest zu machen. Dem kann man nur mittels Kampfeskraft oder Hesindes Gaben entgegenwirken. Kämpfen können die Helden nur mittels ihren Fäusten oder mit den zahlreichen Zierwaffen an den Wänden. Die Waffen sollten von den Helden benutzbar sein, jedoch sollten sie die Werte der Waffen abändern. Ein Vorschlag: die TP um 1 Punkt mindern und den BF um 3 Punkte erhöhen. Zudem sollten eventuelle Boni durch WM oder INI nicht gelten lassen, die Mali der Waffen jedoch sehr wohl. Wenn die LE der Wachen auf 10 LeP fällt, werden sich diese auch so schnell wie möglich aus dem Staub machen. Die beiden würden dann ins Dorf rennen und Hilfe holen, wenn sie die Helden nicht aufhalten. Dabei sollten Sie beachten, dass sie die Wachen nicht töten. Die Helden können aber auch die Tür so versperren, dass die Wachen nicht hinaus können. Wenn sie ein Seil dabei haben, können sie es einerseits an der Türklinke und andererseits an dem Fackelhalter der gegenüberliegenden Mauer befestigen. So können die Wachen effizient und leise ausgeschaltet werden. Geradeaus befindet sich ein großer Raum, der jedoch zur Zeit renoviert wird. Links neben dem großen Raum befindet sich die Wendeltreppe, die einerseits nach unten, andererseits nach oben führt.

Die Burg, Keller

Wenn man der Treppe nach unten folgt, kommt man zum Keller des Gebäudes. Dort können die Helden eine erstaunliche Entdeckung machen. Sie können dort mehrere Tuchbeutel finden, die dadurch auffallen, dass sie neu sind, wo hingegen der Rest sehr alt scheint. In diesen Tuchbeuteln finden die Helden ihre Verpflegung, die sie ursprünglich dabei hatten.

Die Burg, zweite Etage

Wenn die Helden hingegen der Treppe nach oben folgen, kommen sie in die zweite Etage. Dort befinden sich ebenfalls zwei Gänge nach rechts und nach links. Zudem befindet sich dort eine große und schwere Holztür zu einem Raum. Durch den Türspalt schimmert gelbes Licht einer Fackel. Dies ist der Raum des Magiers (siehe unten).

Die Burg, Dachgeschoß

Sollten die Helden der Treppe noch weiter nach oben folgen, kommen sie in das Dachgeschoß. Hier oben befinden sich nur Kisten mit verschiedensten Materialien zum Renovieren der Burg: von Brettern über Farben bis Nägel und Werkzeug.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr öffnet die große, schwere Holztür. Ihr versucht es leise zu bewerkstelligen, jedoch knarrt die Tür unter ihrem eigenen Gewicht. Euch schlägt ein betörender, süßlicher Geruchsmischmasch entgegen und selbst die kleinste Rauchwolke ist durch das flackernde Kaminfeuer zu sehen. Das Zimmer ist mit Wandteppichen und schweren, dunkelroten Samtvorhängen geschmückt. Unzählige Gemälde von ein und der selben brünetten Frau, der Kronleuchter und die mit Gold verzierten Reliefs an den Wänden lassen diesen Raum wie einen Festsaal aussehen. Der Mann mit dem Wanderstab sitzt direkt neben dem Kamin in einem wahrlich fürstlichen Sessel. Den Stab hält er in seiner rechten Hand, dabei schaut er euch an.

Der *Geruchsmischmasch* riecht süßlich und ist zum Teil mit Samthauch vermischt. Dies ist eine relativ unbekannt Variante, die MR eines Opfers zu senken. Wer der Wirkung des Rauches über längere Zeit ausgesetzt ist, erleidet Einbußen von bis zu einem Drittel der MR, ganz zu schweigen von der berausenden Wirkung des Samthauches. Betrachten Sie das eine Drittel als Maximum und reduzieren Sie den MR-Verlust, da sich die Helden hier vermutlich nicht all zu lange aufhalten werden. Der *Wanderstab* ist natürlich ein Magierstab.

Die genauen Werte des Stabes und die darin gespeicherten Stabzauber entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Nun kommt es mal wieder darauf an, wie sich Ihre Helden anstellen. Es bleibt zu hoffen, im Interesse der Helden, dass sie den Magier leben lassen, damit er ihre Unschuld vor den Dorfbewohnern beweisen kann, aber selbst dann sind die Helden hier im Dorf alles andere als gern gesehene Gäste. Sollten Sie den Magier hingegen einfach zu Boron schicken, würden sie bis

auf weiteres als Mörder gelten und könnten, wenn Sie es wünschen, auch später noch deswegen verfolgt werden. Es ist anzunehmen, dass die Helden erfahren wollen, was vorgefallen ist.

Sollten die Helden sofort zum Angriff übergehen können Sie ihnen ein paar Zauber entgegen schleudern. Der Magier selbst ist nicht besonders gut im Kampf, deshalb verläßt er sich lieber auf seine Magie.

