

DS♦AVENTURIEN

Besuch aus der Vergangenheit

Ein Gruppenabenteuer für Helden der Stufen 3 - 7
von Swen Rodermund

mit Dank an George A. Romero, Sam Raimi, Lucio Fulci und Peter Jackson

Hintergrund:

Vor langer Zeit, vermutlich in den Wirren der Magierkriege, nahm eine kleine Gruppe sphärenkundiger Schwarzmagier in ihrem Versteck, hoch im Norden Aventuriens Kontakt zu einer Wesenheit auf, die sie den Vertriebenen nannten. Niemand konnte sagen, ob dieses Wesen ein Dämon oder vielleicht ein mächtiges Feenwesen war, doch eines war sicher: Er wurde mit einem zwölfgöttlichen Bann im Limbus gefangen gehalten, unfähig, aus eigener Kraft von dort zu verschwinden. Doch den Sphärenforschern gelang es, zumindest eine kleine Verbindung, ähnlich einem Guckloch, in die Globule des Vertriebenen zu schaffen. Dieser versprach ihnen ungeahnte Macht, wenn sie ihn nur aus seinem Verließ befreien und nach Dere holen würden. Um den Bann zu schwächen, schuf der Vertriebene kleine Statuen, Perversionen der Götter aus dem Unmetall seiner Globule, welche von starker und der göttlichen Ordnung widerstrebender Macht waren, was für eine dämonische Herkunft sprach. Er schleuderte sie in die dritte Sphäre. Doch da die Verbindung sehr instabil war, wurden die Statuetten über den ganzen Kontinent verstreut und seitdem versucht der Orden des Vertriebenen diese Statuen zusammen zu tragen, und dem geheimnisvollen Wesen ein Tor in unsere Welt zu öffnen. Bisher konnten alle Beschwörungen verhindert werden, doch nun ist die Zeit nahe, dass eine kleine Gruppe des Ordens in der Nähe des Weidener Örtchens Sichelfelden alle zwölf Statuen zusammentragen wird. Kann es da wirklich ein Zufall sein, dass Ihre Helden genau zu dieser Zeit in das Dorf kommen, um einen Verwandten zu besuchen?

Ein Wort zu den Helden:

Das Abenteuer ist für alle Helden geeignet, die sich frei im Mittelreich bewegen können. Eine ausgewogene Gruppe, die sowohl über magische- als auch Kampfesfertigkeiten verfügt, sollte allen Herausforderungen dieses Abenteuers begegnen können. Hilfreich, aber nicht zwingend nötig wäre es, wenn zumindest ein Held von Stand (Ritter oder mindestens Krieger) wäre und aus dem Mittelreich, bevorzugt aus dem Herzogtum Weiden stammen würde.

Einstieg:

Einer der Helden, vornehmlich derjenige von Stand, hat vor einiger Zeit eine Einladung seines Oheims Geppert zur Feier dessen 60sten Tsatages erhalten. Dieser Oheim ist der Vogt des Barons von Sichelfelden und lebt in dem gleichnamigen Dorf in der Nähe der roten Sichel im Herzogtum Weiden. Auch alle Freunde des Helden sind herzlich eingeladen. Geben Sie den Spielern etwas Zeit, die Reise vorzubereiten und ein eventuelles Mitbringsel zu organisieren. Die eigentliche Anreise können sie ausspielen oder einfach kurz zusammenfassen, grade so wie es Ihrer Gruppe am meisten Spaß macht. Doch bereits kurz vor Sichelfelden nimmt das Schicksal seinen Lauf...

Ein grauenvoller Fund:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Schon lange hattet ihr keine so angenehme Reise mehr, die Luft ist angenehm warm und die spätsommerliche Sonne kitzelt eure Nasen. Bald dürftet Ihr die Häuser von Sichelfelden sehen. Was Onkel Geppert wohl zu dieser Überraschung sagen wird?

Doch was ist das? Vor euch auf der Straße sieht der Boden aufgewühlt aus, dunkle Flecken sind auf der Erde und dort im Gebüsch, liegt dort nicht jemand? Bei allen Zwölfen, hier hat ein Kampf statt gefunden!

Im Gebüsch finden die Helden drei erschlagene Goblins und ein totes Pferd. Von dessen Reiter fehlt jede Spur. Die Leichen der Goblins sind anscheinend auf provisorische Baren gelegt worden. Das auffälligste am Pferd ist eine gepolsterte Packkiste, in der sich eine Einfassung für einen etwa 20 Finger langen Gegenstand befindet. Dieser jedoch fehlt. Mit einer gelungenen Probe auf Spurensuchen können die Helden schlussfolgern, dass jemand den Reiter von hier weggebracht- und die Goblins bereits für den Abtransport bereit gemacht hat, was eventuell auf einen Geweihten oder Totengräber hinweisen könnte. Näheres können sie hier aber noch nicht erfahren. Tatsächlich war folgendes passiert: Ein Kultist vom Orden des Vertriebenen war auf der Straße unterwegs zum vereinbarten Treffpunkt, an dem die Beschwörung des Vertriebenen stattfinden soll. Im Gepäck hatte er die Statue der Boron-Perversion. Er geriet jedoch in den Hinterhalt einiger Goblinräuber, zwar konnte er diese besiegen, doch dann erlag er seinen Verletzungen. Ein paar Dörfler aus Sichelfelden fanden ihn und riefen den Boronpriester des Dorfes. Dieser sorgte für den Abtransport der Leiche und fand dabei auch diese seltsame Statue, die er für Untersuchungen mitnahm. Doch damit brachte er auch gleichzeitig den Fluch dieser Statue in das Dorf, denn als er mit der Statue geweihten Boden betrat, da wehrte sich das Böse in der Figur und nahm von dem Geweihten Besitz an und sorgte dafür, dass die Toten wieder auferstehen. Einige Dörfler, darunter auch die Familie des Helden, konnten fliehen und sind grade auf dem Weg zum Grafen, als die Helden das Dorf erreichen.

