



IMPRESSUM

Redaktion

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Autoren

Daniel Heßler, Dominic Hladek, Annette Juretzki, Michael Masberg, Gudrun Schürer

Weitere Texte

Carolina Möbis

Lektorat

Eevie Demirtel, Carolina Möbis, Kristina Pflugmacher, Timo Roth

Korrektorat

Jeanette Marsteller, Kristina Pflugmacher, Timo Roth, Alex Spohr, Josch K. Zahradnik

Coverbild

Nele Klumpe, Ben Maier, Luisa Preißler

Layout, Satz und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Tristan Denecke, Anja DiPaolo, Michael Jaecks, Daniel Jödemann, Djamila Knopf, Annika Maar, Julia Metzger, Katharina Niko, Nikolai Ostertag, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Tia Rambaran, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Mia Steingräber, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss und Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

2. überarbeitete Auflage

Printed in EU 2017

Ein Goblin mehr oder weniger mit Dank an Marie Mönkemeyer und Martin John, sowie den Testdetektiven Ada, Christian, Jan und Matthias

Die gehäutete Schlange mit Dank an Daniel Simon Richter

Kibakadabra mit Dank an folgende Gamma-Tester:

Björn Hinrichs, Philipp Neitzel, Fabian Sinnesbichler

Die Thorwalertrommel mit Dank an Maria Ivicic, Hannes Krützkamp, Philipp Neitzel

Kaiser der Diebe mit Dank an Daniel Amarato, Annelie Dürr,

Björn Hinrichs, Norman Kobel, Kristina Pflugmacher, Tjorven Müller,

Philipp Neitzel, Fabian Sinnesbichler

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Heldenwerke in Aventurien	05
Hexenreigen	06
Ein Goblin mehr oder weniger	24
Die gehäutete Schlange	40
Kibakadabra	56
Die Thorwaler-Trommel	78
Kaiser der Diebe	94
Seelanders Eleven	112

- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).
- **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl der Betten an, der Preis modifiziert die Preise aus dem Regelwerk um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

HELDENWERKE IN AVENTURIEN



Die Ursprünge der Heldenwerke liegen sowohl im Aventurischen Boten als auch in den klassischen Abenteuern der 80er und 90er. Während der Bote zu Beginn eine wunderbare Möglichkeit war, Interessenten den Weg in die fantastische Welt von Aventurien zu ebnen, wurde sein Inhalt im Laufe der Jahre immer stärker von Experteninformationen dominiert. Nicht, dass daran etwas Schlechtes wäre, aber es erschien uns sinnvoll, den Fokus wieder stärker auf ein ansprechendes Äußeres und eine leichte Zugänglichkeit zu lenken. So wurde der farbige Bote geboren, gewissermaßen ein Vorgriff auf das DSA5-Design, mit etlichen unterschiedlichen Themen und einem stärkeren Fokus auf Spielhilfen jeder Art.

Mit dem Boten wurden auch immer wieder Szenarien veröffentlicht, Kurzabenteuer, die der Spielleiter noch fertig ausarbeiten musste, da der zur Verfügung stehende Platz einfach nicht für ein vollständiges Abenteuer ausreichte. Und hier schließt sich der Kreis, denn in den frühen Jahren von **Das Schwarze Auge** waren die Abenteuer einfach und schnell zugänglich. Sie ließen sich ohne größere Probleme in relativ kurzer Zeit vorbereiten und meist an ein bis zwei Spielabenden durchspielen.

Mit der Zeit nahmen die Abenteuer einen immer größeren Umfang an und die Komplexität sowie die notwendige Vorbereitungszeit stieg ebenso kontinuierlich. Leider ist die hierfür zur Verfügung stehende Freizeit der Meister nicht im gleichen Maße mitgewachsen, und wir erhielten immer mehr Zuschriften zu diesem Thema. Meist bezogen sich diese Mails und Briefe auf einzelne Szenarien aus dem Boten, die als interessant, aber unfertig kritisiert wurden, oder auf Abenteuer, die als zu komplex und verschachtelt empfunden wurden. Ebenso viele Spielleiter klagten uns ihr Leid, dass sie gerne wieder einmal spielen würden, ihnen aber die Zeit dazu fehlen würde.