Früher oder später, wenn der Magier keine AE mehr hat oder genügend LE verloren hat, wird der Magier jedoch geständig und packt aus...dabei weiß er jedoch, dass er den Helden alles erzählen könnte, entweder sie glauben es nicht oder die Dorfbewohner. Ohne seine Aussage vor den Dorfbewohnern ist alles hier gesprochene nutzlos.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wartet!“ ruft er und ihr haltet inne. „Ich erzähle es euch.“ Er holt mehrmals tief Luft bevor er anfängt zu reden. „Alles fing vor ein paar Jahren an. Ich war, nein, ich bin verliebt. Eines Tages musste ich jedoch zu meiner Akademie zurückkehren, um einen neuen Jahrgang zu unterrichten. Irgendwann zwischendurch kam ich hierher und wollte sie besuchen. Es sollte eine Überraschung sein. Und da sah ich sie mit diesem Mistkerl. Bogumil Borkmeister, er hat sie geküßt. Mir wurde ganz schlecht, sie schwor mir immerwährende Treue und kaum bin ich ein halbes Jahr fort betrügt sie mich mit diesem Bastard. Ich fuhr wieder zurück. Meine ständigen Gedanken an diesen Kuss störten meine Konzentration und so wurde ich als Lehrer vom Unterricht freigestellt. Nun hatte ich Zeit, viel Zeit. Ich schmiedete Pläne, um meine angebetete Frau zurück zu gewinnen, doch alle waren für die Katz. Nach Beendigung des Jahres ging ich wieder ins Dorf. Ich tat so, als ob ich nichts gesehen hätte. Alles normalisierte sich, jedoch nur nach außen. In mir brodelte der Zorn von tausend Dämonen. Dann, eines Tages, kamt ihr. Das war meine Gelegenheit. Ich lud euch auf einen Tee ein und machte euch mit gewissen Substanzen für gewisse Rituale gefügig. Ich nahm euch eure Verpflegung und zwang euch meinen Rivalen zu töten. Danach nahm ich euch als Vorsichtsmaßnahme die Erinnerung. Keiner konnte ahnen, dass ihr die Nacht bei Kälte und Schneesturm überleben würdet. Und selbst wenn, wer hätte euch geglaubt. Seit dem kann ich wieder frei atmen, der Stein der Eifersucht ist von meinem Herzen gefallen.“

Was die Helden jetzt machen, kann man nicht vorhersehen. Sie sollten jedoch den Magier dazu bewegen, vor der Dorfgemeinschaft die Wahrheit kund zu tun. Wie sie das anstellen sei den Helden überlassen, jedoch wird der Magier nicht sonderlich begeistert von dieser Idee sein. Ein effektives Druckmittel wäre seine angebetete Lebensgefährtin! Die Helden könnten wieder ins Dorf zurück schleichen, die Frau entführen und sie in die Burg bringen. Wenn die Helden nicht wissen, wo die Frau wohnt, kann ihnen eines der Gemälde an der Wand helfen. Alle Bilder, bis auf eines, sind unter freiem Himmel gemalt worden. Auf dem einzelnen Bild sitzt die Frau auf einem Hocker vor

einem Haus. Den Helden kommt das Haus bekannt vor. Sie sahen es schon mal, als sie verhaftet worden sind. Sie verschwand Arm in Arm mit dem Magier in diesem Haus. Der Magier wird auf Fragen seiner Lebensgefährtin wahrheitsgemäß antworten, schließlich liebt er diese Frau über alles. Wenn die Helden die Frau entführen und zur Burg bringen, geschieht folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt wieder in dem großen Saal des Magiers an, doch diesmal nicht allein. Als Seola den Raum betritt und ihren Mann dort wartend auf dem Sessel sitzen sieht, guckt sie sich verwundert um: „Was ist hier los? Erkläre es mir.“

Der Magier versucht die richtigen Worte zu finden, doch er bringt keine über seine Lippen.

Die Helden sollten spätestens jetzt die Frau aufklären. Als Beweise können die Helden folgende Dinge anbringen:

- Die Möbel des Magiers sind aus dem selben seltenen und südaventurischen Holz (Mohagoni), wie diese kleinen Holzklötze
- Der Magier hat die Nahrung der Helden und eventuell auch die ursprüngliche Winterkleidung der Helden im Keller.
- Er war der letzte, der vor den Mord mit den Helden gesprochen hat sowie der erste, der dafür sorgte, dass die Helden auf frischer Tat ertappt wurden
- Zudem hat er gerade gestanden, dass er es nur aus Eifersucht tat, weil sie mit einem anderen Mann während seiner Reise zusammen war.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach den Worten der Helden guckt sie ihren Mann ungläubig an und beginnt zu weinen. Ihr scheint gerade einiges klar geworden zu sein. „Ist das war? Hast du ihn getötet?“

„Ja, aber du musst verstehen, ich tat es für uns.“

„Warum? Wegen einem Kuss? Wie konntest du? Er half mir dabei die nötigen Verträge zu unterschreiben, damit die Burg endgültig *uns* gehört hätte. Ich tat es für uns! Da war nichts zwischen mir und Bogumil.“

Sie stürmt weinend hinaus.

Der Magier bleibt zurück und guckt seinerseits ungläubig. Ihr könnt hören, wie er etwas flüstert, jedoch so leise, dass man es kaum wahrnimmt. Dabei rollt ihm eine Träne die Wange hinunter.

„Da war nichts!? Alles umsonst? Alles umsonst. Es ist aus.“ Bei seinen Worten wird die Stimme immer leiser. Mit lauter Stimme setzt er neu an.

„Nun gut, ich werde morgen früh mit euch auf dem Marktplatz die Wahrheit verkünden.“

Meisterinformation: Er sagt dies alles zwar mit sehr bekümmertes und trauriger Stimme, jedoch weiß er schon einen Ausweg. Ihm ist schlagartig bewußt geworden, dass er einen großen Fehler gemacht hat und die Beweise alleine ausreichen würden, um ihn als Täter zu verklagen.

Zudem weiß er bereits, wie er bald diesem Ort entfliehen kann. Wenn er ein wenig regeneriert hat, wird er sich, wenn Sie es wollen, mittels TRANSVERSALIS aus dem Gefängnis teleportieren. So bleibt er Ihnen als möglicher Konkurrent für spätere Zeiten in der Rückhand.

