

# GEFALLENE FEDERN

von
Ingo Walter und Marcus Günther

SPIELER 1 SPIELLEITER UND 3-6 SPIELER

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER) MITTEL/MITTEL

ERFAHRUNG (HELDEN) EINSTEIGER BIS MITTLERE ERFAHRUNG

ANFOR DERUNGEN (HELDEN)
INTERAKTION, TALENTEINSATZ, KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT WENGENHOLMER LAND (KOSH) IN NEUERER ZEIT

E-Mail: <u>i-walter@web.de</u> und <u>marc-andy@arcor.de</u>



## <u>Autoren</u> Ingo Walter und Marcus Günther

<u>Illustrationen (Seite 6 und 8)</u> Lothar Danger (www.dangerous-arts.de)

## <u>Banner</u> Kathrin Eichelberger

<u>Vielen Dank an die Testspieler</u> Andreas Burmester, Benedikt Hahn und Michael Schuck

## Quellennachweise

Kartenausschnitt aus "Am großen Fluss" (2005) Copyright by Signifikant Fantasy GbR



#### Das Abenteuer im Überblick

Ort: Wengenholmer Land, Fürstentum Kosh

**Zeit:** Beliebiger Spätherbst (Boron) in neuer Zeit. Die Zeitangaben im Abenteuer beziehen sich auf das Jahr 1032 BF, lassen sich aber mit nur kleinen Anpassungen ändern.

**Stichworte:** Die Helden entdecken, dass ein Noionitenkloster von den Verrückten übernommen worden ist, wehren den Angriff einer Untotenhorde auf das Kloster ab und verhelfen einem Golgariten zum Sieg über einen Verräter

**Helden:** 3-6 Helden. Einsteiger, bis mittlere Erfahrung. Helden die dem Boronglauben sehr nahe stehen (Geweihte, Golgariten, Noioten, etc.) sollten nicht zugelassen werden.

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

**Spieldauer:** 5-8 Stunden

#### Abkürzungen

AA2 Aventurisches Archiv 2

Fluss Regionalspielhilfe 6 "Am Großen Fluss"

WdH Wege der Helden
WdM Wege des Meisters
WdS Wege des Schwertes
WdZ Wege der Zauberei
ZBA Zoo Botanica Aventurica

### **DEM MEISTER ZUM GELEIT**

## Was bisher geschah

Die junge Noionitin Ethiliane pflegt den gebrochenen Burgherrn Quendan von Eberwald auf dessen heimatlicher Burg Eberwald im Wengenholmer Land, der als einer der vielen Kriegsversehrten und als menschliches Wrack aus der 3. Dämonenschlacht an der Trollpforte nach Hause zurückgekehrt war. In den letzten Jahren seines Lebens ist sie die einzige, die in seinen wenigen lichten Momenten Zugang zu Ihm findet. Den Burgherren zieht es immer mehr zu Boron hin und die Gebete zum Schweigsamen geben Ihm ein wenig Hoffnung in seinem Elend. Ohne Erben entscheidet er, seine Burg und sein Land dem Orden der heiligen Noiona zu vermachen. Die junge Ethiliane wird dann im Jahr 1029 BF zur Äbtissin bestellt und widmet sich daraufhin mit Eifer dem Auf- und Umbau des Klosters. Das Kloster wird schnell aufgebaut und bald schon werden die ersten Gäste eingeliefert. Mutter Ethiliane muss in der Führung des Klosters jedoch des Öfteren Ihrer Unerfahrenheit Tribut zollen.

Vor etwa ein Jahr werden die beiden Golgariten Daerec ui Caelman und Uthurion Seehoff eingeliefert. Uthurion hat seine Seele der Erzdämonin Thargunitoth verschrieben und unterwandert im Auftrag Lucardus von Kemet den Orden. Während eines Ausrittes (Patrouille) zusammen mit seiner Feder (5 Ritter) tief ins Feindesland der Warunkei stellt er seinen Kameraden eine Falle, da er vor allem durch seinem Schwertbruder Daerec die Endentdeckung fürchtet. Bei einem gelegten Hinterhalt gelingt es einzig Daerec, sich der Feinde zu erwehren, und sich Uthurion im Kampf zu stellen. In einem Kampf der beiden ehemaligen Waffengefährten steht Daerec kurz davor, Uthurion seinem gerechten Schicksal zuzuführen. Obwohl schwer verletzt, gelingt es ihm jedoch, ihn mit der finsteren Macht Thargunitoths zu strafen und ihm seiner Sprache und Erinnerung zu berauben. Daerec entgeht jedoch einem noch schlimmeren Schicksal, da auch Uthurion das Bewusstsein verliert. Tage später werden die beiden von einer mittelreichischen Widerstandskämpfertruppe gefunden und zurück nach Sankta Boronia gebracht. Hiernach werden beide dann in die Obhut der Noioniten zur Behandlung gegeben.

Die Heilung der Golgariten erweist sich als schwierig. Während *Daerec* stumm bleibt und nur langsam wieder alltägliche Dinge lernt, wird bei *Uthurion* erst nach monatelangen Untersuchungen festgestellt, dass er seine Seele verkauft hat. Die Boronis im Kloster *Bishdariels Erlösung* entscheiden, dass sie versuchen wollen, seine Seele aus den Fängen *Tharqunitoths* zu befreien.

Als die Vorbereitungen fast abgeschlossen sind, ereignet sich etwas, was die unerfahrene Äbtissin wohl durch Ihren etwas laschen Führungsstiel provoziert hat. Angeführt durch einen größenwahnsinnigen Adligen namens Eichbart vom Tannengrund gelingt es den Verrückten, das Kloster zu übernehmen. Mit Hilfe der leicht zu beeinflussbaren Küchenhilfe Ilma vergiften Sie die Boronis und die Laiendiener. In den nächsten gut 3 Wochen erschafft sich Eichbart vom Tannengrund sein eigenes kleines Imperium auf der Burg und verwandelt das Kloster - so gut als möglich - in ein herrschaftliches Anwesen.

## Was geschehen wird

Die Helden begleiten den Händler Jalosch Boksbusch von Angbar nach Hesindelburg durch das Wengenhomer Land. Ein schlimmes Unwetter zwingt sie, Zuflucht auf Burg Eberwald zu suchen. Hier werden sie als Gäste empfangen und Eichbart vom Tannengrund zelebriert sich und seinen Hofstaat als generöser Gastgeber. Mit der Zeit werden die Helden Ihre Zweifel bekommen und beginnen, Nachforschungen anzustellen. Gerade als Sie alle Beweise in der Hand halten, tritt Uthurion auf den Plan.

Seit seiner Flucht aus dem Kloster ist er einen weiteren Kreis der Verdammnis aufgestiegen und es ist Ihn gelungen, unter anderem aus den alten Schlachtfeldern des Orkensturms eine kleine aber schlagkräftige Truppe Untoter aufzubauen. Er sinnt auf Rache und erwartet keinen allzu starken Wiedersand der Verrückten. Es kommt zum Kampf und nur mit Mühe sollte es den Helden gelingen die Gegner zunächst zurückzuschlagen. Doch auch die alveranischen Mächte haben ein Auge auf die kleine Burg im koscher Land geworfen. So ist es der Schweigsame selbst, der seinen treuen Diener Daerec wieder erweckt und ihm seine Erinnerung zurück gibt. Eine letzte Aufgabe hat er ihm gegeben, um ihn dann endgültig an seine Seite zu berufen. Es ist Daerecs heilige Pflicht, sich Uthurion zu stellen und Ihn zu vernichten

Nachdem die Helden die Noioniten befreit haben und für etwas Ordnung im Kloster gesorgt haben, kommt es zu einem zweiten Angriff der Untoten. Die Aufgabe der Helden ist es, dafür zu sorgen, dass *Daerec* sich bis zu *Uthurion* durchschlagen kann. In seinem letzten Kampf gelingt es dem Golgariten, seinem ehemaligen Waffengefährten die



gerechte Strafe zu bringen und ihn zu besiegen, bevor auch

er selbst zu Boron fährt und seine zweite Weihe erfährt.

#### DAS ABENTEUER BEGINNT

## ... bei Angbar (23. Boron)

Einwohner: ca. 5.200 (40% Zwerge)

*Herrschaft:* Rat der Zwerge, Reichsvogt Bosper zu Stippwitz *Tempel:* **Ingerimm, Rondra**, Praios, Hesinde, Boron, Phex, Travia (im Bau)

Besonderheiten: Hauptsitz des Ingerimm-Kultes; Ort der Begegnung zwischen Menschen und Zwergen

Gasthäuser: 'Gaststuben Aventuriens' (verschiedene Einzelgaststätten), Hotel 'Haus Sirbensack (Q9/P1o/S18, erstes Haus am Platz), Gasthaus 'Seeblick' (Q6/P6/S24), 'Ratskeller' (Q7/P8/S0), Gasthaus 'Letzter Krambold' (Q3/P4/S36, heruntergekommen), Taverne 'Quetschbeutel' (Q7/P5/S0, häufig Tanz & Zwergenmusik); Schenke 'Galoschs Steinerweicher' (Q4/P5/S0, berüchtigter Schnaps);

Weitere Gasthäuser und Informationen zur Stadt finden Sie in Fluss 141ff

Was die Helden nach Angbar führt, bleibt Ihnen überlassen. Da die Stadt für das reichhaltige Angebot an Schmiedewaren bekannt ist, lohnt sich eine Reise in die Stadt für die meisten Helden. Zudem kann man hier, im Gegensatz zu den meisten Bingen, recht gute Kontakte zu Zwergen aller Völker knüpfen, wobei die Hügelzwerge schon überwiegen. Aber auch der Besuch eines Freundes oder einfach nur die Suche nach Arbeit sind denkbar.

Das Wetter entspricht der Jahreszeit: es ist kalt, trüb und regnerisch. Dies tut der Stimmung in der Stadt jedoch keinen Abbruch. Hier herrscht immer ein reges Treiben der Handwerker und Händler.

Reisen die Helden von Westen her an, kommen sie von *Gratenfels* über den *Greifenpass* die Reichsstraße entlang und würden die Stadt am späten 23. Boron erreichen. Kommen sie jedoch aus einer anderen Richtung, so sind sie bereits einige Tage in der Stadt und müssen im Westen etwas erledigen oder wollen etwas besichtigen. Sie können jedoch auch die Vorgeschichte des Händlers abändern und ihn aus einer anderen mittelreichischen Stadt kommen lassen.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein trüber Nachmittag, an dem Ihr die Reichsstraße 3 nach Angbar bereist. Der Regen hat zwar mittlerweile aufgehört, allerdings ist alles ringsherum nass und verbreitet eine unangenehme Kälte. Dies könnte eine Erklärung sein, wieso ihr fast alleine unterwegs seid. So wenige Leute auf der Reichsstraße zu treffen ist euch selten vorgekommen. Ihr freut euch schon auf eine warme Suppe in der nahen Stadt, als Ihr Kampfgeräusche hört. Als ihr eine kleine Anhöhe herauf kommt, hört Ihr auch jemanden um Hilfe rufen. "Hilfe, Überfall! So helft doch jemand!" brüllt ein kleiner, schmächtiger Mann, der auf einem Eselskarren keine 100 Schritt von euch entfernt steht und sich mit seinem Stab eher schlecht als recht gegen einen Räuber wehrt. So wie Ihr die Situation einschätzt, hat der Mann noch zwei Gefährten, während die Räuber zu fünft sind.