Zugegeben, es dauerte eine Weile, bis wir erkannten, dass sich hierin mehr der allgemeine Bedarf nach Kurzabenteuern ausdrückte und weniger die individuelle Kritik an dem jeweiligen Szenario oder Kaufabenteuer. Auch die Zeit zum Spielen war weniger das Problem, als vielmehr die Zeit, die zur Vorbereitung eines Abenteurers benötigt wurde. Vielleicht hätte es ohne das Feedback aus der Spielerschaft noch etwas länger gedauert, ehe wir das Konzept der Heldenwerke entwickelt hätten, aber schließlich hatte es entscheidenden Einfluss auf die Entstehung der neuen Reihe und wirkte wie eine Art Katalysator. Die Gemeinschaft der DSA-Spieler ist also für die Entstehung der Heldenwerke mitverantwortlich. Danke nochmals an dieser Stelle für euren Input!

Selbst wenn es vielen seltsam erscheinen mag, auch wir im Verlag würden gerne mehr spielen! Also machten wir es uns zum Ziel, eine Reihe von schnellen, überschaubaren und doch spannenden Kurzabenteuern zu gestalten. Die Geschichten sollten alle Facetten der Spielwelt abdecken, auch mal ungewöhnliche Wege gehen und in allen Winkeln und Ecken Aventuriens spielen.

Und so wurde das geboren, was wir heute als Heldenwerke kennen. Wir hoffen, ihr hattet auf dieser ereignisreichen Reise genauso viel Spaß wie wir und freut euch darauf, noch viele weitere Geschichten in der Welt Dere zu erleben!

Mit diesem Sammelband, der die ersten sechs Heldenwerke sowie das brandneue Abenteuer **Seelanders Eleven** enthält, wollen wir auch den Spielern, die kein Abo des Aventurischen Boten haben, die Möglichkeit geben, in den Genuss dieser Abenteuer zu kommen. Als kleinen Bonus haben wir jeden Autor noch gebeten, ein wenig aus dem Nähkästchen zu plaudern und seine Gedanken zur Arbeit an seinem Werk mit euch zu teilen, denn auch unsere Autoren sind echte Helden!

Im Namen der Redaktion,
Euer Markus



Autorennotizen zu Hexenreigen

Das Abenteuer **Hexenreigen** wird gerne als hotzenplotzig beschrieben – auch wenn ich mir den Namen Petrosilius verkneifen konnte und man keine Schatztruhe mit der Aufschrift „Vorsicht! Gold“ findet. Aber in der Tat transportiert es eine bodenständige Fantasy rund um teils kindliche Hexenklischees. Da wäre der Hexenreim, für den das irdisch bekannte, mit Hexen assoziierte dreifache Gesetz Pate stand, oder der finstere Hexenmeister, der an den Müllermeister aus Krabat erinnert. Die freundliche Satunya, die Leser der Scheibenwelt-Romane ein wenig an Nanny Ogg erinnern könnte, spielt ebenso eine Rolle wie sprechende Fliegenpilze und ein in ein Ungetüm verzauberter Bürgermeister.

Von Ort zu Ort

Als Hilfestellung sind ein paar Worte dazu angebracht, wie man die Wegpunkte im Abenteuer verknüpfen kann. Im Anhang dieses Abenteuers befindet sich eine **Tabelle mit Reisezeiten** auf Seite 23. Sie enthält Angaben zum Zurücklegen der Entfernungen, an denen du dich orientieren kannst. Eine Tabelle zum Festhalten der aktuellen Zeit und des Aufenthaltsortes der Helden findet sich im ebenso Anhang, sodass du ab Beginn der Reise gegen 8.00 Uhr am Morgen bis zum spätesten Zeitpunkt um Mitternacht Buch führen kannst. An zwei Beispielen (ausgehend von GS 6 als niedrigstem Wert) möchte ich hier mögliche Verlaufsoptionen aufzeigen.

Der direkte Weg (bei GS 6)

Die Helden erfahren bei **Alevtias Bitte (2, ca. 8 Uhr)** von deren Hexenschwestern Satunya, Madayana, dem Hexer Cordax in seiner Mühle und auch vom Hexentanzplatz auf dem „Großen Kopf“. Doch statt lange zu fackeln, folgen sie umgehend dem Waldweg zu Cordax. Nach einigen Wegmeilen kommt es zu **Pflückeschnabels Lauer (4, ca. 8:45 Uhr)**.

Ab ca. 9:00 Uhr zieht es die Helden weiter, und sie gelangen an die **Weggabelung (ca. 10:30 Uhr)**, wo sie etwa eine halbe Stunde pausieren. Sie entschließen sich, Satunya (6) nicht aufzusuchen, sondern sich gegen 11:00 Uhr gen Osten direkt in Richtung von Cordax' Mühle aufzumachen. Nach einer halben Stunde lassen sie auch die Abbiegung zum Hexentanzplatz auf dem „Großen Kopf“ (10) links liegen und nochmal zwei Stunden später haben sie in **Madayanas Hütte (11, 13:30 Uhr)** mit der Hexe interagiert. Sie folgen von dort weiter dem Weg zu Cordax und erreichen nach zwei Stunden die **Alte Mühle (13, ca. 15:30 Uhr)**.