Der Morgen kommt in wenigen Stunden, die Wartezeit ist also nicht all zu lang. Was die Helden in dieser Zeit machen sei freigestellt.

Sollten die Helden herausfinden wollen, was es mit der Kohlestift-Zeichnung und dem Medaillon im Hause Bogumils auf sich hat, weiß Seola nur so viel zu sagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Das Medaillon hab ich schon lange gesucht. Ich muss es bei ihm verloren haben. Danke, dass ihr es gefunden habt. Diese Zeichnung kenne ich nicht, aber ich werde sie ihm ins Grab legen, damit er sich an mich erinnert. Er war ein Freund, ein wahrlicher Freund. So wie ihr es für mich seid. Ihr habt mir die Augen geöffnet. Dafür danke ich euch.“

Traurig geht sie davon.

DER MARKTPLATZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den Marktplatz und die ersten, die euch sehen, rufen sofort „Alarm“ und stürmen auf euch zu. Doch auf eine beschwichtigende Geste des Magiers halten sie inne und versammeln sich in einem Kreis um euch herum. Der Dorfvorsteher kommt kurze Zeit später. „Was ist hier los? Erst tötet ihr einen von uns, rennt weg, kommt wieder, brecht aus dem Gefängnis aus, kommt wieder? Hat euch Hesinde vollkommen verlassen?“

„Wartet!“ spricht der Magier dazwischen. „Ich muss euch etwas erklären...“. Er erzählt den Dorfbewohnern dieselbe Geschichte wie euch, einige von ihnen müssen schon mehrmals schlucken, um diese Neuheiten zu verkraften. Der Dorfvorsteher wird besonders blaß. „Das sind Neuigkeiten, die einiges ändern. Aufgrund neuer Beweise und Tatsachen ergeht folgender Erlaß: Die ursprünglich für schuldig befundenen Männer und Frauen gelten von nun an als unschuldig, da sie sich nicht gegen den Einfluß der bösen Zauberei wehren konnten...Der eigentliche Mörder wird so lange im Weinkeller gefangen gehalten und mit Nahrung versorgt, bis die Wege wieder gangbar sind und Vertreter der Magiergilde hier erscheinen. Deine Zunft wird über dich richten...“

Der Dorfvorsteher macht erneut eine Handbewegung und mehrere kräftige Männer bringen den Magier in den Weinkeller. Später kann sich der Magier mittels TRANSVERSALIS seiner Strafe entziehen, zur Zeit reichen seine astralen Kräfte jedoch nicht aus. Bevor er jedoch weggeschleppt wird, gibt er Seola noch einen letzten Kuss und flüstert ihr etwas ins Ohr. Sie können selbst entscheiden, was er gesagt hat. Jedoch sollte es etwas sein, was Seola nicht verraten will. Danach kommt der Dorfvorsteher nochmals auf euch zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mein Irrtum tut mir so sehr Leid, ich hoffe ihr könnt mir verzeihen.“ Er geht kurz in sich. „Ich hoffe die Götter können mir verzeihen. Kann ich das irgendwie wieder gut machen? Sprecht, was wünscht ihr?“

Eigentlich hofft er insgeheim, dass die Helden die Sache auf sich beruhen lassen, weil er ja nicht viel zu geben hat. Sie sollten die Wünsche der Helden nur bedingt zu lassen, wenn sie zu wichtig für die Dorfgemeinschaft sind. Wenn die Helden Geld wollen, kann er ihnen bis zu 5 Dukaten pro Kopf auszahlen. Sollte der Magier in den Weinkeller gebracht worden sein, kommt der Dorfvorsteher nochmals auf die Helden zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich habe eine bitte. Seid ihr der Schrift mächtig? Wenn ja, könntet ihr eure Erlebnisse und Gedanken notieren, so wie ihr alles erlebt habt? Als eine Art Bericht für die Magiergilde.“

Den Helden steht es frei, ob sie diesen Bericht anfertigen oder nicht. Wenn ja, wird das Urteil jedoch vermutlich für den Magier gerechter ausfallen.

ENDE

EPILOG

Das Abenteuer *Dunkelheit des Geistes* endet hier. Es bleibt zu hoffen, dass ihre Helden das Abenteuer überlebt haben, sowie mutig genug waren, die Wahrheit herauszufinden.

Den Helden bleibt nur noch, ihre Ausrüstung wieder einzufordern, die sie auch ohne Nachfrage erhalten und die Pergamenthülle nach Nostria zu bringen....

In dem Dorf wird das Leben relativ normal weitergehen. Natürlich wird dieses Ereignis in den nächsten Wochen, wenigstens lokal, für Gesprächsstoff sorgen. Jedoch wird auch dies bald vergessen sein. Vielleicht werden die Helden auf einer ihrer Wanderungen von einer Sage hören, in der unschuldig Verurteilte alles daran setzten, die Wahrheit herauszufinden, um so Praios und Hesinde wohlwollend zu stimmen. Vielleicht zaubert das ja ein Lächeln auf die Lippen ihrer Helden...

Das die Pergamenthülle zwei Arten von Briefen enthält ist beabsichtigt und zwar in sofern, dass es Ihnen im nächsten Abenteuer als Aufhänger dienen könnte. So können Sie einerseits die Probleme einer Liebesbeziehung oder andererseits eine eher politische Richtung einschlagen. Nach diesem Naturabenteuer freuen sich Ihre Helden ja vielleicht mal wieder über eine ordentliche Intrige in einer ordentlichen Stadt. Oder die Helden werden gleich noch angeworben, die möglichen strategischen Punkte dieser Liste zu begutachten.