Wir hoffen, dass die Helden hier von alleine eingreifen und dem Mann helfen. Wenn nicht, appellieren Sie an ihr Ehrgefühl.

Werte der Räuber										
Name	Waffe	INI	AT	PA	TP	DK	LeP	AuP	WS	RS
Räuberhauptmann*	Schwert	11+W6	14	12	1W+4	N	32	35	7	2
Räuber	Kurzschwert	9+W6	11	10	1W+2	HN	25	25	6	1
* Sonderfertigkeiten: Aus	fmerksamkeit, Finte									

Wenn die Räuber merken, dass sie unterliegen, sehen sie keinen Sinn mehr und werden fliehen. Haben die Helden einen verletzten Räuber, wird dieser zu einem der beiden Begleiter sagen: "So war das aber nicht vereinbart, *Bosper.*". Haben sie keinen solchen Räuber, lassen sie einen nicht fliehen, sondern um Gnade winseln.

Bevor sich der Händler Jalosch Bocksbusch richtig vorstellen und bedanken kann, entbrennt auch schon eine hitzige Diskussion mit seinen Begleitern. Hierbei kommt heraus, dass die beiden Männer die Räuber engagiert hatten, um eine Prämie vom Händler zu kassieren. Nun fällt ihm auf, dass es die gleichen Männer waren, die sie bereits vor drei Tagen überfallen haben. Da ist er in seiner Wut gar nicht mehr zu bremsen und jagt seine Begleiter ohne Lohn davon. Er bedankt sich nun bei den Helden und lädt sie zum Abendessen in Angbar in die Taverne 'Quetschbeutel' ein. Während der gemeinsam zurückgelegten Wegstrecke in die Stadt und des Abendessens können sich die Helden mit Jalosch anfreunden. Er berichtet, dass er von Gratenfels komme und über Angbar zum alljährlichen Wintermarkt (ein traditionelles Fest mit großer Warenschau, bei dem der Gründung der Stadt gedacht wird) nach Hesindelburg in der Mark Greifenfurt möchte. Da er schon spät dran sei, müsse er den kürzeren, aber auch gefährlicheren Weg durch das Wengenholmer Land wählen. Als Schutz vor Überfällen durch Räuberbanden oder marodierende Orks oder Goblins hatte er die beiden unzuverlässigen Wachen angeworben. Vor Angbar hatte er jedoch nicht mit Überfällen gerechnet. Nun kommt ihm der Gedanke, die Helden könnten doch für seinen Schutz sorgen. Er ist bereit, jedem einen Silbertaler pro Tag bei freier Kost und Logis zu zahlen. Ein Bonus für die erfolgreiche Abwehr von Räubern stellt er ebenfalls in Aussicht.

Mit einem guten Verhandlungsgeschick lässt er sich bis auf 2 ½ Silbertaler hoch handeln.

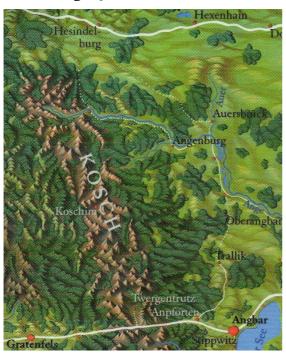
Er hat am nächsten Tag noch etwas in der Stadt zu erledigen. Am übernächsten Tag geht es dann in aller Frühe los. Es bleibt den Helden also noch ein wenig Zeit für Vorbereitungen bzw. Besorgungen in der Stadt.

Für die kommende Reise überlassen wir es dem SL, weitere Zufallsbegegnungen einzubauen. Eine Tabelle finden Sie in ZBA 280f und WdM 175ff.



## **DIE REISE**

## 1. Reisetag (25. Boron)



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade erst dämmert es, da trefft ihr Jalosch am Garether Tor. Trotz der frühen Stunde herrscht hier schon reges Treiben. Jalosch sitzt auf einem Eselskarren, dessen Ladung ihr nicht erkennt, da sie unter einer Plane vor dem Regen geschützt ist. Ein freundliches "Guten Morgen!" ruft er euch entgegen. "Na, dann kann's ja los gehen. Auf geht's, Möhrchen!" sagt er zu seinem Esel und schnickt zweimal mit den Zügeln. Der Karren setzt sich in Bewegung und fährt dem trüben Horizont entgegen. Dieser nasskalte Morgen lässt euch nicht gerade verheißungsvoll der vor euch liegenden Reise entgegensehen.

Lassen Sie die Helden hier eine *Wettervorhersage-Probe* ableben und geben Sie Ihnen bei Gelingen eine Vorstellung was die nächsten Tage so auf sie zukomme

n mag. Die Reise ist wirklich nicht angenehm. Der Himmel ist einheitlich grau und gelegentlich Regnet es.

Sind Helden in ihrer Gruppe nicht adäquat gekleidet, lassen sie diese eine *Probe KO* +4 würfeln. Misslingt diese, erkranken sie an DUMPFSCHÄDEL (**WdS 155**)

Falls die Helden fragen oder nachschauen: die Ladung des Händlers besteht hauptsächlich aus Eisenwaren, wie Nägel, Werkzeuge oder Töpfe und Pfannen, aber auch einige Schwerter und Dolche sind zu finden, die wohl den größeren Wert der Ladung ausmacht.

Es ist bereits dunkel, als die Gruppe *Trallik* erreicht. Müde, durchgefroren und durchnässt quartiert man sich im Gasthof "*Zum Wilden Eber"* ein.

## 2. Reisetag (26. Boron)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am frühen Morgen aufbrechend, führt euch euer Weg über den kleinen Platz in der Ortsmitte. Eine ältere Frau baut gerade einen Stand mit Gemüse, wie Kohl, Rüben und Kartoffeln, auf. Da entdeckt ihr die kleine Gruppe von 5 Menschen, die einem Prediger in einer dunklen, einfachen und zerschlissenen Kutte, auf einer Kiste stehend, zuhören. ". und ich sage euch, eine Zeit wird kommen, da werden sich die Menschen von den Göttern abwenden und sind dem Untergang geweiht!" "Wann soll das denn sein, Prediger!" ruft einer der Zuschauer dazwischen. "Ich sah in einer fernen Zukunft Kutschen ohne Pferde, zwanzigfach schneller als ein 6er-Ferrara." Lautes Gelächter. "Einer Zeit, da man die Gänseherrin nicht mehr achtet - wird doch jeder zweite Traviabund wieder gelöst oder Mann und Frau leben zusammen, ohne diesen überhaupt eingegangen zu sein." "Unverschämt"! "Der Größte aller Götterfrevel ist, dass man eine riesige Röhre aus Erz erbaut, um angetrieben von einem unvorstellbaren Feuer zu Mada aufsteigen zu können." "Spinner!" ertönt es und ein halb angefaulter Kohlkopf trifft den Prediger. Die Gemüsehändlerin hat scheinbar eine Kiste faules Gemüse herausgestellt. "Die Rache der Götter wird gewaltig sein. Sie lassen Kapseln aus Erz auf Dere herabfallen, die gefüllt sind mit 'Hylailer Feuer' - aber tausendfach gewaltiger als ein Granatapfel. Ganze Städte werden in Flammen aufgehen und die Menschen vom Angesicht Deres weggewischt!" Nun fliegt weiteres Gemüse begleitet von wüsten Beschimpfungen, als ein Bauer mit zwei müde wirkenden Bütteln erscheint. Als sie die Szenerie erblicken, beschleunigen sie ihren Schritt, um dann schließlich den Prediger wegen Störung der öffentlichen Ruhe festzuneh-

Sollten die Helden hier helfen oder den Prediger befragen wollen, drängt *Jalosch* auf den Aufbruch, da das Etappenziel sonst nicht zu erreichen sei.

Der Prediger ist ein geflohener Patient des Klosters und soll hier nur einen Auftritt haben, nicht jedoch schon erste Hinweise geben.

Das Wetter bleibt weiterhin schlecht. Hat sich ein Held immer noch nicht mit Wetterkleidung eingedeckt, verlangen Sie eine erneute KO-Probe, dieses Mal +6. Alle anderen Helden sollten ebenfalls eine KO-Probe ablegen, jedoch unmodifiziert. Verfahren Sie so jeden Tag, falls der Held nicht eh schon erkrankt ist.

Am Abend erreicht man die Siedlung *Angenstein*. Hier existiert kein Gasthaus. Allerdings erhält man im größten Bauernhof eine warme Mahlzeit und kann in der Scheune im Strohlager nächtigen.

#### **3. Reisetag** (27. Boron)

Die Reise verläuft wie zuvor. Das erste Auffällige ist, dass man am Wegesrand im Tal der Ange eine verbrannte Burgruine entdeckt. Dies ist die *Angenburg*, eine der vielen Burgen, die seinerzeit vom *Alagrimm* zerstört wurde. Auf Wunsch lassen Sie *Jalosch* die Geschichte des Feuervogels erzählen (Fluss 206).

Bei Einsetzen der Dämmerung kommt die Gruppe dann an einem Gedenkstein vorbei, der zerbrochen ist. Dieser berichtet von einem Scharmützel während des Orkensturms. (An-



hang). Bei gelungener *Geschichtswissen-Probe* erzählen Sie kurz, dass es sich um den Orkensturm handelt (AA2 91-96). Eine gelungene *Sinnesschärfe-Probe* zeigt auf, dass der Stein zwar verwittert ist, nicht jedoch die Bruchstelle. Er kann noch nicht lange zerschlagen worden sein.

In der Dunkelheit erreicht man endlich Auersbrück, wo man im Gasthof "Zum Angenblick" übernachtet. Das Gesprächsthema in der Schankstube ist die Zunahme der Orküberfälle in letzter Zeit. Jedoch gehen die Aussagen nicht über "Stammtischgewäsch" hinaus – konkretes kann niemand berichten

## 4. Reisetag (28. Boron)

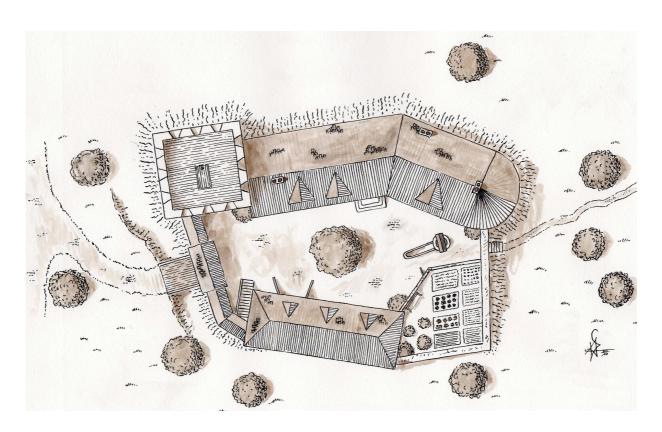
Heute ist das Wetter noch schlechter geworden. Schon seit der Nacht regnet es und hört gar nicht mehr auf. Als man schon einige Stunden unterwegs ist, entdecken die Helden zunächst einige weiße Federn, die auf der Straße verteilt sind. Mit einer gelungenen Tierkunde-Probe erkennen die Helden, dass es sich um Gänsefedern handeln muss. Folgt man dem Weg weiter, sieht man immer mehr Federn und schließlich, etwas abseits des Weges, Leichen im Gras. Untersucht man diese, entdeckt man die sterblichen Überreste von 3 menschlichen (2 Männer und eine Frau) und eines hügelzwergischen Bauern des Wengenholmer Landes. Alle tragen einfache landestypische bäuerliche Kleidung. Neben den Leichen liegen allerlei zerschlagene Körbe, Käfige, und auch eine Kiepe. Auf dem Boden verteilen sich neben den Federn einzelne Äpfel, Nüsse und Wintergemüse. Scheinbar handelt es sich um Bauern der Gegend, auf dem Weg zum Markt im nächsten Dorf. Ein toter Ork liegt ebenfalls in der Nähe. Alle Leichen weisen Kampfspuren auf und sind erst seit kurzem tot (festzustellen mit einer Anatomie- oder Heilkunde Wunden-Probe). Voraussichtlich ein Orküberfall am frühen Morgen oder vom letzten Abend.