Kurz vor dem Dorf:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein heller Schrei! Der Schrei einer Frau, das kam aus Richtung des Dorfes. Erst der grauenvolle Fund und nun das, was mag hier vorgefallen sein? Ihr seht plötzlich eine Frau auf dem Hügel auftauchen. Sie trägt ein Kind auf dem Arm und rennt in eure Richtung. „Helft mir, sie kommen, sie kommen!“ schreit sie euch panisch entgegen. Ein paar Sekunden später seht ihr einige Gestalten hinter ihr auf dem Hügel auftauchen, erst zwei, dann fünf, sechs, es werden immer mehr. Sie rennen aber nicht hinter der Frau her, sondern wanken langsamen Schrittes die Wiese hinunter. Ihr erkennt einen bleichen Mann, dessen linker Arm blutgetränkt ist. Daneben eine alte Frau, deren Gesicht seltsam verunstaltet wirkt, oder ist es Verwesung? Ein kreidebleicher Jüngling mit starrem Blick und daneben ein beinahe mumifizierter Körper, bei Boron, es sind Untote! Inzwischen hat euch die Frau fast erreicht.

Die Toten wandeln:

Zunächst waren es die Leichen vom Boronanger, doch sowie diese einen Dörfler töteten, so stand er sofort wieder auf. Daher sehen sich die Helden nun Leichen in allen Verwesungsstadien gegenüber. Verlangen Sie von jedem Helden eine Probe auf

WIL+MU. Nur bei Gelingen können die Helden sofort etwas unternehmen, andernfalls zögern sie, vor Schreck erstarrt.

Werte der Untoten siehe „Aventurische Gegner – Zombie“ im Regelbuch. Bei einer unparierten glücklichen Attacke gelingt dem Untoten ein Biss. Mit dem Biss wird auch die verfluchte Energie der Statue übertragen. Das Opfer wird immer schwächer (KÖR-1 pro SR) und verstirbt innerhalb von WIL (Spielrunden), nur um dann selbst als Untoter aufzuerstehen. Heilung ist nur mittels Balsam oder Klarum Purum möglich, der einen ASP permanent aufbraucht.

Ein größeres Gespräch mit der Frau ist zunächst nicht möglich. Sie schreit in Panik und rennt weiter. Auf mehr als ein kurzes Scharmützel sollten sich die Helden nicht einlassen, denn es kommen immer mehr Gegner. Die Helden sollten der Frau schleunigst folgen.

Das Herrenhaus:

Der Abend dämmt bereits und von allen Seiten nähern sich die Toten. Den Helden bleibt nur eine Fluchtmöglichkeit, nämlich das Ritterhaus, welches etwa eine halbe Meile vor dem Dorf liegt. Aufbau und Einrichtung des Hauses entnehmen sie bitte dem Plan. Das Dorf ist von hier aus nicht zu sehen, da noch der Hügel und ein Wäldchen dazwischen liegen. Das Haus ist recht wohlhabend eingerichtet. Geben Sie den Helden Zeit, sich provisorisch im Haus zu verschanzen, während sich etwa dreißig bis vierzig Untote um das Haus herum verteilen. Wenn alle Fenster und Türen halbwegs gesichert sind, haben die Helden eine Atempause gewonnen und können sich mit der Frau befassen und das Haus erkunden. Auch im Haus halten sich ein paar Untote auf (siehe Plan und Beschreibung), darum sollten die Helden es zunächst säubern.

Die Frau weiß folgendes zu berichten:

- Ihr Name ist Tsajane Sattler, der Junge ist ihr Sohn Welfing
- Sie hat keine Ahnung was geschehen ist, Ihr Mann ging heute Morgen plötzlich auf sie los, nachdem er draußen nach dem Rechten schaute, weil Lärm im Dorf zu hören war. Er verletzte Welfing am Arm.
- Sie versteckte sich den ganzen Tag über. Als sie entdeckt wurden, rannte sie hinaus und sah, dass das ganze Dorf voll mit diesen wandelnden Leichen war.
- Welfing ist zwar verletzt und schwach, aber am Leben. Tsajane bittet die Helden, ihn zu verbinden. Nur mit entsprechender Heilung wie oben angegeben können sie die späteren Ereignisse um ihn verhindern. Das können sie so jedoch kaum herausfinden.
- Nach Besonderheiten befragt berichtet sie, dass der Boronpriester gestern die Leiche eines Reiters ins Dorf brachte, welcher Opfer eines Goblinüberfalls wurde. Außerdem hatte er eine seltsame Rabenfigur dabei.