Dies ist aber nicht zwingend notwendig und obliegt Ihrer Entscheidung. Es reicht auch, wenn die Helden das Paket einfach abliefern. Es muss keine weiteren Aufträge nach sich ziehen.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden haben viel erlebt und sollten auch entsprechend entlohnt werden. **100 bis 150 Abenteuerpunkte** sollten angemessen sein.

In der Testspielrunde sind mir die verschiedensten Erklärungsversuche der Helden/Spieler positiv aufgefallen. Sie sollten gute und interessante Ideen ebenfalls belohnen sowie natürlich gutes Rollenspiel der Helden.

Für **Spezielle Erfahrungen** schlägt der Autor folgende Talente vor: *Magiekunde*, *Menschenkenntnis* und *Wildnisleben*. Sie können natürlich frei bestimmen, welche Speziellen Erfahrungen Sie vergeben wollen.

IN EIGENER SACHE

Da dies mein erstes Abenteuer ist, welches ich bei einem Wettbewerb eingesandt habe, würden mich eure Meinungen, Kritiken, Anregungen oder Ideen zu diesem Abenteuer interessieren und, vor allem, freuen. Schreibt dazu einfach eine E-Mail an Arvid.Galka@gmx.de.

Alternativ könnt ihr mir auch eine *Private Nachricht* beim DSA4-Forum (www.dsa4forum.de) zukommen lassen. Mein Nickname lautet *Feyana*.

Eine Frage interessiert mich am meisten.

Wie reagierten Ihre Helden auf die Situation von Seola? Sie ist schließlich die einzig wirkliche Verliererin dieser Geschichte...

ANHANG I – DRAMATIS PERSONAE

SEOLA STEINHAUER

Seola ist die langjährige Lebensgefährtin von *Storko Dorc*. Sie lebt schon von Ihrer Geburt an in diesem Dorf. Sie hat brünette lange Haare und braune Augen, die eine Wärme und fröhliche Energie versprühen, dass selbst das schlimmste Regenwetter wie Sonnenschein wirkt. Bei ihrer Mutter hat sie den Beruf der Schneiderin erlernt. Bei ihrem Freund *Bogumil Borkmeister* hat sie das Lesen und Schreiben gelernt. Ihr Leben verlief relativ normal bis eines Tages *Storko* ins Dorf kam und eigentlich bald wieder weiter wollte. Doch dann sah er sie und erlag ihren warmherzigen Augen. Sie verliebten sich und alles war wunderschön bis sie erfuhr, dass ihr Lebensgefährte ein Mörder ist... Ich verzichte hier auf Werte, da ich mir nicht vorstellen kann, wie diese zum Abenteuer beitragen. Sollten Sie dennoch welche benötigen, improvisieren Sie einfach.

STORKO DORC

Storko kommt aus guten Verhältnissen mit Familiensitz in der Nähe von Greifenfurt. Auch er erlebte eine relativ normale Kindheit bis ein Heilungsmagier, während der Behandlung einer Verletzung, seine astralen Fähigkeiten entdeckte. Er entschied sich für die *Halle der Macht zu Lowangen*, eine Einfluß- und Herrschaftsakademie der linken Hand. Dort fertig studiert reiste er durch die Lande und kam auch in diesem kleinen Dorf vorbei. Dort erblickte er die Augen von *Seola* und verliebte sich in sie. Sie lebten lange Zeit glücklich zusammen bis er zurück zu seiner Akademie gerufen wurde. Eines Tages kam er ohne vorherige Ankündigung in das Dorf zurück, um seine *Seola* zu überraschen. Im Dorf angekommen wurde er dem verhängnisvollen Kuss ansichtig. Er verschwand wieder aus dem Dorf und kam ging zur Akademie zurück, um dort seine eigentliche Aufgabe zu beenden. Er sollte einen weiteren Jahrgang ausbilden, doch diese Erinnerung an den Kuss quälten ihn ungemain. Doch diese häufige gedankliche Abwesenheit führte dazu, dass er von seinem Lehramt auf unbestimmte Zeit enthoben wurde. Dies führte wiederum dazu, dass er noch mehr darüber nachdenken konnte, was seine Eifersucht und die Anzahl verschiedenster Rachepläne erheblich steigerte. Nah Ablauf der geplanten Dauer fuhr er ins Dorf zurück und verhielt sich so unauffällig und gewöhnlich wie möglich. Nach außen hin machte er keine Andeutungen irgend etwas gesehen zu haben und so gingen die Wochen dahin. In ihm brodelte es jedoch nach wie vor. Eines Tages kamen die Helden zufällig vorbei. Er witterte seine Chance und begann zu intrigieren. Er wußte, wie er vorzugehen hatte. Die lange Zeit des Nachdenkens brachte ihn in dieser Nacht alle erdenkbaren Vorteile. Zu viele Pläne hatte er geschmiedet und so konnte er auf jeder erdenkliche Situation eine Lösung finden.

Storko ist 1,86 Schritt groß und normal gebaut. Er hat kurze dunkelbraune Haare und grün-graue Augen. Die meiste Zeit trägt er normale, jedoch keine billige, Kleidung. Er weiß zwar, dass er normalerweise ein Magiergewand tragen müsste, jedoch sieht ihn hier sowieso keiner seine Gilde. Am auffälligsten ist sein gut geschnittener Magierstab, der mehr wie ein Wanderstab aussieht. Der Stab wurde so Detailreich und Realistisch geschnitzt, dass er wie ein natürlich gewachsener Stock aussieht.

