

Die Quelle der Unsterblichkeit

Teil I

Die Bürde der Macht

Von Swen Rodermund

Prolog:

Die Legende von der Quelle der Unsterblichkeit:

„Vor vielen hundert Jahren, in finsternen Zeiten noch vor Bosparans Fall, soll es irgendwo im Regengebirge einen kleinen Waldmenschenstamm gegeben haben, der dadurch auffiel, dass er völlig andere Götter angebetet hat, als die anderen Stämme. Es gibt unterschiedliche Meinungen darüber, so dass es sich entweder um einen Kult gehandelt haben könnte, der einen der Zwölf Götter angebetet hat (vermutlich Tsa oder Boron) oder sogar einem Erzdämon oder dem Namenlosen anhing.

*Erste Informationen über diesen Kult fanden sich zu Zeiten der Magierkriege. Sie gingen jedoch mehrfach wieder verloren. Es wird von einem alten Tempel berichtet, der ein sagenhaftes und entweder sehr heiliges oder absolut unheiliges Artefakt enthalten soll: die **Quelle der Unsterblichkeit**. Ein kleiner Brunnen, dessen Wasser wahrhaft ewiges Leben zu schenken vermag und der von den Waldmenschen bis zum Untergang ihres Stammes verbissen behütet wurde.*

Vor etwa 160 Jahren fielen diese Informationen schließlich uns, der KGIA in die Hände. Man entschloss sich, eine Mission zu starten mit dem Ziel, die Quelle ausfindig zu machen und ihr Geheimnis zu ergründen. Dazu wurde eigens eine gesonderte Gruppe von Agenten zusammengestellt, die sich gemeinsam mit verdienten Abenteurern auf den Weg gen Süden machten. Die Mission muss jedoch als Fehlschlag gewertet werden denn man hat nie wieder etwas von der Gruppe gehört oder gesehen. Auch eine Zweite Rettungsgruppe konnte nichts und niemanden finden.

Und so wurde die Akte schließlich geschlossen und an die Abteilung für ungeklärte Phänomene übergeben. Bis heute konnte der Fall nicht aufgeklärt werden.“

Felian Fuxmaul, Sonderbeauftragter der KGIA für ungeklärte magische und sonstige Phänomene

Das Abenteuer in der Zusammenfassung (Meisterinformationen):

Die Bürde der Macht ist der erste Teil der Abenteuertrilogie „Die Quelle der Unsterblichkeit“. Doch das Geheimnis dieser verheißungsvollen Quelle werden die Helden in diesem Abenteuer noch nicht aufdecken.

Das Abenteuer beginnt in Lowangen, zunächst mit einem völlig normalen Auftrag. Die Helden sollen den Kaufmann Kremso auf einer Reise nach Greifenfurt begleiten. Die Reise führt die Gruppe mit einigen Begegnungen über den Finsterkamm ins Mittelreich.

Nördlich in den Wäldern vor der Baronie Hundsgab kommt es dann zu einem Zwischenfall bei dem der Händler brutal getötet wird. Die Helden fliehen anschließend in einem Unwetter in ein altes Herrenhaus, in dem ein seltsamer Krieger namens Connar wohnt.

Als die Gruppe am nächsten Morgen durch den Ort Hundstodt, ein Dorf vor Hundsgab reist, stellen Sie fest, dass dort auch einige Menschen und Tiere grausam zu Tode gekommen sind. Die Bauern

beschuldigen Connar, den sie für ein Monster halten. Als dann noch der fremde Magier Irian Kerres in das Dorf kommt und behauptet, Connar schon lange zu jagen, nimmt das Drama seinen Lauf... Das Abenteuer ist für 3 bis 5 Helden der Stufen 5 bis 7 gedacht und soll vor allem eine unheimliche Atmosphäre und die gereizte Stimmung einer „Monsterjagd“ durch einen abergläubischen Mob vermitteln. Die Helden werden mitten in die Ereignisse hineingezogen. Am Ende haben sie sogar noch die Möglichkeit, ihren Ursprünglichen Auftrag auszuführen und dabei eine kleine Gruppe von Anhängern des Namenlosen in Greifenfurt zu entlarven.

Lowangen, Blüte des Nordens:

„Ach ist das ein Sommer diesen Rondra, da macht das Reisen kaum Vergnügen. Nur bewölkt und Regen.“ Der Fuhrmann, der grade den Schankraum betritt, nimmt seinen Hut ab und lüftet den schweren Ledermantel. „Nun ja, die Bauern freut es, gibt sicher reichlich Ernte und die Orks können sich den Fellwanst voll schlagen.“ Entgegnet ihm der Wirt.

Ihr wendet euch wieder euren Tellern zu, in denen der dampfende fette Eintopf wartet. Nach einer anstrengenden Reise durch das Sveltital seid ihr froh, nun endlich die Stadt Lowangen, einstmals Hauptstadt des Städtebundes vor dem Orkensturm, erreicht zu haben. Ihr seid sogleich im „Hammer und Amboss“ eingekehrt, habt die staubigen Sachen in euren Zimmern verstaut und macht euch ans Essen.

Als ihr schließlich satt seid und euch die runden Bäuche haltet, öffnet sich die Tür zum gut besuchten und ziemlich verrauchten Schankraum ein weiteres Mal. Herein kommt ein für dieses Land gut gekleideter Herr in Begleitung von zwei jungen Kerlen. Alle drei begeben sich an die Theke. Der nobel gekleidete Mann blickt sich neugierig im Raum um, scheint aber niemanden spezielles zu suchen. Auch euch streift sein Blick. Dann beginnt er eine Unterhaltung mit dem Wirt.

Meisterinformationen:

Willkommen in Lowangen und willkommen in einem neuen Abenteuer! Wie und warum Ihre Heldengruppe in die Sveltmetropole gekommen ist, das wissen Sie vermutlich besser als wir. Bei dem gut gekleideten Herren handelt es sich um den Kaufmann Gerholt Kremso, der in der Taverne „Hammer und Amboss“ nach ein paar Leuten sucht, die ihn begleiten sollen auf einer Reise. Wäre das nicht etwas für Ihre Helden? Sollte keiner Ihrer Spieler auf die Idee kommen, Kremso anzusprechen, dann wird der Wirt irgendwann auf den Tisch der Helden deuten und der Kaufmann kommt herüber. Seine beiden Begleiter sind Angestellte von ihm. Die Personenbeschreibung von Gerholt entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Ein neuer Auftrag

„Ich grüße euch“, spricht euch der Herr mit einer freundlichen Stimme an. „Gestattet Ihr mir wohl, mich zu setzen und euch ein paar kühle Getränke zu spendieren?“ (falls die Helden es gestatten) Der Fremde nimmt sich einen Stuhl und setzt sich in eure Runde. Erlaubt mir, mich vorzustellen, mein Name ist Gerholt Kremso. Ich bin ein Kaufmann aus dieser schönen Stadt Lowangen. Vielleicht seid Ihr ja an einem lukrativen Auftrage für mich interessiert?“

Meisterinformationen:

Natürlich sollten die Helden interessiert sein, wenn sie ein Abenteuer erleben wollen. Folgende Fragen und Details sollten in dem nun folgenden Verhandlungsgespräch geklärt werden:

- Art des Auftrages:
Kremso will eine Truhe mit Reliquien aus den Greifenfurter Tempeln, u. a. einer goldenen Praiosfigur und kleineren Gegenständen, nach Greifenfurt zurückführen. Diese Stücke konnte er von einigen Freischärlern erwerben, die sie offensichtlich von Orks erbeuteten, die damals Greifenfurt geplündert hatten. Die Tempel haben ihm eine großzügige Belohnung in Aussicht

gestellt. Da es sich nun mal um sehr wertvolle und natürlich heilige Gegenstände handelt, möchte er die Helden bitten ihn zu begleiten und zu beschützen.

Meisterinformationen:

In Wirklichkeit ist das alles jedoch nur ein Vorwand. Er will zwar auf der Reise nach Greifenfurt beschützt werden, aber die Gegenstände in der Truhe sind nur geschickte Fälschungen. In Wahrheit will der Anhänger des Namenlosen ein paar wichtige Kultgegenstände in die Stadt bringen. Näheres siehe „Die Truhe“. Gerholt lässt die Helden die Truhe nie alleine untersuchen und auch wenn sie einen Blick hinein werfen wollen, sträubt er sich ein wenig. Die Truhe sei schon versiegelt. Tatsächlich ist sie gut verschlossen. Nur wenn die Helden absolut darauf bestehen, lässt er sie einen kurzen Blick hineinwerfen, der niemals ausreicht, die Fälschungen zu entlarven.

- **Belohnung:**
Für den Begleitschutz nach Greifenfurt bietet er den Helden eine Belohnung von 20 Dukaten pro Person an. Er lässt sich auf maximal 25 Dukaten nach oben feilschen.
- **Reiseroute:**
Die Reise soll von Lowangen aus erst ein Stück nach Süden gehen. Dann jedoch soll nicht der direkte Weg über den südlichen Finsterkamm nach Greifenfurt (durch den Pass wo auch das zerstörte Kloster „Arras de Mott“ liegt), sondern noch vor Yrramis ostwärts der Finsterkamm überschritten und über Nordhag und Hundgrab Greifenfurt erreicht werden. Da der Finsterkamm zu unwegsam für Pferde ist, soll die Reise auf Schusters Rappen stattfinden. Lediglich zwei Maulesel als Packtiere werden mitgenommen. Die ganze Reise wird etwa zwei Wochen dauern. Der Finsterkamm sei in drei oder vier Tagen erreicht.
- **Gefahren:**
Grund für diesen Umweg sind Gerüchte, laut denen räuberische Orks in letzter Zeit auf dem direkten Pass vermehrt gesichtet wurden und die Gegend insbesondere für Reisende sehr unsicher machen. Ansonsten ist wohl nur mit den üblichen Gefahren einer Reise zu rechnen.

Meisterinformationen:

Wir hoffen, dass Ihre Helden sich mit Gerholt Kremso handelseinig werden. Er wird den Helden dann auf jeden Fall auch die Übernachtung spendieren und bittet sie, sich am morgigen Tag gegen Mittag an seinem Handelskontor einzutreffen. Bis dahin haben die Helden noch Zeit für Besorgungen oder ähnliches.

Handelskontor Kremso:

Gegen Mittag findet Ihr euch schließlich am Handelskontor von Gerholt Kremso ein. Es ist ein zweistöckiges Haus, von dem die untere Etage wohl für Lager- und Geschäftsräume benutzt wird, während im oberen Geschoss Gerholt selbst mit seiner Frau wohnt. Er empfängt euch freundlich und gemeinsam mit ihm esst ihr noch ein stärkendes Mittagmahl. Seine Frau hat ein deftiges Fleischgericht mit Kohl zum Abschied ihres Mannes zubereitet. Ihr lasst es euch schmecken und tauscht Belanglosigkeiten aus.

Nach dem Essen begleitet Ihr Kremso nach unten, wo schon ein mit einer schweren Truhe beladenes Maultier wartet. Ein anderer Muli trägt die Zelte und Kletterausrüstung. Proviant wird noch aufgeladen und dann kann die Reise beginnen. Ihr packt euere sieben Sachen zusammen und verlasst dann gemeinsam durch das südliche Tor die Stadt Lowangen.

Auf Reisen, durchs wilde Sveltland:

Meisterinformationen:

Die Reise Ihrer Helden kann nunmehr beginnen. Das Wetter ist praktisch die ganze Zeit bewölkt und für die Sommerverhältnisse kühl. Die Wegbeschreibungen können Sie nach Ihren Vorstellungen gestalten. Die ersten zwei Tage der Reise sollten, bis auf Begegnungen mit anderen Reisenden, ruhig verlaufen. Sie könnten die abende, je nach Geschmack entweder ausgestallten und für Rollenspiel oder andere Aktivitäten (z. B. Jagd) nutzen oder sie ziehen die Reise relativ schnell durch. Ganz so wie es ihre Gruppe am liebsten mag. Sobald die Gruppe die befestigte Straße verlässt können Sie auch ein paar Begegnungen (etwa eine pro Reisetag) einflechten wenn Sie möchten. Ein paar Vorschläge zu jedem Reiseabschnitt sind weiter unten aufgeführt. Einige Begegnungen sollten auf jeden Fall stattfinden. Sie sind besonders gekennzeichnet. Die Reise unterteilt sich in die Abschnitte „Am Fuße des Finsterkamms“, „Im Gebirge“ und „Im Mittelreich“.