Die Nacht der lebenden Toten:

Die Nacht bricht herein und die Helden sind zunächst sicher, aber gefangen. Immer mehr wandelnde Leichen umkreisen das Haus und die Nerven zerreißen Atmosphäre wird durch das stete Scharren, Kratzen und Stöhnen der Untoten noch verstärkt. Die Helden haben noch keine Möglichkeit, mehr über den Hintergrund der

Geschehnisse heraus zu finden. Auch eine ideale Fluchtmöglichkeit bietet sich hier noch nicht, von der oberen Etage aus können sie die Gegend gut erkennen und auch in den Wäldern immer wieder wandelnde Leichen erkennen. Beschäftigen Sie die Helden mit vereinzelt Angriffen auf die Barrikaden. Bisher konnten Fenster und Türen nur provisorisch zugestellt werden, Werkzeug und Nägel befinden sich nicht im Haus, sondern im Geräteschuppen. Wenn sie sich wirksam verschanzen wollen, so sollten die Helden also einen Plan entwickeln, wie sie zum Schuppen kommen. Die Tatsache, dass die Leichen Angst vor Feuer haben, kann ihnen hier nützlich sein. Geben Sie den Spielern hier viel Handlungsfreiraum und gönnen Sie ihnen Erfolgserlebnisse, zum Beispiel könnte ein Scharfschütze einige Untote ausschalten. Aber steigern sie das Gefühl der Bedrohung trotzdem kontinuierlich weiter und geben Sie den Helden das Gefühl, stets wachsam sein zu müssen. Die Untoten werden trotzdem stetig immer mehr. Die Helden erleben hier die längste Nacht ihres Lebens. Um Vorräte müssen sie sich zunächst aber keine Gedanken machen, es ist genügend im Haus. Etwa eine Stunde vor Morgengrauen kontrolliert Tsajane ein weiteres Mal den Zustand von Welfing, da geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

“Welfing, was ist mit Dir? Sag doch was, bitte sag doch was!” Tsajane nimmt ihren Sohn auf den Arm und schüttelt ihn verzweifelt. Da öffnet er endlich seine Augen. Doch irgendetwas stimmt nicht, sein Blick scheint gebrochen. Noch ehe ihr reagieren könnt, beißt Welfing seiner Mutter in die Schulter, Blut spritzt und mit einem Schrei des Entsetzens stürzt Tsajane zu Boden.

Welfing hatte versteckte und nicht ausgebildete magische Kräfte und war nur dadurch in der Lage, dem Fluch des Untodes so lange zu widerstehen. Jetzt liegt es an den Helden, ihn zu Boron zu schicken und seine Mutter davon abzuhalten, ihn zu schützen. Wenn Tsajane mit ansehen muss, wie ihr Sohn erschlagen wird, verliert sie entgültig den Verstand und stürzt sich aus dem Fenster, wo sie von den Untoten buchstäblich zerrissen wird. Sollten die Helden sie vorher aus dem Zimmer bringen oder bewusstlos schlagen, so haben sie anschließend zwei Spielrunden Zeit sie zu heilen. Andernfalls stirbt auch sie und greift die Helden sofort an. Sollte Tsajane überleben, so wird sie für lange Zeit gebrochen sein. Dieses Ereignis tritt natürlich nur ein, wenn die Helden den Jungen nicht vorher heilen konnten.

Großangriff der Zombies:

Grade, wenn die Helden die obige Situation bewältigt haben, kommt es ohne Pause zum Angriff der Untoten. Mit geballten Kräften bestürmen sie eine der Schwachstellen des Hauses, vornehmlich die Haupttür und schließlich gelingt es ihnen, mit einem lauten Krachen ins Haus einzudringen. Falls die Helden Pferde mit im Haus haben sollten, so wird um diese geschehen sein (Meisterentscheid, ob die Pferde an den Untoten vorbei fliehen können), denn Pferde können maximal im unteren Flur untergebracht werden. Ziehen sie den Gürtel immer enger um die Helden, geben Sie ihnen einen Kampf den sie nicht vergessen werden und belohnen Sie dabei gute Einfälle der Spieler, wie das Verstellen der Treppe oder gezieltes Feuer legen. Dennoch sollte der Druck immer stärker werden. Wenn sie das Gefühl haben, dass die Anspannung in Frustration umzuschlagen droht, kommt die Hilfe in letzter Sekunde.

Tod bei Morgengrauen?:

Egal ob die Helden noch im Haus sind, oder bereits nach draußen geflohen sind, mit einsetzender Morgendämmerung hören sie plötzlich Hufgetrappel näher kommen, gefolgt von Rufen und Kampflärm. Ein Dutzend in graue Reitermäntel gekleidete Kämpfer mit Armbrüsten und Schwertern bewaffnet kommen den Helden zu Hilfe. Mit Hilfe von Fackeln und brennenden Ölkrügen die sie auf den Boden werfen, halten sie die Untoten auf Abstand, während Scharfschützen die wandelnden Leichen gezielt niederstrecken. Die Helden können endlich einen Ausfall wagen und den Angriff der Untoten abwenden.

Die Reiter tragen herzogliche Wappenröcke unter ihren Mänteln. Ihr Anführer gibt sich als Hauptmann Geldon von Siebenstein aus. Laut seines Berichtes konnten einige Dorfbewohner fliehen und riefen die Truppen um Hilfe. In Wirklichkeit jedoch handelt es sich bei dieser Truppe um Männer und Frauen vom Orden des Vertriebenen. Nachdem sie vergeblich auf die letzte fehlende Statue gewartet hatten, machten sie sich selbst auf die Suche und trafen dabei auf die Dorfbewohner, die von den Geschehnissen berichten konnten. Die Wappenröcke sind gefälscht, das einzige Ziel der Truppe ist das Wiederbeschaffen der letzten Statue. Aber lassen sie es hier noch nicht zu irgendwelchen Verdachtsmomenten gegen Geldon und seine Leute kommen. Sie alle geben sich als aufrechte und ehrenhafte Krieger, sind in Wahrheit jedoch äußerst verschlagen und listenreich.

