



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Carolina Möbis, Philipp Neitzel, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Niklas Forreiter, Philipp Koch, David Schmidt, Gudrun Schürer, Alex Spohr, mit Beiträgen von Eevie Demirtel

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch, Carolina Möbis, Philipp Neitzel, Kristina Pflugmacher, Alex Spohr

Korrektorat

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

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe, Nathaniel Park

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski, Nadine Schäkel

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Tim Brothage, Anja di Paolo, Regina Kallasch, Matthias Kinnigkeit, Nele Klumpe, Djamila Knopf, Jennifer S. Lange, Lorena Lammer, Marc Margielsky, Julia Metzger, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Petra Rudolf, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Holger Schulz, Wiebke Scholz, Christina Kraus, Jeanette Vollmer, Fabrice Weiss, Karin Wittig, Sebastian Watzlawek, Malte Zirbel

Copyright © 2018 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.

Mit Dank an Zoe Adamietz, Simon Braunstein, Manuel Diehm, Gina Flora, Johannes Kurzweil, Thorsten Most, Sonja Schmidt, Sarah Traut, Jan Unkrich und Louisa Würden, Josch K. Zahradnik.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Heldenwerke in Aventurien	5
Deicherbe	7
Rübenernte	25
Sklaven für eine Nacht	43
Rache ist Stockfisch	63
Blutiger Wein	81
Die Paligan Akten	97
Drei Farben Schnee	113

- **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 Fertigkeitwerte, 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.



Meisterpersonen mit diesem Symbol stehen dir zur freien Verwendung zur Verfügung. Sie werden im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen.



Personen mit einem Springer-Symbol haben eine Position inne, die auch später im offiziellen Aventurien noch wichtig ist, aber die Person selbst kann ersetzt werden.



Diese Person spielt auch nach dem Abenteuer im offiziellen Aventurien eine wichtige Rolle.



Funktionsträger innerhalb der Kampagne; Diese Figur spielt eine wichtige Rolle in der Kampagne. Wenn der Handlungsverlauf nicht explizit ihr Ableben fordert oder ihr Schicksal vollständig in die Hände der Spieler gelegt wird, wirst du ihr sehr wahrscheinlich auch in anderen Publikationen der Kampagne wiederbegegnen. Du kannst sie aber dennoch durch eine andere Person ersetzen, solange diese dieselbe Funktion wahrnimmt (z. B. Auftraggeber, Erzschorke innerhalb der Kampagne). Außerhalb der Kampagne gilt die Figur als Bauer.

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



Nicht immer müssen Helden in einem Abenteuer ganz Aventurien retten. Manchmal sind Geschichten, die in einem kleinen Dorf, auf einer Burg oder während einer kurzen Reise zwischen zwei Orten spielen, genauso spannend und können ein unvergessliches Erlebnis für jede Spielrunde sein. Die Rettung der Wirtstochter aus den Fängen einer grausamen Räuberbande, das Ausschalten einer finsternen Hexe, die ein Dorf tyrannisiert, oder das Wiederbeschaffen eines verlorenen Eherings aus einem verfluchten Wald sind Heldentaten, für die mutige Glücksritter gebraucht werden.

Unsere Heldenwerk-Reihe soll genau diese Art von Abenteuern bedienen. In den Geschichten geht es meist nicht darum, an epischen Schlachten oder weltverändernden Ereignissen teilzunehmen – dafür gibt es bei DSA andere Formate, etwa mehrteilige Kampagnen. Unsere Heldenwerke sollen sich gut in ein oder zwei Sitzungen durchspielen lassen und eine große Bandbreite an Themen und Regionen abdecken. Das heißt keineswegs, dass ein Heldenwerk nicht dramatische Wendepunkte, einen genialen Oberschurken und eine phantastische Geschichte bieten sollte. Im Gegenteil. Gerade durch die große Vielfalt an Ideen unserer Autoren konnten wir manchen ungewöhnlichen Plot und neue und kreative Schurken berücksichtigen sowie die Handlung in Regionen ansiedeln, wo schon länger kein Abenteuer mehr gespielt hat.

Aus Spielleitersicht bin ich selbst ein großer Fan der Reihe und habe mit meinen Spielrunden schon einige Teile erlebt (und selbst ein Abenteuer beigesteuert). Viele Heldenwerke sind zum einen einsteigerfreundlich und benötigen zum anderen keine große Vorbereitungszeit. Zwei große Vorteile, wenn man neue Spieler in die Welt von DSA einführen will, oder nicht viel Zeit zum Vorbereiten hat.