MU 16 KL 15 IN 14 CH 15
FF 13 GE 11 KO 12 KK 11
LeP 28 AuP 30 MR 10* AE 45**

Wichtige Vor- und Nachteile: Hohe MR, Wesen der Nacht III; Unfähigkeit Kampf, Neugier 7, Arroganz 7

Wichtige Talente/Zauber/Sonderfertigkeiten:

Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 9, Überreden 11, Lehren 12, Magiekunde 11, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte 8, Rechtskunde 9, HK Wunden 10, Malen/Zeichnen 14;

Band und Fessel, Bannbaladin, Beherrschung brechen, Horriphobus, Respondami, Sensibar, Somnigravis 13+, Imperavi und Memorabia 12, Paralysis 7, alle weiteren Zauberfertigkeiten der Akademie 7+; Regeneration I+II, Eiserner Wille I+II, Merkmal Herrschaft und Einfluß, Meisterhafte Zauberkontrolle, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis

Wichtige Stabzauber: Zauberspeicher (Band und Fessel, 10 ZfP*; Blitz, 4 ZfP*; Paralysis, 6 ZfP*), Merkmalsfokus Einfluß und Herrschaft, Modifikationsfokus, Apport

* Basis MR von 7 + 3 (Hohe MR). Die temporären 7 Punkte aus Eiserner Wille II müssen noch hinzu addiert werden.

** Basis AE von 41, er hat noch 4 Punkte hinzu gekauft.

BOGUMIL BORKMEISTER

Bogumil lebte ebenfalls sein ganzes Leben dort, bis auf die Zeit, wo er in Andergast eine Ausbildung als Rechtsgelehrter absolvierte. Er war ein guter Freund von *Seola* und *Depolt Roskop*. Er half dem Dorf oft in rechtlichen Belangen, so dass es zu einem etwas wohlhaberen Dorf aufsteigen konnte. Dies machte ihn auch zu einem Freund der Dorfbewohner.

Er hat dunkelbraune lange Haare und dunkelbraune Augen. Mit seinen 1,85 Schritt ist er normal groß.

NAMEN ZUR FREIEN VERWENDUNG

Männliche Personen: Uriel Karolus, Xerber Arres, Polter Ulfaran, Fingorn Roggenfeldt, Perainor Jetsam, Parinor Horger, Iber Brauer, Reo Carben, Bomil Brüher

Weibliche Personen: Zoe Plattklopper, Harika Bodiak, Mora Kornninger, Isida Gemiol, Olorande Faßbinder, Xinda Trutzbacher, Firuna Reepschläger, Efferdane Flößler, Shannah Arres

ANHANG II – ZEITTADEL

Diese Zeittafel dient dem besseren Überblick der Geschichte. Die Passagen, welche ein (V) beinhalten, wurden durch den Zauber MEMORABIA verdrängt und kamen teilweise durch die Visionen zurück. Die Helden sollten im Laufe der Zeit alle Gedächtnislücken füllen können.

Der Autor geht davon aus, dass die Helden ungefähr 2 Wochen ihrer Erinnerungen verloren haben. Schließlich mussten die Helden ja erst mal in die Nähe des Dorfes kommen, in dem sie verzaubert wurden.

1. Tag:

Die Helden kommen in [Ort des letzten Aufenthalts] an.

2. Tag: (V)

Helden erhalten Auftrag von *Celissa Gerdenwald von Angbar*. Sie sollen eine wichtige Pergamenthülle nach Nostria bringen. Dafür erhalten sie 5 Silbertaler pro Kopf. (Ob der *Ort des letzten Aufenthalts* Angbar ist, sei Ihnen überlassen. Wenn Sie sich dagegen entscheiden, war oben genannten Adlige einfach woanders unterwegs und hat von da aus die Helden los geschickt.)

3. Tag: (V)

Helden suchen die nötige Ausrüstung zusammen, haben notfalls noch etwas gekauft.

4. Tag: (V)

Die Reise beginnt.

5. Tag: (V)

Der zweite Reisetag verläuft ohne Komplikationen.

6. Tag: (V)

Am dritten Reisetag sehen die Helden die Blume, die der eisigen Kälte trotzt. Sonst verläuft der Tag ohne Zwischenfälle.

7. Tag: (V)

Der vierte Reisetag verläuft ohne Zwischenfälle.

8. Tag: (V)

Der fünfte Reisetag verläuft ebenfalls ohne Komplikationen.

9. Tag: (V)

Auch der sechste Reisetag ist ereignislos.

10. Tag: (V)

An diesem siebten Reisetag finden die Helden am Abend eine romantische Lichtung. Sie schlagen hier ihr Lager auf und sind mit der schönen Natur und dem leichten Auftrag zufrieden.

11. – 13. Tag: (V)

Auch vom achten bis zehnten Reisetag passiert nichts.

14. Tag: (V)

Ein Schneesturm, der das Lager zerstörte, zwingt die Helden weiterzugehen. Am Abend finden sie das Dorf *Bregelsaum*. Hier werden sie freundlich von *Bogumil* aufgenommen. Er bietet ihnen Tee und Gebäck an. Wenig später kommt *Storko* vorbei und lädt die Helden seinerseits zum Tee ein, weil er mit ihnen über Ereignisse außerhalb des Dorflebens reden will. Kurzum: er tut so, als ob er an der Außenwelt interessiert wäre. Die Helden begleiten ihn auf seine Burg. Er verzaubert sie mittels IMPERAVI, nimmt ihnen die Nahrung ab und steckt ihnen noch ein

temporäres Artefakt zu. Die Helden gehen los. Er geht zum Dorfvorsteher und meldet, dass die Helden eine Andeutung machten *Bogumil* zu töten. Genau in dem Moment, wo die Helden vor dem Haus stehen, kommt *Storko* mit dem Dorfvorsteher und einigen anderen Dörflern an. Dörfler rasten aus und vertreiben die Helden aus dem Dorf hinein in den Schneesturm. Das temporäre Artefakt löst sich aus. Die Erinnerung der letzten zwei Wochen wird gelöscht.