Insgesamt haben sie also den direkten Weg von ca. 22 Meilen zurückgelegt, ohne sich querfeldein fortbewegen zu müssen und erreichen noch am Nachmittag die Mühle.

Der komplette Weg (bei GS 6)

Auch in diesem Szenario begegnen die Helden nach **Alevtias Bitte (2, ca. 8 Uhr)** bei **Pflückeschnabels Lauer (4, ca. 9:15 Uhr)** dem Raben. Da Alevtia ihnen von ihrer Hexenschwester Satunya erzählt hat, suchen sie nun querfeldein **Satunyas Wohnhöhle (6, ca. 10:30 Uhr)** auf. Sie reden mit der Hexe und erfahren vom **Hexenbaum** und dem **Hexenweiher**, wo sie für Satunya eine Trankzutat zu finden hoffen. Hinter der **Weggabelung (12:00 Uhr)** und nach einer kleinen Rast bis kurz vor 12:30 Uhr wenden sie sich nach links und passieren den **Hexenbaum (7, 13:45 Uhr)**, wo sie den Hexenreim entdecken und lesen. Eine magische Analyse kann an dieser Stelle auch die Kraftlinie sichtbar machen.

Mit oder ohne diese Erkenntnisse erreicht man bald darauf den **Hexenweiher (9, ca. 15:30 Uhr)**. Man fängt die Aale für Satunyas Zaubersant und entdeckt Wic, mit dem man in Konflikt gerät, der aber schließlich unter Druck bereit ist, den Handel mit Cordax zu lösen. Vom Weiher in den Bergausläufern sehen die Helden den im Tal verlaufenden Weg und steigen gegen 16:30 Uhr hinab. Auf dem Rückweg über den Weg hören sie Eboreus in dessen **Ogerhöhle (8, 17:45 Uhr)** und gehen dem nach. Ob sie ihm helfen konnten oder nicht, sie kehren über den Hexentanzplatz auf dem **Großen Kopf (10, ca. 18:30 Uhr)** zu **Satunya (6, 20 Uhr)** zurück. Nach dem Brauen des Trankes (bis ca. 20:30) müssen sie sich beeilen. Entweder folgen sie in zwei Eilmärschen dem Weg über **Madayanas Hütte (11, 21:30 Uhr)** und weiter zu **Cordax' Mühle (13, 22:30 Uhr)**, oder sie wagen Eilmärsche auf dem direkten Weg über den **Großen Kopf (10, 21:15 Uhr)** und das **Pilzwäldchen (12, 22 Uhr)** bis zur **Alten Mühle (13, 23:30 Uhr)**.

Nach ca. 30-40 Meilen, davon ca. 10 Meilen in Eilmärschen und viel Querfeldein-Bewegung, erreichen sie gerade noch rechtzeitig kurz vor Mitternacht in der Dunkelheit die Mühle.



HEXENREIGEN



Sprich dreifach die Flüche auf den Hexenreigen, deine Mittel dazu sollst du niemandem zeigen.

Zur Mitternacht wird der Fluch sie zerdrücken, denn im Mondschein kann nichts deinen Worten entrücken.

Zieh dreifach den Kreis aus Macht um dein Haus, dies liefert die Feinde zum Fluche dir aus.

Nutz dreifach den Pfad weithin bis zur Quelle, von dort strömt dir die Macht zu auf magischer Welle.

Lassen Madas Fesseln nach, so sprich deine Flüche aus Zorn und Hass.

Schlingt Phex sie enger, zu Madas Pein, so sollen voll Neid gesprochen sie sein.

Wenn Mada gänzlich gefangen in Nacht, herablassend murmle sie mit Hohn in der Sprach.

Achte den Vollmond und sei bereit, denn für Rache im Zaubere ist nun die Zeit.

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Hilfe dreier Hexen gegen ihren finsternen Meister, Auflösen oder Umgehen von dessen Pakt

Genre: Detektivgeschichte, Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: keine Vorurteile oder Feindschaften gegen Hexen

Ort: beliebig in der nördlichen Hälfte Aventuriens, wo die Tradition der Hexen bekannt ist

Zeit: in neuerer Zeit (ca. ab 1038 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Kampf



Lebendige Geschichte:



Etappen – Wendepunkte – Ziele

Vorgeschichte

Der Hexer Cordax trat vor Jahren einem Hexenzirkel nahe dem Dorf Wirsenheim bei. Die lose Vereinigung, die vor allem die Hexenfeste gemeinsam feierte, wandelte sich daraufhin. Cordax entwickelte Ambitionen, sich zum Herrn über seine drei Hexenschwestern zu erheben. Um dieses Ziel zu erreichen ging er einen Pakt mit dem Feenwesen Wic ein, einer vom Leben in der Menschenwelt verdorbenen Schwarzfee. Der Pakt gewährt Cordax große Kraft in der satuarischen Fluchmagie, die er nutzt, um die anderen Zirkelmitglieder zu kontrollieren. Er verfügt über Haare, Blut und Speichel der Hexen und ihrer Vertrauten, sodass er sie aus der Ferne verfluchen kann. Das gleiche gilt für alle Wirsenhaimer, die ihn je um Hilfe gebeten haben und ihm Entsprechendes als Teil der Bezahlung überließen.

Heute ist Cordax ein verbitterter, despotischer Mann, der jeden Plan vereitelt und bestraft, den seine Hexen fassen, um ihn loszuwerden (und es waren zahlreiche). Alle Versuche der Hexen, den Zirkel zu verlassen, unterbindet er.

Die Hexen wollen seiner Herrschaft nun ein Ende bereiten und seine Macht brechen oder ihn töten. Sie bauen dazu auf fremde Helfer, da Cordax' Einfluss auf Außenstehende weniger stark ist.

Handlung

Wirsenheim kann überall in Aventurien liegen, wo die Tradition der Hexen verbreitet ist. Die Helden werden dort von der Hexe Alevtia darum gebeten, ihr und ihren Mitschwestern zu helfen.

Auf ihrem Weg zu Cordax' Mühle können die Helden die Umgebung erkunden. Sie treffen auf die weiteren Hexen der Schwesternschaft und andere Wesen im Wald, hilfreiche und feindliche.

In einer alten Mühle treffen die Helden schließlich auf den Hexer. Je nachdem, wie die Begegnungen abgelaufen sind und was die Helden erreichen konnten, stehen ihnen mehrere Möglichkeiten offen, gegen ihn vorzugehen.

Cordax' Feenpakt

Der Pakt mit Wic ermöglicht es Cordax, unter geringem Krafteinsatz Flüche zu wirken. Seine satuarische Fluchmagie (mehr dazu siehe **Regelwerk** Seite 281) baut darauf auf, dass er besondere Macht über Personen hat, über deren Körpersäfte/-teile (wie Haare, Speichel, Blut) er verfügt. Er hat solche Paraphernalia von den drei Hexen seines Zirkels, deren Vertrautentieren sowie einer Reihe von Dorfbewohnern. Im Laufe des Abenteuers könnte er sie auch von den Helden erlangen.

Der Pakt gewährt folgende Vorteile:

- Für die AsP-Kosten eines *einzelnen* Fluches kann er bis zu 3 Personen *auf einmal* verfluchen, für Einzelziele betragen die Kosten nur 1/3 der AsP.
- Ein Verfluchen aus der Ferne um Mitternacht ist besonders mächtig: Sie erfolgt nicht nur unabhängig davon, ob das Opfer schläft oder nicht, sondern transferiert auch deren Lebenskraft an Wic: Jeder vom Opfer durch solch einen Fluch verlorene LeP bleibt *permanent* verloren.
- Er kann einen SchiP einsetzen, um einen Fluch automatisch mit vollem FW gelingen zu lassen.
- Er hat einen magischen Kreis um seine Mühle gezogen, in dem seine Magie gestärkt ist. Cordax erhöht innerhalb des Kreises eine Erleichterung von 1 auf alle Zaubersprüche und Flüche.
- Hexische Fluchmagie ist unter dem Einfluss passender Gefühle erleichtert. Als passend je nach Mondphase (siehe Reim in der Einleitung) gilt aber nur Wut (zunehmend), Neid (abnehmend),

Herablassung (Neumond) oder Rache (Vollmond). Die Wahl der *aktuellen* Mondphase ist dir überlassen.

- Du kannst sie auch auswürfeln: 1-2 Neumond, 3-10: zunehmend, 11-18: abnehmend, 19-20: Vollmond.
- Unter dem Einfluss des jeweiligen Gefühls hat er eine Erleichterung von 3.
- Die Kraftlinie zwischen Mühle und Weiher ist die Verbindung zur Quelle seines Paktes und damit *seiner* Macht. Befindet er sich nicht in ihrer Nähe, verfügt er auch nicht über die Mächte, die ihm der Pakt gewährt.

Zeitdruck

Die Helden werden gegen 8,00 Uhr angeworben und *haben* bis Mitternacht Zeit, *bevor* Cordax die Hexen besonders stark verfluchen *kann*. Achte *deshalb* darauf, *wie* viel Zeit vergeht und halte die Spieler auf dem Laufenden.