Am Fuße des Finsterkamms:

Der Waldschrat:

Es ist wieder Zeit zu rasten. Eure Mägen knurren und die Füße können auch eine Pause vertragen. Ein kleines Wäldchen am Wegesrand eignet sich dafür wunderbar. In dem herrlich weichen könnt ihr bequem sitzen und euch an die Bäume lehnen. Grade habt ihr euer Gepäck abgeladen als sich der Baum, an dessen Stamm (Heldename) es sich bequem gemacht hat, plötzlich bewegt und wütend umdreht. Eine Art Knurren kommt aus seinem aufgerissenen Rindenmaul und mit einem seiner Astarme drischt der Waldschrat auf (Heldename) ein.

Meisterinformationen:

Tja, dieser Schrat teilt seine Lichtung nicht gerne mit jedem, zumal noch mit Menschen die hier ein Feuer machen wollen. Allerdings lässt er es nicht darauf ankommen. Wenn er merkt dass er die Helden nicht vertreiben kann und selbst ein paar Treffer eingesteckt hat, wird er versuchen zu fliehen.

Werte des Waldschrates:

MU: 14 LE: 55 AT: 8 PA: 8 TP: 1W + 5 RS: 4 (Borke) MR: 1

Die Wolfsmeute:

Gegen Abend hattet Ihr schon öfter das Gefühl beobachtet zu werden. Auch die Maultiere sind auf einmal nervös und scheuen. Euch läuft ein Schauer über den Rücken. Plötzlich steht vor euch auf dem Weg ein großer dunkelgrauer Wolf. Er fletscht die Zähne, knurrt und Geifer tropft ihm aus dem Maul. Sein struppiges Fell steht im Nacken ab. Der Wolf wirkt ausgehungert und aggressiv. (Ein guter Gefahrensinn bewahrt die Helden jetzt davor plötzlich eingekreist zu werden, denn:) Im nächsten Moment kommt ein ganzes Rudel dieser Tiere aus den Büschen um euch herum und versucht euch zu umringen.

Meisterinformationen:

Das Rudel besteht aus insgesamt sieben Tieren. Natürlich können Sie die Anzahl je nach Gruppenstärke anpassen. Die Tiere haben in der Tat schon länger keine große Beute gemacht, zum Leidwesen Ihrer Gruppe. Die Wölfe verschwinden, sobald mehr als die Hälfte, oder der Alphawolf, der auf der Straße stand, getötet wurde. Ansonsten geben sie den Kampf nicht von selbst auf.

Werte Alphawolf:

MU: 13 LE: 25 AT: 9 PA: 8 TP: 1W + 3 RS: 2 MR: 0

Werte Rudelwolf:

MU: 11 LE: 20 AT: 7 PA: 7 TP: 1W + 3 RS: 1 MR: -3

Der Bienenstock:

Der Vormittag des Tages ist ohne besondere Ereignisse vorüber gegangen, als ihr (bzw. Held mit höchster Sinnesschärfe) plötzlich zwischen den Bäumen etwas goldenes im wenigen Sonnenlicht funkeln seht.

Als ihr näher heran kommt, seht ihr an einem Baum einen prallen Bienenstock hängen, aus dem der köstliche Honig schon geradezu heraustropft. Gleichzeitig mit dieser Köstlichkeit seht ihr aber auch den Bären, der es scheinbar auf diese Waben abgesehen hat und der euch nun wütend anbrüllt!

Meisterinformationen:

Der Bär hält die Helden für potenzielle Honig - Konkurrenz und geht entsprechend wütend gegen sie vor. Sollten die Helden ihn aber mit Feuer erschrecken oder ihm im Kampf 2/3 seiner LE nehmen, dann wird er klein bei geben.

Für den Meister kann es noch sehr unterhaltsam werden, wenn die Helden versuchen an den Honig zu kommen, denn die Bienen werden über eine Zerstörung ihres Stockes nicht erfreut sein. Bei einer Verfolgungsjagd sollten sich die Helden aber in einen nahen Tümpel retten können.

Werte des Bären:

MU: 15 LE: 51 AT: 7 PA: 7 TP: 2 W + 2 (Pranken) / 1 W + 6 (Maul)
RS: 3 MR: -2

Ein Waldläufer:

Als ihr euch abends zur Rast um ein prasselndes Feuer gesetzt habt, hört ihr irgendwann Schritte die sich eurem Lager nähern und schließlich eine brummende Stimme, die so euch etwas wie Firunzumgruß zu ruft. Kurz darauf tritt ein Mann bekleidet mit Jagdhemd und Überwurfmantel an euer Lager. In der Hand trägt er einen großen toten Hasen, den er offenbar aus einer Falle geholt hat. Auf dem Rücken trägt er einen Jagdbogen und einen Pfeilköcher.

Meisterinformationen:

Der Mann ist ein Waldläufer aus der Gegend und heißt Hagen. Er teilt gerne seinen Braten mit der Gruppe, wenn er dafür an ihrem Lager die Nacht verbringen darf und vielleicht einen guten Schluck spendiert bekommt. Er hat wirklich keine bösen Absichten, kann der Gruppe dafür ein paar Informationen zunscheln:

- In der ganzen Gegend sieht man momentan häufiger Orkbanden umherziehen. Ihr solltet aufpassen. Es sind zwar in der Regel nur ausgestoßene Räuber, aber immerhin.
- Am Fuße des Finsterkamms bin ich ab und zu auf Zwerge getroffen, ich glaube die haben da irgendwo eine Binge.
- Das Wetter ist in der Gegend dieses Jahr ausgesprochen schlecht, allerdings scheint es sich bald wieder aufzuklären, zumindest in der Gegend hier.
- Die Wildfallen hier in den Wäldern sind meine. Seid vorsichtig das ihr nicht hinein tappt.

Am nächsten morgen macht sich Hagen beim ersten Tageslicht wieder auf den Weg.

Wichtige Begegnung am Fuße des Finsterkamms:

Kampflärm!:

Schließlich habt ihr die dichten Waldgebiete wieder verlassen. Der Weg steigt schon immer merklicher an, ab und zu müsst ihr sogar schon ein wenig klettern. Der Boden wird immer felsiger und gelegentlich sind große Findlinge zu sehen. Ihr habt die Ausläufer des Finsterkamms erreicht.

Gegen Mittag hört ihr plötzlich Lärm, der von den vielen Felsen gebrochen wird. Schreie und das klirren von Metall sind zu hören, Kampflärm, der anscheinend aus einem kleinen Seitental kommt. (Wenn die Helden dem Lärm schnell folgen, bietet sich ihnen folgendes Bild:)

Als Ihr das kleine Seitental im Spurt erreicht, seht ihr dort zwei Zwerge, die sich mit Hämmern gegen eine Übermacht von orkischen Räufern zur Wehr setzten und dabei immer mehr bedrängt werden. Die Zwerge bluten bereits aus mehreren Wunden und nur ein Ork liegt mit einer Kopfwunde im Gras.

Meisterinformationen:

Die beiden Zwerge arbeiten hier ganz in der Nähe in einer Silbermine, die es also tatsächlich gibt. Die Orks haben sie überfallen, als sie grade auf dem Weg dahin waren. Bei den Orks handelt es sich um eine Räuberbande von ausgestoßenen Kriegern. Noch sechs Orks sind kampffähig. Zwei weitere beschäftigen sich derweil mit den Zwergen. Natürlich können Sie die Anzahl auch hier anpassen.

Werte der Orks:

MU: 11 LE: 28 AT: 10 PA: 9 TP: 1 W + 3 (Säbel) RS: 3 (Lederrüstungen)
MR: -4

Gerettet:

Als der Kampf vorüber ist fallen die beiden Angroschim erschöpft auf den Boden. Keuchend beäugen sie euch und einer spricht euch schließlich in dialektreichem Garethi an: „ Habt dank edle Fremde. Lange hätten wir nicht mehr durchgehalten. Mein Name ist Arbarax, Sohn des Abelmir. Und das ist Logrosch, Sohn des Logrim. Wir waren auf dem Weg zurück zu unserer Binge, als uns diese Meute plötzlich überrascht hat. Wie können wir euch für die Hilfe danken? Es muss ja göttliche Fügung gewesen sein, dass ihr grade in dieser entlegenen Gegend wart.“

Meisterinformationen:

Die Orks wollten die Zwerge um ihr Silber erleichtern, Pech nur das die beiden gar keines dabei haben. Da die Orks sofort angegriffen haben, wissen die Zwerge nicht, warum sie überfallen wurden, können es höchstens vermuten.

In dem folgenden Gespräch sollten die Helden, oder nötigenfalls Gerholt berichten, dass sie den Finsterkamm überqueren wollen. Hier nun können die Zwerge ihre Dankbarkeit zeigen. Sie bieten den Helden an, sie mit in ihre Binge zu nehmen und dort einen Stollenweg auf die andere Seite des Gebirges zu zeigen, womit sie den schlimmsten Teil des Weges umgehen würden. Sind die Helden einverstanden machen sich alle auf den Weg.

Die Zwergenbinge:

Ihr müsst noch eine Weile den Berg erklimmen, bis ihr schließlich einen niedrigen und gut versteckten Zugang zu einem Stollen erreicht. Mit einem Schlüssel öffnet Logrim die schwere Tür und bittet euch alle hinein. Dahinter ist es zwar düster, aber nicht finster, denn hier und da erhellen Pechlampen den Stollengang. So gebückt und die Mulis ziehend müsst ihr sicherlich eine Meile zurücklegen, bis sich der Stollen zu einer kleinen Halle mit etlichen Nebenhöhlen weitet. Hier ist der Wohnkomplex der Zwerge. Ihr seht einige Angroschim versammelt die euch erstaunt anblicken. Arbarax klärt die anderen über eure Anwesenheit auf und ihr werdet willkommen geheißen. Arbarax bietet euch an, hier in der Wohnhöhle zu übernachten und mit den anderen bei Zwergenbier und deftigem Essen zu feiern. Morgen will er euch dann persönlich durch die Stollen führen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden darauf bestehen, wird er sie auch gleich weiter führen. Dann verpassen sie allerdings ein echt zwergisches Fest bei dem sie einmal zeigen könnten wie gut sie im Zechen sind. Außerdem könnten sie hier in Sicherheit regenerieren.

Sobald dann die Helden weiter möchten, wird sie Arbarax fast einen ganzen Tag, nämlich bis zum nächsten Nachmittag durch unendliche verwinkelte Stollengänge führen (unbedingt Raumangst der Helden auf die Probe stellen!), bis sie schließlich eine weitere schwere Tür erreichen. Dies ist nicht

nur ein Ausgang zur Ostseite des Gebirges, sondern er ist auch verhältnismäßig weit unten am Finsterkamm. Die Tür wird Arbarax, nachdem er sich nochmals bedankt hat, wieder verschließen.

Im Gebirge:

Nichts als Regen...

Nur etwa eine halbe Stunde ist es her, dass ihr den Stollen verlassen habt, da öffnet Efferd seine Schleusen. Es regnet so stark, dass es auf den engen Bergpfaden sehr rutschig werden kann. Die Sicht wird zudem immer schlechter.

Meisterinformationen:

Der Gruppe wird nichts anderes übrig bleiben als sich unter einem Felsvorsprung zu verkriechen und dort die Nacht zu verbringen. Der Regen hält die Nacht hindurch an und wird erst am nächsten Vormittag weniger. Die Regeneration ist daher um einen Punkt gemindert.