Die Helden sollten hier auf die Idee kommen, die Toten zu beerdigen. Wollen Sie einfach weiterreisen, wird *Jalosch* darauf bestehen. Man solle die Götter nicht erzürnen. Kommen die Helden auf die Idee, die Leichen zu verbrennen, erinnern sie sie daran, dass es schon seit Stunden regnet. Sie haben weder trockenes Holz dabei, noch genügend Öl.

Das ganze hält die Gruppe gute zwei Stunden auf und durchnässt jeden vollkommen. Das Wetter wird nun mit jeder Minute, die die Helden weiterziehen, schlechter. Anfangs nur ein Dauerregen, entwickelt sich schnell ein wahres Unwetter. Die Temperaturen fallen weiter und zum Regen kommt noch ein eisiger Wind. Rondra und Efferd entfesseln ihre Macht mit Regen, Sturm, Blitz und Donner.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mittagsstunde ist gerade vorüber, da findet sich kaum ein trockenes Fleckchen an euren Körpern. Das letzte bisschen Wille, weiter zu reisen, ist, als der Regen auch noch in ein heftiges Gewitter übergeht, erloschen. Das Beerdigen der Leichen vor fast zwei Stunden und das verflixte Wetter ist einfach zu viel. "Wir schaffen es heute beim besten Willen nicht mehr nach "Boksholm" schreit Jalosch euch gegen das Tosen des immer stärker aufbrausenden Windes entgegen. "Wir sollten eine Zuflucht suchen. Wenn ich mich recht entsinne, ist hier in der Nähe eine Burg, nicht weit von unserem Weg entfernt. Ich denken, dort könnten wir um Unterkunft ersuchen. Achtet linker Hand darauf." Und so lauft ihr noch gut 15 Minuten weiter durch den Sturm, als sie zwischen zwei Bäumen auftaucht. Die Hoffnung, dem Regen endlich entfliehen zu können, lässt eure Körper mit neuer Energie durchströmen. Und so geht ihr schnellen Schrittes den schmalen Weg entlang, den kleinen Hügel hinauf, auf dem die Burg liegt.





## DIE VERRÜCKTE BURG

## **Burg Eberwald**

Burg Eberwald liegt auf einem nur mit vereinzelten Bäumen bewachsenen Hügel, der hinter dem Herrenhaus sehr steil abfällt. Über eine Zugbrücke, die über einen nur etwa einen Schritt tiefen Burggraben führt, erreicht man das Torhaus. Die Anlage wird dominiert von dem mächtigen, drei Stockwerke hohen Bergfried. Den gepflasterten Innenhof mit der großen Linde in der Mitte umgrenzen ein Torhaus, ein Gesindehaus, das auch Stall und Werkstatt beinhaltet, ein großer Gemüse- und Obstgarten, der um diese Jahreszeit aber abgeerntet ist, und das große Herrenhaus. Im Erdgeschoss des zweistöckigen Haupthauses befinden sich Küche, Rittersaal, Kaminzimmer, Bibliothek und auch eine Boron-Kapelle. Die Schafräume befinden sich im oberen Stockwerk des Hauses. Neben den geräumigeren, ehemaligen Geweihtenzimmern und den sehr spartanischen Patientenkammern, wurde kürzlich auch eine Töpferwerkstat eingerichtet. Bei den Umbauarbeiten an der Burg, wurden vor drei Jahren auch einige neue Wände eingezogen. Der einzige Zugang zum Turm befindet sich auch im oberen Stockwerk. In diesem befindet sich neben den Zellen der schwereren Fälle und einer kleinen Alchemistenwerkstatt noch ein Lagerraum. Im Turm werden zurzeit die Noioniten und ihre Laiendiener gefangen gehalten.

#### Zeitablauf

Die Helden erreichen um die Mittagszeit die Burg. Im Laufe des Tages lernen sie dort die Protagonisten der nächsten Stunden kennen. Zunächst werden sie von Herdfried und Olko begrüßt und später von Eichbart im Kaminzimmer willkommen geheißen. Zwischen dieser Szene und dem abendlichen Essen, sollten die Helden die Boronkapelle besuchen und können auch schon den einen oder anderen Hinweis auf das Kloster erhalten. Nach dem Abendessen werden die Helden hoffentlich Nachforschungen anstellen. Um Mitternacht sollte dann der erste Angriff der Untoten erfolgen. Nach der ersten Welle, Befreiung der Boronis und dem Einfangen der Verrückten findet der finale Angriff etwa eine Stunde vor Morgengrauen statt.

#### Anwesende

Auf Burg Erberwald halten sich in Freiheit zur Zeit 10 Personen auf. Neben dem selbsternannten Burgherrn Eichbart vom Tannengrund und seiner "Frau" Celissa sorgt sich vor allem der Haushofmeister Herdfried Gerdenwald um die Aufrechterhaltung der Maskerade. Des Weiteren sind der Schizophrene Olko (Hausdiener)/ Ugo von Quellenfels (Alchemist), die "Boron-Geweihte" Praiadne und die Köchin Ilma auf der Burg anwesend. Für die Sicherheit sorgen Hauptmann Dappert und seine beiden Wachen Reto und Lana. Der ehemalige Golgarit Daerec ui Caelman, den alle nur den "Stummen Alrik" nennen, sorgt sich um die Pferde der Burg.

Eingesperrt im Bergfried sind die Noioniten Mutter *Ethiliane*, Bruder *Marborion*, Bruder *Xerber*, die Novizin *Zita*, sowie fünf Laiendiener. Mit Ihnen befinden sich in den Zellen im Turm eingesperrt auch noch drei der schweren Fälle (siehe Dramatis Personae im **Anhang**).

#### Die Ankunft

Die Helden treffen hier auf die Wachen *Reto*, der schläft, sowie auf *Lana*. Diese ist nervös und aufgeregt, gerade so, als ob sie bei etwas verbotenem erwischt worden wäre.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Tor erreicht, bemerkt ihr, dass dieses gar nicht verschlossen ist. Es steht einen Spalt weit offen. Ihr öffnet es und tretet vorsichtig ein. Da hört ihr ein leises Summen, welches gleichmäßig aufkommt und wieder verebbt. 'Da Schnarcht doch jemand!' kommt euch in den Sinn. Und als ihr in die Richtung schaut, aus der die Geräusche kommen, seht ihr im Halbdunkeln die Schemen eines beleibten Mannes, der auf einem Stuhl sitzt und eingeschlafen zu seien scheint. Da tritt eine großgewachsene Frau in Uniform aus der dem Schlafenden gegenüberliegenden Tür auf euch zu. In der rechten Hand eine Hellebarde tragend, richtet sie mit der linken noch ihren Helm. "Halt! Wo wollt ihr denn hin?"

Die Helden werden hier sicher erläutern, dass sie dem Regen entrinnen wollen und eine Unterkunft für die Nacht suchen. *Lana* Antwortet abgehackt, nur in Teilsätzen sprechend, da sie aufgeregt und hektisch ist. Z. B.: "Ja – äh, Moment – ja genau – geht dort rüber zum Haupthaus, da durch die Tür. Dort ist Herr *Gerdenwald* – jaja."

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr das Herrenhaus betretet, empfängt euch ein kleingewachsener Mann mir spitzer Nase, absolut korrekt gekleidet und im Gegensatz zu euch trocken. "Seid mir gegrüßt, edle Damen und Herren! Ihr seht ja gar schrecklich aus. Dies ist auch ein grauenhaftes Wetter, um auf Aves Pfaden zu wandeln. Schon von den Zinnen aus habe ich euch kommen sehen und alles vorbereitet. Seid nun willkommen auf Burg "Tannengrund". Unser Hausdiener Olko wird euch die Stallungen zeigen, wo man sich um euer(e) Tier(e) kümmern wird. Hiernach führt er euch zu eurer Unterkunft. Wir werden einige Tücher zum abtrocknen bereitlegen. Ich hole euch dann etwas später ab, sobald die Herrschaften bereit sind, euch zu empfangen."

Es ist Absicht, dass *Herdfried* sich weder selbst vorstellt, noch die Helden nach ihren Namen fragt. Es ist für ihn fast selbstverständlich, dass sie jetzt da sind.

Auf Nachfragen stellt er sich in leicht verwunderten Ton als *Herdfried Gerdenwald*, Haushofmeister des Freiherren *Eichbart vom Tannengrund* vor.

Auffällig ist, dass er den triefnassen Helden, die sicherlich eine Pfütze Wasser im Foyer (HHo<sub>4</sub>) hinterlassen werden, sofort hinterher wischt, sobald *Olko* sich um die Gäste kümmert

Olko ist zurückhaltend und spricht daher nur, wenn es notwendig ist oder er etwas gefragt wird. Fragen die Helden hier bereits einige Dinge, die Ihnen merkwürdig vorkommen, wird er ausweichend Antworten, wie "Davon weiß ich nichts.", "Es steht mir nicht zu, darüber zu reden." oder "Da müssen Sie Herrn Gerdenwald fragen."

Er führt die Gruppe zunächst zum Stall, um die Tiere unterzustellen. Haben die Helden keine Pferde, dann zumindest den Esel des Händlers. *Olko* stellt den Stallburschen als den "Stummen Alrik" vor: "Der Stumme Alrik wird sich gut um eure Tiere (euren Esel) kümmern. Aber erwartet keine Antworten von ihm, er redet nicht."



Ist im Stall alles erledigt, führt er die Helden zu den Unterkünften ins 1. OG des Herrschaftshauses. Als er die Helden die Treppe hinauf führt, steht die Türe zur Töpferwerkstatt (HH17) offen. *Olko* wird sich bemühen, die Türe so schnell wie möglich zu schließen. Lassen sie aber die Helden einen kurzen Blick in den Raum werfen. Sie können erkennen, dass es sich um einen Werkraum handelt und sich über *Olkos* Verhalten wundern. Wecken Sie die Neugier der Spieler.

Teilen Sie die Gruppe nach eigenem Gutdünken auf die Zimmer (HH15) auf. Die Einrichtung ist karg (siehe Raumbeschreibung im Anhang). Sollten die Helden die Tür verschließen wollen, werden sie feststellen, dass weder ein Schloss, noch ein Riegel vorhanden ist. Eine Sinnesschärfeprobe oder genaue Untersuchung der Tür offenbart, dass allerdings mal ein Riegel angebracht war. Begutachtet man die Außenseite der Tür wird man feststellen, dass hier ein Riegel angebracht ist.

Die Helden haben nun Zeit, sich umzukleiden und abzutrocknen. Nach ca. 30 Min werden sie dann vom Haushofmeister abgeholt und ins Kaminzimmer geführt.