Vielleicht haben die Helden *bereits* in dem Dorf übernachtet und sich *schon* ein wenig umgesehen, so könnte Alevtia die Helden *schon* früher ansprechen und ihnen mehr Zeit geben.

Die Charaktere

1 Cordax, der finstere Hexer

Hintergrund: Aufgewachsen als Artistenkind in einer Gauklertruppe entdeckte eine Wahrsagerin Cordax' Fähigkeiten und bildete ihn zum Seher aus. Er war Lakai der männerfeindlichen, aranischen weisen Frau. Sie schürte tief sitzende Gefühle wie Neid, Rachsucht und Jähzorn in Cordax. Später schloss der Hexer sich wechselnden Zirkeln an, in denen er als Mann meist einen schlechten Stand hatte.

Erst in Wirsenheim fand er einen kleinen Zirkel, in dem er die Ambition entwickelte, sich zum Anführer emporzuheben. Als er das Feenwesen Wic kennenlernte, ging er *besagten* Pakt ein. Seitdem verbittert er und wird zunehmend freudlos.

Im Dorf ist er als Zauberkundiger bekannt; man geht zu seiner Mühle, wenn man eine Bitte hat und kriegt sie gegen Gegenleistungen (einschließlich der Abgabe von Blut, Haaren oder Speichel) erfüllt.

Sonderfertigkeiten: Kampf-SF:

Aufmerksamkeit, Finte I; **Magische SF:** Aura verbergen

Sprachen: Garethi III, Tulamidyia III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Hohe Astralkraft III, Magische

Einstimmung (Wesen der Nacht), Zauberer

Nachteile: Behäbig, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neid, Unheimlich), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)

Kampftechniken: Fechtwaffen 14, Raufen 10

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 17 PA 10 TP 1W6+3 RW mittel

Talente:

Körper: Fliegen 7, Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Willenskraft 10

Wissen: Magiekunde 9

Handwerk: Alchimie 9, Holzbearbeitung 8

Zaubertricks: Bauchreden, Feuerfinger, Schlangenhände, Schnipsen

Zauber: Armatrutz 9, Bannbaladin 8, Blick in die Gedanken 10, Blitz dich find 8, Große Gier 9, Harmlose Gestalt 7, Hexengalle 8, Odem Arcanum 6, Radau 12, Salander 9, Sanftmut 9

Rituale: Arcanovi 8

Zauberzeichen: Bann- und Schutzkreise gegen Elementargeister, Dschinne, niedere Dämonen

Hexenflüche: Beute 10, Hexenschuss 12, Pestilenz 9, Zunge lähmen 10

Ausrüstung: Gehstock mit Hexensalbe (Hexenbesen), Rapier, Zaubertrank QS 3, Heiltrank QS 3, feiner Gehrock, geckenhafte Kleidung

Kampfverhalten: Cordax demonstriert seine Überlegenheit mit Flüchen, vor allem *Hexenschuss* oder *Zunge lähmen*, die das Opfer seinem Willen unterwerfen. Freudlos spielt er mit ihnen und verspottet sie. Schnell ist er gereizt und agiert gnadenlos mit Zaubern wie RADAU und BLITZ DICH FIND.

Flucht: nach Verlust von 75% der LeP





! Alevtia, die (scheinbare) Dorfpomeranze

Hintergrund: Die junge Hexe ist eine Wirselheimer Bauerntochter und Teil der Dorfgemeinschaft. Einige vermuten, dass sie eine Hexe ist, andere reagieren empört auf Hexengerede über sie. Sie ist beliebt und gibt sich als Teil ihrer Scharade hilfsbereit, bauernschlau und unschuldig. Ihre verstorbene Großmutter bildete sie zur Schönen der Nacht aus.

! Satunya, das robuste Mütterchen

Hintergrund: Satunya ist alt, hilfsbereit und weise. Sie braute schon Tränke, als Kaiser Reto noch in der Wiege lag und wird noch Zauber weben, wenn Kaiserin Rohaja im Grab liegt. Sie sieht Werden und Vergehen als natürlich an, schätzt und behütet das Leben. Im Hexenzirkel hatte sie die Mutterrolle inne bis Cordax kam. Seitdem versucht sie seine Macht zu brechen, aber auf friedlichem Weg.

! Madayana, die geheimnisvolle Waldläuferin

Hintergrund: Madayana wuchs bei einer gemiedenen Kräuterfrau auf, da sie dieser als ungewolltes Kind von ihrer leiblichen Mutter überlassen wurde. Sie verbrachte mehr Zeit unter den Tieren des Waldes als unter Menschen und wurde zur Waldläuferin.