Der versperrte Pfad:

Seit einigen Minuten müsst ihr euch nun alle hintereinander auf einem Steilpfad entlag drücken, rechts nur eine Gebirgswand, links der Abhang nach unten. Plötzlich taucht hinter der nächsten Biegung ein unerwartetes Hindernis auf: Ein Steinbock, der mitten auf dem Weg damit beschäftigt ist, Bergmoos zu äsen. Auch als ihr näher kommt macht er nicht platz sondern im Gegenteil, fängt sogar an zu schnauben und den Kopf bedrohlich zu senken.

Meisterinformationen:

Eine Methode dieses Hindernis zu beseitigen wäre, ihm etwas köstlicheres als sein Moos hinzuwerfen, das er dann fressen würde und sich anschließend trollt. Sollte ein Held den Bock mit Gewalt vertreiben wollen, so würde er sich nur einen kräftigen Stoß in den Magen einfangen, anschließend springt der Bock dann verärgert von dannen. Vielleicht fällt Ihren Helden ja sogar noch eine elegantere Methode ein. Der Steinbock ist jedenfalls sehr beharrlich.

Werte Steinbock:

MU: 12 LE: 34 AT: 9 PA: 6 TP: 1W + 4 (Hörner) RS: 3 (Fell) MR: -1

Harpyien!:

Schon eine Weile hört ihr irgendwo aus der Ferne neben dem Gekrächze von Vögeln auch einen seltsamen Singsang wie von einer Frauenstimme, ohne dass ihr ausmachen könntet, woher die Stimmen kommen. Als ihr jedoch um die nächste Wegbiegung kommt seht ihr sie: Oberhalb des Weges in den Felshängen befindet in etwa 30 Schritt Entfernung ein großes Nest, in dem zwei Harpyien sitzen, jene Mischwesen aus großen Vögeln mit dem Oberkörper einer Frau. Gerholt ist entsetzt. Eine der beiden Harpyien flattert dem Nest und stellt sich euch in den Weg.

Meisterinformationen:

Die Harpyie wartet ab, bis die Helden zu ihr aufgeschlossen haben. Dann wird sie mit irrem Blick einen Wegzoll verlangen. Entweder einen besonderen Gegenstand, vielleicht aber auch, das ihnen der bestaussehendste Held für ein paar kurze Abenteuer gefügig ist, oder einfach nur blinkende Münzen. Sollten die Helden den Wegzoll entrichten, so lässt die Harpyie die Helden passieren und macht noch ein paar anzügliche Bemerkungen gegenüber männlichen Helden. Dann jedoch stürzt sich die andere Harpyie, die bis dahin ruhig war, mit einem kreischen aus ihrem Nest und beide greifen ohne einen Grund an.

Werte der Harpyien:

MU: 13 LE: 35 AT: 12 PA: 9 TP: 1 W + 3 (Krallen) RS: 2 MR: 5

Stolzer Vogel:

Seit etwa einer halben Stunde könnt ihr nun schon einen stolzen Falken beobachten, der über euch seine Bahnen zieht. Gelegentlich stürzt er herab und steigt mit einem kleinen Nagetier im Schnabel wieder auf um es zu seinem Nest zu bringen. Nun könnt ihr den Falken erblicken, wie er nur etwa zwanzig Schritt über eurem Weg in der Luft zu schweben scheint, von den Winden getragen. Ein beeindruckendes Schauspiel für wahr. Da plötzlich sirt ein Pfeil durch die Luft und der Falke trudelt getroffen zu Boden. Kurz darauf springen zwei rotpelzige gedrungene Kreaturen aus einer nahen Felsnische: Goblins! Grade wollen sie sich den verwundeten Falken schnappen, da erblicken sie euch und ergreifen mit einem Entsetzensschrei die Flucht.

Meisterinformationen:

Mit einem schnellen Heilzauber wäre der Falke durchaus noch zu retten, was sie entsprechend honorieren sollten. Sollten die Helden aber lieber die ausgemergelten Goblins verfolgen wollen, können sie diese schnell stellen.

Werte der Goblins:

MU: 8 LE: 18 AT: 7 PA: 7 TP: 1 W + 2 (Speere) RS: 1 MR: -5

Im Mittelreich:

Meisterinformationen:

Nach etwa zwei Tagen anstrengenden Abstiegs haben die Helden endlich das Mittelreich an der Ostseite des Finsterkamms erreicht. Die Reise durch die weitere Landschaft verläuft ruhig. In einer der Ortschaften wie Waldrast können Sie die folgende Begegnung einflechten, bevor das Abenteuer seinen dramatischen Verlauf nimmt und die Helden in die Ereignisse um die Quelle der Unsterblichkeit hineingezogen werden...

Der Tinkturenhändler:

Mitten auf dem Dorfplatz seht ihr einen prächtig geschmückten Wagen, der auf der einen Seite aufgeklappt ist und einen Verkaufsstand bildet. Darauf steht ein in einen bunten Umhang gehüllter Mann mit Nickelbrille, der ständig seine Waren den neugierigen Bürgern hier anpreist. Auf einem Schild könnt Ihr lesen „Meister Abelmir Baltusius, Medicine und Tinkturen“. Nach was die Bürger auch fragen, der Händler scheint immer die passende Wundermedizin parat zu haben.

Meisterinformationen:

Auch die Helden können sich hier mit allerlei „Heiltränken“, „Schönheitstinkturen“, „Jungbrunnenwasser“ und ähnlichem eindecken, wobei es sich jedoch stets um mit Pflanzensäften eingefärbte süßliche Kräuterliköre handelt, die er zu Preisen ab fünf Silbertaler aufwärts verkauft. Für Zauberkundige dürfte auch die Flasche interessant sein auf der steht: „reine Maggie“. Es handelt sich aber nicht um Astrealtränke sondern um eine salzige Würze, für die der Händler gut und gerne drei Dukaten die Flasche verlangt. Sollten die Helden den Händler auffliegen lassen, ist ihm der Zorn der Dörfler gewiss und er muss schnellstens Land gewinnen.

Meisterinformationen:

Etwa eine viertel Tagesreise vor dem kleinen Dorf Hundstodt, welches wiederum gut zwei Tage vor dem Städtchen Hundsgrab liegt, beginnt das eigentliche Abenteuer für die Helden...

Die Unsterblichen:

Die Nacht des Schreckens:

Geraume Zeit reist ihr nun schon durch das Waldgebiet im Norden der Baronie Hundstodt. Als der Abend dämmt, sucht ihr euch wieder einmal ein bequemes Lager und bereitet alles für die Nacht vor. Ein Lagerfeuer wird entfacht und etwas Fleisch, das Gerholt im letzten Dorf gekauft hat, erwärmt.

Nach dem Essen macht sich Gerholt wie jeden Abend auf in den Wald, um noch ein paar „dringende Geschäfte“ zu erledigen, wie er jedes mal lachend sagt.

Meisterinformationen:

Gerholt besteht stets darauf alleine zu gehen. Nicht weil er sehr schüchtern ist, aber er nutzt den einsamen Moment auch stets für ein kurzes Gebet an den namenlosen Gott! Die Helden dürfen ihn auf keinen Fall begleiten, sollten am besten alle im Lager sein.

Gemeinsam hockt ihr um das prasselnde Feuer und scherzt schon, ob sich Gerholt vielleicht einen flinken Difar eingefangen hat, weil er heute länger als sonst im Wald bleibt. Doch plötzlich hört ihr ihn entsetzlich im Wald schreien, zuerst in Panik und schrill, dann nur noch ein gurgelndes und röchelndes Geräusch. Daneben meint ihr das Brüllen irgendeiner Kreatur gehört zu haben...

Meisterinformationen:

Die Helden sollten jetzt natürlich so schnell wie möglich nach Kremso suchen. Eine einfache Orientierungsprobe hilft damit das ganze schnell geht, ansonsten brauchen die Helden zwei oder drei Spielrunden länger. Sollten vereinzelte Helden besondere Angst vor wilden Tieren oder Dunkelheit haben so wäre hier sicherlich eine Probe auf Mut fällig.

Ihr lauft so schnell ihr könnt durch den Wald und endlich habt ihr die Stelle gefunden an der Gerholt sein muss, doch von ihm ist nichts zu erkennen, lediglich sein Dolch blinkt im Mondlicht auf. Der Boden ist völlig aufgewühlt, als hätte hier ein Kampf stattgefunden. Außerdem ist die Erde nass. Plötzlich wird (Heldennamen) von irgendetwas am Kopf getroffen. Als du in deine Haare fasst, spürst du eine warme und klebrige Flüssigkeit. Du blickst auf deine Finger und erkennst BLUT!

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Kampfplatz ausleuchten erkennen sie auch schnell, dass sie in einer großen Blutlache stehen. Sollten sie auf die Idee kommen, über ihren Köpfen nach Gerholt Kremso zu suchen, erkennen sie zwischen den Ästen eines Baumes einen größeren Schatten. Bei näherem nachschauen, sei es durch klettern oder ausleuchten der Baumkrone erblicken sie den wahrhaft grausam zugerichteten Leichnam von Gerholt. Seine Kehle ist völlig aufgerissen, der Körper fast blutleer. Außerdem wurde er dort oben im Baum auf einen abgebrochenen Ast aufgespießt. Die Helden sollten den Körper natürlich dort herunter holen. Geben Sie den Helden ein bisschen Zeit alles zu untersuchen bevor sie mit den nächsten Ereignissen fort fahren. Hinweise auf den Mörder können sie aber nicht entdecken, nicht mal Spuren.

Irian´s Pläne (Meisterinformationen)

Irian der Vampir hat zum ersten Mal in diesem Abenteuer zugeschlagen. Doch er bezweckt mehr als nur seinen Durst zu stillen. Wie aus der Dramatis Personae schon zu lesen, macht er seit langem Jagd auf Connor Ehrwald. Dieser hat sich in ein altes Herrenhaus, ganz in der Nähe des Dorfes Hundstodt, zurückgezogen. Irian hat ihn hier ausfindig gemacht (was Connor allerdings noch nicht weiß) und diesmal will er sicher gehen zu gewinnen. Deshalb verübt er schon seit ein paar Tagen Anschläge auf das Dorf und seine Bewohner und lässt es so aussehen als könnte „der Fremde im alten Haus“ etwas damit zu tun haben, um das abergläubische Volk gegen Connor aufzuwiegeln und in ihnen blinden Hass zu entfachen. Er selbst würde dann später als „Monsterjäger“ auftauchen

und Connar gemeinsam mit dem Mob den Garaus machen. Die Helden hält er irrtümlich für aus der Gegend stammende und tötet ihren vermeintlichen Freund Gerholt ebenfalls nur, um den Hass der Helden auf die Mordbestie zu entfachen.

Für das nun folgende Unwetter ist Irian im übrigen auch verantwortlich. Er bedient sich eines mächtigen „Wettermeisterschaft“ – Zaubers, um so sicher zu gehen, dass der Himmel die nächsten Tage bewölkt ist und sich der Vampir auch bei Tag bewegen kann.

Das Unwetter:

Noch während ihr fassungslos auf die Leiche eures Auftraggebers starrt, merkt ihr, wie der Wind immer mehr zunimmt. Auch ein leichter Regen setzt ein. (Geben Sie den Helden Zeit zu reagieren). Schon kurze Zeit später wird der Wind immer schlimmer bis sich ein regelrechter Sturm aufbaut. Der Regen wird immer schlimmer und bald darauf setzt sogar Hagel ein!. Äste brechen aus den Baumkronen und stürzen hinab, Zweige und Blätter schlagen euch ins Gesicht und Efferds Gewalten malträtieren euch von allen Seiten. Auch euer Lager wirbelt durcheinander. Ehe ihr sie abbauen könnt sind die Zeltplanen zerrissen. Das Regen und der Hagel schmerzen euch schon auf der Haut und auch Gewitter sind zu hören. Ihr braucht einen Unterschlupf, so schnell es geht!