Wir haben darauf geachtet, dass man neben dem Regelwerk und den Grundinformationen aus dem **Aventurischen Almanach** keine weiteren Bücher zum Spielen der Heldenwerke benötigt. Alle Beschreibungen von Meisterpersonen und Orten, Werte von Gegnern und zusätzliche Crunch-Elemente wie Zauber oder wichtige Sonderfertigkeiten sind stets enthalten.

Ich hoffe, du findest Gefallen an den sechs Heldenwerken, die erstmals zusammen mit dem Aventurischen Boten erschienen sind, und dem extra für diesen Sammelband beigefügten Abenteuer. Wie der Titel schon andeutet, spielt **Drei Farben Schnee** an einem kalten Ort und lässt sich am besten als Closed-Room-Szenario beschreiben. Das Abenteuer kann gut in die

Theaterritter-Kampagne eingebunden, aber auch völlig losgelöst davon gespielt werden. Die übrigen Abenteuer führen dich nach Thorwal, Nostria, Al'Anfa, Almada, Perricum und, wie auch schon **Drei Farben Schnee**, ins Bornland.

Wie schon im letzten Sammelband haben die Autoren die Handlung noch um einige gekürzte oder zusätzliche Szenen und Informationen ergänzt, sodass dir das vorliegende Heldenwerk-Archiv einen echten Mehrwert bietet.

So bleibt mir am Ende nur noch, dir viel Spaß mit dem Heldenwerk-Archiv 2 zu wünschen.

*Im Namen der Redaktion, Alex Spohr,
Waldems-Steinfischbach,
an einem (namenlos-)kalten Januartag 2018*



Autorennotizen zu Deicherbe

»Sie können mit wenigen Mitteln beinahe alles wieder reparieren, das muss ich ihnen lassen.«

—Arbosch Sohn des Angrax,
ambosszwergischer Meisterschmied

Deicherbe ist in großer Eile entstanden. Von der ersten Idee bis zur finalen Textversion vergingen nur wenige Wochen. Es begann damit, dass ich einige Zeit zuvor einen Entwurf für ein ganz anderes Abenteuer eingereicht hatte. Die Umsetzung meiner ursprünglichen Idee verzögerte sich dann aber aus verschiedenen Gründen auf absehbare Zeit. In dieser Situation sprach mich Niko Hoch an, dem kurzfristig ein Autor ausgefallen war: Ob ich Interesse hätte, bei einem Heldenwerk-Abenteuer in Nostria einzuspringen, der Zeitrahmen sei allerdings knapp. Nach kurzem Überlegen sagte ich zu.

Ausgestattet mit einigen Vorgaben für den Schauplatz (nostrische Küste) und bestimmte Handlungselemente (Hexen, die als weise Ratgeberinnen und Helferinnen in der Not aufgesucht werden, Nymphen und Seen, möglichst keine Dopplungen mit der Handlung des Begleitabenteuers für die Regionalspielhilfe ...) machte ich mich auf die Suche nach einer guten Idee. Später stellte sich heraus, dass die Sache mit der Dryade ein Missverständnis gewesen war. Es sollten eben gerade keine Nymphen oder Dryaden im Abenteuer vorkommen. Nymphe und See, die in meinen ersten Überlegungen noch eine Rolle gespielt hatten, verschwanden also sehr schnell wieder aus der Planung.

Typisch Nostria?

Das Abenteuer sollte in Nostria angesiedelt sein: Ein Land mit einer rauen Küste und einem schroffen, mitunter recht verschrobenen Menschenschlag. Das Königreich eignet sich durch sein bodenständiges Setting und die nah am Mittelalter liegende Kultur der Menschen gut als Einsteigerregion. Auch Spieler, die sich in der komplexen aventurischen Hintergrundwelt noch nicht so gut auskennen, können sich in der Region problemlos zurechtfinden. Und trotzdem besitzt Nostria Tiefe und Charakter, eine eigene unverwechselbare landestypische Atmosphäre, weder beliebig noch austauschbar. Ich hatte zuvor selbst schon einige Abenteuer in der Region als Meister wie auch als Spieler erlebt und gerade die typisch nostrische Stimmung als besonders reizvoll empfunden. Diese Atmosphäre wollte ich im Abenteuer spürbar werden lassen.

An einigen Stellen war ich mir jedoch nicht ganz sicher, ob bestimmte Elemente, die ich als typisch nostrisch empfand, dies auch tatsächlich sind oder ob sie möglicherweise nur aus Vorstellungen und Vorlieben meiner Spielrunde entstanden waren. Mein erster Schritt war deshalb ein ausgiebiger Blick in die älteren und neueren

Quellenbände zur Region. Beim Stöbern in der Regionalspielhilfe zu den **Streitenden Königreichen** fiel mir das vorangestellte Arbosch-Zitat zum sprichwörtlichen Improvisationsgeschick der Nostrier ins Auge. Mir kam der Gedanke, dass es im Abenteuer darum gehen sollte, etwas zu reparieren. Aber was? Und warum braucht es dazu ausgerechnet die Helden?

Worum geht es?

Als nächstes nahm ich Zettel und Stift zur Hand und schrieb all das auf, was mir für das Abenteuer wichtig erschien. Es sollte eine Geschichte werden, die für unerfahrene Helden und ebenso für Rollenspiel-Einsteiger geeignet war, durchaus auch als deren erste Schritte in Aventurien. Die von mir geschätzte landestypische Atmosphäre sollte erlebbar werden und die Handlung sollte räumlich und zeitlich überschaubar und nach Möglichkeit an einem einzigen Spielabend zu bewältigen sein. Das Leben an der Küste sollte eine Rolle spielen und ich wollte ein unheimliches Element im Stile eines düsteren Märchens einbauen. Für alle Arten von Helden sollte es etwas zu tun geben, vor allem aber sollten eben handwerklich orientierte Abenteurer ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können.

Recht schnell war klar, dass sich die Handlung nicht um ein großes Ereignis oder die Rettung eines ganzen Landstrichs, sondern um die Nöte einfacher Menschen drehen würde. Die Aufgabe der Helden sollte es sein, eine Familie vor einem düsteren Unheil zu bewahren und deren Schicksal zum Besseren zu wenden. Das bedeutete auch, dass sich das Abenteuer eher für bodenständige und hilfsbereite Abenteurer eignen würde – was keineswegs heißen soll, dass nicht auch gestandene Helden ein Herz für die Sorgen der kleinen Leute haben und mit dem Abenteuer Spaß haben können. Denn während es in Andergast bekanntlich nur wilden Wald, Schweine und Holzköpfe gibt, ist Nostria eine aufstrebende Nation, die wagemutige Recken stets gut gebrauchen kann. In diesem Sinne: *Lang lebe die Königin!*
Lang lebe Nostria!



HELDENWERK DEICHERBE



»Der alte Bauernhof dort am Deich? Halte dich lieber von dort fern. Auf diesem Hof liegt ein Fluch. Was für ein Fluch? Na ein Fluch eben, du weißt schon. Unglück und so. Vielleicht ist es auch eine Strafe der Überderischen. Jedenfalls ist seit ein paar Wochen auch noch der Bauer, der seltsame alte FrenGESfold verschwunden. Wohin? Wer weiß das schon. Er war eben eines Tages nicht mehr da. Vielleicht hat ihn der Fluch geholt. Mich kriegen jedenfalls keine zehn Tiefenrösser dorthin.«
— gehört auf einem Deichhof im nostrischen Seenland

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Wiederaufbau eines Deichhofes, Aufklärung eines Todesfalls, Abwehr eines Thorwaler-Überfalls

Genre: Küstenabenteuer mit düsteren Elementen

Voraussetzungen: keine zu großen Vorurteile gegen Hexen

Ort: Seenland, Königreich Nostria

Zeit: in neuerer Zeit (ab 1040 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: Unerfahren bis Kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Gesellschaftstalente

Kampf

Heimlichkeit

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Was bisher geschah

Durch die häufigen Kämpfe und die damit einhergehenden Herrschaftswchsel im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast verlieren immer wieder Familien Haus und Hof. So erging es auch dem nostrischen Bauern Elidan. Als sein Dorf im Frühjahr von andergastischen Soldaten erobert wurde, denunzierte ihn ein missgünstiger Nachbar als Unruhestifter und unverbesserlichen Anhänger des nostrischen Throns, um sich für eine alte Schmach zu rächen. Der neue Herr des Ortes zögerte nicht lange. Er nahm dem Bauern den Hof und verbannte ihn und seine gesamte Familie aus dem Dorf. Auf der Suche nach einer neuen Heimat für sich und seine Kinder zog Elidan an die nostrische Küste. Er hat gehört, dass die Deichbauern im Seenland als freie Bauern ein verlässliches Auskommen haben und hofft an der Küste ein frei gewordenes Stück Land zu finden. Das freie Stück Land, auf das Elidan nun gestoßen ist, hat indes eine düstere Vorgeschichte und verbirgt ein gefährliches Erbe. Über lange Jahre wurde es von dem Freibauer FrengESfold bewirtschaftet, der Zeit seines

Lebens vom Unglück verfolgt schien. Die Blaue Keuche, die 1027 BF einen Großteil der Bevölkerung der Königstadt Nostria dahinraffte, erreichte unter allen Höfen der Umgebung ausgerechnet sein Haus und raubte ihm Frau und Kinder. Einige Jahre darauf wurde sein Land von Thorwalern überfallen, der Hof verwüstet und die meisten seiner Schafe geraubt.

Weil die Thorwaler auf Grund der einsetzenden Flut zu ihrem Schiff zurückkehren mussten, hatten sie keine Zeit mehr, sich auch die benachbarten Höfe vorzunehmen und diese blieben verschont. So machte unter seinen Nachbarn bald das Gerücht die Runde, dass er und sein Hof verflucht seien und er von den Überderischen für ein in der Vergangenheit begangenes Unrecht gestraft werde. FrenGESfold wurde gemieden und in der Einsamkeit zunehmend sonderbar. Er begann mit sich selbst zu sprechen und war unter den anderen Bauern als kauziger Einzelgänger verschrien. Einige Wochen vor Beginn der Geschehnisse, in die die Helden verwickelt werden, fand er am Ufer vor seinem Deich einen vom Meer herangespülten Zahn, der mit Ahnenzeichen verziert zu sein schien und den er als Glücksbringer an seiner Deichgabel befestigte. Als er sich jedoch einige Tage später bei der Arbeit daran schnitt, überkam ihn eine Verwandlung. Es fiel ihm zunehmend schwerer an Land Luft zu holen, und er verspürte einen seltsamen Drang, ins Wasser einzutauchen. Schnell fand er heraus, dass er, wenn er seinen Kopf ins Wasser hielt, leichter atmen konnte. Er vergrub die Deichgabel mit dem verfluchten Zahn im Ufersand, um zu verhindern, dass andere Menschen dem Zauber zum Opfer fielen. Dann füllte er einen großen Zuber im Keller seines Hauses mit Wasser und verbarg sich dort voll Angst, aber in der Hoffnung, dass sein Leiden mit der Zeit vorübergehen würde. Doch stattdessen verlor er die Fähigkeit Luft zu atmen vollständig. Er musste in seinem Bottich verharren und er starb schließlich an Hunger und Entkräftung. Sein Leichnam liegt seit zwei Monden unentdeckt im Keller seines Hauses.

Was geschehen wird

An der Küstenstraße zwischen Nostria und Salza retten die Helden einem verunglückten Kind das Leben. Der Vater des Jungen bittet sie, ihm beim Wiederaufbau seines Bauernhofs und der Instandsetzung des dazugehörigen Deichabschnitts zu helfen. Im Laufe der Reparaturarbeiten wird eine Leiche im Keller des Hauses entdeckt und ein alter Zauber charyptiden Ursprungs, der bereits FrenGESfold das Leben gekostet hat, trifft Elidan. Um sein Leben zu retten, reisen die Helden ins Lycker Moor, wo sie von der Hexe Karlitta von Lyckweiden ein Heilmittel erhalten.

Nach ihrer Rückkehr zum Bauernhof muss ein Angriff plündernder Thorwaler abgewehrt werden, ehe der Deichbauer mit Hilfe der Salbe der Hexe von dem Zauber befreit werden kann.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer bietet Herausforderungen für handwerklich begabte Charaktere und Wildnischaraktere, ebenfalls passend sind Kämpfer und Zauberkundige. Gut geeignet sind eher bodenständige Charaktere aus der Region, beispielsweise die direkt spielbaren Archetypen für die Streitenden Königreiche. Eher ungeeignet sind Thorwaler, Exoten sowie Helden, die große Vorurteile

gegen Hexen haben. Abenteurer aus Thorwal werden sich mit den Vorurteilen und der Abneigung der Bewohner des Seenlands konfrontiert sehen und stehen im letzten Teil des Abenteuers (Überfall der Plünderer) möglicherweise vor einem Loyalitätskonflikt.

Die Helden sollten grundsätzlich hilfsbereit sein und mindestens einer von ihnen sollte Schwimmen können. Sollte eine Hexe Teil der Heldengruppe sein, kennt diese möglicherweise die (vor Beginn der Handlung verstorbene) Hexe Junge Lynia beziehungsweise Karlitta von Lyckweiden bereits oder hat zumindest schon von ihr gehört und kann sie als weise Helferin vorschlagen.

Der Einstieg

Ein Kind in Not

Die Helden sind im Seenland auf der Küstenstraße zwischen Nostria und Salza unterwegs. Vielleicht haben sie an einem Ritterturnier teilgenommen, die Hochzeit eines Verwandten besucht oder die andergastisch-nostri-sche Waldwildnis erkundet und sind nun auf dem Weg zum nächsten größeren Hafen. Vielleicht reisen sie auch im Auftrag eines Bombasten, um zu prüfen wie bedrohlich die in jüngster Zeit häufiger gemeldeten Thorwalerüberfälle wirklich sind. Oder sie sind im Auftrag eines Salzeraner Händlers nach Nostria unterwegs, um dort

eine Botschaft zu überbringen oder eine Ware abzuholen. Vielleicht sollen sie auch für einen Privatgelehrten oder einen Geweihten des Efferd die Küstenlinie kartographieren. Wichtig ist allein, dass der Auftrag die Helden auf die Küstenstraße führt und keinen allzu großen Zeitdruck beinhaltet.

Zu Beginn des Szenarios befinden sich etwa anderthalb Tagesreisen südlich von Trontsand und ein gutes Stück vom nächsten größeren Dorf entfernt, als sie verzweifelte Hilferufe von See her vernehmen. Folgen Sie den Rufen und überqueren den Deich, so stoßen sie auf den achtjährigen Knaben **Alsilio**. Der jüngste Sohn des Bauern **Elidan** hat sich von zu Hause davongestohlen, um auf eigene Faust die Küste zu erkunden und verborgene Schätze zu finden. Dabei ist er im weichen Wattboden nahe einem Priel in ein Schlickloch geraten und bis zu den Knien im weichen Schlicksand eingesunken. Nun steckt er fünfzig Schritt vom Ufer entfernt fest und kann sich nicht aus eigener Kraft befreien. Mit der einsetzenden Flut droht er überspült zu werden und jämmerlich zu ertrinken.

Das Wasser ist bereits so weit zurückgekehrt, dass nur mehr Alsilios Brust und Kopf über Wasser ragen und man ihn nur noch schwimmend (oder fliegend) erreichen kann. Ihn aus seiner misslichen Lage zu befreien, wird zusätzlich durch mehrere Umstände erschwert, die je nach Fähigkeiten der Heldengruppe stärker oder schwächer zum Tragen kommen können:



Die Flut steigt weiter an und Alsilio gerät zunehmend in Panik und beginnt wild um sich zu schlagen. Erst wenn es gelingt ihn zu beruhigen kann sich ein Helfer ohne Probleme nähern oder Alsilio sich soweit konzentrieren, dass er ein Seil ergreift, das man ihm zuwirft (Probe auf *Heilkunde Seele*, misslungene Probe bedeutet, dass der Junge sich nicht beruhigt.).



Der Meeresboden ist an der Stelle, an der der Junge feststeckt, von tückischem Schlicksand bedeckt. Helden, die ihm zu Hilfe eilen, können bei dem Versuch, sich vom Boden abzustoßen, um ihn mit einem Ruck aus dem Loch herauszuziehen, leicht selbst einsacken. (Probe auf *Krafttakt (Ziehen & Zerren)* -1,



misslungene Probe bedeutet, dass der Held selbst eingesunken ist und befreit werden muss. Sich selbst kann man nur mit einer um 2 erschwerten Probe befreien.) Kurz nach dem Alsilio sicher an Land gebracht wurde, erreicht der sichtlich besorgte Vater auf der Suche nach seinem Sohn den Ort des Geschehens. Als er begreift, wie knapp Alsilio Golaris Schwingen entronnen ist, dankt er den Helden überschwänglich und lädt sie zum Abendessen auf seinen nahen Hof ein.

Elidans Bitte

Auf dem Weg zu seinem Hof erzählt Elidan den Helden, dass er vor einigen Monaten seinen alten Bauernhof im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast verloren hat. Auf der Suche nach einer neuen Heimat für sich und seine fünf Kinder ist er an die nostrische Küste gezogen. Vor zwei Tagen hat er den verlassenen Hof und ein scheinbar freies Stück Deichland gefunden. Er hofft, sich dort niederlassen zu können, um sich eine neue Existenz aufzubauen. Der Hof ist offenkundig bereits seit einigen Wochen verlassen. Sorge bereitet ihm aber, dass er die Deichgabel des vorherigen Freibauern, die er vorweisen muss, um einen offiziellen Anspruch auf den Hof erheben zu können, bisher nicht finden konnte. Es ist üblich, dass ein Freibauer, der seinen Hof am Deich aufgibt, die Gabel in die Deichkrone sticht. Wer immer kommt, um das Land zu beanspruchen zieht seinerseits die Gabel aus dem Deich. Elidan befürchtet, dass das Werkzeug möglicherweise während eines Sturms ins Meer gespült wurde.

Einmal ins Reden gekommen fasst der Bauer den Mut, die Helden um Hilfe zu bitten. Er gibt zu, das ganze Ausmaß der anstehenden Arbeiten unterschätzt zu haben. Er besitzt keine Erfahrung im Umgang mit Deichen und versteht nicht viel vom Leben an der Küste. Inständig bittet er seine Gäste, noch einige Tage zu bleiben und der Familie dabei zu helfen, den Deich zu reparieren. Anfangs hatte er gehofft, bei den Deichbauern in der Nachbarschaft Unterstützung zu finden, die sich mit dieser Arbeit auskennen. Aber die Alteingesessenen waren nicht bereit ihm zu helfen. Sie machten nur vage Andeutungen über einen düsteren Fluch der über dem Hof liege und hatten sich auch sonst misstrauisch und abweisend gezeigt.

Auf Rückfragen zu dem angeblichen Fluch reagiert Elidan eher zögerlich. Er hat auf dem Hof keine Anzeichen für einen Fluch entdeckt, gibt aber zu, dass er fürchtet, selbst unter einem Fluch zu stehen, da in letzter Zeit in seinem Leben alles schief zu laufen scheint. Erst der verlorene Hof, dann die fehlende Deichgabel, und nun auch noch Alsilios Unfall. Eine Erklärung, warum ihn ein Fluch getroffen haben könnte, hat er nicht. Er kann sich nicht erinnern, dass er oder jemand aus seiner Familie jemals einen Zauberwirker oder eine magische Kreatur erzürnt hätte. Als Gegenleistung für die Hilfe der Helden kann Elidan neben Kost und Unterkunft, Proviant für die weitere Reise, etwas angespartes Geld (5 Heller pro Tag und Kopf) sowie die Weitergabe des ein oder anderen Tricks und Kniffs aus seiner Zeit als Söldner und Soldat in der nostrischen Armee anbieten.

Auf dem Deichbauernhof

Der Bauer und seine Familie

Die Mitglieder der Bauernfamilie sind die Personen, mit denen die Helden im Abenteuer am meisten interagieren werden. Dabei werden sie Elidan und seinen Kindern als aufrichtige und gutherzige Menschen, die ohne eigenes Verschulden in eine Notlage geraten sind, kennenlernen. Während ihres Aufenthalts auf dem Hof sollten sie so viel Sympathie für die Familie gewinnen, dass sie später gerne bereit sind, auch ohne die Aussicht auf eine finanzielle Belohnung loszuziehen, um eine Heilung für Elidan zu finden.

♣ Elidan, ehemaliger Waldbauer und angehender Deichbauer

Erscheinung: Ende 30, 1,85 Schritt, breitschultrig, dunkelblondes Haar und Vollbart, graublaue Augen, ernste Züge

Profession: kompetenter Landwirt, erfahrener Soldat, unerfahrener Deichbauer

Motivation: sucht einen Neuanfang; will eine sichere Zukunft für seine Familie

Funktion: zunächst hilfsbedürftiger Familienvater, später Opfer einer mysteriösen Verwandlung; er ist auf die Hilfe der Helden angewiesen, durch ihn werden sie in die Handlung verwickelt

Hintergrund: Elidan stammt aus einem kleinen Dorf im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast. Bereits in jungen Jahren packte den Bauernsohn die Abenteuerlust und er verließ den Hof seiner Eltern, um sich einem vorbeiziehenden Söldnerhaufen anzuschließen. Nach zwei Jahren bei Ugdalfs Unverwundlichen und zwei weiteren Jahren in der Nostri-schen Wehr, wo er es bis zum Korporal brachte, hatte er genug von der Welt und vom Krieg gesehen. Er kehrte in sein Heimatdorf zurück, wo er nun als weitgereister und welterfahrener Mann galt. Er heiratete seine Jugendliebe ♣ Girmina, nicht ahnend, dass in den Jahren seiner Abwesenheit auch der Waldbauer ♣ Ingvabald ein Auge auf sie geworfen hatte. Ingvabalds Hass auf Elidan wuchs noch, als Girmina bei Alsilios Geburt verstarb. Die Gelegenheit zur Rache kam, als andergaster Soldaten das Dorf besetzten und er Elidan bei den neuen Herren anschwärzen und für seine Verbannung sorgen konnte. Elidan kennt die wahren Hintergründe seiner Verbannung jedoch nicht. Nach dem Verlust seines Hofes war der Witwer fest entschlossen einen neuen Anfang zu machen und seinen Kindern eine sichere Zukunft zu bieten.

Darstellung: Schau deine Spieler offen an und höre ihren Ratschlägen und Ideen aufmerksam zu, wenn Elidan sich unbeobachtet glaubt seufze leise oder stütze das Gesicht in die offene Handfläche; vor seinen Kindern und anfangs auch vor den Helden versucht Elidan Optimismus und Entschlossenheit zu zeigen, es sollte aber erkennbar sein, dass er mit der neuen, unvertrauten Umgebung, wiederholten Rückschlägen und der gesamten Situation zunehmend überfordert ist.

Wichtige Werte: Holzbearbeitung 7 (13/14/14), Willenskraft 6 (14/13/12), SK 1

Elidans Kinder:

Zusammen mit Elidan sind seine fünf Kinder auf den Hof gekommen:

♣ **Perlmin** (16 Jahre, dunkelblond, sieht seinem Vater sehr ähnlich; Holzbearbeitung 8 (14/12/12), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1), der älteste Sohn Elidans, eifert dem Vorbild seines Vaters nach und stellt dessen Entscheidungen niemals in Frage. Er ist handwerklich geschickt und ein ausdauernder Arbeiter. Helden gegenüber, die bereit sind, ihm etwas beizubringen, erweist er sich als gelehriger und geduldiger Schüler.

♣ **Ovine** (15 Jahre, dunkelblond, hübsch; Willenskraft 4 (11/13/13), SK 1) ist ein stilles, schüchternes Mädchen, das sich den Helden gegenüber sehr zurückhaltend verhält. Dennoch hat sie einen wachen Verstand und denkt für ein Mädchen aus dem nostrischen Hinterland sehr vorausschauend, so dass selbst Elidan sich bisweilen nach ihrem Rat richtet.

Die größten Sorgen bereitet Elidan zurzeit sein mittlerer Sohn ♣ **Sapertyn** (13 Jahre, dunkelblond, düsterer Gesichtsausdruck; Willenskraft 6 (13/10/10), SK 0), der von allen Geschwistern am meisten unter dem Verlust seiner alten Heimat leidet. Er ist wütend über die Vertreibung und noch mehr darüber, dass sein Vater das Unrecht widerstandslos hingenommen hat. Oft launisch und gereizt sucht er Streit mit Vater und

Geschwistern, wenn sich ein Anlass bietet auch mit den Helden.

♣ **Tommelothtje** (11 Jahre, rotblond, fröhlich; Willenskraft 0 (10/10/14), SK 0), die von ihrem Vater und ihren Geschwistern meist nur Tomme gerufen wird, ist ein rechter Tolpatsch und das Chaos folgt ihr auf dem Fuße. Seit einem Missgeschick vor einem Götterlauf fehlt ihr der kleine Finger an der linken Hand, was der lebhaften, fröhlichen Art des quirligen Mädchens aber keinen Abbruch getan hat.

Der kleine Alsilio (8 Jahre, hellblond, kindliche Züge, fröhlich, Willenskraft 1 (10/10/12), SK 0) verfügt über eine ausgeprägte Fantasie und träumt von fernen Ländern, großen Abenteuern und seltenen Schätzen. Die Helden sind für ihn eine greifbare Verkörperung seiner Träume. Er hängt bei jedem Wort an ihren Lippen und wird ihnen solange sie auf dem Hof sind nicht von der Seite weichen.

Reparaturarbeiten am Deich

Der etwa drei Schritt hohe Deichabschnitt, der zu dem Hof gehört, weist zwar keine größeren Flutschäden auf, wurde aber ebenso wie das Wohnhaus sichtbar schon seit längerer Zeit vernachlässigt und schlecht gepflegt. Mit Hilfe der Helden gelingt es der Familie, die ärgsten Schwachstellen an Deich und Hof auszubessern.

Sollten die Helden nicht über die erforderlichen handwerklichen Fähigkeiten verfügen, kann das Ausspielen der Reparaturarbeiten auch gekürzt werden oder komplett entfallen. Die Schäden erweisen sich dann als weniger dramatisch und die Reparatur lässt sich noch etwas aufschieben. In jedem Fall sollte ihnen aber deutlich werden, dass der Deichabschnitt bereits seit einiger Zeit vernachlässigt wurde und Elidan die Kenntnisse fehlen, um ohne die Unterstützung erfahrener Deichbauer eine solide Reparatur durchzuführen.

Eine Begehung des Damms fördert zwar nicht die gesuchte Deichgabel zu Tage, offenbart aber drei



Schwachpunkte, die einer baldigen Ausbesserung bedürfen:

- Die Grassoden und Binsen, mit denen die Deichkuppe zum Schutz vor Erosion befestigt ist, sind vom scharfen Seewind und dem unbarmherzigen Schein der Praiosscheibe vielerorts vertrocknet und müssen ersetzt werden (Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*, bei Misslingen reißt der nächste Sturm die Grassoden und Binsen weg)).
- An einer Stelle an der Meerseite ist die mit Steinen und Hölzern verstärkte Deichwand unterspült und droht nachzugeben. Die Reparatur erweist sich als schwierig, weil zunächst die alten Hölzer entfernt werden müssen, was die Stabilität dieses Deichabschnitts zusätzlich gefährdet. Auch muss die Arbeit bei Niedrigwasser, vor Ende des Gezeitenwechsels abgeschlossen sein, sonst wächst die Gefahr einer Unterspülung, wenn die zurückkehrende Flut gegen den Deich drückt (Gruppensammelprobe auf *Steinbearbeitung (Deichbau)*, 1 Stunde, beliebig viele Versuche, bei Misslingen beschädigt die nächste Flut den Deich und die Probe zur Wiederinstandsetzung ist um 1 erschwert).
- An einer tieferliegenden Stelle auf der Landseite ist der grasbewachsene Boden vor dem Deich sehr morastig und von Wasserlöchern durchsetzt. Es ist notwendig, hier einen Entwässerungsgraben anzulegen, damit das Wasser ablaufen kann ehe es den Deichboden durchweicht (Probe auf *Orientierung +1*, bei Misslingen überflutet die nächste Flut auch einen Teil des Hauses).

Deichbauer (Allgemeine Sonderfertigkeiten)

An den Küsten Nostrias sind Deiche ein gewohnter Anblick, bieten die Erdwälle doch Sicherheit vor den regelmäßigen Überschwemmungen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held das neue Anwendungsgebiet *Deichbau* im Talent *Steinbearbeitung*. Er kann fortan Deiche bauen. Einige Deiche sind jedoch komplex und erfordern ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Reparaturen am Hof

Auch auf dem Bauernhof stehen einige Arbeiten an. Das Hofgebäude ist ein reetgedecktes Holzhaus, das nur aus zwei spärlich eingerichteten Zimmern besteht. Der kleinere Raum dient als Wohn- und Schlafbereich, der größere als Wirtschaftsraum mit Küche und einer kleinen Handwerksecke. Am dringlichsten sind die folgenden Schäden:

- Das Dach des Hauses weist mehrere undichte Stellen auf, die ausgebessert werden müssen. Elidan, der mit Höhenangst zu kämpfen hat, ist hier auf die Hilfe der Helden angewiesen (Gruppensammelprobe

auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* +2, 1 Stunde, 7 Versuche, bei Misslingen regnet es beim nächsten Sturm ins Haus hinein).

- Die hölzernen Fensterläden sind auf der Hofseite, die dem Meer zugewandt ist, in schlechtem Zustand. Holz und die notwendigen Werkzeuge sind zwar vorhanden, nicht aber geeignete eiserne Fensterbeschläge, so dass die alten Beschläge aufgearbeitet und wiederverwendet werden müssen (Probe auf *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)*, bei Misslingen bleiben die Fensterläden einfach in ihrem erbärmlichen Zustand).
- Eine hölzerne Falltür, die offenbar zu einem Vorratskeller führt, konnte Elidan bisher nicht öffnen. Sie scheint seltsamerweise von unten verriegelt oder blockiert (entweder Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* -1 oder *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 5 Sekunden, 7 Versuche, Bei Misslingen geht die Tür nicht auf – die letzte Möglichkeit ergibt sich durch die Zerstörung der Tür mit Waffengewalt (25 Strukturpunkte)). Elidan würde gerne in den Keller gelangen, weil er hofft dort Reparaturmaterial und vielleicht sogar weitere Vorräte oder Saatgut zu finden. Öffnen die Helden die Falltür, entdecken sie Frengesfold Leiche (s.u.).

Eine Leiche im Keller

Der Zugang zum Keller wird von einer stabilen Falltür versperrt. Sie ist von unten mit Keilen blockiert und lässt sich nur mit großem Kraftaufwand aufbrechen. Ist die Falltür geöffnet, sind die Sprossen einer hölzernen Leiter erkennbar, die nach unten führt. Die abgestandene Luft, die aus der Bodenluke steigt, trägt den Geruch von Fäulnis und Verwesung mit sich. Elidan und seine Kinder, die sich neugierig über die Öffnung gebeugt haben, weichen erschrocken zurück.

Begeben sich die Helden mit einer geeigneten Lichtquelle hinab, so finden sie unten einen großen, mit Wasser gefüllten Holzbottich, das Wasser riecht faulig. Eine gelungene Probe auf *Sinneschärfe (Suchen und Wahrnehmen)* lässt die Helden ahnen, dass sich unter der spiegelnden Oberfläche etwas verbirgt. Bei 2 QS bemerken sie zusätzlich, dass der faulige Geruch, der vom Wasser ausgeht, eine salzige Komponente beinhaltet und an verdorbenen Fisch erinnert.

Wer in den Bottich hineingreifen will, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen, bei Misslingen erhält der Held 1 Stufe des Zustands *Furcht*. Falls die Abenteurer auf die Idee kommen, den Bottich einzuschlagen und das Wasser in den Keller abzulassen, anstatt hineinzugreifen, breitet sich der unangenehme Geruch des Wassers im ganzen Keller aus. Und auch, wenn er nicht an der Haut der Abenteurer klebt, wird er ihnen noch einige Stunden in der Nase liegen und an ihrem Schuhwerk haften.

Wie auch immer die Helden das Problem angehen, schließlich stehen sie vor den sterblichen Überresten Frengesfolds.