Nachdem die Situation geklärt ist und Geldon die Helden über die Geschehnisse befragt hat, gibt er ihnen folgende Informationen:

- Einige überlebende Dorfbewohner konnten fliehen und waren auf dem Weg zum Grafen, als sie der Patrouille von Geldon begegneten. Sie haben sich darauf hin sofort auf den Weg gemacht und auch nach Verstärkung geschickt. (halb wahr, tatsächlich sind sie Dörflern begegnet, denen gegenüber sie einfach ihre Rolle als Soldaten gespielt haben)
- Geldon vermutet, dass irgendetwas oder irgendjemand hinter dem Vorfall steckt und bittet die Helden um Beistand im Kampf (tatsächlich vermutet er einfach noch mehr Untote und will die Kampfkraft der Helden schlicht ausnutzen)
- Der weitere Plan besteht im Erkunden des Dorfes und der Suche nach Überlebenden (halb wahr, er besteht in der Suche nach der Statue)
- Viele der Untoten wurden vom Feuer vertrieben und könnten bald zurückkehren, es gilt, sich zu beeilen (wahr)
- Unter den Dorfbewohnern, denen sie begegnet sind, war auch jemand auf den die Beschreibung des Onkels passt (wahr)

Im Dorf Sichelfelden:

Sichelfelden ist normalerweise ein ruhiges und beschauliches kleines Bauerndorf in der gleichnamigen Baronie. Die Burg des Barons liegt ungefähr eine Wegstunde nordwestlich vom Dorf entfernt. Die Häuser des Dorfes sind alle um den Marktplatz herum gruppiert, nur der Boronanger mitsamt dem kleinen Tempel steht etwas abseits. Auf dem Dorfplatz wurden mehrere Bänke, Tische, eine Theke und eine kleine Bühne aufgebaut. Doch so festlich alles im ersten Moment wirkt, ein genauer Blick verrät die Schrecken, die sich hier gestern und heute zugetragen haben. Schrecklich zugerichtete

Tier- und Menschenkadaver, einzelne umherstreifende Untote (die schnell ausgeschaltet werden können) und verwüstete Häuser. Es finden sich keine Überlebenden mehr in den Häusern. Die Helden können jedoch den Baron von Sichelfelden finden, der ebenfalls ein Opfer der Untoten wurde.

Der Borontempel:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Je näher ihr dem Borontempel kommt, desto größer wird das unbestimmte Gefühl einer Bedrohung, die von dort ausgeht. Eure Nackenhaare stellen sich auf und eine innere Kälte erfasst euch, als ob ihr das Böse selbst wahrnehmen könnt. Vorsichtig nähert ihr euch dem Gelände. Durch das vergitterte Tor könnt ihr einen Schatten erkennen, der reglos vor dem Tempel steht.“

Bei dem Schatten handelt es sich um Bruder Drano, den Borongeweihten des Dorfes, nunmehr besessen vom bösen Geist der Statue und damit einem Daimoniden näher als einem Menschen. Er hat die Kapuze tief ins Gesicht gezogen. Auf Rufe reagiert er nicht. Erst wenn die Gruppe das Gelände betreten will, huscht er blitzschnell in das Tempelgebäude. Dabei wirkt es, als würde er schweben statt laufen. Da sich immer mehr Untote dem Dorf und dem Tempel nähern, befiehlt Geldon seinen Leuten, den Boronanger zu sichern, während er und die Helden die Gruft untersuchen. Wenn sie den Gebetsraum betreten sehen sie, dass die Boronstatue achtlos vom Altar geworfen wurde um etwas anderem Platz zu schaffen. Jetzt stehen nur noch ein paar Kerzen dort. Hinter einem Vorhang geht es in den Wohnraum des Geweihten und durch eine offen stehende Tür weiter hinaus auf das Grabfeld. Die Helden können grade noch sehen, wie der Geweihte in das einzige Gebäude auf dem Gebeinfeld huscht, die Familiengruft derer von Sichelfelden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr auf halbem Wege zur Gruft sind, kommt der Geweihte wieder heraus gelaufen. Er enthüllt sein Gesicht, welches schrecklich entstellt ist und an einen verzerrten Totenschädel erinnert und erhebt sich einen halben Schritt in die Luft. Mit einer widernatürlich kreischenden Stimme spricht er: „Ihr Narren, ihr seid des Todes wie alle anderen auch, wir werden euch alle holen!“ Um euch herum bricht der Boden auf und eine Scharr Skelette wühlt sich in Augenblicken frei, um euch anzugreifen.

Kampf auf dem Boronanger:

Der Priester ist eine Art Daimonid und somit auch ohne magische Waffen zu bekämpfen. Für die Skelette gelten die Werte aus dem Regelbuch.