Meisterinformationen:

Das Unwetter kann den Helden in der Tat gefährlich werden. Jede Spielrunde, die die Helden (auch und grade zwischen den Bäumen) den Naturgewalten ausgesetzt sind, erleiden sie einen Schadenspunkt. Dazu kommen noch eventuelle Trefferpunkte durch herabfallende Äste. Die Helden sollten sich so schnell es geht etwas suchen. Das ist aber gar nicht so leicht. Etwa drei bis vier (wenn Sie es der Gruppe zumuten können auch länger) Spielrunden sollte die Suche erfolglos sein. Dann entdeckt der Held mit der größten Sinnesschärfe etwas zwischen den Bäumen:

Mühsam kämpft Ihr euch zwischen den Bäumen entlang, als (Heldename) plötzlich eine Entdeckung macht: „Seht, da ist ein Licht!“ Tatsächlich könnt auch Ihr anderen ein kleines Licht, wie von ein paar Kerzen oder einer Laterne erkennen. Auf jeden Fall ein Zeichen von Zivilisation!

Meisterinformationen:

Die Helden sollten so klug sein, so schnell wie möglich zu dem Licht zu gehen, denn immerhin verspricht es ein Unterschlupf zu sein. Etwa zwei bis drei weitere Spielrunden werden die Helden benötigen, bis sie die Quelle des Lichts erreichen, um sie immer noch der tobende Sturm.

Das alte Herrenhaus:

Endlich erreicht Ihr die Reste einer Umgrenzungsmauer. Das Licht ist nur noch etwa 50 Schritt entfernt, allerdings in mehreren Schritt Höhe. Ihr kommt an ein verrostetes Metalltor und könnt so ein völlig verwildertes Gartengrundstück betreten. Vor euch erhebt sich ein bedrohlicher großer Schatten. Erst jetzt erkennt ihr, dass es sich um ein altes Herrenhaus handelt. Das Licht kommt aus einem der Fenster in der oberen Etage. Ein überwucherter Kiesweg führt zur Eingangstür. (Genauere Beschreibungen von Grundstück und Haus entnehmen Sie bitte dem Anhang)

(Sobald die Helden geklopft oder gerufen haben)

Es dauert ein paar Momente, bis jemand auf euer Klopfen reagiert. Dann öffnet sich schließlich die Tür und ein stattlich aussehender älterer Mann (Personenbeschreibung Connar Ehrwald siehe Dramatis) blickt euch mürrisch an, in der Hand eine Kerze haltend. „Wer seid ihr und was wollt ihr?“ ist seine einzige schroffe Begrüßung.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden ihre Lage schildern, lässt der Mann sie eintreten. Falls sich die Helden vorgestellt haben, nennt auch er seinen Namen: Connar Ehrwald. Er gibt den Helden ein paar Tücher zum Abtrocknen und führt sie in die Küche, wo er ihnen einen heißen Eintopf und etwas

Wein reicht. Auf Gespräche lässt er sich nicht ein. Er gibt der Gruppe ein kleines Zimmer und fordert sie auf, dieses nicht zu verlassen. Zur Sicherheit wird er die Helden, sowie sie schlafen, einschließen. In der Nacht gehen die unheimlichen Geschehnisse weiter.

Grade ward ihr alle eingenickt, vom prasseln des Regens müde gemacht, da hört ihr von irgendwo her unheimliche Laute, wie das heulen eines großen Wolfes. Es muss so gegen Mitternacht sein. Ihr seid euch nicht einmal sicher ob das Heulen von innerhalb oder Außerhalb des Hauses kommt. Plötzlich stimmen deutlich mehrere Stimmen mit in das Heulen ein, diesmal deutlich von außerhalb des Hauses...

Meisterinformationen:

Sollten die Helden versuchen wollen das Zimmer zu verlassen, stellen sie fest, dass die Tür verriegelt ist. Das Fenster können Sie öffnen, doch eine Kletterpartie wird sehr gefährlich, da es noch stark stürmt und unter dem Fenster eine große Dornenhecke ist.

Ab und zu können die Helden sich bewegende Schatten im hinteren Garten des Hauses sehen und plötzlich springt ein großer Schatten von irgendwo oben von der Rechten Fensterseite aus gesehen in den Garten hinunter. Dann verschwinden die Schatten in den Wald.

Es handelt sich um Connar in Werwolfsgestalt, der seiner animalischen Seite hier freien Lauf gibt und sich mit anderen Wölfen zur Jagd trifft. Das können die Helden allerdings noch nicht bemerken.

Der nächste Morgen / Auf dem Weg nach Hundstodt:

Nach einer viel zu kurzen Nacht, schon kurz nach Morgengrauen, klopft es an eure Tür und Connar Ehrwalds Stimme dröhnt euch in den Ohren: „Heda ihr, Zeit für euch aufzubrechen!“ Ihr könnt die Tür jetzt problemlos öffnen. Der schlimme Sturm scheint aufgehört zu haben aber es ist weiterhin bedeckt. Im Haus scheint alles normal und ruhig.

Meisterinformationen:

Connar bleibt wortkarg, fordert die Helden nur zum Aufbruch auf. Ein Frühstück serviert er ihnen nicht. Sollten sie ihn auf die Vorfälle der letzten Nacht ansprechen, so findet Connar Ausreden, wie „Ich habe nichts gehört“ oder „Natürlich treiben sich hier Wölfe rum“ Den Helden bleibt keine Möglichkeit als weiter zu ziehen. Auf eine Diskussion lässt er sich nicht ein.

So macht ihr euch alsbald wieder auf den Weg, die Lastentiere haben die Nacht in dem Stall, der ans Haus grenzt, verbracht. Schnell lasst ihr das unheimliche Haus hinter euch und findet einen Weg zurück auf die Straße Richtung Hundsgab. Es dauert nicht lang und ihr könnt die ersten Rauchsäulen eines Dorfes am Himmel erkennen.

Zur Vormittagszeit erreicht Ihr erste Felder und Tierkoppeln. Doch auch dort macht Ihr einen grausigen Fund: Mitten auf einer Koppel liegen ein Schaf und ein kleines Lamm mit aufgerissener Kehle in der Wiese. Ein weiteres Lamm läuft verstört um das tote Schaf herum. Wenn ihr weiter geht findet ihr noch insgesamt drei ebenso zugerichtete Schafe auf der Wiese liegend.

Meisterinformationen:

Auch hier hat Irian zugeschlagen, um die Dörfler in Rage zu versetzen, wobei er stets bemüht ist, die Bisse wie Wolfsbisse aussehen zu lassen. Das Dorf Hundstodt ist jetzt in unmittelbarer Nähe. Falls die Helden das Lamm mitnehmen wollen, leistet dies keine Gegenwehr.

Zur frühen Mittagszeit erreicht ihr dann ein kleines Dorf. Das Ortsschild trägt den Namen „Hundstodt“ und muss ein Vordorf der kleinen Stadt Hundsgab sein. Ihr seid ein wenig überrascht denn normalerweise hättet ihr arbeitende Menschen erwartet. Nur eine Mutter, die ihr draußen spielendes Kind schnell ins Haus zurück scheucht und scheu die Tür verschließt, könnt ihr sehen. Aus der in der Dorfmitte gelegenen Herberge hört Ihr gedämpftes Stimmengewirr.

Meisterinformationen:

Die Dorfbeschreibung entnehmen Sie bitte dem Anhang. Wenn die Helden die Herberge betreten, werden sie von einem ziemlichen Stimmengewirr und stickiger Luft empfangen. Fast das ganze Dorf scheint hier versammelt zu sein und ist in eine hitzige Diskussion vertieft.

Ihr betretet den Schankraum der zum bersten gefüllten Herberge. Beinahe sämtliche Dörfler scheinen sich hier versammelt zu haben. Ihr werdet zunächst nicht wahrgenommen. Die Männer des Dorfes sind gerade in eine hitzige Diskussion verstrickt, einige Frauen sind jedoch bitterlich am weinen. Weiter hinten im Gastraum scheint ein Mensch auf einem Tisch aufgebahrt zu sein. An dem Tisch sitzt ein gealtert wirkender Mann, dessen Blick in die Leere geht. Endlich nehmen auch die ersten Leute Notiz von euch.

Meisterinformationen:

Die Menschen sind anfangs misstrauisch, vor allem aus Angst. Die Helden werden sicher jetzt die Diskussion verfolgen oder gar selbst von den Schafen und ihren eigenen Erlebnissen berichten. Darauf werden sie schnell in die Diskussion mit einbezogen. Schildern Sie die Dörfler als erhitze und ängstliche Gemüter. Folgende Informationen sollten aus dem Gespräch zu entnehmen sein (Neben allgemeinen Informationen über die Dörfler, die Sie bitte der Dorfbeschreibung entnehmen):

- Die Leiche die im Schankraum aufgebahrt ist, ist Frenja, die grausam zugerichtete Tochter der Bauernfamilie Lonnert. Sie wurde ähnlich schlimm zugerichtet wie Gerholt. Sie war grade erst 15 Jahre alt. Der Mann der an dem Tisch sitzt ist ihr Vater. Seitdem man vorgestern ihre Leiche gefunden hat ist er ein gebrochener Mann. Seine Frau und die dickliche Hebamme Selinde sitzen ebenfalls schluchzend am Tisch. Selinde hatte der Kleinen damals schon auf die Welt geholfen. Heute Abend wird sie beigesetzt.
- Vor etwa zwei Monden hat ein fremder älterer Mann das alte Herrenhaus im Wald nördlich von hier gekauft. Seitdem sind hier in der Gegend immer mehr Wölfe aufgetaucht. Seit einem Mond etwa geschehen nun schreckliche Dinge im Dorf. Erst wurden nur Tiere gerissen und vor zwei Tagen nun kam die arme Frenja im nahen Wald zu Tode.
- Mit Sicherheit hat dieser Fremde aus dem Haus etwas damit zu tun. Er war öfter im Dorf um Einkäufe zu tätigen, dabei war er stets mürrisch und unfreundlich. Außerdem ist er leicht aufbrausend.
- Welf, der Jäger, bestätigt das vermehrte Aufkommen von Wölfen. Der normale Wildbestand hat jedoch seit dem Erscheinen des Fremden stark abgenommen. Er konnte auch einige gerissene Kadaver finden. Welf war es auch, der die tote Frenja gefunden hat.

Meinungen der Wichtigsten Dorfmitglieder über das weitere Vorgehen:

- Die wohlhabendste Familie des Dorfes, die Peraines, ist auch der Ansicht, dass die Vorfälle mit Connar zusammenhängen. Sie wollen ihn loswerden, jedoch ohne Blutvergießen. Sie fürchten vor allem den Verlust von noch mehr Vieh.
- Der Dorfschulze Ettl scheint ein Feigling zu sein, der ständig versucht die Sache herunter zu spielen. Es könne sich nur um ein wildes Tier handeln welches gejagt werden sollte. Er will eine friedliche Lösung. Sich an den Baron zu wenden lehnt er kategorisch ab, da dieser den Leuten wohl nicht glauben wird und höchstens Rechenschaft für das verlorene Vieh fordert, wenn die Dörfler mit einem Raubtier nicht fertig werden. (Zudem hat er Angst, dass der Baron die von ihm hinterzogenen Abgaben entdeckt, aber das wird er niemandem verraten)
- Bauer Okdarn, der beste Freund von Bauer Lonnert, treibt die Leute zu einer Gewaltlösung im Sinne von Lynchen an. Er würde am liebsten sofort zu dem alten Haus ziehen und Connar töten. Er versucht auch immer seinen Freund Bauer Lonnert in Schutz zu nehmen und für ihn zu sprechen, da dieser seit dem Tod seiner Tochter kein Wort mehr geredet hat.
- Der Rest ist sich ziemlich unschlüssig, vor allem aus Angst. Die meisten teilen aber die Ansicht von Bauer Okdarn.