15. Tag:

Die Helden wachen auf (siehe *I. Akt – Der Helden erwachen*)

Die folgenden Tage obliegen Ihrer Obhut. Da der Autor nicht weiß, wie schnell Sie die Helden ans Ziel führen wollen, kann man keine Angaben über die Anzahl der folgenden Tage machen. Dies ist eine Angelegenheit, die Sie, in Anbetracht Ihrer Gruppe, selbst entscheiden müssen.

Im folgenden Zähle ich nochmals alle Personen auf, die in diesem Abenteuer eine wichtigere Rolle spielen.

Die Reihenfolge gibt die Wichtigkeit dieser Person an.

Storko Dorc – der Antagonist der Helden, der Lange unentdeckt blieb; Lebensgefährtin von *Seola Steinhauer*

Seola Steinhauer – die Rettung der Helden; Lebensgefährtin von *Storko Dorc*

Bogumil Borkmeister – das Opfer der Helden; Freund von *Seola Steinhauer*

Celissa Gerdenwald von Angbar – die Auftraggeberin der Helden; Adlige zu Angbar

Die Bewohner von Durenald – die Retter der Helden

Die Bewohner von Bregelsaum – die Richter der Helden

ANHANG III – WERTE UND DATEN

TEMPERATUR UND KÄLTESCHADEN

Es gibt 6 verschiedene Kältestufen. In Anbetracht der möglichen Temperaturen beschränkt sich der Autor auf die ersten vier. Die Angaben in Klammern geben den irdischen Vergleichswert an.

Kalt (0 °C bis -10 °C), 1W+1 kTP pro Tag
Eiskalt (-10 °C bis -25 °C), 2W+1 kTP pro Tag
Firunskalt (-25 °C bis -50 °C), 2W+2 kTP pro 2 Stunden
Grimmfrost (-50 °C bis -100 °C), 2W+2 kTP pro 2 SR;
 der BF von Metallwaffen steigt um 1, von Holz Waffen um 2

Bei einer steifen Brise oder starkem Wind verwenden Sie die Schadensauswirkungen der nächstkälteren Stufe, bei Orkan die der übernächsten Stufe. Nivesen, Firnelfen, Fjarninger und Orks erhalten 2 TP weniger, Zwerge, Norbarden und Bewohner der Gebiete nördlich der Salamandersteine erhalten 1 TP weniger. Waldmenschen müssen 2 TP addieren, Bewohner der südlichen Stadtstaaten 1 Punkt.

Verschiedene Kleidungsstücken halten verschieden stark warm bzw. schützen vor Kälte. Der unten angegebene Kälteschutz wird noch von den TP abgezogen. Die entstehende Differenz sind die SP, die direkt von der LE abgezogen werden. Die Kälteschutzwerte sind additiv, jedoch kann man nicht beliebig viele Kleidungsstücke übereinander anziehen.

Diese Regeln gelten nur für **trockene** Kleidung.

Kleidungsstück	Kälteschutz	BE
Nivesischer Anaurak	8	4
Beinkleider (Leder)	1	0
Beinkleider (Wolle)	2	0
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0
Jacke (Leder)	1	1
Jacke (schweres Wolltuch)	2	0
Kapuzenmantel, lang	3	1
Kleid (Wolle)	3	0
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzfäustlinge oder Muff	1	1
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzweste	3	1
Rock (Wolle)	1	0
Stiefel	1	0
Unterzeug	1	0

Bei solchen Temperaturen regeneriert man natürlich schlechter. Die Regeneration beträgt bei *Kälte* 1W-2 LP pro Nacht, bei *Eiseskälte* 1W-4 LP pro Nacht. Bei einem negativen Ergebnis werden die Punkte unter Null von der LE abgezogen. Warme Umgebungen oder Schlafplätze heben die Kältstufe um 1. Bei *Firunskälte* oder tieferen Temperaturen ist keine Regeneration möglich.

Für weitere Informationen siehe die DSA3 Regionalspielhilfe *Firuns Atem* ab Seite 91.

Bei den oben genannten Werten ist zu beachten, dass es sich um DSA3-Werte handelt. Sollten Ihnen die Werte zu hoch erscheinen, können Sie sie beliebig abändern. Am besten ist es, wenn Sie die Kälte Rollenspielerisch lösen, anstatt Wertetechnisch.

DIE PFLANZENWELT ANDERGASTS

Folgende Pflanzen sind prinzipiell in Andergast vertreten und können somit zufällig gefunden, gezielt gesucht oder erworben werden. Die Fett geschriebenen Pflanzen kann man auch im Winter ernten/finden.

Zu beachten: Je weiter hinten eine Pflanze in dieser Liste steht, um so schwieriger ist diese bei einer Suche zu finden. Die Helden sollten, wenn überhaupt, auf eine der ersten Pflanzen stoßen.

Ulmenwürger, **Zunderschwamm**, Hollbeere, **Vierblättrige Einbeere**, Tarnelie, **Traschbart**, **Zwölfblatt**, Gulmond, **Belmart**, **Joruga**, Klippenzahn, **Waldwebe**, **Alraune**, **Eitriger Krötenschemel**, Shurinstrauch, Orklandbovist, **Pestsporenpilz**, **Roter Drachenschlund**, Thonnys

DIE TIERWELT ANDERGASTS

Folgende Tiere sind prinzipiell in Andergast vertreten und können somit zufällig gesichtet oder gejagt werden.