Werte für Drano, dem Boronpriester:

KÖR: 5	BWG: 4	WIL: 6	GEI: 3
KO: 5	GE: 3	MU: 8	KL: 2
KK: 8	FF: 2	CH: 2	IN: 3
LEP: 20	INI: 15 (mag.)	RE: 5	GS: 8
AT: 13	PA: 8	AUS: 6	RS: 2 (mag.)
TP: +5 (Rabenschnabel)			

Besonderheiten: Kann nur mit magischen/geweihten Waffen verletzt werden

Sobald der Priester besiegt ist, fällt sein Körper tot zu Boden und ein bläulicher Nebel entströmt ihm und wabert in die Gruft. Mit seinem Tod fallen auch alle anderen Untoten und Skelette in sich zusammen, denn Drano war der Träger des seltsamen Fluches, der alle anderen lenkte. In der Gruft stehen ein halbes Dutzend Steinsarkophage. Auf einem der Särge steht eine kleine groteske Rabenstatue. Der Rabe hat ein völlig zerzaustes Gefieder und wirkt irgendwie böse. Er besteht aus einem schwarzen Gestein, das keinem der Helden bekannt ist. Sollten die Helden die Statue zerschlagen wollen, so schreitet Geldon mit folgenden Worten ein: „Halt, nicht! Wir wissen nicht, was dann passiert, vielleicht wird alles noch schlimmer. Wir müssen diese Statue an einen sicheren Ort bringen. Meine Leute und ich werden uns darum kümmern, ihr habt schon genug getan, Freunde. Wir müssen ohnehin nach Trallop zurückkehren und die Herzogin benachrichtigen.“ Er lässt eine Kiste holen, in der die Statue sicher verwahrt wird. Dann können alle gemeinsam endlich den Friedhof verlassen.

Ein neuer Morgen:

Im Dorf bietet sich ein Bild des Schreckens, überall liegen die verstümmelten und entstellten Leichname der ehemaligen Bewohner. Geldon versichert den Helden, sofort die Borongeweihten zu verständigen. Notdürftig werden die Toten in den Häusern aufgebahrt und ein Warnschild an der Straße angebracht. Geldon bietet den Helden an, mit ihm gemeinsam ein Stück weiter zu reisen, um Bericht zu erstatten. Als bald macht man sich auf den Weg, es dürfte frühestens hoher Mittag sein, wenn alle bereit sind aufzubrechen. Die Reise verläuft ereignislos. Irgendwann beschließt Geldon, dass ein guter Ort für die Rast gefunden sei, eine kleine Lichtung am Wegesrand. Seine Männer bauen Zelte auf und teilen die Wachen ein, an denen sich die übermüdeten Helden nicht beteiligen sollen. Aus gutem Grund, denn nun gilt es, die unliebsamen Zeugen aus dem Weg zu räumen.

Eine ruhige Rast?:

Der Held, dem die beste Probe auf Sinnenschärfe gelingt, erwacht als erstes und sieht folgendes:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Eine seltsame Ahnung, ein Gefühl in deinem Traum lässt Dich hochschrecken. Du blinzelst und siehst Männer mit gezogenen Schwertern auf euch zukommen. Es sind die Männer von Geldon. Von ihm selbst und etwa der Hälfte der Gruppe fehlt jede Spur. „Keine Zeugen“ hörst du einen von den Schwerträgern wispern und Dir ist sofort klar, dass die Schwerter euch gelten.“

Stimmen sie die Anzahl der verbliebenen Kämpfer, die hier die Drecksarbeit erledigen sollen, auf die Stärke und den Zustand ihrer Gruppe ab. Die Ordenskrieger kämpfen bis zum Tod und werden sich auch durch Folter nicht dazu bewegen lassen, etwas über ihr Geheimnis preis zu geben. Die Werte der Ordenskrieger entsprechen denen des „Räubers“ aus dem Regelbuch.

Nach ihrem Sieg können sie bei den Ordenskämpfern neben den Waffen und etwas Geld nach Maßgabe des Meisters auch eine Karte finden, auf der ein kleiner Pass in die Schwarze Sichel eingezeichnet ist, bis zu einem Felsplateau, welches als „Elgards Ort“ bezeichnet wird. Darunter steht eine Notiz: „Öffnung des Tores und Rückkehr des

Vertriebenen am –heutiges Datum- um Mitternacht.“ Zudem können sie, falls nötig ein oder zwei Fläschchen Heiltrank bei den Kämpfern finden.

Den Helden bleiben noch etwa drei Stunden bis Mitternacht, es ist also höchste Zeit, sich an die Verfolgung zu machen. Falls sie keine eigenen Pferde mehr haben, können sie die Pferde der Kämpfer erbeuten. Geldon und der Rest der Leute haben sich übrigens bereits kurz nach dem Einschlafen der Helden auf den Weg gemacht und sollten somit genügend Vorsprung haben.

Zur Schwarzen Sichel:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Stunden verrinnen und erscheinen euch wie Ewigkeiten, als ihr auf die finsternen Berge der Schwarzen Sichel zuprescht. Nebel kriecht aus dem Boden und gespenstisches Wetterleuchten lässt die Berge immer wieder wie dämonische Schatten am Himmel erscheinen. Was steckt nur hinter all dem? Was hat Geldon damit zu tun und warum wollt ihr euch umbringen? Wer ist der „Vertriebene“? Es wird Zeit, eine Erklärung für all das einzufordern. Da endlich erreicht ihr die Abzweigung auf den Gebirgspass. Ein schmaler Pfad, der sich in Serpentina den Berg hinaufschlängelt, so dass Ihr nur hintereinander reiten könnt. Immer wieder flackern Blitze und seltsame Lichter auf und so erkennt ihr in gut 70 Schritt Höhe eine dünne, dunkle Felsnadel. Dort muss das Felsplateau sein. Vor euch seht ihr, dass der Weg, offenbar absichtlich, durch einen Felsrutsch blockiert wurde, und so müsst Ihr die Pferde zurücklassen und klettern. Vorsichtig und mit gezogenen Waffen schreitet ihr also weiter bergan, während der Wind unheimliche Gesänge zu euch hinunter trägt: „Wir heißen Dich willkommen, du der du vertrieben warst! Komm zurück zu uns und lass uns teilhaben an Deiner Herrlichkeit.“ Kurz bevor Ihr das Plateau erreicht, zerreißt plötzlich ein greller Blitz die Finsternis. Die Luft stinkt nach Ozon und ein summendes Geräusch, gefolgt von einem wirbelsturmartigen Heulen ist zu hören. Das Tor wurde geöffnet. Ihr erreicht das Plateau und seht, wie ein Magier mit ausgebreiteten Armen vor einem großen, flachen Felsen steht. Magisches Licht umhüllt ihn und verbindet ihn mit dem Felsen, auf dessen Oberfläche sich ein grauer Wirbel abzeichnet. Um ihn herum stehen Geldon und seine verbliebenen Leute. Vor dem Felsen aber sind 12 kleine Statuen aufgestellt, die alle eine groteske Karikatur der Symbole der zwölf Götter sind. Auch sie werden von einem magischen Licht umspielt.