## **Der Empfang**

Die Helden werden von Herdfried in das Kaminzimmer (HHo8) geführt und dort auch schon von Eichbart vom Tannengrund (Grünes Gewandt mit Fellbesatz, darunter ein Rüschenhemd) und "seiner Frau" Celissa (unscheinbares beiges Kleid ohne Verzierungen) empfangen. Der Raum sieht einigermaßen gemütlich aus. Über dem Kamin hängt das Wappen derer von Eberwald (in den Farben Grün, Gold

und Schwarz), daneben ein etwas zerschlissener Wandteppich, der eine unbekannte Burg zeigt. Eichbart hat Ihn irgendwo auf dem Dachboden gefunden. An der gegenüberliegenden Wand hängt der ausgestopfte Kopf eines Ebers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Willkommen edle Damen und Herren auf *Burg 'Tannen-grund*". Lange ist er her, dass wir solch edle Gesellschaft hatten. Setzt euch und wärmt euch am Feuer. Ich hoffe Sie hatten eine angenehme Anreise?".

Geben Sie bei dieser ersten Begegnung mit *Eichbart* noch nicht allzu viel von seinem Leben preis. Er gibt sich jovial als Freiherr und lässt zunächst die Helden berichten. Seine Frau *Celissa* ist sehr ruhig und wirkt manchmal etwas abwesend. Dies sollten Sie jedoch plötzlich ändern, und einer der Panikattacken der jungen Frau einbauen (siehe Dramatis Personae).

Eichbart lässt sich von der Anreise der Helden berichten. Machen es die Helden nicht von sich aus, erzählt Jalosch Bocksbusch von den Ereignissen des Tages und unter anderem auch von den toten Bauern und dem Orküberfall. Eichbart reagiert bestürzt und verflucht die Orks, die durch sein Land steifen. Er wird die Helden daraufhin auf der burgeigenen Boronkapelle und 'Ihre Gnaden' Praiadne verweisen, um dort für die Toten zu beten. Er selbst wird sich bis zum Abendessen, zu dem er die Helden gerne einlädt, zurückziehen. Sorgen Sie dafür, dass die Helden Jalosch in den Tempel begleiten, da es wichtig ist, ihnen 'Ihre Gnaden' Praiadne vorzustellen.





## Die Boronkapelle (o1)

Als die Helden die kleine dunkle Kapelle betreten, ist niemand zu sehen. Neben zwei Reihen einfacher Bänke findet sich nur noch ein schlichter schwarzer Altar im Raum, auf dem eine Opferschale und zwei große, ebenfalls schwarze, Kerzen stehen, die aber nicht brennen. Auf dem Altarblock sind zwei Rabenfiguren, eine aufgereckt mit schlagenden Flügeln (Bishdariel), eine niederstürzend (Golgari) abgebildet. Zudem befindet sich auf dem Altar zwischen den beiden Raben eine Darstellung einer menschlichen Frau, gekleidet in eine lange Robe. Sie sollten den Spieler nur bei einer sehr gut gelungenen *Götter/Kulte Probe* (+10) und erst bei Nachfragen andeuten, dass es sich um die heilige Noiona handelt. Geben Sie sonst Hinweise auf evtl. Darstellungen von *Marbo* oder *Ethilia*.

Erst nachdem sich die Helden eine Weile im Tempel umgesehen haben, erscheint Praiadne aus der Sakristei (HHo2) kommend. Mit ihr schwappt der Dunst von Weihrauch aus der Raum heraus. Dieser ist kurz intensiv wahrzunehmen, bevor der Geruch dann schnell verfliegt. Sie trägt über der Geweihtenrobe eine Lederschürze (Überdeckt das Noionitenwappen auf der Brust) und hat ein Messer in der Hand. In der Dunkelheit des Tempels ist nur sehr schwer zu erkennen (Sinnesschärfe +10) dass das Messer feucht ist. Praiadne wischt das Messer an Ihrer Schürze ab, und begrüßt die Helden in Borons Namen. Nachdem die Helden erzählt haben, warum Sie hier sind begibt Sie sich auf die such nach einem Zunderkästchen, um die Kerzen auf dem Altar zu entzünden. Praiadne ist hier mit Ihrer Aufgabe als Geweihte überfordert um wird sich sehr bald wieder Ihrem Versuchsobjekt in der Sakristei zuwenden. Verhindern Sie hier auf jeden Fall, dass die Helden jetzt schon in die Sakristei eindringen.

## **Der Nachmittag**

Am Nachmittag sollten die Helden die Gelegenheit bekommen, sich relativ frei auf der Burg zu bewegen. Machen Sie die Helden mit den verschiedenen Bewohnern der Burg bekannt. Hier bieten sich vor allem Herdfried, Olko/Ugo und die Wachen an. Eichbart, Celissa und auch Praiadne werden sich eher zurückziehen. Verhindern Sie aber auf jeden Fall, dass die Helden den schon jetzt Zugang zum Turm, zur Sakristei und zur Bibliothek bekommen. Sie können allerdings jetzt schon einige Hinweise auf die wahre Nutzung Burg Eberwalds geben:

- Einer der Helden entdeckt in seinem Zimmer das Kräuterbüchlein der Novizin Zita. In dem kleinen Buch mit einer Rabengravur auf dem Einband befinden sich säuberliche Aufzeichnungen über Heilkräuter, sowie ihre alchemistische Nutzung, wie auch Wirkung.
- An der Wand von einem der Flure im 1. OG hängt ein sehr kindlich gezeichnetes Bild der Burg. Das Bild wurde von einem der Insassen gezeichnet. Die Abwesenheit von Kindern auf der Burg sollte den Helden zu denken geben.

#### Ein wahres Festmahl

Um die achte oder neunte Stunde nach Mittag werden die Helden von *Herdfried* mit den Leuten eines Glöckchens zum Tische gerufen.

Als die Helden den von Herdfried als Rittersaal (07) betitelten Raum betreten, ist sonst nur Ugo von Quellenfels in seiner Rolle als Alchemist und Medicus anwesend. Der Rittersaal ist für einen solch zentralen Raum doch recht spartanisch eingerichtet. Es liegen zwar ein paar Felle von Jagdwild auf dem Boden, doch sind die Wände bis auf ein paar vereinzelte etwas ramponierte Wappenschilde und ein großes Gemälde, welches den ehemaligen Burgherrn vor der Burg zeigt, leer. Der Tisch ist gewaltig. Er füllt fast den ganzen Raum aus und bietet sicherlich 25 Personen Platz, da der Raum zu Zeiten des Klosters als gemeinsamer Speisesaal genutzt worden ist. Nur an der einen Kopfseite des Tisches ist für die Helden und vier weitere Personen gedeckt worden. Ugo ist nun nicht mehr der wortkarge Diener, sondern ein rhetorisch gewandter Wissenschaftler. Sollten Magier oder andere Gelehrte in der Gruppe sein, wird Ugo versuchen, mit ihnen eine wissenschaftliche Diskussion über verschiedene Abarten der Alchemie zu führen. Ugo ist ein wahrer Fachmann und ist nicht leicht aufs Glatteis zu führen. Erwähnen Sie nach einer gelungenen einfachen Sinnesschärfe Probe die frappierende Ähnlichkeit mit dem Hausdiener Olko. Darauf angesprochen, versucht Herdfried die Situation zu retten und wird behaupten, es handele sich um Brüder. Bei weiteren Nachfragen sind es dann sogar Zwillingsbrüder.

Sobald Ugo in zu starke Bedrängnis kommt, sollten Sie den Auftritt des Hausherrn zelebrieren:

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Herdfried pocht mit einem Stab auf den alten Dielenboden des Rittersaals, als sich die eisenbeschlagene Tür knarzend öffnet und seine Hochgeboren Eichbart von Tannengrund mit seiner Gemahlin den Raum betritt. Seit dem Empfang im Kaminzimmer hat sich der Freiherr für den Abend umgezogen. Über seinen Bauch spannt sich ein lodengrünes Hemd und eine altertümlich wirkende Weste mit Jagdmotiven. Darüber trägt der Herr des Hauses einen der Jahreszeit angepassten roten Mantel mit Pelzapplikationen. Gemessenen Schrittes begibt er sich, seine Gattin am Arm führend, an seinen Platz am Kopfende des Tisches und winkt euch generös zu. "Die Zwölfe zum Gruße, meine lieben Gäste. Seid ein weiteres Mal willkommen in meinem bescheidenen Heim." Nachdem sich die Helden gesetzt haben, erhebt Eichbart sein Glas und spricht "Auf einen unvergesslichen Abend. Sagt, werte Herren/Damen, Ihr müsst weit herumgekommen sein in Aventurien. Die Türen der Reichen und Mächtigen müssen sich für euch schon des Öfteren geöffnet haben. Berichtet mir, was für neue Kunde gibt es aus Gareth...

Mit einer gelungenen *Etikette-Probe*+5 geben Sie den Helden den Hinweis, dass Eichbarts Mode nicht wirklich mehr "up to date" ist. An den Höfen von Vinsalt oder Gareth ist man in den letzten 10 Jahren sicherlich nicht mit einem solchen Aufzug herumgelaufen. Der Platz von Ihrer Gnaden *Prajadne* bleibt zunächst leer.

Lassen Sie die Helden nun von Ihren Erlebnissen berichten. *Eichbart* ist stark an den letzten politischen Ereignissen interessiert. Beachten Sie, dass es für ihn noch keine 3. Dämonenschlacht oder gar das Jahr des Feuers gegeben hat. Die letzten großen Ereignisse, an die er sich erinnern kann, sind der Khomkrieg und der Orkenzug. Für Ihn ist *Brin* nach



wie vor der *Reichsbehüter* und die *Schwarzen Lande* existieren nicht. *Eichbart* ist jedoch schlau genug, um sich dies nicht sofort anmerken zu lassen. Flechten Sie in das Gespräch jedoch ein paar Fakten ein, die im heutigen *Aventurien* nicht mehr stimmen (Reichsbehüter, virtuelle Schwester an der Reichskanzlei in Gareth etc.). Wenn es hier zu Unstimmigkeiten kommt, lassen Sie *Herdfried* mit einer Lüge einspringen oder *Ugo* das Gespräch auf die erstaunlichen Wirkungen der Alraune in alchemistischen Tinkturen bringen.

Schon bald fährt Köchin Ilma den ersten Gang auf. Herdfried kündigt das Essen hochtrabend als Fischsüppchen albernischer Art an. In Wahrheit handelt es sich um eine nur lauwarme Gemüsesuppe, in der einzelne Stückchen Trockenfisch schwimmen. Das Essen wird durch Daerec serviert, wobei auch ein paar tropfend er edlen Suppe auf dem Tisch landen. Sofort ist Herfried mit einem Tuch zur Stelle und würdigt Daerec, den er Alrik nennt, eines bösen Blickes. Eichbart schwärmt unterdessen von dem Essen und behauptet, dass seine Köchin schon am Hofe des Reichsbehüters selbst gekocht habe. Kurz bevor der Hauptgang serviert wird, verschluckt sich Ugo an einem Stücken Fisch aus der Suppe. Mit kratziger Stimme entschuldigt er sich und murmelt etwas von einem eigens entwickelten Mittelchen, das helfen soll. Er kündigt an, dass er gleich wieder da sein wird. Zum Hauptgang gibt es Hirschbraten nach Art ,Bardos und Cellas' (bei einer gelungenen Geschichtswissen Probe wissen die Helden, um wen es sich bei den kaiserlichen Geschwistern handelt) in einer Weinsoße. Auch hier stellt sich Daerec nicht sonderlich geschickt beim Servieren an. Auch eine etwas abfällige Bemerkung Eichbarts nach der immer schlechter werdenden Dienerschaft nimmt er mit Schweigen hin. Was die Suppe zu wenig an Hitze abbekommen hat der Braten zu viel. Die verbrannten Stellen sind nur nicht sofort zu erkennen, da der ganze Braten in einer dicken Weinsoße schwimmt. Eichbart ist allerdings so begeistert von dem Essen, dass er in die Hände klatscht und die Köchin zu sehen verlangt um sich persönlich zu bedanken. Kurze Zeit später erscheint Ilma in einer stark mit allerlei Essensresten verdreckten Schürze. Sie ist gerade einmal 20 Götterläufe alt und hat sicherlich noch nicht für Brin gekocht. Falls Sie bisher noch keine Gelegenheit hatten, eine der Panikattacken Celissas einzubauen, ist das Ende des Essens sicherlich ein guter Zeitpunkt.