Pflückeschnabel (Rabe)

groß, Schnabelspitze abgebrochen, einige graue Federn

MU 13 KL 17 (t) IN 13 CH 12

FF 13 GE 11 KO 7 KK 6

LeP 15 AsP 25 KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 0 VW 5 GS 1

Schnabel: AT 16 PA – TP 1W3-1 RW kurz

RS/BE 1/0

AT 16 TP 1W3-1 RW kurz

Größenkategorie: winzig

Talente: Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2

Vertrautentricks: Dinge erspüren, Erster unter Gleichen, Fluchbote, Hexensinn, Stimmungssinn, Tiersinne, Zwiesgespräch

Ihre Ziehmutter weihte sie in die Geheimnisse der Verschwiegenen Schwesternschaft ein. Seit sie aber in jungen Jahren von einer Jagd zurückkam und ihre Ziehmutter von einem wütenden Mob getötet vorfand, ist sie misstrauisch gegenüber Nichthexen. Sie ging auf Wanderschaft und frequentiert den Hexenzirkel von Wirselheim eher als Mittel zum Zweck, vertraut ihren Schwestern aber.

Schauplätze und Handlung

Wirselheim (1)

Wirselheim ist ein Dörfchen, das vielen anderen Aventuriens gleicht. Man lebt von Landwirtschaft und den Gaben der nahen Wälder: Rund um das Dorf wächst viel Wirselkraut, das von einigen Wirselheimern auch gezielt angebaut wird. Insgesamt kommt das Dorf gut über die Runden, weshalb die

Einwohner auch Geld übrig haben, um bei Cordax Tränke brauen und Zauber wirken zu lassen.

Einige Bewohner von Wirselheim

• **Taverne zum Hauer** (robuste Hausmannskost, Spezialität Wildschweinwurst), geleitet von Wirt Ugdalf (*995 BF, einst glatzköpfig, nun durch ein

Haarwuchsmittel von Cordax dicke Haare, die man leider ständig aus Bieren und Suppen fischen muss, durchschnittlicher Wirt). Seine Töchter Vanya (*1012 BF, die laute Kesse), Wintrud (*1015 BF, die naive Träumerin) und Birka (*1020 BF, die ruhige Belesene) helfen ihm.

- *Gasthaus Waldesruh* (ordentliche Unterkünfte) ist das einzige Gasthaus im Dorf.
- *Tante Guneldes* (*982 BF, Lieblingsthema sind Preise, Haltbarkeiten und Mühsal beim Finden von Heilkräutern, erfahrene Kräuterkundige) *Wirsalzucht* verkauft Wirsalkrautsalben und -tränke für je 5 Dukaten.
- Dorfbüttel *Baldur* (*995 BF, fettleibig, bei allen beliebt, redet gerne, erfahrener Büttel) sorgt für Ordnung.
- Köhlerin *Kysira* (*1004 BF, drahtig, hemdsärmelig, lacht zu laut, trinkfest, durchschnittliche Köhlerin) kennt die Gegend von allen Einheimischen am besten. Sie kennt den Verlauf aller Wege auf der Karte sowie auf Anfrage den Standort des *Hexenbaums* (7), des *Hexenweihers* (9) und des *Großen Kopfes* (10).

Gerüchte

- Es gibt einen Hexenzirkel im Wald (+).
- Cordax und die junge Alevtia sind Teil des Zirkels (+), Cordax der Anführer (+). Die anderen Hexen leben verborgen im Wald (+).
- Alevtia ist ein braves Mädchen (+/-), keine Hexe (-).
- Der Zirkel trifft sich in Hexennächten auf dem Großen Kopf an einem Tanzplatz (+). Dort brauen sie Tränke, wirken ihre Zaubern und Flüche (+) und beten zu Dämonen (-). Die Dörfler meiden den Berg (+/-).
- Zu Cordax' Mühle geht man, wenn man Gebrechen oder Anliegen hat. Er kann zaubern und hilft, wenn man eine Gegenleistung erbringt (+) oder ihm seinen Schatten schenkt (-).
- Cordax hasst die Dörfler (+/-) und will sie unter seine Knute zwingen (+). Er sammelt Blut und Spucke von allen (+).
- Er hat einen Pakt mit einem Dämon (-) oder anderem finsternen Wesen geschlossen (+).
- Er hat den ehemaligen Dorfvorsteher verwandelt (+), und zwar in eine Maus (-) weil dieser gegen ihn aufbegehrte (+).
- Cordax hat einen Raben, von dem man sich fernhalten sollte, sonst wird man verflucht (+/-).
- Hinter dem Großen Kopf gibt es einen Wald, in dem riesige Pilze wachsen (+). Einige fressen dich auf (+), reden (+) oder verzaubern dich (-).
- In den Bergen gibt es einen verwunschenen Hexenweiher (+), der Wünsche erfüllt (-).