Der Kampf auf dem Felsplateau:

Gönnen Sie den Helden die Initiative für den Beginn des Kampfes. Für die Werte von Geldon und den verbliebenen Ordenskämpfern orientieren Sie sich ebenfalls an den Werten für Räuber. Gegebenenfalls können sie die Lebensenergie leicht reduzieren, wenn es nötig sein sollte (das Ritual hat auch an ihnen gezehrt). Der Magier wird durch ein magisches Kraftfeld geschützt, welches durch die Verbindung zum Tor ins Reich des Vertriebenen geschaffen wurde. Physische und magische Angriffe gleiten somit an ihm ab. Sobald die Helden die Kämpfer bezwungen haben, oder falls es so aussieht, dass sie verlieren könnten, geschieht folgendes:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Plötzlich ist es völlig still. Der unbekannte Magier grinst vor Verzückung, als er ruft: „Ja, jaaa preiset ihn, der Vertriebene ist gekommen!“ Im nächsten Moment hört ihr ein widerlich saugendes Geräusch, als würde jemandem das Fleisch von den Knochen gezogen und ihr seht, wie dem Magier buchstäblich die Seele aus dem Leib gerissen wird und im Wirbel verschwindet. Im Wirbel selbst aber erkennt ihr, wie sich eine Kontur abzeichnet, die Kontur eines Wesens. Eine Kreatur von unaussprechlicher Hässlichkeit, grüne Flammenaugen, die in einem verbrannten Totenschädel flackern, das Wesen trägt eine wallende Robe aus Nebel und streckt seine langen Knochenhände nach euch aus, um euch zu zerreißen.“

Die Ankunft des Vertriebenen:

Die Helden haben nun noch fünf Kampfrunden Zeit, bis der Vertriebene im Tor erscheint. Sollte es ihnen gelingen, in der Zeit alle 12 Statuen zu zerschlagen, so bricht die Verbindung zusammen. Andernfalls müssen sie sich gegen ihn erwehren, wobei bereits zerschlagene Statuen seine Kräfte wie unten angegeben abschwächen. Wenn er aber erst einmal in dieser Welt ist, so verschwindet er auch nicht, wenn dann alle Statuen zerstört werden. In diesem Fall müssen die Helden ihn besiegen, um ihn in den Limbus zurück zu schleudern. Bis zur Oberfläche des Steins wirkt sein Bild dabei zweidimensional, doch die Arme, die er nach den Helden ausstreckt durchstoßen den Wirbel und sind völlig dreidimensional. Wenn er stofflich wird, so erscheint sogar sein ganzer Körper im Diesseits.

Auswirkungen zerstörter Statuen:

- Praios (pervertierter Greif): Die Zauberkraft des Wesens verliert immens an Macht (begrenzte ASP, weniger Schaden) und er wird selbst anfällig gegen geweihte Waffen oder Liturgien (Schaden verdoppelt)
- Rondra (pervertierte Löwin): Seine Kampfkraft sinkt enorm, zudem doppelter Schaden durch Blitze
- Efferd (pervertierter Delphin): Wird empfindlich gegen Wasser (5 SP pro Maß), magischer Wasserschaden wird verdoppelt
- Peraine (pervertierter Storch): Lebensenergie sinkt enorm, dazu empfindlich gegen Humus (siehe Wasserschaden) und Heilmagie
- Travia (pervertierte Gans): Durch Travia verliert er die Möglichkeit, sich ohne Probleme in der dritten Sphäre aufzuhalten und erleidet dadurch 1 SP pro KR
- Firun (pervertierter Eisbär): Empfindlichkeit gegen Eis (siehe Wasserschaden)
- Hesinde (pervertierte Schlange): Sein magischer Schutz (MR) und damit auch der Rüstungsschutz gegen Kampfzauber sinkt enorm, dazu Empfindlichkeit gegen Schadenszauber
- Tsa (pervertierter Salamander): Seine Fähigkeit zur Regeneration (sonst 5 LEP/KR) wird aufgehoben
- Phex (pervertierter Fuchs): Der Vertriebene wird entgültig stofflich in dieser Welt und ist somit allen derischen physikalischen Gesetzen unterworfen. Zudem umnebelt Phex seine Sinne (AT/PA sinken)
- Boron (pervertierter Rabe): Boron schneidet dem Vertriebenen die Verbindung aus seinem Reich ab und kehrt den Sog um, so dass er in sein Reich zurückkehren muss, wenn er besiegt ist. Zudem schützt Boron die Seelen der Gefallenen vor dem Zugriff des Vertriebenen