Der Nachtisch wird nun von Olko serviert. Die Helden können eine kurze Diskussion aus der angelehnten Tür zu Küche mitbekommen, in der Herdfired Olko beschimpft. "Wo bist du denn gewesen. Wir mussten vor den hohen Herrschaften improvisieren. Alrik ist doch nur Stallbursche...". Kurz bevor Olko als Hausdiener den Nachtisch, "Bornischer Pudding mit einer Honigsoße", einen Pudding von klotzartiger Konsistenz, der sicherlich noch Stunden schwer im Magen liegt, serviert, betritt Praiadne den Raum und lässt sich für die Verspätung entschuldigen. Herdfried räuspert sich zunächst stark, um dann, nach einer kurzen Pause, die Geweihte direkt anzusprechen: "Findet Ihr es etwa schicklich, diese verschmutzte Schürze bei Tisch zu tragen? Ich denke, Ihr solltet diese doch besser ablegen!" Sie entschuldigt sich für ihr Missgeschick und legt diese ab. Zum Vorschein kommt die Robe eines Deuters Bishdariels vom Orden der heiligen Noiona. Beschreiben Sie kurz den aufsteigenden silbernen Raben und das Wappen mit den drei Federn darunter. Nur auf Rückfragen der Helden geben Sie Ihnen nach einer gelungenen Götter/Kulte Probe +7 den Hinweis auf den

Sollten Die Helden nicht schon von selbst darauf gekommen sein, dass hier einiges nicht stimmt, lassen Sie sie nach einer gelungenen *Sinnesschäfe Probe* +3 einen leisen Schrei von einem der Verrückten aus dem Turm vernehmen. *Herdfried* wird auf Nachfrage auf einen Falkenpärchen verweisen, das sich im Turm für den Winter eingenistet hat.

Das Essen neigt sich nun schnell dem Ende zu. *Eichbart* und seine Frau lassen sich bald darauf entschuldigen und stolzieren aus dem Raum. Auch die falsche Boron-Geweihte, die sich gut von den Essensresten bedient, verabschiedet sich bald zu Nachtruhe.

#### Sind die den alle verrückt hier?

## Nachforschungen der Helden...

Diese Frage, die sich die Helden nun allmählich stellen sollten, könnten Sie einfach mit "Ja!" beantworten. Wir wollen es den Spielern aber nicht ganz so einfach machen, allerdings sollten die Helden nun anfangen, Nachforschungen anzustellen. An folgenden Stellen im Haus können die Helden Hinweise auf die wahre Nutzung der Burg finden:

#### Gruft

Der Zugang zur Gruft befindet sich unter dem Treppenaufgang in das erste Obergeschoss und ist mit einem einfachen Schloss gesichert (Schlösser Knacken +2 oder KK+2). In der Familiengruft derer von Eberwald können die Helden darauf aufmerksam werden, dass hier nur Burgherren/Frauen aus dem Geschlecht Quendan von Eberwalds zu finden sind. Von Eichbart vom Tannengrunds Vorfahren fehlt jede Spur. Neben Quendans Grab (Borostag: 12 Rondra 1029 BF) finden sich u.a. die Ruhestätten von Elida, Ernbrecht, Sannah, Gero und Trautmann von Eberwald.

#### Töpferwerkstatt (16)

Die Tür zur Töpferwerkstatt im ersten Stock ist offen und die Werkstatt wurde erst im Zuge des Umbaus der Burg eingerichtet. Die Noioniten verwendeten die Werkstatt als Teil Ihrer Therapie. Stutzig sollte die Helden die schiere Größe des Werkstatt, die Lage im Obergeschoss des Herrenhauses und die sehr "kindlichen", teils unvollendeten Werke machen.

#### Sakristei (02

In die Sakristei gelangen die Helden entweder über die verschlossene Tür zum Tempel (Schlösser Knacken Probe + 5, oder KK+2) oder die offen stehende Tür zur Bibliothek. Auf dem Tisch liegt die aufgeschnittene Leiche eines Mannes (es handelt sich um einen der schwereren Fälle, der bei der Übernahme der Burg erschlagen worden ist). Einige Organe sind schon in verschiedene herumstehende Gläser getan worden. Praiadne hat hier Ihre Versuche abgehalten. An dieser Stelle wäre dann eine Selbstbeherrschungs-Probe, erschwert um Totenangst, fällig. Auch wenn der Geruch von Weihrauch und einigen alchemistischen Tinkturen den Verwesungsgeruch größtenteils überdeckt, ist er im Raum präsent und der Anblick auch nicht gerade angenehm. Zwölfgöttergläubigen sollte klar werden, dass dies alles andere als borongefällig ist. Helfen Sie den Helden im Notfall bei einer gelungenen Götter/Kulte nach.

#### Bibliothek (03)

In der Bibliothek können die Helden die besten Hinweise finden. Zu betreten entweder über die offene Tür zur Sakristei oder über die verschlossene Tür zum Gang (*Schlössen Knacken Probe* + 5, oder *KK*+2). Der Raum ist ein einziges Chaos. Viele der Bücher und Schriftrollen wurden zerrissen oder verbrannt. Nach einigem Suchen können die Helden hier einen zerfledderten schwarzen Folianten mit dem



Wappen des Ordens finden, aus dem lose Blätter herausfallen. Es handelt sich um die Tempelchronik (Handouts). Geben Sie Ihren Spielern die Teile einzeln und gemischt und lassen Sie rätseln, wie sie zusammen gehören. Weiterhin lassen sich Dokumente, die auf die frühere Nutzung der Burg hindeuten, finden, wie zum Beispiel ein Stammbaum derer von Eberwald, ein Zahlungsbuch, in dem der ehemalige Burgherr die jährlichen Abgaben seiner Untergebenen und den Kaiserzehnt eingetragen hat, eine Karte, die die Burg sowie die Ländereien zeigt, etc. Des Weiteren lassen sich hier Hinweise auf das Noioinitenkloster finden: Bücher über Kräuterheilkunde, Behandlung von Geisteskrankheiten, ein Buch mit den heiligen Chorälen Borons etc. In einem Wandschrank mit vielen Fächern werden die Krankenakten aufbewahrt. Lassen Sie ihre Spieler zunächst eine von einer der Personen finden, der sie bereits begegnet sind. Bestimmen Sie diese zufällig und beschreiben das Krankheitsbild. Da viele der Akten von den Verrückten vernichtet worden sind, finden sich vollständig nur noch die-von Daerec und Uthurion, sowie den Begleitbrief von Haldan von der Aue (Handouts). Weitere Fragmente der Krankenakten von z.B. Eichbart oder Praiadne können Sie gerne noch einbauen, allerdings sollte die von Uthurion die letzte sein, die die Helden lesen.

Während der Nachforschungen können Sie den Helden noch ein paar Steine in den Weg legen. So könnte *Herdfied* das Aufbrechen der Tür bemerken, oder eine der "Burgwachen" vorbeikommen. Eine Szene sollten Sie auf jeden Fall einbauen:

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade dabei das verschlossene Schloss genauer zu betrachten, als Ihr Schritte die Treppe herunter kommen hört. Eine Gestalt in einem weißen Nachthemd und Mütze, mit einer Kerze in der Hand, erscheint um die Ecke. Ihr braucht ein paar Augenblicke, bis ihr *Ugo von Quellenfels* erkennt. Ugo schlurft direkt auf euch zu und spricht den gelehrtesten Helden direkt an. "Ah, Collegae, auch noch so spät unterwegs. Sie müssen des Nachts wohl auch öfters raus. Die Last des Alters...Meine Forschungen sind über die letzten Jahres diesbezüglich nicht recht vorangekommen, aber man müsste doch da ein Mittelchen entwickeln können. Denken Sie auch, dass, wenn man die Wirkung von gelöster Alraune mit der des Gerdelstrauches kombinieren würde...

Lassen Sie es den Helden einige Zeit und Mühe kosten, bis sich *Ugo* wieder auf sein Zimmer begibt.

Zum jetzigen Zeitpunkt sollten Sie es auf jeden Fall verhindern, dass die Helden den Turm betreten (Versteckte Türe, gut gesichert) oder schon damit anfangen, die Verrückten einzusperren. Sobald die Helden darauf kommen, dass es sich hier um ein Noionitenkloster handelt und die ersten Beweise (z.B. in der Bibliothek) in der Hand haben, unterbrechen Sie die Nachforschungen abrupt und gehen Sie zur nächsten Szene über...

## **Der Angriff – die erste Welle**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von draußen dringen neben dem Prasseln des Dauerregens plötzlich andere Laute an euer Ohr. Eine Alarmglocke wird geläutet. Auch panische Rufe könnt Ihr hören. "Angriff, die Burg wird angegriffen!"

Über die drei letzten Wochen seit seinem Ausbruch aus dem Kloster ist es *Uthurion* gelungen, eine kleine, aber schlagkräftige Truppe an Untoten aufzubauen. Um seine Rache an den Geweihten, aber auch an *Daerec* zu vollenden, hat er sich in einen weiteren Kreis der Verdammnis gegeben und seine Seele ein Stücken näher an seine dunkle Herrin gebunden

Es ist Ihm gelungen, aus verschiedenen Boronangern in den Dörfern der Umgebung, aber auch vor allem von den Schlachtfeldern des Orkensturms, seine unheiligen Diener zu erwecken. So erinnern sich die Helden nun evtl. an den geschändeten Gedenkstein zu Ehren Ritter Melcher von Sturmfels. Auch die armen Bauersleute, die die Helden hoffentlich begraben haben, werden ihnen bald wieder begegnen. Spätestens, wenn Ihnen ein orkischer lebender Leichnam entgegen wankt sollten Sie sich erinnern.

Als die Helden in den Hof und den Regen, der sich mittlerweile zu einem wahren Unwetter ausgedehnt hat, hinausstürmen, entdecken Sie zwei der Wachen auf den Mauern. Auch *Herdfried* betritt den Hof und versucht, Anweisungen zu brüllen: "Auf die Mauern, alle auf die Mauern! Jeder Schütze wird gebraucht. Bögen und Armbrüste liegen bereit."

Sorgen Sie von nun an für ein hohes Spieltempo im Abenteuer, wie auch am Spieltisch. Geben Sie Ihren Spielern nicht die Möglichkeit, lange über Ihre Entscheidungen zu beraten, sondern fordern Sie schnelles Handeln. Die Spieler sollten sich nun möglichst schnell einen Überblick über die Situation machen. Am besten eignet sich dazu die Mauer.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schnell habt Ihr eure Waffen gegriffen und stürmt hinaus in den Sturm. Nur einzelne Laternen auf der Mauer zeigen euch den Weg hinauf auf die Wehrgänge. Panische Rufe ertönen von dort. "Sie kommen näher, sind schon fast am Tor." Als Ihr den Wehrgang erreicht, seht Ihr ein Bild des Grauens, wie Ihr es so weit entfernt von der Warunkei nicht erwartet hättet. Zombies, lebende Leichname und Skelette von Orks, Menschen und auch Zwergen wanken auf das Tor zu. Sie haben Baumstämme und improvisierte Leitern dabei. Vor euch bahnt sich einen Horde von sicherlich zwei dutzend Untoten Ihren Weg hinauf zum Burghügel. Ein Blitz zerreißt den Himmel und erleuchtet die Szenerie. Am Fuß des Hügels seht Ihr eine Gestalt in einem hellen Wappenrock mit hoch erhobenen Händen.