Karnickel, Rebhuhn, Wildschwein, Auerhuhn, Fischotter, Rehwild, Streifendachs, Waldwolf, Wiesel, Wolfsratte, Fasan, Fledermaus, Grimwolf, Großer Schröter, Kaiserhörnchen, Kronenhirsch, Orklandhörnchen, Pfeifhase, Ratte, Rotfuchs, Rotluchs, Rotpüschel, Stinkmarder, Waldspinne, Auerchse, Baumbär, Gruftassel, ... (Auszug)

DER GRIMWOLF

Grimwölfe sind eigentlich nicht sehr mutig und fürchten das Feuer und menschliche Ansiedlungen. Wenn sie allerdings der Hunger treibt, vergessen sie all ihre Furcht und fallen auch über gut bewachte Herden oder gar Reisegruppen her. Gegen den Angriff eines Wolfsrudel hilft dann meist nur noch die schnelle Flucht auf einen Baum.

Auftreten: 1W6+2 Tiere, im Winter bis zu 1W20+10 (!) Tiere
Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 50 Stein
INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 11
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+3*
GS 12 **AuP** 100 **MR** 1 **GW** 5
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)
 * In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1-15 auf W20) oder die Tollwut (16-20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

Für weitere tierische oder pflanzliche Informationen siehe die Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica*.

ANHANG IV – DIE VISIONEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die I. Vision (1)

Mal wieder überlegst du, wie Ihr hierher gekommen seid, als plötzlich eine Gestalt vor deinem geistigen Auge auftaucht. Es ist eine junge, charismatische Frau mit langem blonden Haar und leuchtenden grünen Augen. Sie ist gewendet in feinste Stoffe, welche reich verziert und bestickt sind. Du erkennst, dass sie dir etwas reichen will...

Verwirrt blickst du auf als es vorbei ist. Was war das? Als du dich umguckst, bemerkst du, dass es nur eine Einbildung, vielleicht sogar eine Art Vision war, die nur Bruchteile einer Sekunde andauerte. Niemand um dich herum hat von deiner kurzen Abwesenheit Notiz genommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die II. Vision (1)

Deine Gedanken werden von einer plötzlich auftauchenden Schriftrolle auf einem kleinen Tisch durchbrochen. Die Schriftrolle besitzt ein Siegel, welches du aber nicht genau erkennen kannst. Zudem ist sie von einem rotem Samtband umschlungen. Das Bild der Schriftrolle verschwindet genauso schnell wieder, wie es erschienen ist. Im Nachhinein wird dir bewußt, dass es nur eine Einbildung war ... *oder doch eine Erinnerung?*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die III. Vision (2)

Als du deine Augen schließt, weil dir der Wind Tränen in die Augen treibt, erblickst du eine verschneite Waldlandschaft. Doch auf dem Boden vor dir siehst du eine Blume mit Blüten, welche in voller, gelb-grüner, Farbenpracht dem einheitlichen Weiß trotz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die IV. Vision (2)

Als ihr am Lagerfeuer sitzt, siehst du deine Freunde mit dir an einem Lagerfeuer bei abendlicher Rast. Ihr befindet euch auf einer romantischen Lichtung, eßt reichlich frisch gebratenes Fleisch und scheint glücklich zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die V. Vision (3)

Ein Gedankenblitz durchfährt dich. Du befindest dich in einem *Unterschlupf* und kauerst dich mit deinen Kameraden wegen der Kälte zusammen. Das heftige Schneetreiben hat euer Lagerfeuer gelöscht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die VI. Vision (3)

Ihr wandert durch einen Schneesturm. Als du zurückblickst, siehst du euer Lager mit dem zusammengebrochenen *Unterschlupf* und dem gelöschten Feuer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die VII. Vision (4)

Ihr stapft durch den Schnee und mit einmal hörst du deinen Freund sagen „Seht – ein Dorf“. Du blickst auf und auch du siehst ein Dorf. Es ist ein wohliges Gefühl dieser Anblick des Dorfes inmitten der bitteren Kälte. Ihr geht mit Vorfreude auf das Dorf zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die VIII. Vision (4)

Ihr steht vor einer Tür, aus der es herrlich nach Tee und Gebäck duftet. Auf euer Klopfen öffnet nach kurzer Zeit ein Mann mit dunkelbraunen langen Haaren und braunen Augen. Er ist gehüllt in einfache, jedoch dicke Leinenkleidung. Zunächst guckt er euch verwirrt an, bittet euch dann aber traviagefällig herein. Er bietet euch einen Platz an einem großen Tisch an. An dem Tisch befindet sich noch eine weitere Person. Es ist eine schöne Frau mit brünetten langen Haaren und braunen Augen, die gerade genüßlich vom Tee probiert. Sie bietet euch ebenfalls Tee und Gebäck an.