- Ingerimm (Pervertierte Flammen): Empfindlichkeit gegen Erz (normale Waffen machen 4 Punkte extra Schaden), magischer Schaden siehe Wasser
- Rahja (pervertierte Stute): Rahja vernebelt ihm die Sinne und macht ihn langsamer. Er verliert eine Aktion pro Kampfrunde

Die Statuen haben jeweils 6 LEP und einen RS von 2, eine Abwehr haben sie nicht. Je nachdem wo die Helden im Kampf standen, müssen sie also erst hinlaufen und können dann die Statuen zerschlagen. Lassen Sie den Helden die Wahl, welche Figur sie zerschlagen wollen. Zum Vergleich nun die Werte des Vertriebenen mit und ohne Götterbann:

Ohne Götterbann (alle Statuen intakt):

Der Vertriebene:			
KÖR: 14	BWG: 10	WIL: 12	GEI: 16
KO: 6	GE: 6	MU: 6	KL: 10
KK: 26	FF: 2	CH: 4	IN: 6
LEP: 333	INI: 16	RE: 10	GS: 12
AT: 25	PA: 20	AUS: 999	RS: 10 (magisch)
TP: +12			
Besonderheiten: 3 Attacken, 2 Paraden pro Kampfrunde, kann nur mit magischen/geweihten Waffen verletzt werden, Regeneration (5 LEP pro Kampfrunde).			

Mit Götterbann (alle Statuen zerstört):

Der Vertriebene:			
KÖR: 7	BWG: 5	WIL: 6	GEI: 8
KO: 3	GE: 3	MU: 3	KL: 5
KK: 13	FF: 1	CH: 2	IN: 3
LEP: 99	INI: 8	RE: 5	GS: 6
AT: 12	PA: 10	AUS: 5	RS: 5 (magisch)
TP: +6			
Besonderheiten: 2 Attacken, 1 Paraden pro Kampfrunde, kann auch durch profane Waffen verletzt werden.			

Natürlich können sie auch diese Werte entsprechend ihrer Gruppe anpassen. Sobald die Helden den Vertriebenen geschlagen haben, wird er durch den Wirbel in seine Sphäre zurück gerissen, woraufhin der Wirbel implodiert und verschwindet. Alles ist wieder so, wie es sein sollte. Nur die Körper der Kultisten sind auf dem Plateau zurück geblieben, doch auch von denen lassen sich an dieser Stelle keine weiteren Hinweise auf den geheimnisvollen Kult und die Wesenheit des Vertriebenen finden. Sobald die Helden ihre Wunden versorgt haben ist es an der Zeit, von hier zu verschwinden.

Das Ende des Abenteuers:

Die Helden werden sicherlich irgendwo Bericht erstatten wollen. Lassen Sie die Gruppe daher am Besten auf echte Truppen der Herzogin und des hiesigen Grafen treffen. Man wird die Vorfälle natürlich genau untersuchen und die Helden explizit befragen. So denn wird man ihnen aber auch versprechen, dass ihre Verdienste nicht vergessen werden. Vielleicht ist ja sogar ein adliger Held aus Weiden in der Gruppe, der bei der Vergabe des nun vakanten Lehens berücksichtigt werden kann.

Die Helden treffen endlich auch auf den Onkel, der die Ereignisse unbeschadet überstanden hat. In kleinem Kreise kann nun auch der Geburtstag gefeiert werden. Die Helden haben mehr geleistet, als ihnen vielleicht bewusst ist. Eines ist ihnen gewiss, auf jede noch so dunkle Nacht folgt ein Morgen...

Lohn der Mühen:

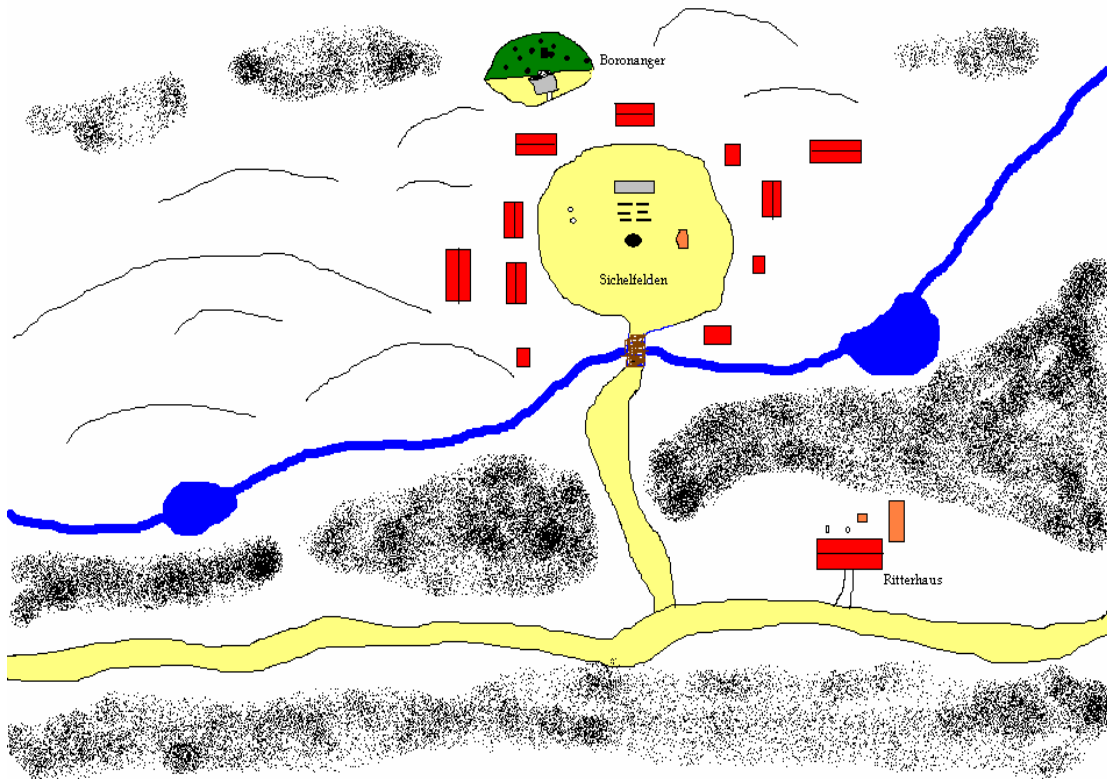
Belohnen Sie jeden Helden mit 333 AP (plus individuellen Punkten für besondere Leistungen nach ihrer eigenen Maßgabe). Der Kult des Vertriebenen steht Ihnen selbstverständlich auch in Zukunft als Gegner der Helden für eigene Abenteuer zur Verfügung.