Schließlich wenden sich erst Okdarn, dann auch mehrere andere an euch: „Wir bitten euch, Ihr seht wie wahrhaft fähige Streiter aus. Bitte helft uns. Wir haben nicht viel, aber was wir haben sind wir bereit zu geben. Nur helft uns den Mörder zur Strecke zu bringen und Lonnerts Tochter zu rächen!“

Meisterinformationen:

Auch die arme Frenja wurde in Wahrheit von Irian ermordet. Die Ausgestaltung des restlichen Abends liegt im Prinzip in der Hand der Helden. Wir hoffen natürlich, dass sie den Menschen beistehen wollen. Vielleicht wollen sie sich ja auf die Lauer legen oder Connars Haus absuchen. Das bleibt den Helden überlassen. Falls sie abends um das Gebiet des Hauses streichen, sollten Sie es auf jeden Fall zu einer Begegnung mit Wölfen kommen lassen. Auch falls die Helden im Dorf eine Falle aufstellen oder sich auf die Lauer legen, können Sie ihnen ein paar Wölfe präsentieren. Connar selbst tritt aber nicht in Erscheinung. Er scheint auch nicht in seinem Haus zu sein, denn das ist fest verschlossen und niemand macht auf. Die Helden sollten jetzt noch nicht innerhalb des Hauses stöbern können, da sie sonst auf Connars Tagebuch stoßen könnten. Stören Sie sie notfalls mit ein paar Wölfen. Auch falls die Helden nichts besonderes unternehmen, sollten Sie ein paar Wölfe ins Dorf schicken um etwas für Aufregung zu sorgen Am nächsten morgen kommt es erst wieder zu einem größeren Vorfall:

Werte für Connars Wölfe:

MU: 13 LE: 25 AT: 9 PA: 8 TP: 1W + 3 RS: 2 MR: 0

Trauer im Dorf:

Noch am gleichen Abend könnt ihr der stillen Beisetzung der ermordeten Frenja beiwohnen. Alle Dorfbewohner versammeln sich auf dem Boronanger und es werden Gebete gesprochen. Viele lassen ihrer Trauer freien lauf aber Frenjas Vater bleibt weiterhin völlig verstört und regungslos. Nach der Beerdigung ziehen sich alle bis auf die hinterbliebene Familie zurück. Auch Ihr begeben euch zur Ruhe.

Connar und die Dörfler:

Während ihr nach der kurzen Nacht gestern nun bei einem ausgedehnten Frühstück in der Herberge sitzt und euch beratschlagt, werdet ihr plötzlich auf einen kleinen Tumult auf dem Dorfplatz aufmerksam.

Als ihr zur Tür rausblickt, erkennt ihr Connar von Ehrwald, der mit seinem Pferd ins Dorf reitet. Das einzige was er bei sich trägt ist ein Leinensack. Alle Blicke scheinen an ihm zu hängen und es ist totenstill als er auf den Dorfplatz reitet. Alle drehen sich zu ihm um während Connar mit einem verächtlichen Blick auf den Krämerladen zusteuert. Da plötzlich wird er von einem Stein am Kopf getroffen und stürzt vom Pferd. Einer der jugendlichen im Alter der Ermordeten hatte ihn geworfen. (Geben Sie den Helden Zeit zu reagieren.) Schmährufe wie „elender Mörder“ branden auf und auch Eier fliegen. Während Connar sich aufrappelt, springt plötzlich einer der Bauer mit einer Mistgabel in der Hand auf ihn zu. Doch als offenbar erfahrener Krieger sieht dieser die Gefahr kommen und wischt den Bauer beiseite, springt auf sein Pferd und stürmt brüllend in Richtung Dorfausgang: „Elendes Bauernpack, ihr verdammten Narren!“

Meisterinformationen:

Es sollte Connar gelingen zu entfliehen, selbst wenn die Helden ihn verfolgen wollen. Danach kommen sofort wieder alle Bürger des Ortes zusammen:

Kriegsrat!:

Sofort nach diesem Vorfall ruft Bauer Okdarn wieder alle Menschen des Dorfes zusammen und ehe ihr euch verseht sind alle wieder im Schankraum versammelt. Die Diskussion ist jetzt noch hitziger, immerhin gab es sogar einen tätlichen Angriff. Der Jäger Welf schlägt daraufhin vor, dass er zusammen mit seinem Hund Reto zu dem Haus gehen und beobachten könnte, ob und was dort

grade vor sich geht, bevor jetzt alle blind zu dem Krieger stürmen. Die meisten Anderen stimmen zu und so lässt sich auch der zornige Okdarn überzeugen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden jetzt ziemliche Schwierigkeiten haben die Menge zu beruhigen. Unter Bauer Okdarns Anstachelungen würden sie am liebsten gleich losziehen und den roten Hahn auf Connars Haus setzen. Der Jäger besteht im übrigen darauf, allein zu gehen, weil er nur so sicher gehen kann, nicht gehört zu werden. Falls ein gut schleichender Held ihn doch überzeugen kann, sorgen Sie dafür, dass beide im Wald getrennt werden oder der Held von hinten niedergeschlagen wird, ohne das er später etwas gesehen hat, wenn er wieder aufwacht und der Jäger gefunden wird. Kurz vor dem Mittag bricht der Jäger auf.

Irian, der „Wolfsjäger“:

Kurz vor Mittag öffnet sich plötzlich die Tür zum Schankraum und ein Mann in Magierrobe mit Zauberstab und einer großen Reisetasche betritt den Raum (genaue Personenbeschreibung s. Dramatis). Als er die Aufmerksamkeit aller hat, nickt er freundlich mit dem Kopf und stellt sich höflich vor: „Hesinde zum Gruß, werthe Bürger. Ich bin der Magus Irian Kerres. Wie mir scheint habt ihr hier ein Problem. Vielleicht kann ich euch bei der Lösung behilflich sein?“ Während die Männer des Dorfes noch etwas verduzt dreinblicken setzt sich Irian mit an euren Tisch.

Meisterinformationen:

Zunächst lässt sich Irian, der zwar ernst aber freundlich ist, die ganze Lage schildern. Auch gegenüber den Helden sollte er kein Misstrauen erregen. Bauer Okdarn erklärt ihm, das vor etwa zwei Monden im alten Herrenhaus ein Fremder eingezogen ist und seitdem schreckliche Dinge im Dorf passiert sind. Erst sei nur Wild verschwunden, dann Vieh und vor drei Tagen wurde dann die Tochter von Bauer Lonnert ermordet. Die Helden können nun noch das ihre erzählen.

Irian nickt einen Moment bedächtig und beginnt dann zu erklären: „Ihr müsst wissen, so Unrecht habt Ihr gar nicht. Ich bin schon lange auf der Suche nach Connar Ehrwald. Zwar hatte ich seine Spur eine Zeit verloren aber nun ist er ja hier wieder aufgetaucht.

Ihr habt es hier nicht etwa mit einem einfachen fremden Mörder zu tun. Connar Ehrwald ist ein Lykanthrop, ein Werwolf! Er reist schon lange von Ort zu Ort und solange er dort frisches Fleisch findet und nicht gestört wird, verweilt er da. Wird er in Wut versetzt gerät er außer Kontrolle und hat nur noch das Töten im Sinn!“

Die Bewohner des Dorfes sind allesamt schockiert und sitzen mit offenen Mündern da. Doch Irian ist mit seinen Ausführungen noch nicht fertig: „Es gibt nur wenige Methoden einen Werwolf wirksam zu bekämpfen. Einmal natürlich mit den arkanen Kräften, also Zauberei, und mit Silber! Denn solange er nicht mit einer Silberwaffe verletzt wird oder Silber in seinem Körper steckt, heilen alle Treffer die ihm zugefügt werden in kürzester Zeit. Ich stand ihm schon ein paar mal gegenüber, aber seine Kampfkraft war bisher immer zu groß. Aber diesmal scheinen ja ein paar kampfstarke Personen zusätzlich da zu sein. Ich hoffe ich kann auf eure Mithilfe bauen, damit wir die Bestie zur Strecke bringen können.

Meisterinformationen:

Gemeint sind natürlich die Helden. Für Irian ist es jetzt wichtig, besonders unter Mithilfe der Helden, das weitere Vorgehen zu planen. Sei es wie man ihn angreifen soll oder wie man Silberwaffen beschafft. Irian selbst holt aus seiner Reisetasche ein langes Kästchen in dem drei Pfeile mit Silberspitze liegen. Diese würde er dem Helden, der am besten mit dem Bogen umgehen kann, zur Verfügung stellen. Ansonsten könnten die Helden mit dem kläglichen Silber der

Dorfbewohner und einigen Talern beim Schmied ihre Waffen versilbern lassen. Sie richten dann immerhin halben Schaden gegen Connar an.

Überlassen Sie die Planung für das weitere Vorgehen hauptsächlich ihrer Gruppe. Gegen Abend kommt sowieso alles anders.

Der Hund des Jägers:

Zum späten Nachmittag hin kommt plötzlich ein kleines Mädchen in die Herberge gelaufen und ruft aufgeregt: „Reto ist wieder da, er ist alleine zurückgekommen und blutet!“

Meisterinformationen:

Sie werden sich erinnern, Reto ist der Hund des Jägers. Er ist tatsächlich von einem üblen Hieb verwundet worden und humpelt ohne den Jäger ins Dorf zurück. Der Hund winselt die ganze Zeit und will aber trotz der Verwundung Hilfe aus dem Dorf holen, zum Beispiel die Helden und einige Bauern. Er führt die Helfer in den Wald hinein zu einem Gebüsch, in dem der tote Jäger mit herausgerissener Kehle und weit aufgerissenen Augen liegt. Bis er gefunden ist, dämmt bereits der Abend, weswegen die Bauern auch drängen, den Wald zu verlassen und Welf zurück ins Dorf zu bringen. Auch er wurde noch von Irian, kurz vor dessen Auftauchen im Dorf, ermordet.

Als ihr das Dorf erreicht, werden bereits einige Lampen entfacht. Der Magus kommt euch entgegen, wirft einen Blick auf den toten und verzieht verärgert das Gesicht: „Bei den Zwölfen, das sind die typischen Wunden wenn Connar außer sich ist vor Wut. Bringen wir ihn in die Schenke.“

Dort angekommen herrscht Entsetzen über den weiteren Mord, der hier geschehen ist. Sofort bricht ein Streit los, und während Irian versucht zu gemahnen, dass man mit Planung vorgehen sollte, wollen die Meisten um Bauer Okdarn sofort losschlagen. Da geschieht etwas völlig unerwartetes. Bauer Lonnert, der Vater der Ermordeten, der die ganze Zeit teilnahmslos in der Ecke saß, erhebt sich von seinem Stuhl und verlässt zielstrebig den Raum. Alle blicken ihm hinterher und ihr seht, wie er in seinem Haus verschwindet und kurze Zeit später mit seinem Schwert und einer Fackel wieder heraus kommt. Seine Frau läuft beschwörend hinter ihm her, doch er zeigt keine Regung und marschiert unbeirrbar in Richtung des alten Herrenhauses. (Geben Sie den Helden kurz Zeit zum reagieren.)

„Das ist das Zeichen auf das wir gewartet haben!“ triumphiert Bauer Okdarn und so schafft er es endgültig alle auf seine Seite zu ziehen. Die Männer stürmen aus der Schenke um sich mit Lampen und Waffen zu versorgen und sei es nur die Feldsense oder ein Knüppel.

Irian wendet sich an euch und meint: „Jetzt haben wir wohl keine andere Wahl als es auf ihre Art zu versuchen.“

Meisterinformationen:

Innerlich ist Irian nicht mal verärgert über diese Planänderung. Er gibt jedem der Helden (außer einem Zwerg, da diese Rasse gegen die Werwolfskrankheit immun ist) einen eingelegten „Roten Drachenschlund“, ein Kraut, dass nach einem Werwolfsbiss die Lykanthropie verhindern kann. Wenn die Helden bereit sind, ist der Mob schon auf dem Weg zum alten Haus. Die Helden müssen sich sputen.

Sturm auf das Herrenhaus:

Als ihr endlich an dem alten Grundstück ankommt, stürmen die Bauern grade den Garten. Auf dem Balkon des Hauses seht ihr Connar von Ehrwald mit gezogenem Schwert, der die Menge anbrüllt:

„Was wollt Ihr von mir? Lasst mich in Ruhe, ich habe euch nichts getan!“ „Deinen Kopf wollen wir, elender Mörder!“ ist die mehrstimmige Antwort, und Steine und Unrat werden auf ihn geworfen.