Lassen Sie die Helden sich kurz organisieren und evtl. die ersten Pfeile abschießen. Ein Held, dem eine sehr gute Sinnesschärfe-Probe (+8) gelingt, mag auf dem Wappenrock Uthurions das verzerrte Wappen des Golgariten-Ordens erkennen (anstatt des gebrochenen Rades wird jedoch ein Totenkopf von den beiden Schwingen getragen). Ihn mit Bogen oder Armbrust zu treffen ist jedoch ein praktisch unmögliches Unterfangen. Denken Sie an die Entfernung (mind. 200 Schritt), den Regen und die Dunkelheit. Kampferfahrene Helden sollten sich jedoch im Schutze der Burg relativ sicher sein. Sie haben die bessere Position, ggf. Schusswaffen und das Tor ist sicher verschlossen! Das Tor ist sicher verschlossen? Nun, die Helden haben wohl nicht mit der Gastfreundschaft Eichbart von Tannenfels gerechnet:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Grimmig starrt Ihr dem Gegner entgegen. Dem ersten Zombie steckt schon ein Pfeil im Kopf, auch wenn es Ihm nicht wirklich zu behindern scheint. Da ertönt von unten aus dem Burghof eine bekannte Stimme durch den Sturm zu euch hinauf. Eichbart von Tannenfels steht innen am Tor, schiebt den schweren Balken zur Seite und ruft seinen neuen Gästen begeistert zu: "Im Namen der Zwölfe, seid willkommen auf meiner Burg. Nur herein! Nur herein!". Knarzend wird dass Tor von außen aufgestoßen, Eichbart zu Seite gerissen und die Untotenhorde bahnt sich Ihren Weg in den Burghof.

Nun bricht das Chaos im Burghof vollends aus. Die Helden müssen gegen ganz verschiedene Arten von Untoten kämpfen. Passen Sie dabei die Anzahl der Gegner an die Kampfkraft der Helden an. Der Kampf sollte den Helden einiges abverlangen, Ihnen aber noch genügend Kraft für das eigentliche Finale lassen. Beschreiben Sie dass die Helden gegen die sterblichen Überreste von Orks, Menschen und auch den unglücklichen hügelzwergischen Bauern antreten müssen.

Werte der Untoten Name	Waffe	INI	AT	PA	TP	DK	LeP	AuP	ws	RS
Lebender Leichnam	Hände Säbel	9+W6 10+W6	8 8	4 4	1W+2 1W+3	H N	25	unendlich	4	1
Skelett*	Hände Schwert/Arbach Streitkolben/Gruufhai	9+W6 9+W6 9+W6	9 9 9	3 3 2	1W+2 1W+4 1W+5	H N N	30	unendlich	5	2
Zombie	Hände Säbel	6+W6 6+W6	7 7	2 2	1W+2 1W+3	N N	25	unendlich	-	o

alle anderen Waffengattungen.

Neben dem Kampf gegen die Untoten sollten die Helden auch durch die Verrückten gehörig im Kampf behindert werden. Keiner der Verrückten ist eine Hilfe im Kampf gegen die Untoten. Folgende Szenen können Sie unter anderem in den Kampf einbauen:

- Ein Verrückter läuft einem der Helden vor die Waffe (z.B. Bogen). Der Held muss eine IN Probe ablegen um nicht den Verrückten zu treffen.
- Ein Held wird während einer Attacke oder eines Zaubers angerempelt; die Attacke misslingt und er verliert 2 Punkte INI.
- Einer der Verrückten gerät arg in Bedrängnis durch zwei Untote am anderen Ende des Burghofes. Ein Held muss 2 GE Proben +4 schaffen und zwei unparierbare Attacken hinnehmen, um rechtzeitig helfen zu können.
- Die falsche Boron Geweihte rennt panisch vor Angst über den Burghof

Geben Sie den Helden das Gefühl, dass sie zunächst die Burg gerettet haben. Auch sollten die meisten der Verrückten, aber auch Uthurion, der sich selber am Kampf nicht beteiligt, überleben. Als fast alle Untote zerschlagen am Boden liegen, ereignet sich folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während des Kampfes habt Ihr es gar nicht gemerkt: der Regen hat aufgehört. Aus dem Gesindehaus ist der stumme Stallbursche Alrik getreten. Er hält einen Knüppel in der Hand. Euch fällt sofort auf, dass er nicht zu ersten Mal in seinem Leben eine Waffe führt. Mit einem wuchtigen Schlag zerschmettert er den Schädel des letzten Skeletts. Ungläubig wandert sein Blick auf den Untoten vor seinen Füßen, dann starren seine Augen hinauf zum Madamal. Der Himmel ist aufgerissen und Madas silberner Schein erhellt das Schlachtfeld. Stille liegt über der Burg. In die absolute Ruhe hinein meint Ihr das Schlagen von Schwingen zu vernehmen. Ein Schatten huscht vor dem Madamal entlang. War da nicht ein Krächzen in der Luft? Das Schlagen von Schwingen kommt wieder näher. Ein dunkler Schatten fliegt über euch hinweg und landet auf der ausgestreckten Hand des Mannes. Ein tiefschwarzer großer Rabe ist gelandet. Tief blicken sich das Tier und der Stallbursche in die Augen und scheinen stumm Zwiesprache zu halten. Ihr wisst nicht, wie langes es gedauert hat, Sekunden, Minuten oder gar länger. Doch dann breitet der Rabe wieder seine Flügel aus und fliegt davon. Der Regen setzt leise wieder ein und unterbricht die Stille.

Boron hat seinen Diener Daerec seine letzte Aufgabe übermittelt. Langsam kehren die Erinnerungen wieder in sein Gedächtnis zurück. Zunächst fällt Daerec das Reden sehr schwer, dann wird er den Helden aber in knappen Worten berichten, was er weiß. Erst nachdem die Helden im Kloster für Ruhe gesorgt haben wird er den Helden von seiner Aufgabe berichten, die Ihm der Schweigsame für seine letzte Nacht gegeben hat.



## **Die Befreiung**

Den Helden sollte nun klar geworden sein, was hier auf *Burg Eberwald* gespielt wird. *Daerec* kann Ihnen mit seinen Stück für Stück zurückkehrenden Erinnerungen helfen. Auch können die Helden die restlichen Beweise in der Bibliothek finden. Sie sollten nun beginnen, die Verrückten einzufangen. Diese haben sich während des Angriffs im ganzen Burgareal verteilt und teilweise versteckt. Wenn Sie es wünschen können Sie als Spielleiter hier noch eine Suche ausgestalten mit einem Katz und Maus-Spiel. Bedenken Sie jedoch, dass das eigentliche Finale noch aussteht. Am Ende werden die Verrücken keinen Widerstand mehr leisten.

Auch um die Befreiung der Noioniten sollten sich die Helden kümmern. *Herdfried* und auch *Ugo* besitzen einen Schlüssel für die verschlossene Tür zum Turm.

Die Boron-Geweihten und die Laiendiener sind in den beiden unteren Stockwerken des Turms eingekerkert. Dort sind auch noch einige der schweren Fälle eingesperrt geblieben. Den Boron-Geweihten geht es sehr schlecht, da Sie über die letzten drei Wochen kontinuierlich schlechtes Essen bekommen haben und dazu auch noch mit einem von Ugo hergestellten Schlaftrunk vergiftet worden sind. Die geschwächten Geweihten werden nach Ihrer Befreiung den Helden nur sehr wenig helfen können. Mutter Ethiliane wird Ihnen kurz erklären, wie es Eichbart mit Ilmas Hilfe geschafft hat, die Burg zu übernehmen (siehe Einleitung). Dann kümmern sich die Geweihten, auch in Ihrem geschwächten Zustand, um Ihre Schutzbefohlenen. So mancher hat eine ernsthafte Wunde vom Kampf davongetragen, und auch die schweren Fälle, die über drei Wochen ohne jegliche Betreuung waren, sind in einem erbärmlichen Zustand.

Berichten die Helden von den Ereignissen der letzten Stunden, wird Ihnen Bruder *Marborion* alle Einzelheiten zu den Untersuchungen an *Uthurion* berichten, falls sie nicht schon aus der Krankenakte Ihre Schlüsse gezogen haben. *Uthurion* bleibt verschwunden. Ihn in Nacht, Regen und Kälte zu suchen, dürfte sehr schwer werden.

An dieser Stelle können Sie auch noch die Ängste der Helden etwas schüren, indem sie einen der einheimischen Laiendiener die Gerüchte um die Geistmark (südliches Wengenholmer Land) mit den Sichtungen des untoten Ochsen und des "halben Försters" berichten lassen (Fluss 136).: "Ich wusste es! Es ist keine Schauergeschichte. Der halbe Förster ist aus dem Wald gekommen, uns zu holen. Und den untoten Ochsen hat er gleich von seiner Weide mitgebracht. Wir werden alle sterben!"

## **Daerecs Aufgabe**

Es ist wohl um die fünfte Stunde nach Mitternacht, als die Helden auf der Burg einigermaßen für Ordnung gesorgt haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft lasst Ihr euch im Rittersaal auf die Stühle sinken. Die Ordnung im Kloster ist wieder hergestellt. Die Verrückten sind in Ihren Zellen und die Borongeweihten kümmern sich, wenn auch geschwächt, um die Versorgung der körperlichen und seelischen Wunden. Ihr habe Mutter Ethiliane versprochen, mit dem Sonnenaufgang die Leichen im Burgwegzuräumen und sie einer endgültigen, borongefälligen Ruhe zuzuführen. Da steht Daerec vor euch, gerüstet mit seiner geschwärzten Plattenrüstung und gewandet in den weißen Wappenrock seines Ordens. An seinem Gürtel hängt ein Rabenschnabel. Mit einer dunklen, klaren Stimme spricht euch an: "Meine Aufgabe heute Nacht ist noch nicht vollendet. Es gilt, dem Verräter Uthurion seiner gerechten Strafe zuzuführen. Diese Aufgabe hat der Schweigsame alleine mir gestellt. Für diese eine Nacht hat er mich aus meinen dunklen Träumen gerissen, um mich dann endgültig zu sich zu rufen. Schon einmal habt Ihr euren Mut im Angesicht des Feindes bewiesen. Seid Ihr bereit, mir ein weiteres Mal beizustehen? Bringt mich zu dem Verräter, so dass ich meine letzte Aufgabe erfüllen kann. Uthurions zweiter Angriff wird schon bald folgen."

Auch nicht zwölfgöttergläubigen oder den Rittertugenden verpflichteten Helden solle klar sein, dass es *Daerecs* alleinige heilige Aufgabe ist, den Verräter zu stellen. Die Aufgabe der Helden wird darin bestehen, ihn bis zum Verräter zu bringen.