Alevtias Bitte (2)

Der Ort, an dem Alevtia (siehe Seite 09) auf die Helden zukommt, ist dir überlassen. Die Anwerbung erfolgt am Morgen gegen 8.00 Uhr. Alevtia wird es so arrangieren, dass sie die Hilfe der „edlen Recken“ benötigt, sei es beim Wassertragen, bei dem sie sich extra ungeschickt anstellt, oder weil sie sich angeblich im nahen Wald

verlaufen hat, wo sie auf die Helden trifft. Sie versucht, die Helden um den Finger zu wickeln.

Durchschauen diese ihr Spiel, entschuldigt sie sich und behauptet wahrheitsgemäß, sie wollte die Gesinnung der Helden prüfen, denn sie braucht tatsächlich Hilfe.

Sie geht mit ihnen an einen unbeobachteten Ort außerhalb des Dorfes und weiht die Helden nun in ihr Geheimnis ein: Sie ist eine Hexe. Und zwei weitere Mitglieder ihres Zirkels, die im Wald leben, ebenfalls.

Der Auftrag

Alevtia erklärt, was sie und ihre Schwestern planen: Die Helden sind Fremde, von denen Cordax, der in einer Mühle einige Meilen entfernt lebt, noch keine Körperflüssigkeiten oder -teile besitzt. Cordax hat also keine Macht über sie und sie können sich ihm gefahrloser entgegenstellen. Den Hexen ist das kaum möglich, weil er sie mit finsternen Hexenflüchen zum Gehorsam zwingen kann (und das schon mehrfach tat). Alevtia sieht mehrere Wege, ihn seiner Macht zu berauben:

- Wenn die Helden das Blut entwenden, das Cordax von ihnen hat, können die Hexen gemeinsam mit den Helden Cordax stellen.
- Sie wissen, dass seine Macht auf einem Pakt beruht, über den sie aber keine Details kennen. Falls die Helden diesen Pakt brechen können, wäre Cordax' Macht es ebenfalls.
- Die Helden sind womöglich stark genug, Cordax direkt zu stellen.
-  Cordax kann zu seinem eigenen Schutz Goblins angeworben haben, die an der Mühle Wache halten.
- Wenn Cordax erfährt, dass etwas gegen ihn geplant ist, wird er spätestens um Mitternacht aus der Ferne einen mächtigen Fluch über alle Hexen des Zirkels legen, sodass sie sich ihm werden beugen müssen. Die Helden sollten ihn also vor Mitternacht bezwingen.
- Als weitere Anlaufstellen nennt Alevtia *Satunyas Wohnhöhle* (6). Außerdem beschreibt sie, wo sich *Madayana* aufhält (11). Sie sagt, dass beide in den Plan eingeweiht sind und den Helden helfen werden. Sie kennt zudem die Position der *Alten Mühle* (13) und des *Hexentanzplatzes* (10).

Belohnung der Hexen

Für die Hilfe der Helden wird der Zirkel ihnen höchst dankbar sein und verspricht, ihnen mit Zaubern, Hexentränken (*Satunyas Wohnhöhle* (6)) und magischen Artefakten beizustehen, beispielsweise *Satunyas* potentes RADAU-Pulver: der Steineichenstaub wirkt einmalig auf einen Holzgegenstand aufgetragen wie der Zauber RADAU (15 KR, 16 Schritt Reichweite, INI 12+1W6, AT 14, TP 1W6+3, GS 12). Darüber hinaus soll alles aus dem Besitz Cordax', der seine Dienste teuer an die Dörfler verkauft, ihnen ebenfalls gehören, abgesehen von den Gegenständen, mit denen er die Hexen und Dörfler erpresst.

Verhängnisvolle Räubereien (3)



Die Magd *Malinde* (*1016 BF, fettleibig, rote Wangen, Schweinsnaschen, brauner Dutt unter sittsamer Haube, durchschnittliche Magd) im Gasthaus *Waldesruh* sammelt Haare der Helden vom Bett. Erwischt man sie (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*), gesteht sie unter Druck, dass sie von Cordax einen Liebestrank brauen lassen will, um den Sohn des Büttels auf sich aufmerksam zu machen. Dafür soll sie die Haare Reisender sammeln. Sie findet, „da sei doch nichts dabei“.