Ihr seht Wut und Verzweiflung in Connars Augen geschrieben und plötzlich passiert es. Er verkrampft in eine gebückte Haltung, seine Zähne wachsen zu einem Raubtiergebiss, Fell sprießt aus seiner Haut und in Sekundenbruchteilen hat er sich tatsächlich in einen Werwolf verwandelt! Er stößt ein lautes Heulen aus und mit einem Satz springt er vor die Menge. Seine Kleider wurden bei der Verwandlung förmlich zerrissen. (Geben Sie den Helden Zeit für EINE Aktion) Einen Moment später stürmen etliche Wölfe aus dem Wald in das Grundstück ein und greifen die Dörfler an.

Endkämpfe (Meisterinformationen):

Die Bauern sind mit den Wölfen genügend beschäftigt. Die Helden werden natürlich versuchen Connar zu stellen, geben Sie ihnen trotzdem ein paar Wölfe zur Beschäftigung (Werte s. oben). Wenn es zum Nahkampf kommt, wird Connar hauptsächlich versuchen, Irian anzugreifen, sollte sich allerdings ein Held in seinen Weg stellen, wird auch der bekämpft. (Connars Werte als Werwolf s. Dramatis.) Gestalten Sie einen rasanten Kampf, der sich über das ganze Grundstück erstrecken kann und bedenken Sie, dass Connar nur durch oder nach Treffern von Silber verletzt werden kann. Wenn Connar schließlich stark angeschlagen ist, wird er mit einem kräftigen Sprung auf den Balkon des Hauses fliehen. Egal welchen Weg die Helden nun nehmen, sie können Connar endgültig im großen Wohnsaal stellen. Während des Kampfes im Haus fliegt plötzlich eine Öllampe durch das Fenster und setzt die Vorhänge in Brand. Einige Fackeln folgen und bald steht das Haus in Flammen.

Sobald Connar tödlich getroffen ist, taumelt er mit letzter Kraft aus dem Saal in den Raum neben dem Zimmer der Helden und bricht dort durch die baufällige, morsche Decke.

Irian will daraufhin sofort runter und sich um Connar „kümmern“. Die Helden bittet er, sich hier oben schnell nach allen vielleicht wichtigen oder wertvollen Gegenständen von Connar umzusehen. Im Wohnsaal sollte ein Held auf jeden Fall den Rest des bereits leicht brennenden Tagebuchs von Connar retten (s. Handouts). Außerdem stehen hier zwei Truhen (eine leer, eine mit Kleidung). In Connars Schlafgemach ist vor allem ein Kästchen interessant, in dem 86 Dukaten, 15 Heller und 23 Kreuzer, sowie ein Säckchen mit 5 verschiedenen Edelsteinen (auswürfeln) liegen. Sobald die Helden die Wahrheit aus der Tagebuchseite kennen, oder einfach wenn sie oben fertig sind, geht es im Erdgeschoss weiter...

Ihr lauft nach unten, während das obere Stockwerk bereits fast völlig brennt. Ihr blickt in das Zimmer in das der Werwolf hinabgestürzt war und seht dort Irian, der in seltsam verrenkter Haltung über dem toten hockt. Als er sich zu euch umschaute, saht ihr nicht das Gesicht eines Menschen sondern die Fratze eines Vampirs, der gerade das ganze Blut aus dem sterbenden Werwolf gesaugt hat. Feierlich spricht er zu euch: „Ihr habt mir sehr geholfen meine Freunde. Zum Dank sollte ich euch eigentlich am Leben lassen. Aber andererseits kennt Ihr nun das Geheimnis...“

Meisterinformationen:

Irians Werte als Vampir finden Sie in der Dramatis. Richten Sie sich danach wie geschwächt Ihre Gruppe ist, ob und wie lange sie einen Kampf mit dem Erzvampir ausfechten wollen. Falls die Helden nichts tun, verschränkt Irian die Arme und spricht einen mächtigen Transversalis. Im Verschwinden ruft er den Helden noch lachend zu: „Ich werde zurückkehren!“

Sollten die Helden ihn sogar stellen und es mit einer gezielten oder glücklichen Attacke einen Pflock in sein Herz zu rammen, so taumelt der Vampir verwirrt zurück, zieht den Pflock aus seiner Brust, (woraufhin kurz Blut spritzt, die Wunde sich dann aber wieder schließt) und flieht ebenfalls per Transversalis mit den Worten: „Ich kehre zurück und dann werde ich euch ALLE vernichten!“ Nach dieser Endbegegnung sollten die Helden schnell aus dem Haus fliehen, da dieses kurz danach brennend zusammenstürzt. Der Kampf der Bauern scheint auch beendet zu sein und die Wölfe sind geflohen.

Das Ende und der Anfang:

Müde schleppt Ihr euch alle zum Dorf zurück. Die Schlacht ist geschlagen, aber war es wirklich ein Sieg? Ihr wurdet betrogen und habt vielleicht gar nicht den wahren Schuldigen geschlagen. Auf jeden Fall habt ihr einen Kampf beendet den diese Wesen schon seit langer Zeit ausgefochten haben.

Auch den Dorfbewohnern ist nicht nach Feiern zu Mute. Bauer Okdarn und der Holzfäller Polter sind tot und Bauer Lonnert ist tödlich verwundet. So ist man euch zwar dankbar aber nach Feiern ist keinem mehr zumute. Ihr verbringt noch den Rest der Nacht im Dorf und macht euch am nächsten morgen wieder auf den Weg. Die Worte von Irian hallen euch noch in den Ohren „Ich werde zurückkehren...“

Meisterinformationen:

Wenn die Helden tatsächlich auf eine weitere Belohnung außer den Schätzen aus dem Haus bestehen sollten, so kratzen die Bewohner des Dorfes mühevoll Gegenstände und Schmuck für 20 Dukaten zusammen. Das wäre natürlich kein rühmliches Verhalten der Gruppe.

Wie auch immer, die Helden haben jetzt immer noch die Möglichkeit, ihren eigentlichen Auftrag zu erfüllen und die Truhe nach Greifenfurt zu bringen. Vorher sollten sie aber ruhig einen Blick hinein riskieren. Näheres zu diesen Möglichkeiten finden Sie im Anhang.

Auf jeden Fall hat sich jeder der Helden **200** Abenteuerpunkte verdient, plus bis zu **100** Punkten für besonders gute Einzelaktionen oder gutes Rollenspiel.

Das Abenteuer ist zwar zuende aber die Geschichte um die Quelle der Unsterblichkeit geht weiter in „Das Geheimnis des ewigen Lebens“.

Anhang „Die Truhe“:

Die Kiste ist etwa einen halben Schritt hoch und ebenso breit bei 20 Halbfingern Länge. Sie ist aus dunklem Holz und mit schweren Eisenbeschlägen versehen. Verschlossen ist sie mit einem integrierten Stahlschloss. Um sie zu öffnen ist eine Schlösser knacken – Probe + 3 nötig. In der Truhe liegt auf rotes Samt gebettet eine goldene Praios – Figur. Daneben befindet sich außerdem ein goldener Pokal und der Teil eines Mosaiks mit Götterbildern, sowie eine silberne Fibel. Die Gegenstände sind alle nur vergoldet oder versilbert und Fälschungen. Einzig das Mosaik ist wirklich aus einem der geschändeten Tempel von Greifenfurt. Auffällig ist, dass noch viel zuviel Platz bis zum eigentlichen Truhenboden sein müsste denn von unten ist der Boden viel tiefer angebracht. Mit einer Sinnesschärfe – Probe + 4 kann man die Trennlinie des doppelten Bodens erkennen. Es bedarf aber einer Fingerfertigkeitprobe um ihn zu entfernen. Bei Misslingen schneidet man sich an einer rasiermesserscharfen Metallkante (1 W6 SP). Unter dem doppelten Boden finden sich eine gekürzte Abschrift der 13 Lobpreisungen des Namenlosen, 2 Fläschchen Kukris (beschriftet), 1 Beutelchen Bannstaub und 1 Beutelchen mit schwarzem Lotos (beide ebenfalls beschriftet). Zusätzlich ist eine kleine beschriftete Phiole mit Regenbogenstaub enthalten und ein Zettelchen mit der Aufschrift „Jergon Sandström, Hafenstr.“ Ein höchst brisanter Fund!

Anhang „Nebenhandlung Greifenfurt“ (Meisterinformationen):

Jergon Sandström leitet die Anhängerschaft des Namenlosen in Greifenfurt und handelt außerdem mit Giften und Rauschkräutern. Die Helden haben in Greifenfurt jetzt natürlich verschiedene Möglichkeiten wie sie vorgehen könnten. Wir haben deshalb diesen Abschnitt nicht voll ausformuliert sondern nur Ansatzweise beschrieben, was den Helden in dieser Stadt alles passieren kann.

- Die Helden finden Jergon und überbringen ihm die Kiste, dann wird er ihnen die Belohnung geben und versucht sie schnell loszuwerden. Er überprüft den Inhalt aber erst auf Vollständigkeit. Bei den Göttern machen sich die Helden so nicht beliebt.
- Die Helden überwältigen Jergon und töten ihn, dann würden sie Schwierigkeiten mit der Garde und dem Richter bekommen, denn Mord ist Mord. Da sie aber einen Anhänger des Namenlosen unschädlich gemacht haben gibt es ein mildes Urteil nach Ihrem Ermessen und 10 AP pro Held.

- Die Helden überwältigen Jergon und verhaften ihn selbst, bringen ihn zur Garde, dann erhalten Sie eine Belohnung von 20 Dukaten insgesamt von der Stadt sowie 20 AP pro Held.
- Die Helden holen gleich die Garde, dann bekommen sie nur 10 AP und ebenfalls 20 Dukaten Belohnung.
- Die Helden bringen die Truhe zum Tempel, dann lösen sie zunächst Verwirrung aus. Haben sie den gesamten illegalen Inhalt entfernt bekommen sie keine Probleme, da ja zumindest das Mosaik echt ist. Der Priester gibt der Gruppe seinen Segen und Praios ihnen 20 AP. Sollten die Helden den zusätzlichen Inhalt nicht bemerkt haben, so kommen sie zunächst in Schwierigkeiten. Wenn sie das Geschehene dann aber aufklären wird der Tempel selbst für die Bestrafung von Jergon sorgen und die Helden erhalten eine Segnung und 30 AP.
- Sollten die Helden das Buch vernichten, so erhalten sie 10 AP, auch wenn sie den Rest behalten. Die Gifte könnten ihnen aber bei Kontrollen Probleme bereiten.
- Die Helden behalten und lesen das Buch... Besser sie suchen eine neue Heldengruppe!

Werte für Jergon Sandström:

MU: 12 LE: 39 AT: 12 PA: 11 TP: 1W + 3 (Säbel) RS: 2 MR: 2

Sollten die Helden irgendeine Möglichkeit dazwischen nutzen so entscheiden Sie selbst über die Punktevergabe. Damit ist das Abenteuer „Die Bürde der Macht“ nun endgültig beendet. Wir hoffen Sie und Ihre Gruppe hatten Freude und Spannung daran und werden sich auch den weiteren Ereignissen um die Quelle der Unsterblichkeit stellen, die in „Das Geheimnis des ewigen Lebens“ fortgesetzt werden. Dort erhalten auch die Helden einen tieferen Einblick in die Geschichte.