Bis zum zweiten Angriff wird es nur noch einige Minuten dauern. Stark verletzten Helden können Sie mit dem einen oder anderen Heiltrank oder Heilkräuter aus dem Alchemistenlabor aushelfen. Beispiele hierfür wären der Einbeerentrank-(ZBA 271) oder das Wirselkraut (ZBA 273)

#### Das Finale – die zweite Welle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wisst nicht, wie lange Ihr schon im eiskalten Sturm auf der Mauer steht. Eure Hände und Füße könnt Ihr kaum noch spüren. Aufrecht und stolz steht *Daerec* neben euch, den Blick starr in die Dunkelheit der Nacht gerichtet. Noch bevor Ihr die ersten Bewegungen im Sturm erkennen könnt, spricht Daerec: "Sie kommen!". Ohne noch einmal einen Blick auf den Gegner geworfen zu haben, verlässt er den Wehrgang. Im Hof kniet er nieder, senkt den Kopf und Ihr könnt sehen, wie sich seine Lippen lautlos bewegen.

Zwölfgöttergläubige können gerne in das stumme Gebet einstimmen. Daerecs Zeit auf Dere neigt sich dem Ende zu. Er spürt das genau und wird sich deshalb nicht auf eine lange Belagerungsschlacht einlassen. Er bittet die Helden, sich seinem Ausfall anzuschließen und Uthurion Borons Strafe zu schicken. Appellieren Sie in Daerecs und evtl. auch in Mutter Ethilianes Person an das Ehrgefühl der Helden. Sollten die Helden sich nicht am Kampf Daerec beteiligen, endet nach einem kurzen, aber heftigen Kampf am Tor das Abenteuer hier. Die Untoten werden es dank der Hilfe der Helden wohl nicht schaffen, die gut geschützte Burg einzunehmen. Am nächsten Tag können die Helden unweit der



Burg die Leiche *Daerecs* finden. Ob es Ihm gelungen ist, *Uthurion* zu besiegen, überlassen wir Ihnen.

Wir wollen jedoch hoffen, dass die Helden sich am Kampf beteiligen. Wie von einer unsichtbaren Kraft geleitet, gibt *Daerec* die Richtung vor. Schon nach wenigen Metern trifft die Gruppe auf die ersten Gegner. Die Werte der Untoten entnehmen sie dem vorherigen Kapitel. Passen Sie auch hier die Menge und Qualität der Gegner an die Kampfkraft der Gruppe an. Sie können auch einige von Nephazzim beseelte Untote auftauchen lassen (AT/PA+2, RS+4). Lassen Sie immer wieder einmal einen Blitz die Dunkelheit erhellen. Gestalten Sie einen spannenden Kampf, in dem es die Aufgabe der Helden ist, sich bis zum Nekromaten *Uthurion* durchzuschlagen und *Daerec* möglichst zu schützen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt nicht gezählt, wie viele untote Diener *Uthurions* Ihr schon erschlagen habt, als vor euch die Gestalt des Beschwörers aus der Dunkelheit auftaucht. Mit einem beiläufigen Wink schickt er euch seine letzten verbleibenden Skelette entgegen. Sein Blick liegt jedoch auf *Daerec.* "Bist du also gekommen, um gegen mich zu kämpfen? Hat dir dein schwächlicher Gott deinen Verstand zurückgegeben? Mir wurden neue Geschenke gemacht. Du kommst gerade recht, um meine neue Mach zu spüren!". " Genug geredet Uthurion" entgegnet *Daerec* nur und zieht seine Waffe...

Schildern Sie nun einen dramatischen Kampf Gut gegen Böse. Um den Ausgang des Kampfes für die Helden noch ungewisser zu gestalten, können Sie die Attacken der beiden auch auswürfeln. Beide Kontrahenten werden, wenn auch nicht immer offensichtlich, die Gaben Ihrer Herren im Kampf einsetzten. Die geweihten/verfluchten Waffen reißen

## AUSKLANG

Wir gehen davon aus, dass die Helden die sterbliche Hülle Daerecs mit zur Burg bringen. Am nächsten Morgen werden die Noioniten darauf drängen, alle Untoten und auch *Daerec* den letzten Segen Boron zu geben. Sie können hier noch die Szene eines Götterdienstes beschreiben. Mutter *Ethiliane* bittet die Helden, die sterblichen Überreste *Daerecs* in den Schoß seines eigenen Ordens zu überführen. Mögliches Ziel könnte z.B. *Kloster Rabenhorst* in der *Mark Geifenfurt* sein.

#### Der Mühen Lohn

Neben dem Dank der Noioniten und vor allem Mutter *Ethilianes*, erhalten die Helden 250 AP und Spezielle Erfahrungen in Heilkunde Seele, Menschenkenntnis und Götter/Kulte. Vergessen Sie auch nicht den Lohn vom Händler *Ialosch* 

Sollten die Helden sich nicht an Daerecs letztem Kampf beteiligt und die Sicherheit der Burg vorgezogen haben, sollten sie 50 AP abziehen. Bei einem Eingreifen der Helden furchtbare Wunden. Den Helden sollte es schnell gelingen, die letzten Gegner zu besiegen. Wir wollen hoffen, dass Sie sich dann nicht in den Kampf *Daerecs* einmischen. Sollten Sie dies trotzdem tun, geben Sie den Helden einen letzten Hinweis, wie ein leichtes Rabenkrächzen, das Schlagen von Schwingen oder gar dem Picken eines Rabens auf den Kopf. Wenn dies immer noch nicht ausreicht, lassen Sie die Helden gewähren. Dem ein oder anderen von ihnen mag Boron in der Zukunft nicht nur gute Träume schicken, bis eine Buße getan ist.

#### Die zweite Weihe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie lange mögen die beiden nun schon mit einander kämpfen, oder ist es nicht vielmehr ein Kampf Borons gegen seine größte Feindin? Tiefe Wunden zeichnen die Körper der beiden, von denen viele einzelne tödlich sein mögen. In diesem Moment bricht *Daerecs* linkes Bein ein. Mit unbewegter Miene blickt er der Waffe entgegen, die ein weiteres Mal auf Ihn niederfährt. Ohne auf den kommenden Treffer zu achten, holt auch er zu einem letzten Schlag aus. Die Waffen treffen ihr Ziel und fegen beide Kämpfer von den Beinen. Unbeweglich bleiben beide Kontrahenten liegen. Der Regen hat aufgehört. Die Sonne geht auf...

Boron hat heute Nacht reiche Ernte gehalten. Die Verletzungen beider Kämpfer sind zu stark, um Ihre Seelen von Ihrem letzten Weg zu Rethon abzubringen. Ein Versuch, *Daerec* zu heilen, könnte in der Boron-Kirche auch leicht als Frevel angesehen werden.

in den Kampf zwischen *Daerec* und *Uthurion*, empfehlen wir, dem oder den Helden dunkle Albträume Borons zu schicken (Nachteil: Schlafstörungen), bis eine Buße getan ist. Daraus kann sich auch schnell ein kleines Folgeabenteuer entwickeln.

## **Folgeabenteuer**

Sind nicht alle Verrückten wieder eingefangen worden? Gilt es einem Massenmörder oder einem unliebsamen Grafensohn noch nachzuspüren? Mutter *Ethiliane* wäre sehr beruhigt, wen alle Ihre Schäfchen wieder in Noionas Armen liegen würden.

Die sterblichen Überreste *Daerecs* zu Überführen kann man auch sehr gut zu einem Abenteuer ausbauen. In der Rabenmark angekommen, würde es sich anbieten, das Abenteuer, bzw. Kurzszenario, "Die Nacht der Krähen" (Aventurischenr Bote Nr. 139) folgen zu lassen.



## DRAMATIS PERSONAE

#### Jalosch Bocksbusch

Ist Händler aus *Honingen*, 48 Götterläufe alt und von Statur klein und schmächtig (1,67 Schritt bei 56 Stein). Sein Haar war schwarz und ist jetzt grau meliert. In Honigen ist er der "Kramer", der hauptsächlich Eisenwaren, Werkzeuge und Haushaltswaren verkauft. Waffen, wie Schwerter oder Streitäxte, wie auch mal andere Waren, verkauft er nur, wenn er auf eine Warenschau in eine Stadt der Umgebung fährt, was mehrmals im Jahr der Fall ist. Mit Waren, die er nicht von Handwerkern aus *Honingen* bezieht, deckt er sich zumeist in *Angbar* ein.

Wichtige Talente/Kampfwerte Überreden (Feilschen) +12, Schätzen +10, AT/PA (Kampfstab) 10/12

#### Die Verrückten

#### Eichbart vom Tannengrund

Der aus einem alten nordmärkischen Adelsgeschlecht stammende Eichbart (\*980 BF; untersetzt, dicklich, kurzer Bart, leicht ergraute Haare) wurde vor ungefähr zwei Jahren vom Kloster der Heiligen Noiona in Gareth nach Burg Eberwald verlegt. Er trägt einen pelzbesetzten Mantel über einer reich verzierten Weste und Hemd des ehemaligen Burgherren. Eichart ist der dritt geborene Sohn eines nordmärkischen Barons und konnte sich nie mit der Rolle als nicht Erbberechtigter zurechtfinden und fühle sich stets zu höherem geboren. Dies gipfelt in Wahnvorstellungen in denen er sich als Graf oder gar Landesherr sieht. Sein Vater gab Ihn daher, wohl auch um Ihn aus dem Weg zu schaffen in die Obhut der Noioiniten. Mit der Übernahme der Burg Eberwald, die er selbst organisiert hat, schafft sich Eichbart sein eigenes Reich. Er "herrscht" wie ein Fürst in einem horasischen Palazzo inmitten seiner Untergebenen. Spielen Sie Eichbart als arroganten und eitlen Freiherren (diesen Titel hat er sich zunächst gegeben), der durch standesbewusstes, höfisches Gehabe (z.B. legt Wert auf korrekte Anrede) auffällt. Beachten Sie, dass er sich trotz seiner Wahnvorstellungen sehr wohl in der höfischen Zeremonie auskennt. Allerdings ist er schon seit über 10 Jahren in der Obhut der Noioniten, so dass er politisch und auch modisch nicht mehr auf dem Laufenden ist. So kann er z.B. von seiner virtuellen Schwester an der Reichskanzlei in Gareth berichten, ohne zu wissen, dass sie längst in Elenvina beheimatet ist. Auch spricht er vom Reichsbehüter (Brin) wenn es um das Reich und seine Herrschaft geht.

Wichtige Nachteile/Talente/Kampfwerte Arroganz 10, Eitelkeit 7, Wahnvorstellungen Überreden (Lügen) +7, Etikette +12 Schwert (AT/PA) 12/10, RS 0, LeP 27

#### Celissa

Celissa ist eine schüchterne kleingewachsene Frau um die 40 Götterläufe mit langem Haar, dass Ihr immer wieder einmal in das Gesicht fällt. Sie trägt ein schlichtes dunkles Kleid, das man irgendwo auf dem Dachboden gefunden hat. Celissa nimmt die Rolle als Frau von Eichbart gerne an, auch wenn Sie sich als sehr schweigsam gibt und sehr introvertiert wirkt. Sie ist immer auf der Hut, dass etwas unvorhergesehenes passieren könnte, das Ihre panische Angst vor etwas banalem hervorrufen könnte. Nutzen Sie hier Ihre Kenntnis von Gegenständen oder Handlungsweisen der Helden aus und sorgen Sie für Panikattacken Celissas. Beispiele sind z.B. eine Tätowierung, das Anzünden ein Pfeife, oder ein unbedachter Handkuss.