Pflückeschnabels Lauer (4)

Pflückeschnabel, der Rabe und das Vertrautentier Cordax', bewacht die Umgebung. Zwar hat sein Meister ihn nicht gezielt ausgeschickt, er soll aber bei seinen Ausflügen die Nähe der Hexen im Zirkel suchen. So kann er beispielsweise das Gespräch mit Alevtia beobachten. Er nutzt seinen *Stimmungssinn*, *Zwiesgespräch* und *Ungesehener Beobachter*, um Cordax davon in Kenntnis zu setzen, was gesagt wird. Um den Raben zu entdecken, würfle eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1 für jeden Helden.

Pflückeschnabel

Bei der Darstellung des Vertrautentiers kannst du auf Hexenklischees des schwarzen Raben zurückgreifen: Er kann einzelne Worte und kurze Sätze krächzen, ist gewitzt und spielt mit den Helden womöglich ein Versteckspiel. Er beleidigt und droht, imitiert die Helden, spricht düstere Prophezeiungen aus oder verlacht sie. Sein Ziel ist es, zu entkommen und sich in sein verborgenes Nest (5) zu flüchten oder bei Cordax in der *Alten Mühle* (13) Bericht zu erstatten.

Um das zu verhindern, könnten die Helden ihn töten, gefangen nehmen (er wird auch in Gefangenschaft nicht mit seinem Spott sparen) oder auf andere Weise ausschalten.



Pflückeschnabel wirft sich auf den Kopf eines Helden und reißt ihm im Handgemenge ein Bündel Haare aus, das er zu Cordax bringt. Belohnung dafür, Pflückeschnabel unschädlich zu machen: 3 AP



Pflückeschnabels Fluch

Cordax nutzt Pflückeschnabel auch als Fluchbote. Ein betroffener Held hört eine krächzende Stimme in seinem Kopf, die ihm in Reimform den Fluch auflegt und eine Bedingung nennt, um diesen zu brechen. Diese ist so ausgelegt, dass er sein Vorgehen gegen Cordax beenden oder die Gegend verlassen muss:

*Beute bist du hier im Wald! Verschwinde, du wirst hier nicht alt!
Verlässt du meinen weiten Hain, will ich dich schonen vor der Pein.
Bleibst du hingegen hier, wirst spüren du der Raubtier Gier!
(Beute!)*

Der Fluch zieht bei Gelingen die Tiere des Waldes an: Aus mehreren Meilen Entfernung, nach 24 Stunden und für 7 Tage bedrängen Raubtiere den Helden.

Du kannst die Gruppe im ganzen Abenteuer mit wilden Tieren konfrontieren (stündlich bei 1-3 auf W6), unter anderem Wölfe oder Wildschweine (siehe Seite 19).

Pflückeschnabels Rabenhorst (5)

Der Rabe hat sich ein Nest im Wald eingerichtet, das vom Boden aus schwer einsehbar in einer Baumkrone liegt. Falls die Helden ihm dorthin folgen, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 gelingen, um es vom Boden aus zu entdecken. Durch eine Probe auf *Klettern (Baumklettern)* gelangt man hinauf. Bei Misslingen nimmt er den Kletterer wahr und flieht nach 3 Attacken zur *Alten Mühle* (13).

Das Nest ähnelt einem großen Bienenstock mit einem kopfgroßen Loch als Eingang darin. Es ist möglich, den Raben darin einzuschließen, wenn man das Eingangsloch verstopft. Verwenden lassen sich dicke Äste oder der Erdboden, wenn man das Nest hinunterwirft und mit dem Eingangsloch nach unten rollt.

Im Nest

- ein Rabenei (verwendbar für ein Verwandlungselixier, *Satunyas Wohnhöhle* (6))
- 1W6 Stücke an Krimskrams: einen zerbrochenen, glitzernden Südweiser (Kompass), die Scherben eines Stundenglases, einen einzelnen Ohrring (Wert 1 Silbertaler), ein kleines Stück Bergkristall (Wert 2 Silbertaler), eine Goldbrosche (Wert 5 Silbertaler), einen Silberlöffel (Wert 1 Silbertaler) etc.

Satunyas Wohnhöhle (6)

In einer Wurzelhöhle unter einem Baum lebt die Hexe Satunya (siehe Seite 9), die die Helden hier auch antreffen. Von Alevtia kennen sie die Position und den Zugang. Satunya will mit ihrem Heim möglichst erdverbunden sein, was ihr auch gelingt: Nach einem Abstieg über eine natürliche Treppe aus Wurzelgehölz gelangen Gäste unter das Wurzelwerk einer 5 Schritt durchmessenden Eiche und dort in eine Höhle, die voller hexenhafter Wunder steckt.