Dramatis Personae:

Gerholt Kremso, Händler und Anhänger des Namenlosen:

Der Händler Kremso ist ein etwa 80 Finger großer Mann im Alter von etwa 40 Jahren. Er neigt ein wenig zu Übergewicht, hat grauschwarze Haare, einen Vollbart und braune Augen. Gekleidet ist mit einem verzierten Wollhemd, einer schweren Leinenhose und einem festen Reiseumhang. Dazu trägt er einen breiten Ledergürtel mit einem Dolch in Scheide. Insgesamt macht er den Eindruck eines einigermaßen wohlhabenden und sicher listigen aber freundlich wirkenden Händlers, der auch längere Überlandreisen nicht scheut. Er betreibt offiziell ein kleines Handelskontor mit Krämerladen in Lowangen. Hinter der Fassade ist er aber ein Anhänger des Namenlosen, für dessen Geweihtenschaft er des öfteren auch Schmuggelaufträge ausführt. Dieses Geheimnis weiß er jedoch geschickt hinter der Fassade des freundlichen Geschäftsmannes zu verbergen und so ist ihm bisher niemand auf die Schliche gekommen. Er ist allerdings nicht besonders mutig und geht Gefahr lieber aus dem Weg. Das macht es für ihn auch nötig, sich bei längeren Reisen, gerade hier im Grenzgebiet des Orklandes, mit Söldnern oder Abenteurern zu umgeben, die ihn auf dem Weg beschützen. Er bezahlt einigermaßen großzügig jedoch nicht unverschämt. Seinen Begleitern würde er nie soweit vertrauen, sie in sein Geheimnis einzuweißen.

Werte:

MU: 10 KL: 14 ST: 4 LE: 38 AT/PA: 12/10 TP: W+1 (Dolch)
RS: 2 MR: 0

Wichtigste Talente: Feilschen, Lügen, Gassenwissen, Rechnen, Berufsfertigkeit Krämer

Connar Ehrwald, Krieger und Unsterblicher:

Connar Ehrwald ist ein Krieger aus Baliho. Mit etwas über neun Spann Größe und breiten muskulösen Schultern gibt er ein stattliches Bild ab. Seine Augen sind von strahlendem Blau, auch wenn sie etwas müde wirken. Sowohl die gepflegten langen Haare, als auch der Vollbart sind eisgrau. Sein Alter könnte man auf etwa 50 bis 55 Jahre schätzen. In Wirklichkeit war dies jedoch schon sein Alter, als er damals auf die Mission gen Süden ging.

Er war nämlich einstmals bei der Expedition zur Quelle der Unsterblichkeit dabei und ist zusammen mit Irian Kerres der einzige Überlebende. Der Lockruf der Unsterblichkeit hatte ihn übermannt und so trank er von dem Wasser der Quelle und wurde, da sein Geist stark genug war, tatsächlich unsterblich. Jedoch ging auch eine unheimliche Verwandlung in ihm vor: Wann immer er in eine bedrängende oder aufregende Situation kommt, verliert er die Kontrolle über sich und verwandelt sich in einen schrecklichen Werwolf. Das hat dazu geführt, dass er seither ein einsames Leben führt, ständig verfolgt von Irian, der ihn seit diesen Tagen jagt, um seine eigenen Mächte zu mehren, indem er Connar vernichtet und ihm seine Kraft nimmt.

Connar ist ein verschlossener und schnell aufbrausender Mann. Die Jahre der Einsamkeit haben ihn immer schwermütiger gemacht. Trotzdem ist er vom Herzen her ein guter Mensch und ein Krieger von Ehre. Alles was er will, ist Ruhe und Frieden finden.

Werte:

MU: 16 KK: 18 ST: 12 LE: 72 AT/PA: 18/16 TP: W+9
(pers. Schwert)

RS: 3 MR: 11 JZ: 7!

Wichtigste Talente: Schwerter, Zweihänder, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Wildnisleben, Tierkunde, Kriegskunst, Heilkunde Wunden, Kochen

Die Bestie von Hundstodt (Connar von Ehrwald als Werwolf):

Wenn sich der unglückliche Connar zum Werwolf verwandelt geht dies auch stets zu Lasten seiner Kleidung die dabei regelmäßig aufplatzt. Als Werwolf entwickelt Connar bessere Sinne und tierhafte Instinkte sowie gewaltige Kräfte und Furchtlosigkeit. Leider geht ihm dabei seine Selbstkontrolle fast gänzlich verloren und er verhält sich wie ein rasendes Raubtier. Eine besondere Fähigkeit die er in diesem Zustand hat, ist dass er in der Lage ist wilde Wölfe zu rufen und zu kontrollieren. Das hat ihn schon oft aus ausweglosen Situationen gerettet. Dadurch ist er auch stets darum bemüht, dass sich einige Wölfe in seiner Nähe aufhalten.

Als Werwolf hat er nur noch vage etwas von seinem menschlichen Aussehen: Etwas kleiner und mit gebeugter Haltung, lange Krallen und ein struppiges grau durchsetztes und sonst schwarzbraunes Fell. Ein geiferndes Maul mit langen Reißzähnen und blutrote Augen. Dazu aber weiterhin der muskulöse und sehnige Körperbau, der davon zeugt, dass man es mit einem wahren Monstrum zu tun hat.

Der Charakter ist jetzt natürlich stark tierhaft, aber immer noch von seinem menschlichen Ich durchsetzt, auch wenn der Jähzorn nun die Oberhand gewonnen hat und Klugheit und Selbstbeherrschung in den Hintergrund drängen.

Werte:

MU: 21 KK: 20 ST: 12 LE: 72 AT/PA: 14/12 TP: W+6
(Prankenhieb), 2W+2 (Biss)

RS: 2 (Fell) MR: 13 JZ: 10!!!

Besonderheiten:

Als Werwolf kann Connar nur von Silberwaffen oder Magie getötet werden. **Versilberte** Waffen richten halben Schaden an. Magische Waffen verursachen normalen Schaden. Treffer von normalen Waffen regeneriert er mit W6 LP pro KR. Sollte er Silber im Körper haben, zum Beispiel durch einen Pfeil, so verliert er seine Regenerationsfähigkeit und kann auch von normalen Waffen getötet werden.

Irian Kerres, Magier und Unsterblicher:

Irian Kerres ist durch sein Erscheinungsbild leicht als Magier zu erkennen: 89 Finger groß und schlank, schwarzgraue Haare und ein Spitzbart sowie braune Augen, dazu natürlich die übliche Tracht eines Magiers mit verzierter Robe und Stab. Sein Alter kann man auf Ende 40 bis Anfang 50 schätzen, doch auch bei ihm war dies das Alter, dass er schon beim Aufbruch in den Süden hatte. Denn Irian ist der zweite Überlebende der Forschungsmission zur Quelle der Unsterblichkeit. Auch er hat von dem Wasser getrunken und wurde unsterblich, wobei er ebenfalls eine Verwandlung durchgemacht hat: Er wurde zum Vampir. Im Gegensatz zu Connar hat er jedoch einen entscheidenden Vorteil, denn er vermag es zu kontrollieren, wann er sich verwandelt. Irian war schon immer hochintelligent doch als er feststellen musste was da mit ihm passiert war, war auch er dem Irrsinn nahe. Doch schließlich begann er die Vorteile seiner Kräfte zu erforschen und er kam noch hinter ein anderes Geheimnis der Unsterblichen, nämlich das er seine eigene Macht vermehren kann, wenn er die Kräfte anderer Unsterblicher in sich aufnimmt. Und so gewannen Machtgier und Boshaftigkeit in ihm die Oberhand. Fortan setzte er alles daran, Connar quer durch Aventurien zu jagen um sich seine Kräfte zu nehmen. Bis heute war seine Jagd noch nicht erfolgreich und nur das hat ihn vermutlich daran gehindert, schlimmeres anzurichten.

Dass er ein mächtiges Werkzeug des Namenlosen ist, weiß er nicht.

Irian ist ein echter Vampir in Menschengestalt und somit sind auch die Dinge, die einen Vampir verletzen, für ihn gefährlich. Direktes Sonnenlicht schadet ihm, weshalb er sich stets seiner Magie oder Artefakten bedient, um in seiner Umgebung einen wolkenverhangenen Himmel zu schaffen, falls das Wetter zu gut ist. Natürlich kann er auch nur wie ein Vampir getötet werden, also vornehmlich durch einen Holzpflöck durchs Herz. Andere Treffer regeneriert er sofort, was ihn zu einem überlegenen Gegner macht, der zudem auch noch über Magie verfügt. Magische Treffer regeneriert er nur langsam (1W6 LP pro SR). Sollte so seine Lebensenergie auf oder unter Null gebracht werden, fällt er aber nur ins Koma, solange bis er sich wieder regeneriert hat oder man ihn durch Pfählen oder Enthaupten tötet.

Wenn er jedoch erst die Kraft von Connar in sich aufgenommen haben sollte, könnte ihn nur noch eine sehr starke magische Waffe vernichten.

Werte als Mensch:

MU: 12 KL: 18 ST: 10 LE: 50 AT/PA: 13/12 TP: W+2

(Magierstab)

RS: 5 (Robe und Armatrutzgürtel) MR: 15

Wichtige Talente: Speere/Stäbe, Alchimie, Pflanzenkunde, Magiekunde

Wichtige Zauberfertigkeiten: Furor Blut, Skelletarius, Stein Wandle, Arcanovi, Transversalis, Ignifaxius, Fulminictus, Ignisphäro, Kulimnato

Werte als Vampir:

MU: 17 KL: 18 KK: 16 ST: 10 LE: 50 AT/PA: 13/12 TP:

W+2 (Magierstab) RS: 5 (Robe und Armatrutzgürtel) MR: 35

Wichtige Talente: Ringen, Speere/Stäbe, Schleichen, Alchimie, Pflanzenkunde, Magiekunde

Wichtige Zauberfertigkeiten: Furor Blut, Skelletarius, Stein Wandle, Arcanovi, Transversalis, Ignifaxius, Fulminictus, Ignisphäro, Kulimnato

Die wichtigsten Dorfbewohner von Hundstodt werden in der Dorfbeschreibung näher erwähnt.

Handouts:

Tagebuch von Connar Ehrwald (stimmiger wirkt dieses Handout, wenn Sie es auf möglichst dunkles Papier kopieren und leicht ansengen, aber bitte nur im Freien und mit Vorsicht!):

3. Firun:

Nach langer Verfolgungsjagd schein ich ihn endlich abgehängt zu haben. Ich kann nur hoffen, dass ich gut durchs Svelttal komme und er meiner falschen Fährte nach Riva gefolgt ist.

26. Firun:

Nach ereignisloser Reise bin ich nunmehr in den Wäldern nördlich eines götterverlassenen Nests

Namens Hundstodt, nördlich in der Baronie Hundsgab auf ein altes und verlassenes Herrenhaus gestoßen. Ich konnte es recht günstig vom hiesigen Baron erwerben. Nach etwas Instandsetzungsarbeit sollte ich endlich wieder eine geheime Zuflucht gefunden haben. Travia sei Dank! Seit unserer Entdeckung der Quelle der Unsterblichkeit hatte ich keine Ruhe mehr. Niemals hätten wir sie finden dürfen, niemals ihr Wasser kosten.

12. Tsa:

Die Bewohner des nahen Dorfes sind echte Hinterwäldler: misstrauisch und abergläubisch. Ich werde versuchen mich von ihnen möglichst fern zu halten. Niemand soll auf mein Geheimnis stoßen und ich will auch niemandem schaden.

6. Phex:

Ich bin nervös. Vielleicht liegt es am nahenden Vollmond, dass ich unruhig bin und kaum Schlaf finde. Eher glaube ich aber es liegt an dieser unheiligen Ruhe und der Ungewissheit darüber, wo der Erzvampir Irian steckt.