ANHANG V – DIE LETZTE VISION

Für die Helden, die nicht töteten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht eine junge Frau mit langen blonden Haaren und leuchtenden, grünen Augen. Ihr kennt sie. Es ist *Celissa Gerdenwald von Angbar*. Sie gab euch einen Auftrag in [Ort des letzten Aufenthalts]. Ihr solltet eine Pergamenthülle mit einer wichtigen Botschaft nach Nostria bringen. Euch fällt auch das Aussehen der Schriftrollen wieder ein. Ihr seid aufgebrochen, über Straßen, Felder und durch den Wald. Vor eurem geistigen Auge tauchen Bilder und Erinnerungen von im Winter blühenden Blumen, wärmenden Lagerfeuern, Stürmen und den dadurch zerstörten Unterschlupf sowie die bereitwillige und freundliche Hilfe der Dorfbewohner, die euch aufgenommen haben, auf. Doch auch Einiges ist neu. Ihr erinnert euch an einen Mann mit kurzen dunklen Haaren und einem schön geschnitzten Wanderstab, der euch in seine Burg einlud. Ihr erkennt die Burg. Es ist die hinter dem Dorf auf dem Berg. Das nächste, an das ihr euch erinnern könnt, ist, wie ihr gemeinsam des Nachts, bei starkem Schneefall, auf ein Haus zugeht. Im oberen Stockwerk ist noch Licht an. Ihr geht bis zur Tür, [Name des Helden, der den Mord verübte] geht ins Haus, ihr wartet. Nach kurzer Zeit kommt [Name des Helden, der den Mord verübte] wieder heraus. Ihr guckt euch an. Doch eure Blicke ändern sich. Ihr wundert euch, was ihr hier draußen macht, als plötzlich mehrere Dorfbewohner auf euch zukommen und mehrmals auf euch deuten. Unter ihnen ist auch der Mann mit dem Wanderstab. Einer der Männer, nun erkennt ihr ihn als Dorfvorsteher, fragt euch, was ihr hier macht, doch ihr wißt selber keine Antwort. Ein paar der Männer gehen ins Haus, kommen kurze Zeit später mit blassen Gesichtern wieder und nicken dann dem Dorfvorsteher kurz zu. Anschließend deuten sie auf [Name des Helden, der den Mord verübte]. Erst jetzt bemerkt ihr das blutige Messer in seinen/ihren Händen. All die Schneeflocken, welche auf dem Messer landen wollen, färben sich binnen Augenblicken rot. Der Mann mit dem Wanderstab sagt zum Dorfvorsteher „Ich hab es doch gesagt. Sie erzählten mir, was sie vorhatten. Leider sind wir zu spät“. Dabei lächelt er euch kurz mit einem hinterlistigen Blitzen in den Augen an. Plötzlich schlägt unter Wutgebrüll einer der Dorfbewohner mit einem Fleischerbeil zu, ein weiterer folgt und noch einer. Mit ihren Schlägen drängen sie euch zurück. Sie schreien euch an und wollen euch lünnen. Ihr habt keine Wahl. Die Flucht ist der einzige Weg. Ihr rennt, rennt so schnell ihr könnt. Ihr rennt so schnell, dass eure Lungen zu erfrieren drohen. Die Verfolger bleiben immer weiter zurück. Endlich, eine kurze Atempause – euch wird schwarz vor Augen...

Für den Helden, der den Mord verübte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du siehst eine junge Frau mit langen blonden Haaren und leuchtenden, grünen Augen. Du kennst sie. Es ist *Celissa Gerdenwald von Angbar*. Sie gab euch einen Auftrag in [Ort des letzten Aufenthalts]. Ihr solltet eine Pergamenthülle mit einer wichtigen Botschaft nach Nostria bringen. Dir fällt auch das Aussehen der Schriftrollen wieder ein. Ihr seid aufgebrochen, über Straßen, Felder und durch den Wald. Vor deinem geistigen Auge tauchen Bilder und Erinnerungen von im Winter blühenden Blumen, wärmenden Lagerfeuern, Stürmen und den dadurch zerstörten Unterschlupf sowie die bereitwillige und freundliche Hilfe der Dorfbewohner, die euch aufgenommen haben, auf. Doch auch Einiges ist neu. Du erinnerst dich an einen Mann mit kurzen dunklen Haaren und einem schön geschnitzten Wanderstab, der euch in seine Burg einlud. Du erkennst die Burg. Es ist die hinter dem Dorf auf dem Berg. Das nächste, an das du dich erinnern kannst, ist, wie ihr gemeinsam des Nachts, bei starkem Schneefall, auf ein Haus zugeht. Im oberen Stockwerk ist noch Licht an. Ihr geht bis zur Tür, du gehst ins Haus, die anderen warten draußen. Du schleichst nach oben zu dem Mann im Sessel, der gerade ein Buch liest. Du zückst dein Messer, packst den Kopf mit der einen Hand und schneidest mit der anderen seine Kehle durch. Das Blut spritzt in hohem Bogen aus der Wunde. Du gehst wieder nach unten. Du guckst deine Kameraden an. Doch eure Blicke ändern sich. Ihr wundert euch, was ihr hier draußen macht, als plötzlich mehrere Dorfbewohner auf euch zukommen und mehrmals auf euch deuten. Unter ihnen ist auch der Mann mit dem Wanderstab. Einer der Männer, nun erkennt ihr ihn als Dorfvorsteher, fragt euch, was ihr hier macht, doch ihr wißt selber keine Antwort. Ein paar der Männer gehen ins Haus, kommen kurze Zeit später mit blassen Gesichtern wieder und nicken dann dem Dorfvorsteher kurz zu. Anschließend deuten sie auf dich. Erst jetzt bemerkst du das blutige Messer in deinen Händen. Die Schneeflocken, welche auf dem Messer landen wollen, färben sich binnen Augenblicken rot. Der Mann mit dem Wanderstab sagt zum Dorfvorsteher „Ich hab es doch gesagt. Sie erzählten mir, was sie vorhatten. Leider sind wir zu spät“. Dabei lächelt er euch kurz mit einem hinterlistigen Blitzen in den Augen an. Plötzlich schlägt unter Wutgebrüll einer der Dorfbewohner mit einem Fleischerbeil zu, ein weiterer folgt und noch einer. Mit ihren Schlägen drängen sie euch zurück. Sie schreien euch an und wollen euch lünnen. Ihr habt keine Wahl. Die Flucht ist der einzige Weg. Ihr rennt, rennt so schnell ihr könnt. Ihr rennt so schnell, dass eure Lungen zu erfrieren drohen. Die Verfolger bleiben immer weiter zurück. Endlich, eine kurze Atempause – dir wird schwarz vor Augen...