Wichtige Nachteile Angst vor (etwas banalem) 15

#### Herdfried Gerdenwald

Der um die 35 Götterläufe alte kleine Mann mit spitzer Nase übernimmt in Eichbarts Gefolge die Rolle des Haushofmeisters. Herdfried ist der notorische Lügner, der immer bedacht ist, dass der Schwindel nicht auffliegt. Er lügt dabei, dass sich die Balken biegen und ist immer sofort, wenn auch manchmal mit etwas haarsträubenden Erklärungen parat, wenn etwas Unvorhergesehenes passiert, oder sich einer der anderen in Widersprüche verstrickt. Nutzen Sie seine Rolle, um die Helden so lange wie möglich im Unklaren zu lassen. Herdfried trägt immer ein Tuch oder einen Lappen bei sich um sofort Dreck oder z.B. bei einem umgefallenen Glas den Wein aufzuwischen. Er ist ein pedantischer und penibler Reinlichkeitsliebhaber, der sich selbst für unverzichtbar hält. Seine "Uniform" (Bedienstetenkleidung aus dem Fundus der Burg) ist steht wie aus dem Ei gepellt.

Wichtige Nachteile/Talente/Kampfwerte Arroganz 5, Eitelkeit 10, Krankhafte Reinlichkeit 10 Überreden (Lügen) +15, Etikette +8, Hauswirtschaft +10 Stab (AT/PA) 9/9, RS 0, LeP 30

## "Ihre Gnaden" Praiadne

Die etwa 40 jährige Praiadne ist stark übergewichtig, hat einen kahlgeschorenen Kopf der auf einem Stiernacken sitzt und aus dem ihre kleinen Schweinsäuglein in die Welt blicken. Sie trägt die Geweihtenrobe Bruder Xerbers (Silberner aufsteigender Rabe, Wappen des Ordens (3 Federn) in Silber). Sie gibt sich als Hofgeweihte aus. Achten Sie darauf, dass die Spieler nicht sofort das Wappen der Robe sehen könne. Praiadne trägt bei Ihrer Arbeit als Leichenseziererin eine speckige Lederschürze über der Robe, die das Wappen zunächst verdeckt. Praiadne arbeitete lange Zeit in einem Boronkloster der Ethilianer und geriet als Helferin dort in den berechtigten Verdacht sich an den Toten zu vergreifen und doch Versuche mit den Leichen zu veranstalten.

Wichtige Nachteile/Talente Fettleibig, Angst vor Untoten 5 Götter/Kulte +5



#### Ugo von Quellenfels/Olko

Der an die 60 Götterläufe alte Ugo/Olko ist eine gespaltene Persönlichkeit und übernimmt damit zwei Rollen auf Burg Eberwald. Die Helden begegnen Ihm zunächst in seiner Rolle als ruhiger unauffälliger Hausdiener Olko. In dieser Rolle ist er sehr schweigsam und wirkt eingeschüchtert und unter der strengen Kontrolle von Zeremonienmeister Herdfried. Als Ugo ist der Schizophrene ein kompetenter Alchemist, der von Herdfried als Bruder Olkos bezeichnet wird und im Moment Gast auf der Burg ist. Er wirkt dabei sehr selbstbewusst und gibt sich als analytischer Wissenschaftler, der so manchen Magier der Heldengruppe in ein Fachgespräch verwickeln kann. Versuchen Sie als Spielleiter mehrmals am Abend die Rolle zu tauschen. Als Alchemist sorgt Ugo auch für den Nachschub an Schlafmitteln zur Vergiftung der Noioniten.

Wichtige Nachteile/Talente
Wahnvorstellungen (Schizophrenie)
Alchemie +12 (Ugo), Magiekunde +8 (Ugo), Etikette +8,
Hauswirtschaft (Olko) +8

#### Ilma Rübsam

Ilma ist eine unscheinbare junge Frau um die 20 Götterläufe, einer der leichten Fälle im Kloster. Sie stand kurz vor Ihrer Entlassung und ging in der Küche der Köchin zur Hand. Mit der Übernahme des Klosters wurde Sie zur Chefköchin befördert. Mehr schlecht als recht gelingt es Ihr etwas Essbares auf den Tisch zu bringen. Sie wirkt vollständig überfordert von ihrer Aufgabe und droht wieder in starke Selbstzweifel zu verfallen, die eigentlich schon als geheilt galten. Sie trägt ein einfaches Gewand einer Küchenmagd, das mit allerlei Essensresten verschmutzt ist.

Wichtige Talente Kochen +2

#### Die Burgwache

Die Burgwache unter dem neuen Hauptmann Dappert Zwirnbusch ist mehr als überfordert mit Ihren Aufgaben. Hedfried stellte Sie aus den etwas unterbelichteten Fällen des Klosters zusammen. Hauptmann Dappert hat oft einen starren lehren Blick, wenn er unbeweglich in der Ecke steht. Es ist äußerst schwierig mit ihm zu reden. Zur Wache gehören auch noch Lana (großgewachsen, blonde wirre Haare, Narbe im Gesicht), sowie der fette Reto, für den keine Rüstung gefunden werden konnte (Herdfried erklärt das mit einer Maßrüstung, die noch kommen wird und dem guten Essen von Ilma).

Wichtige Kampfwerte Hellebarde (AT/PA) 10/10, RS 1-3, LeP 32

#### Die Noioniten und Laien

#### Ethiliane Treublatt

Die junge Frau (\*1003 BF, kurze schwarze Haare, kleingewachsen) war zunächst als wandernde Noionitin unterwegs im Koscher Land und wurde dann im neuen Kloster als Äbtissin bestellt. In der Organisation und vor allem der Bewertung der Kranken musste sie jedoch noch ihre Unerfahrenheit erkennen. So gelang es auch *Eichbart*, sie mit einer List zu überrumpeln. Nach der Befreiung durch die Helden ist *Ethiliane* zunächst sehr geschwächt, so dass sie, wie auch ihre Brüder und Schwestern nicht bei der Bekämpfung der Untoten helfen kann.

#### Die Geweihten und Laien

Neben Mutter *Ehliliane* gehören auch noch die beiden Deuter Bishdariels, *Marborion* (hager, bleiche Haut) und *Xerber* (untersetzt, Halbglatze) sowie die Novizin *Zita* (langes blondes Haar, 16 Götterläufe) zur geistlichen Besetzung des Klosters. Zudem gehören noch 2 Krankenhelfer (*Gerbert* und *Varena*), ein Stallbursche (*Jann*), eine Köchin (*Gertrude*) und eine Wache (*Kalik*) zum Kloster.



#### Die Golgariten

#### Daerec ui Caelman

Der Ritter Golgaris stammt aus einem albernischen Adelsgeschlecht aus dem Seenland. Er ist großgewachsen und kräftig und hat kurzes blondes Haar (\* 995 BF). Seit dem Ende seiner Novizenzeit ist er festes Mitglied seiner Gemeinschaft und mit seiner Schwinge auf Burg Mersingen in der Rabenmark stationiert. Während eines Ausritts (Patrouille) zusammen mit seiner Feder (5 Ritter) tief ins Feindesland der Warunkei wurde die Einheit von dem Verräter Uthurion (auch Teil der Feder) in eine Hinterhalt gelockt. Einzig Daerec gelang es, sich der Feinde zu erwehren, und sich Uthurion zu stellen. In einem Kampf der beiden ehemaligen Waffengefährten stand Daerec kurz davor, Uthurion seinem gerechten Schicksal zuzuführen. Uthurion, schwer verletzt, gelang es jedoch, ihn mit der finsteren Macht Tharqunitoths zu strafen und ihm seine Sprache und Erinnerung zu nehmen. Daerec entging jedoch einem noch schlimmeren Schicksal, da auch Uthurion das Bewusstsein verlor. Tage später wurden die beiden von einer mittelreichischen Widerstandskämpfertruppe gefunden und zurück nach Sankta Boronia gebracht. Zur Behandlung wurden beide dann vor 10 Monden in die Obhut der Golgariten gegeben. Bis zu seiner Erweckung durch Boron ist Daerec stumm und hat alle Erinnerung an sein früheres Leben verloren. Er macht die Aufgaben, die Ihm aufgetragen werden und arbeitet als Stallbursche.

## **Kurzcharakteristik**: meisterlicher geweihter Golgarit **Wichtige Vor- und Nachteile**:

vor Erweckung: Amnesie, Stumm, Eisern

nach Erweckung: Geweiht, Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Moralkodex (6, Boron-Kirche)

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Reiterkampf, Kriegsreiterei, Karmalqueste, Liturgienkenntnis +10

**Liturgien:** wie Standard geweihter Golgarit (WdH 214) dazu Göttliche Zeichen, Objektweihe, Prophezeiung, Hauch Borons, Siegel Borons, Weihe der letzten Ruhestatt **Kampfwerte:** 

#### Rabenschnabel (geweiht) + Schild:

INI 7+W6 AT 19 PA 16 TP 1W+6 DK N WS 10 RS 7 BE 3 (Garether Platte +Helm) GS 6 LeP 39 AuP 40 KaP 40 MR 7

#### **Uthurion Seehoff**

Der braunhaarige, etwa 1,90 Schritt große und kräftige Mann erlebt seine Ausbildung zum Golgarit im garthischen Kloster Krähenwacht. Stationiert in der Rabenmark in unmittelbarer Nähe zu Großmeisterin Borondria erlebte der junge Ritter Golgaris einen raschen Aufstieg im Orden. Getrieben von Ehrgeiz und Machtstreben wollte er schnell zu einem Schwingenführer oder höheren Ehren aufsteigen. Diese Ambitionen wurden jedoch nicht von allen gerne gesehen. Der junge Mann galt als zu aufbrausend und zu machthungrig im Orden, so dass die Komture den Aufstieg des jungen Geweihten kritisch betrachteten und letztendlich stoppten. Diese Enttäuschung und getrieben von der Suche nach neuer Macht brachte Uthurion schließlich in die Hände der Feinde des Ordens. Der Verräter Lucardus vom Kemt selbst nahm Kontakt zu Ihm auf installierte Ihn als Spion im Orden. Uthurion bleibt lange unentdeckt. Doch mit der Zeit gibt es immer mehr Mitbrüder, die Verdacht schöpfen. Mit einem Hinterhalt will sich der gefallene Ritter, der seine Seele inzwischen Thargunitoth verschrieben hat, sich dieser Zweifler entledigen. Der Hinterhalt scheitert jedoch und Daerec schafft es beinahe, ihn zu erschlagen, als er schwer verwundet die schwarzen Gaben seiner neuen Herrin einsetzt, um seinen ehemaligen Schwertbruder zu vernichten. Dies gelingt Ihm jedoch nicht und zusammen mit Deadrec wird er nach Burg Eberwald in die Obhut der Noioiten gebracht, wo die Geweihten versuchen, seine Seele zu erretten.

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Kämpfer und Thargunitoth Paktierer im 2. Kreis der Verdammnis

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Nachtsicht, Natürliche Waffe (Skeletthand), Wesen der Nacht II, übler Geruch, Rachsucht 10, Lichtscheu, Fluch der Finsternis II, Krankhafte Nekromantie

Wichtige Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Nekromant, verbotene Pforten, Aufmerksamket, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Linkhand, Reiterkampf Paktgeschenke: Untote Erheben, Leichengespür 8, Beschwörungen (TGT) -3, Beherrschungen (TGT)-6, leichte/mittlere Empfindlichkeit gegen (boron-) geweihte Gegenstände, Dämonische Waffe (TGT, WdZ 57)

**Dämonenmale:** Nässender Ausschlag (Oberkörper, 1. Kreis), Skeletthand (2. Kreis)

Kampfwerte:

Brabackbengel (dämonisch):

LeP 43 AuP 40 MR 8