7. Rondra:

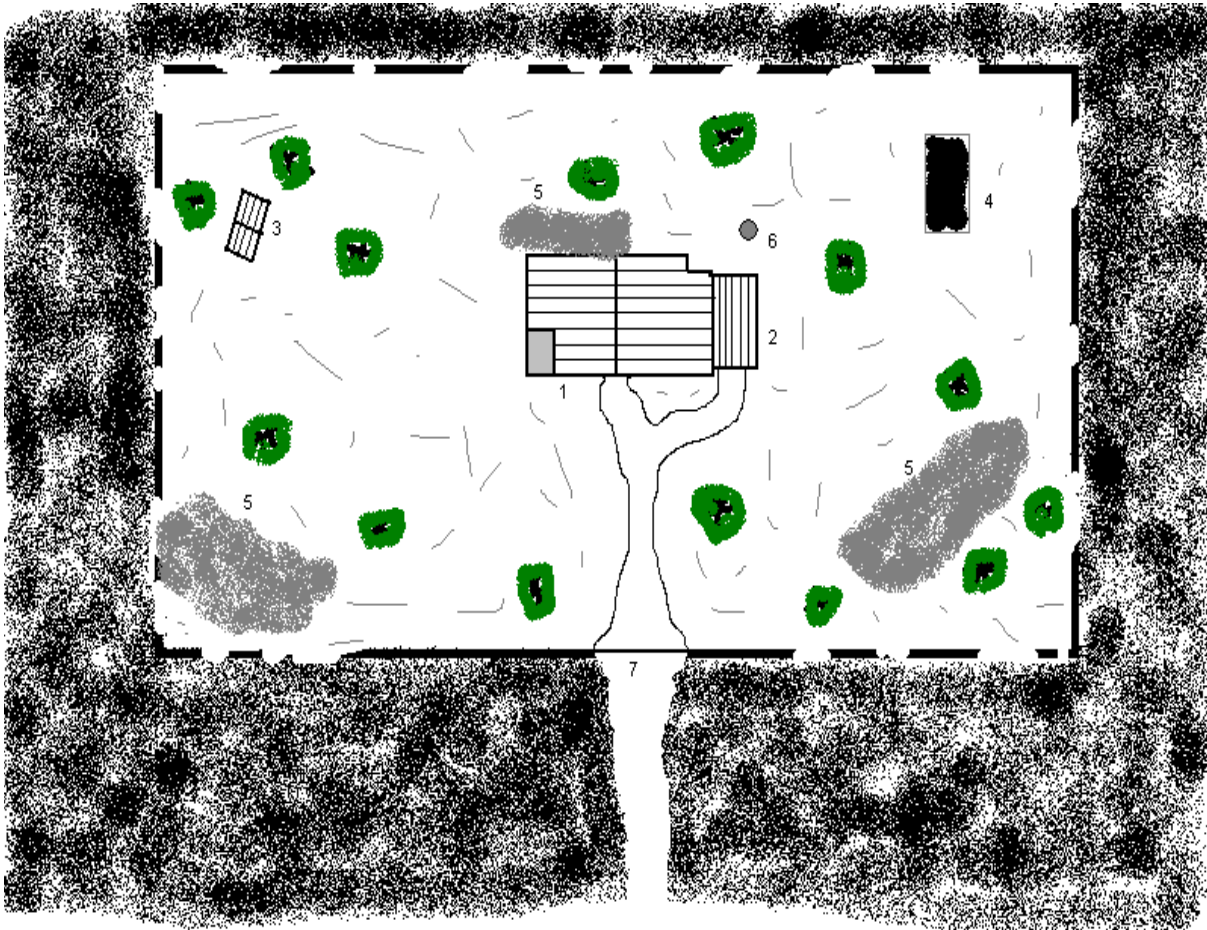
Die Zeichen, dass Irian mich doch aufgespürt hat, nehmen zu. Im nahen Dorf scheint etwas vor sich zu gehen. Zu dem kamen heute ein paar recht neugierige Reisende hier an, denen ich nach Travias Gebot Unterschlupf vor dem Unwetter gab. Ein Mitreisender wurde grausam ermordet. War er es und warum? Nur Hunger glaube ich nicht. Mich beschleicht eher das Gefühl, dass er die Menschen hier aufhetzen will.

9. Rondra:

Es ist gewiss! Irian Kerres ist in der Nähe. Ich spüre ihn und die Zeichen sind

unmissverständlich. Diesmal muss es entschieden werden. Ich muss ihn schlagen. Sollte er mich jedoch bezwingen und meine Kräfte mit seinen eigenen vereinen, so hoffe ich, dass dort draußen einige tapfere Kämpen sind, die ihm gewachsen sein werden und ihn vernichten. Andernfalls mögen die Götter ihre schützende Hand über die Menschen halten, an dem Ort wo das Kind der Finsternis wieder zuschlägt...

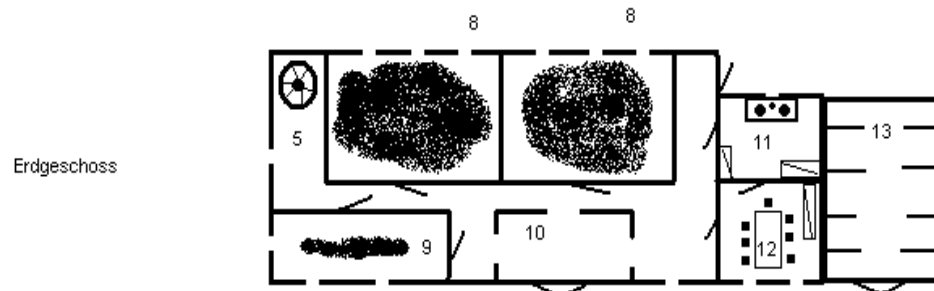
Plan 1, Herrenhaus und Grundstück (für Spieler und Meister):



Legende zum Grundstück (für den Meister):

1. Herrenhaus mit Balkon
2. Stall, Connars Pferd und die Maultiere der Gruppe werden dort untergebracht
3. Gartengeräteschuppen: verrostetes und vermodertes Werkzeug, verschimmelte Seile, 1 Kästchen mit 38 guten Nägeln und eine fette Ratte...
4. Verwilderter Kräutergarten: Büsche mit insgesamt 24 Einbeeren, 11 Tarnelen, 1 Alraune, 12 Minzesträucher, 14 Erdbeeren, 3 Gurken und ein großer Kürbis
5. Dichte Dornengebüsche
6. Brunnen
7. Waldweg und Gartentor

Plan 2, Innenansicht Herrenhaus (für den Meister):

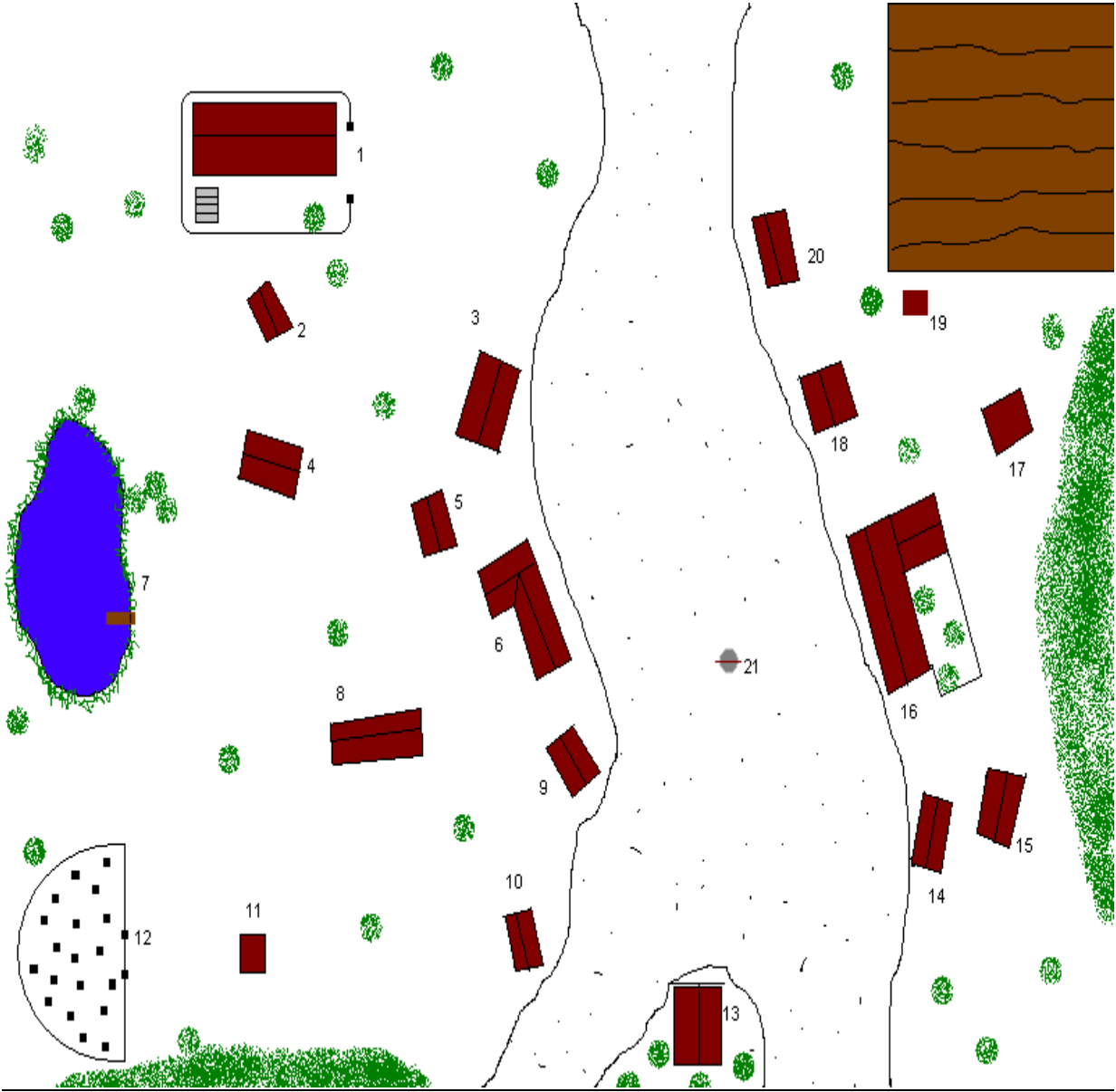


Legende zum Herrenhaus (für den Meister):

Höhe des Hauses etwa 7 bis 8 Schritt plus einem kleinen Dachstuhl

1. Balkon
2. Wohnsaal (Schauplatz des Endkampfes)
3. Schlafraum der Helden
4. Schlafraum von Connar
5. Flure
6. Abstellraum (unbenutzt)
7. Zimmer (unbenutzt), eine Leiter führt zum (bis auf ein paar Fledermäuse) leeren Dachstuhl
8. Unbenutzte Räume (Boden bzw. Decke einsturzgefährdet)
9. Ehem. Bibliothek (verfallen und unbenutzt)
10. Eingangshalle
11. Küche
12. Speisesaal
13. Pferdestall

Plan 3, Dorf Hundstodt (für Spieler und Meister):



Legende zum Dorf Hundstodt (für den Meister):

1. Gutshof der Familie Perrainen, die wohlhabendste Familie im Dorf, die eher ihr Viehbestand als die Mitmenschen interessiert
2. Haus der Familie Larinow, Knechte auf dem Hof der Perrainens
3. Haus des Bauern Lonnert und seiner Familie, die das Schicksal so gnadenlos trifft
4. Haus der Tischlerfamilie Berlind
5. Hütte des Holzfällers Polter
6. Haus des Dorfschulzen Hullheimer und seiner Familie
7. Fischteich
8. Haus der Bauernfamilie Winterkalt
9. Krämerladen Gerrich
10. Haus des Schusters Garje
11. Hütte des Totengräbers Boromil
12. Boronacker
13. Mühle der Müllerfamilie Meeltheuer
14. Haus des Hufschmied Lowanger
15. Haus der Bauernfamilie Olben
16. Herberge Greifenhort, geführt von der Familie Treublatt. Die Herberge ist auch gleichzeitig Schenke und Treffpunkt des Dorfes
17. Hütte des Jägers Welf und seines treuen Hundes Reto
18. Haus der Hebamme Selinde, eine gutherzige rundliche Frau, die auch gleichzeitig die Aufgaben einer kräuterkundigen Heilerin im Dorfe übernimmt.
19. Feldgeräteschuppen
20. Haus der Bauernfamilie Okdarn, der Vater der Familie ist der beste Freund von Bauer Lonnert und später der Hasstreiber gegen Connor Ehrwald