Ende

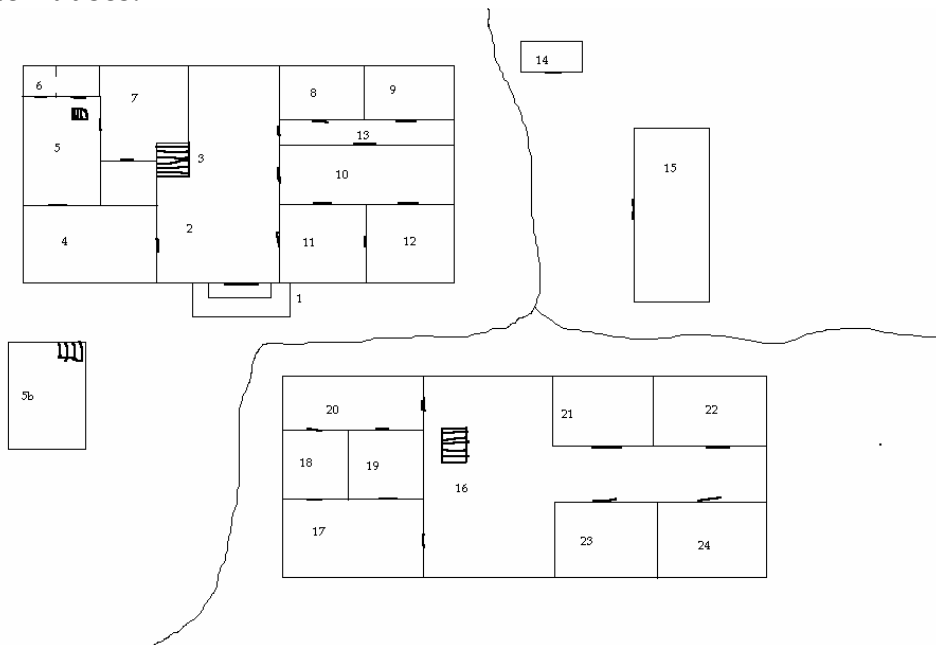
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Anhang:

Plan des Dorfes Sichelfelden:



Plan des Ritterhauses:



Legende:

Im ganzen Haus gilt, dass jedes Zimmer außer dem Keller mindestens 2, jeder Flur mindestens ein Fenster hat.

- 1: Schwere Eingangstür mit Treppenabsatz
- 2: Großzügiger Flur, einige Gemälde und Teppiche, Hintertür nach Draußen
- 3: Treppenaufgang in die obere Etage, 2,5 Schritt breit
- 4: Speise- und Kaminsaal; Hier finden die Helden die stark verstümmelte Leiche des Ritters
- 5: Küche mit Treppenabgang in den Weinkeller (5b)
- 6: Vorratsräume
- 7: Waschküche und angrenzendes Zimmer der Magd, die sich als Untote auf die Helden stürzt, einen angenagten Unterschenkel des Ritters noch in der Hand
- 8: Gesindeschlafraum, leer
- 9: Gesindeschlafraum, ein Diener mit blutverschmiertem Mund geht auf die Helden los
- 10: Jagdzimmer, verschiedene Trophäen, Schränke, eine Standharfe
- 11: Lesezimmer, hierhin hatte sich die Frau des Ritters geflüchtet und den Freitod durch Gift gewählt, ihre Lippen sind schwarz angelaufen
- 12: Rauchzimmer, schwere Polstermöbel
- 13: Flur, leer, blutige Spuren ins Zimmer 9
- 14: Geräteschuppen, viel Werkzeug, Nägel, Bretter
- 15: Stallungen, Tiere sind durchgegangen oder wurden (oder werden lautstark) gefressen
- 16: Oberer Flur mit Treppenabgang (mit Geländer), viele Gemälde
- 17: Schlafzimmer der Rittersfamilie, einige Krähen sind durch die aufgestoßenen Fenster eingedrungen und flattern aufgeregt los, wenn die Helden herein kommen
- 18: Waschraum mit Badezuber
- 19: Ankleidezimmer
- 20: Rüstkammer, große Badewanne, Blutspuren in den Flur
- 21: Gästeunterkunft, leer
- 22: Gästeunterkunft mit blutigen Fleischresten
- 23: Kinderzimmer, eine untote Amme frisst hier die Reste eines der Kinder
- 24: Kinderzimmer, leer

Plan des Plateaus:

