



IMPRESSUM

Verlagsleitung
Markus Plötz

Redaktion
Zoe Adamietz, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr, Serina Steinmann

Regelredaktion
Alex Spohr

Autoren
Nathan Fürstenberg, Daniel Krätz, David Lukaßen, Jeanette Marsteller, Thorsten Most, Christian Nehling,
Alex Spohr, Josch K. Zahradnik mit Karl-Heinz Witzko

Lektorat
Andreas Busse, Tara Flink, Frauke Forster, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Kristina Pflugmacher

Korrekturat
Simon Burandt, Tara Flink, Nathan Fürstenberg, Oliver Marke, Thorsten Most, Frederic Mühleck, Claudia Waller,
Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Verena Biskup, Tristan Denecke

Satz, Layout und Gestaltung
Nadine Hofmann, Matthias Lück, Thomas Michalski

Layoutdesign
Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder
Heldenwerk-Logo: Janina Robben

Innenillustrationen & Pläne
Isabeau Backhaus, Helge C. Balzer, Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brandt, Tristan Denecke, Anja di Paolo,
Teresa Eisinger, Regina Kallasch, Markus Koch, Jennifer Lange, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger,
Hannah Möllmann Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer,
Dirk Wachsmuth, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Lars Weiler, Fabrice Weiss, Karin Wittig, Maja Wrzosek

Mitarbeiter Ulisses Spiele
Administration: Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing:** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank,
Derya Öcalan, Sebastian Wyrwall **Verlag:** Mirko Bader, Steffen Brand, Kai Großkordt, Arne Frederic Kunz,
Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt **Verlag USA:** Bill Bridges,
Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson **Vertrieb:** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser,
Sven Schlimgen, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventure ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte 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.

Printed in EU 2020

Mit Dank an Eevie Demirtel, Serina Hänichen, Niko Hoch, Andreas Kappelmeyer, Nico Mendrek,
Marie Mönkemeyer, Alexander und Friederike Neu, Mháire Stritter, Stefan Tannert und Sarah Traut.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Heldenwerke in Aventurien	5
Der Apfelwurm von Alriksfurt	7
Nachtschwarze See	43
Angbarer Bock	59
Dornenpfad	75
Das Mädchen und der Menschenfresser	93
Wandel im Chaos	109

• Für Schnellstarter-Spieler: Das Abenteuer **Der Apfelwurm von Alriksfurt** lässt sich mit den Regeln des DSA5-Schnellstarters spielen, das DSA5-Regelwerk

ist dafür nicht notwendig.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• **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 irrelevant sind.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit **Trampeln**^{ABE008}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

AKOII – Aventurisches Kompendium II

AMAI – Aventurische Magie III

• 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



Nicht ohne Wehmut blicken wir in der Redaktion jedes Jahr aufs Neue zurück. Ist es wirklich wieder Zeit für ein Heldenwerk-Archiv? Ist tatsächlich bereits ein ganzes Jahr seit dem letzten vergangen? Es sind doch seither unmöglich schon sechs neue Aventurische Boten erschienen!

Auf der anderen Seite sind wir jedes Jahr aufs Neue überrascht, welche Abenteuer aus der Heldenwerk-Reihe dieses Mal Einzug in das Archiv halten. Ist es nicht schon viel länger her, dass wir uns um diesen einen Regelmechanismus gekümmert haben, dass wir jenes Setting diskutiert und diese Illustration konzipiert haben? Das menschliche Zeitempfinden ist eine merkwürdige Sache, so viel steht fest.

Für das diesjährige Heldenwerk-Archiv hat sich eine interessante Mischung von Kurzabenteuer ergeben. Einige davon richten sich klar erkennbar an Neulinge in der Welt von **Das Schwarze Auge**, sind sogar eigens dafür designt, reduzierte Regelmechanismen anzuwenden. Auf der anderen Seite bietet diese Anthologie jedoch auch deutlich komplexere Szenarien, welche es der heimischen Spielgruppe gestatten, hautnah am aventurischen Puls der Zeit den Aufstieg von Königen mitzuerleben. Auch zur Verknüpfung der Inhalte dieses Buches mit anderen Abenteuern bieten sich einige Möglichkeiten im ergänzenden Bonusmaterial, und wie immer lassen wir auch die Autoren der enthaltenen Abenteuer noch einmal selbst zu Wort kommen und geben ihnen Gelegenheit, ihr Werk ausführlich zu kommentieren. Zusätzlich zu den sechs Abenteuern der Heldenwerk-Reihe, die zwischen August 2018 und Juni 2019 gemeinsam mit den Ausgaben 190 bis 195 Aventurischen Boten erschienen, haben wir außerdem das exklusive Con-Abenteuer für das Jahr 2020 beigefügt.

Den Auftakt bildet in diesem Jahr **Der Apfelwurm von Alriksfurt**, ein turbulentes, aber recht bodenständiges Kurzabenteuer, das sich allein mit den Regeln des DSA5-Schnellstarters spielen lässt und somit gerade Neuaventurieren ein leicht zugängliches Abenteuer im Königreich Garetien bietet.

Etwas erfahrenere Spieler – wenn auch nicht notwendigerweise geprüfte Helden – können sich im märchenhaften Zorgan auf **Ein Fest für die Augen** begeben. Dabei gilt es, in einer Geschichte, die Schein und Sein auf raffinierte Art verbindet, nach den Hintergründen für eine Mordtat zu fahnden.

Das Szenario **Nachtschwarze See** eignet sich besonder gut dafür, in einer laufenden Kampagne eingebaut zu werden, erfordert es doch nicht mehr und nicht weniger, als dass deine Heldengruppe gemeinsam ein Schiff

besteigt. Die Geschichte ist zwar im Perlenmeer angesiedelt, lässt sich aber mit wenig Aufwand auch auf jeden beliebigen anderen Ozean vor den Küsten Aventuriens umverorten.

Die besondere Atmosphäre des bequemen Fürstentums Kosch – böse, schlecht informierte Zungen mögen sie langweilig schimpfen – fängt das Heldenwerk-Abenteuer **Angbarer Bock** ein. Mitnichten geht es dort jedoch so ereignislos zu, wie der bierselige Titel vermuten lassen könnte. Das Abenteuer bietet einen stimmungsvollen Einstieg in **Die Flusslande**, die mit dem Kosch und den Nordmarken die wichtigsten Provinzen des Mittelreichs umfassen – zumindest, wenn man seine Bewohner fragt!

Ganz anders geht es im heißblütigen Fürstentum Almada zu, wo man der Göttin Rahja in all ihren Formen und Aspekten inniglich huldigt. Diese Hingabe zur Schönsten unter den Göttern können die Helden in **Dornenpfad** hautnah erleben, wenn sie sich auf eine Pilgerreise durch die vielleicht malerischsten Regionen Aventuriens begeben. Dass dabei nicht alles so läuft, wie geplant, sollte nicht eigens erwähnt werden müssen! Die Pilgerschaft endet in der südhorasischen Küstenstadt Neetha, und mithilfe von Bonusmaterial, welches exklusiv in dieser Anthologie veröffentlicht wird, lässt sich das Heldenwerk nahtlos mit dem Abenteuer **Fest der Feinde** verknüpfen.

Das Mädchen und der Menschenfresser letztlich ist in der Grafschaft Heldenrutz im Herzogtum Weiden angesiedelt und wurde als Ergänzung zur DSA5-Einsteigerbox **Das Geheimnis des Drachenritters** konzipiert. Dabei kann vieles des zusätzlichen Spielmaterials aus der Box Anwendung finden, und der nötige „Crunch“ beschränkt sich ebenfalls auf jenen, der im vereinfachten Regelwerk der Box vorgestellt wird.

Doch halt, das war noch nicht alles! In dem Kurzabenteuer **Wandel im Chaos** nämlich erhalten die Helden Gelegenheit, den möglicherweise befremdlich anmutenden aber nichtsdestotrotz hitzig und inbrünstig geführten Kampf um die Nachfolge des Tetrarchen von Khunchom zu beobachten. Wer wird in Zukunft von der Stadt im Mhanadidelta aus das Geschick des Benisabayads, der Gemeinschaft aller Maraskaner, leiten?

Mir bleibt an dieser Stelle nur noch zu hoffen, dass du und deine Spielrunde mit diesen abwechslungsreichen Abenteuern ebensoviel Spaß haben werdet, wie wir ihn bei ihrer Zusammenstellung hatten!

*Im Namen der Redaktion,
Johannes Kaub
im viel zu milden Januar 2020*

Autorennotizen zu Der Apfelwurm von Alriksfurt

Was habe ich mir dabei nur gedacht? Ein Tatzelwurm, der einen Apfelkorb stiehlt? Ein auf den ersten Blick ziemlich merkwürdiger Plot, aber das Abenteuer entstand unter ganz besonderen Voraussetzungen. **Der Apfelwurm von Alriksfurt** sollte sich primär an Spieler richten, die noch keine DSA-Erfahrung besitzen, ja nicht einmal PnP-Spieler sind.

Das Ulisses-Team und Orkenspalter hatte Anfang 2016 schon damit angefangen, Let's Plays von DSA5 aufzunehmen und online zu stellen, allerdings wies dieses eine besondere Prämisse auf – oder bessere mehrere. Ich sollte einen kleinen Plot erstellen, den wir auf Twitch live spielen sollten, für absolute Neulinge und das innerhalb eines eng begrenzten Zeitraums von 3-4 Stunden. Wir wollten Zuschauern, die sich für die Phantastik interessieren, aber noch keine Erfahrungswerte mit PnP hatten, zeigen, wie ein PnP-Rollenspiel funktioniert.

Aus diesem Grund entschied ich mich dazu, einen überschaubaren Plot zu stricken, dem man ohne große Schwierigkeiten folgen konnte. Für die grob angedachten 3-4 Spielstunden war eine epische Geschichte einfach nicht vertretbar und ich suchte mir als Handlungsort das aus dem DSA5-Schnellstarter bekannte Dorf Alriksfurt aus. Schon zu Beginn meiner Überlegungen spielte der Kampf gegen ein Ungeheuer eine wichtige Rolle. Der Tatzelwurm ist ein Klassiker unter den DSA-Ungeheuern und war ein würdiger Gegner einer Heldengruppe.

Dieses Mal sollte das Let's Play live stattfinden. Was für unsere Medienprofis von Orkenspalter und mich weniger ein Problem darstellt, erwies sich als Hürde für weitere Gäste. Es kann einen schon nervös machen, live zu spielen und hunderte von Menschen schauen zu. Dankenswerterweise erklärte sich meine tapfere Freundin Sarah bereit und verstärkte unsere kleine Gruppe. Sie hat selbst schon viele Let's Play aufgenommen, wobei es sich um Aufnahmen von Videospielen handelte. Ein PnP-Let's Play, noch dazu live, war also auch für sie Neuland. So legten wir also in der Besetzung Steff, Mháire und Sarah los. Ich übernahm die Rolle des Spielleiters, Nico Mendrek die Technik.

Während des Let's Plays hatte ich vor allem meine handschriftlichen Notizen dabei (mit den einzelnen Szenen, den Namen der Meisterpersonen und den Werten potenzieller Kampfbegegnungen). Ich denke mir aber ungerne Abenteuer aus, die ich über ein Let's Play vorstellen und welche ich dann einfach zu den Akten lege. Also schrieb ich alle wichtigen Details nach dem Let's Play auf, in der Hoffnung, dass **Der Apfelwurm von Alriksfurt** vielleicht irgendwann als kleines PDF veröffentlicht werden könnte.

Zunächst ließ ich den Apfelwurm ruhen, da andere Projekte meine Aufmerksamkeit dringender benötigten, aber ich bekam über verschiedene Kanäle (Orkenspalter, Mails, Facebook, Conventions) immer wieder die Frage gestellt, ob das Abenteuer veröffentlicht werden könnte.

Anfang 2018 hatte ich Lust, meine Aufzeichnungen zu finalisieren und die Geschichte meinem Verlag nach Bedarf zur Verfügung zu stellen (quasi ein Heldenwerk auf Halde). In der Redaktion entschieden wir anschließend, etwa gegen Mitte des Jahres 2018 den Apfelwurm als Heldenwerk zu veröffentlichen. Ich hatte das Abenteuer so aufgebaut, dass es sowohl mit den DSA5-Regeln als auch mit den Regeln aus dem Schnellstarter spielbar war. Dazu hatte ich die Wertekästen in beiden Versionen erstellt und an wichtigen Stellen Ergänzungen niedergeschrieben, die darauf eingehen, was man beachten musste, wenn man nur den Schnellstarter besitzt.

„Der Apfelwurm von Alriksfurt“ ist kein Standardabenteuer für DSA-Profis. Dafür war der Plot nie entwickelt worden. Es handelt sich um eine kleine, geradlinige Geschichte für Einsteiger. Das Abenteuer dient dazu, DSA einfach mal auszuprobieren, ohne eine umfassende Kenntnis von Aventurien oder aller Regelmechanismen vorauszusetzen. Es ist einfach gehalten und kann selbst von einer unerfahrenen Gruppe ohne großen Aufwand gespielt werden. Gewiss, eine erfahrene Gruppe kann damit Spaß haben, aber sie sollte eben wissen, dass **Der Apfelwurm von Alriksfurt** sich primär an Einsteiger richtet.

DER APFELWURM VON ALRIKSFURT



Ornislau's Ungeduld wuchs von Stunde zu Stunde. Das Apfelfest war für ihn der Höhepunkt des Jahres und seine Vorfreude war so groß, dass er nicht einschlafen konnte. Er war den ganzen Tag damit beschäftigt gewesen, die besten Äpfel einzusammeln und ziemlich müde. Boron schenkte ihm heute jedoch keinen Schlaf. Ornislau wanderte in der Kapelle umher und machte sich Gedanken über den morgigen Tag. Ständig musste er an das Fest und Rumina denken.

Er hob einen roten Apfel aus dem heiligen Korb der Nadiana von Norburg und putzte ihn mit seinem Ärmel so lange, bis er glänzte. Er spürte die Kraft der Göttin immer, wenn er den Korb berührte, aber vor allem dann, wenn er die darin aufbewahrten Äpfel aß.

Göttin, du bist so gut zu uns Menschen. Es mag zwar nur ein einfacher Apfelkorb sein, aber die einfachen Freuden sind nicht selten auch die schönsten Freuden. Ich werde mich morgen besonders anstrengen und den besten Kuchen aller Zeiten backen. Dann werden alle zufrieden sein. Es gab schließlich genug Schrecken in den letzten Jahren für die armen Menschen, dachte Ornislau.

In Gedanken an Rumina und das Fest versunken, bemerkte Ornislau erst spät den unangenehmen Geruch, der in der Kapelle aufzog und ihn an ein Loch voller Gülle erinnerte. Er wollte gerade nachschauen gehen, was diesen unsäglichsten Gestank verursachte, als die Tür zur Kapelle durchbrochen wurde und zwei spiegelnde, handtellergroße Augen ihn anstarrten. Angst und Übelkeit drohten Ornislau zu überwältigen, doch es gelang ihm, den langen Kerzenständer neben sich zu ergreifen und als Waffe vor sich zu halten. Fauliger Geruch umwehte das Ungeheuer, dass sich mit einem grollenden Brüllen auf den Geweihten stürzte.

Herrin, schenke mir Mut und ... doch noch bevor Ornislau seine Gedanken ordnen konnte, war die Bestie über ihm und er fing an zu schreien.

Der Apfelwurm von Alriksfurt wurde für ein Let's Play für World of Nerds verfasst. Es wurde als Demoabenteuer für Neueinsteiger angelegt und kann unabhängig oder im Anschluss an das Abenteuer **Die Sklavenhändler vom Reichsforst** aus dem DSA5-Schnellstarter geleitet werden.

Bei dem nachfolgenden Abenteuer handelt es sich um ein DSA5-Abenteuer, das mit den Regeln des DSA5-Regelwerks gespielt werden kann. Das Abenteuer kann aber ebenso mit den Regeln aus dem DSA5-Schnellstarter gespielt werden. Dazu sind jeweils kleine Kästen aufgeführt, die auf das Spiel mit dem Schnellstarter eingehen. Es sind nur winzige Anpassungen nötig, denn das Abenteuer richtet sich speziell an Einsteiger. Außer dem Regelwerk oder dem Schnellstarter sind nur noch die entsprechenden Würfel und eine Handvoll Spieler notwendig.

Das Abenteuer ist vor allem auf ein schnelles Kennenlernen des Spiels und einiger Grundregeln ausgelegt. Entsprechend stellt das Abenteuer keine hohen Ansprüche, beschreibt geradlinig die Szenenabfolge und verlangt von keinem Spieler größere Kenntnisse über Aventurien. Alle Informationen des Regelwerks / Schnellstarters reichen vollkommen aus.

Das Abenteuer eignet sich am besten für 3 bis 4 Helden. Sollten mehr Helden am Abenteuer teilnehmen, so senke die Zeitpunkte, die benötigt werden, damit Friedgart und Alrik am Ritualplatz erscheinen, um jeweils 1.

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: ein verschwundener heiliger Apfelkorb, ein diebischer Tatzelwurm und ein böser Baum samt Köhlerkultisten

Genre: Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft

Ort: Alriksfurt, Garetien

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Anforderungen:

Wildniskunde

Kampf

Soziale Interaktion

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Das kleine Dorf Alriksfurt, gelegen am Reichsfort, ist der Inbegriff eines idyllischen Ortes. Die Bauern von Alriksfurt ehren die Zwölfgötter, allen voran die gütige Herrin Peraine, der nicht nur ein Tempel am Marktplatz geweiht ist, sondern der auch noch eine Kapelle am Waldrand errichtet wurde.

Einmal im Jahr feiern die Alriksfurter ein großes Fest zu Ehren von  *Nadiana von Norburg*, einer Perainegeweihten, die vor dreihundert Jahren im Dorf lebte und die berühmt war für ihre Apfelkuchen. In der Waldkapelle steht bis heute ein Obstkorb, den Nadiana verwendete, um die Äpfel von den Apfelbäumen zu sammeln. Den Alriksfurtern gilt der Korb als heilig und ihm werden besondere Kräfte nachgesagt – und die Dörfler liegen damit völlig richtig (siehe Kasten unten).

Bruder  *Ornisklaus* (37, braune Haare, gutmütig, liebt Äpfel, Angst vor Würmern; Willenskraft 8 (12/13/14), SK 2), einer der beiden Perainegeweihten von Alriksfurt, ist für den Schutz des Korbs und die Instandhaltung der Kapelle verantwortlich. Er freut sich schon auf das Apfelfest, hat im nahegelegenen Apfelhain die schönsten Exemplare gepflückt und darf in diesem Jahr den *Großen Apfelkuchen* zubereiten, der von allen Alriksfurtern gemeinsam an Gedenken von Nadiana verspeist wird. Für die Dörfler ist das Fest nicht nur einer der Höhepunkte der Jahre, sondern ein geradezu spirituelles Erlebnis der gesegneten Apfelernte.

Allerdings teilt nicht jeder die Liebe zu den Zwölfgöttern. Es gibt Menschen, welche Götter älterer und finsterner Kulte anbeten und denen die Verehrung der

Zwölfe ein Dorn im Auge ist. Einer jener Anhänger dieser alten Religion ist der Köhler  *Hargfried Sensendengler* (42, schwarze Haare, kantiges Gesicht, hasst Äpfel; Werte siehe Seite 17), der mit seiner Frau  *Friedgart* (43, schwarze Haare, dicklich, mag Würmer; Werte siehe Seite 17) und seinem Sohn  *Alrik* (19, schwarze Haare, leichtsinnig, abenteuerlustig, verehrt die alten Götter nur, weil er muss; Werte siehe Seite 17) tief im Wald lebt. Schon seit Generation verehrt seine Familie statt der Zwölfgötter den Waldgott *Arakal*, ohne dass dies bislang seinen Nachbarn aufgefallen ist. Der Köhler erhofft sich durch die Verehrung der Gottheit Reichtum, da er in sehr armen Verhältnissen lebt. Jedes Jahr opfert er seinem Gott auf einer Lichtung Tiere, doch noch nie wurde er von Arakal erhört. Dieses Jahr jedoch, kurz vor dem Apfelfest, antwortete ihm sein Gott endlich. Hargfried blieb fast das Herz stehen, als einer der Bäume auf der Lichtung zu ihm sprach und ihm befahl, ein Ritual vorzubereiten. Bald schon sollte ein anderer Diener Arakals (ein Tatzelwurm) Hargfried ein Artefakt der falschen Zwölfgötter übergeben, das in einem Ritual zerstört werden soll: den Apfelkorb der Nadiana von Norburg.

Hinter der Stimme von Arakal steckt nicht etwa ein Gott, so wie der Köhler glaubt, sondern ein ungebundener niederer Dämon aus dem Gefolge des Erzdämons Agri-moth, dem Herrn der pervertierten Natur. Der Dämon wurde einst von Nadiana bekämpft und in Schlaf versetzt, doch durch die Erschütterungen des Sternenfalls wurde der Bann, der ihn schlummern ließ, geschwächt. Der Dämon hat keinen eigenen Körper und beseelt immer noch einen verkrüppelten Apfelbaum. Er weiß um die Macht von Nadianas Korb und will das Artefakt zerstören, um einerseits die Götter zu schwächen und andererseits Rache an Nadiana zu üben. Allerdings braucht er dafür Hargfried, denn jemand muss das Ritual vorbereiten, mit dem man das heilige Artefakt schwächen kann. Und als Baum hat der Dämon gewisse Schwierigkeiten, filigrane Zeichen in den Boden zu ritzen. Der Dämon kann den

Der heilige Apfelkorb der Nadiana von Norburg

Nadiana, eine junge bornische Geweihte der Peraine, bereiste vor mehr als dreihundert Jahren das Mittelreich und blieb viele Jahre über in Alriksfurt, weil sie von der Herzlichkeit der Menschen dort sehr angetan war – und wegen der leckeren Äpfel. Sie war eine begnadete Bäckerin, welche die selbstgepflückten Äpfel zu unwiderstehlichen Kuchen verarbeitete, die über die Grenzen Alriksfurt hinaus bekannt wurden.

Ihr Korb, mit dem sie die Äpfel einsammelte, wird in der Waldkapelle der Peraine von Alriksfurt aufbewahrt. Man sagt ihm besondere Kräfte nach und noch heute werden zum Apfelkuchenfest die Äpfel einen Tag und eine Nacht im Korb aufbewahrt, bevor man sie zum *Großen Apfelkuchen* weiterverarbeitet. Das Obst soll nicht nur einen besonders guten Geschmack annehmen, sondern auch die Lebensgeister stärken. Und in der Tat hat der Korb eine karmale Wirkung, sofern die Äpfel mindestens eine Stunde im Korb liegen: Wer von den Äpfeln isst, egal in welcher Form, der regeneriert sofort einmalig am Tag 1W3 LeP. Und der Apfelkuchen, Apfelwein oder was immer aus den Äpfeln gemacht wird, schmeckt einfach hervorragend.

Der Sternenfall

Der Sternenfall ist ein kosmologisches Ereignis, dass vor kurzer Zeit in Aventurien stattgefunden hat. Die genauen Ursachen sind den Sterblichen unbekannt, aber die Auswirkungen zeigen sich mehr als deutlich: Sternschnuppen fallen herab, Erdbeben erschüttern ganze Landstriche und selbst die Magie und karmale Kräfte wirken anders als vor dem Sternenfall. Verschlussene Portale öffnen sich, alte Bannzauber fallen in sich zusammen und in den Tiefen der Meere und der Erde rühren sich längst vergessene Kreaturen, um die Oberfläche zu erreichen. Eine Zeit, in der die Götter um ihren Einfluss kämpfen müssen und alte Kulte wieder erstarken.

Korb erst berühren und zerstören, wenn das Ritual vollendet ist. Vorher schmerzt ihn jede Berührung mit dem heiligen Artefakt und es ist zudem unzerstörbar.

Zwar kann der Dämon nicht von einem Menschen Besitz ergreifen, aber er kann Tiere und Ungeheuer für einige Zeit beherrschen. Das mächtigste Wesen in der Nähe der Lichtung auf dem Arakal residiert, war ein junger Tatzelwurm, den er beeinflusste und ausschickte, um den Korb zu stehlen. Der beherrschte Wurm begab sich zur Kapelle der Peraine, drang in die Halle ein und konnte trotz des tapferen Widerstands von Bruder Ornislaus den Korb stehlen. Er brachte das Artefakt zu Hargfried und zog sich in seine Schlafhöhle zurück.

Während die Helden der Geschichte in Alriksfurt eintreffen, ist Hargfried noch immer mit dem Entweihungsritual beschäftigt und die Dörfler beginnen sich schon zu fragen, wo Bruder Ornislaus bleibt. Die mutigen Abenteurer feiern zunächst mit den Dörflern, werden aber von diesen gebeten, nach Bruder Ornislaus zu sehen, da er schon erwartet wird. Als die Helden die Zerstörung an der Kapelle bemerken, werden sie in das Abenteuer rund um den sogenannten Apfelwurm von Alriksfurt verstrickt.

Der Kult des Arakal

Hinter dem alten Kult des Waldgottes Arakal verbirgt sich der Erzdämon *Agrimoth*, der Gegenspieler des Zwölfgottes Ingerimm, dem Gott des Feuers und des Handwerks. Als Herr über die belebte Natur, die Erde und die Bäume konnte *Agrimoth* seinen Anhängern Macht verschaffen, die an Zauberei grenzte. In finsternen Ritualen mussten seine Diener nicht nur Tiere, sondern ebenso Menschen opfern und darüber die sogenannte *Saat des Arakal* ausbreiten, dämonische Samen, die Bäume wachsen ließen, die mit den Opfern als Dünger Kraft aus der Erde saugten und welche dem Erzdämon zugutekam. Ausgewachsene Arakal-Bäume waren zudem Gefäße für niedere Dämonen, die dem Kult und ihrem finsternen Herrn als Krieger und Knechte dienten.

Die Kirchen der Peraine und des Ingerimm kamen der alten Religion der Waldbewohner jedoch durch die tapfere *Nadiana* von Norburg vor dreihundert Jahren auf die Schliche und schickte Abenteurer aus, um Arakals Diener zu suchen und zu vernichten. Nur wenige Kultisten, etwa die Vorfahren *Hargfrieds*, überlebten die Jagd der beiden Kirchen auf den Kult und versteckten sich an entlegenen Orten. Die Arakal-Bäume wurden durch eine mächtige karmale Zeremonie in Schlaf versetzt und gefällt – bis auf einen einzigen, der unentdeckt blieb (jenen Arakal-Baum, der in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle übernimmt). Vielleicht würde er noch immer schlafen, wenn der Sternenfall den Bann nicht geschwächt hätte, wodurch der Dämon im Inneren des Baums erwachte.

Aufbau des Heldenwerks

Als Heldenwerk-Abenteurer, das sowohl mit dem DSA5-Regelwerk wie auch dem DSA5-Schnellstarter gespielt werden kann, ist **Der Apfelwurm von Alriksfurt** nach einem bestimmten Schema aufgebaut. Als Meisterin kannst du einfach von Szene zu Szene springen, es geht vor allem darum, die Regeln des Spiels kurz vorzustellen. Die einzelnen Abschnitte verlangen in der Regel eine Probe, die je nach Situation eine einzelne Probe (meist für alle Helden, manchmal aber auch nur für einen) oder eine Gruppensammelprobe ist. An einige Stellen werden Optionen vorgestellt, die du gegenüber den Spielern erwähnen oder auswählen kannst. Das können beispielsweise optionale Proben sein, Alternativen um Zeitpunkte zu sparen oder um Gefahren zu entgehen.

Die Suche nach dem Korb und die Zeit

In einigen Szenen des Abenteuers können die Helden Zeitpunkte erhalten. Sollten sie zu viele Zeitpunkte gesammelt haben, so sind auch *Hargfrieds* Frau *Friedgart* bzw. sogar noch ihr beider Sohn *Alrik* beim Ritualplatz eingetroffen und helfen beim Ritual. Der Kampf wird für die Helden also deutlich schwieriger. Dies geschieht ab 5+ (**Friedgart**) bzw. ab 7+ (**Alrik**) Zeitpunkten.

Für Schnellstarter-Spieler: Erleichterungen und Erschwernisse

Im Abenteuer wird eine ergänzende Regel zu Proben geben. Du musst dabei Folgendes berücksichtigen:

Ab und an kommen erschwerte oder erleichterte Proben vor. Dies bedeutet, dass ein Held bei dieser Probe die genannte Zahl auf alle drei an der Probe beteiligten Eigenschaften abziehen (Erschwernis) oder dazuzählen (Erleichterung) muss. Eine um 1 erleichterte Probe auf die Werte 12/13/14 würde also auf 13/14/15 gewürfelt werden, eine um 2 erschwerte Probe auf 11/13/10 würde stattdessen auf 9/11/8 gehen.

Warum sind die Helden in Alriksfurt?

Grundsätzlich kannst du dir mit deiner Spielrunde überlegen, was die Helden (wieder) nach Alriksfurt führt. Wenn du als Meisterin mit den Spielern schon **Die Sklavenhändler vom Reichsforst** gespielt hast, kannst du folgenden Einstieg wählen, der an die Geschichte anknüpft:

Die Helden kommen gerade aus der Kaiserstadt Gareth, wo ein großes Turnier stattgefunden hat. Sie sind nach Süden unterwegs und wollen in Alriksfurt, einer kleinen Ortschaft, der sie schon mehrmals geholfen haben, eine Zwischenstation einlegen, um am Apfelfest teilzunehmen, immerhin ist der *Große Apfelkuchen* über die Grenzen des Dorfes hinaus bekannt. Sie genießen bei den Alriksfurtern wegen der Rettung eines Jungen vor böartigen Orks großes Ansehen und können darauf hoffen, kostenlos Kost und Unterkunft zu erhalten.

Das Apfelfest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zwölfe haben für einen wunderschönen Tag gesorgt: Die Vögel zwitschern, die Alriksfurter sitzen auf der großen Festwiese zusammen, trinken Bier und lachen, die Kinder spielen den Orkensturm mit Holzschertern und Schwarzpelmasken nach und überall riecht es nach Äpfeln. Bald schon wird der Große Apfelkuchen gereicht werden, angeblich der größte Apfelkuchen östlich des Koschs.



Die angesehenen Helden treffen in Alriksfurt ein und freuen sich schon auf das berühmte Apfelfest mit dem noch berühmteren Großen Apfelkuchen. Allerdings müssen sie feststellen, dass die Bewohner um Dorfschulze **Malor Altgrim** (53, weißer Bart, Gehstock, immer besorgt um das Wohlergehen seiner Alriksfurter; Willenskraft 10 (13/13/15), SK 2) und die Perainegeweihte Schwester **Rumina aus Ragath** (31, blonde Haare, wohlgenährt, ruhige Stimme, packt gerne mit an;



Willenskraft 8 (11/14/14), SK 1) in Sorge sind. Heute Morgen hätte Bruder Ornislaus eintreffen müssen, um die Äpfel zu bringen, die für den Großen Apfelkuchen verwendet werden. Dass er sich verspätet, passt nicht zu ihm.

Zunächst bittet Malor die Helden, auf den bereitgestellten Bänken auf der Festwiese Platz zu nehmen und mitzufeiern. Es gibt Apfelsaft und Apfelwein, Apfelkekse und Bratäpfel – die Alriksfurter scheinen 101 Gerichte zu kennen, die man aus Äpfeln machen kann.

Während des Festes können die Helden es sich gut gehen lassen und gemeinsam mit den Alriksfurtern feiern. Einige Szenen bieten jedoch Gelegenheit für die Helden, einen Glücksbringer zu erhalten.

• Vier Kinder **Alrik, Alrike, Brin und Rohaja** zwischen 8 und 12 Jahren trauen sich kaum an die Helden heran, würden aber gerne mit ihnen spielen oder von ihnen spannende Geschichten hören. Sollte sich ein Held Zeit nehmen, den Kindern ein Märchen erzählen und eine Probe auf Sagen & Legenden gelingen, dann erhält er von den Kindern einen Armreif (Glücksbringer) aus Gräsern und Blumen.

• Der dicke **Ferion** Flötenspieler (55, fast kahlköpfig, rote Nase, charmant, kennt viele Legenden und Lieder; Singen 15 (12/14/13), Willenskraft 9 (12/13/14), SK 1), ein alternder Barde, der sich in Alriksfurt zur Ruhe gesetzt hat, versucht ein Liedchen zum Besten zu geben und wird die Helden dazu animieren mitzusingen. Die Helden dürfen eine Probe auf Singen erleichtert um 2 ablegen, wenn sie es möchten. Bei Gelingen schenkt der alte Ferion dem Helden mit den meisten QS einen Lapislazuli-Anhänger (Glücksbringer), ein Schutzsymbol des Aves, dem Halbgott der Abenteurer.

• Die beiden Dorfschönheiten **Marbidio Menacker** (20, schwarze, lange Haare, redet gerne und viel, sein Lachen ist ansteckend; Betören 9 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/12/13), SK 1) und **Praio-myn Plötzbogen** (20, braune, schulterlange Haare, schmückt sich gerne mit Blüten, schüchtern; Betören 8 (11/14/14), Willenskraft 6 (11/13/14), SK 1) haben an den Helden und Heldinnen Gefallen gefunden und laden sie zu einem Apfelwein und selbstgemachten Genüssen ein. Sollte ein Abenteurer einen der beiden zum Tanz auffordern und eine Probe auf Tanzen erschwert um 1 gelingen, dann bekommt er von seiner/seinem Auserwählten einen Blütenkranz (Glücksbringer) geschenkt.

• Sollte ein Held sich gar als Apfelspezialist hervortun wollen, kann er an einem Apfelerkennspiel teilnehmen, wo er mit verbundenen Augen herausfinden muss, welche der Äpfel, die er zu essen bekommt, ein Roter Alriksfurter ist. Gelingt ihm eine Probe auf Sinnesschärfe erschwert um 2, liegt er richtig und erhält dafür eine Urkunde (Glücksbringer) von Rumina.

Glücksbringer

In diesem Abenteuer stellen die Glücksbringer einen zusätzlichen Schicksalspunkt dar, den die Helden einfach während des Abenteuers einsetzen können. Damit kann ein Held auch mehr Schicksalspunkte haben, als er eigentlich maximal haben dürfte. Am Ende des Abenteuers verlieren die Glücksbringer diese Kraft wieder und der Held verliert den zusätzlichen Schicksalspunkt.

Nach etwa einer halben Stunde des Feierns wendet sich Malor an die Helden. Er möchte zu Ornislaus gehen und bittet die Helden, ihn zu begleiten. Die Kapelle ist etwa eine halbe Stunde Fußmarsch vom Dorf entfernt. Bis dahin unterhält sich Malor mit den Helden über das Fest, Bruder Ornislaus, Nadiana und den Korb.

Die Kapelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn die Helden mehr als 60 Schritt entfernt sind:
Ihr seht eine kleine Kapelle am Waldrand. Sie weist eine runde Kuppel auf, ist grün angestrichen und wirkt sehr einladend. Über Tür ist das Symbol der Peraine angebracht, eine schwarze Ähre.

Wenn ein Held 60 oder weniger Schritt heran ist und ihm die Probe auf Sinnesschärfe gelungen ist (bei Misslingen erst ab 15 Schritt):

Die Kapelle verfügt über einen Eingang mit einer Doppelflügeltür. Diese ist jedoch weder verschlossen, noch ganz geöffnet – so wie ihr es während eines Festtages wie diesem erwartet hättet, sondern zerstört. Nur die rechte Tür hängt noch lose am oberen Scharnier.

Wenn die Helden die Kapelle betreten:

Überall im Inneren der Perainekapelle herrscht Chaos: Die Bänke sind zerstört, die hölzerne Götterstatue ist umgeworfen worden und es liegen Getreidesamen herum.



Die Helden erreichen die Kapelle und entdecken den ohnmächtigen Bruder Ornislaus. Schon aus etwa 60 Schritt Entfernung kann man erkennen, sofern eine Probe auf Sinnesschärfe gelingt, dass die Doppelflügeltür zur Kapelle zerstört wurde. Die Einrichtung wurde beschädigt, das hölzerne Standbild der Göttin umgeworfen, das Saatgut liegt überall zerstreut auf dem Boden. Der Geweihte hatte großes Glück, nicht vom Tatzelwurm getötet worden zu sein. Das Untier wollte nur den Korb und hat den Menschen deshalb verschont. Es riecht überall noch leicht nach Tatzelwurm, auch wenn es auszuhalten ist (Tatzelwürmer sind bekannt dafür, unglaublich zu stinken).

Die Helden können versuchen, Bruder Ornislaus zu helfen und ihn mit einer Probe auf Heilkunde Wunden wecken. Misslingt die Probe, wird dies Einfluss auf die Zeitpunkte haben (siehe unten). Gelingt sie hingegen, wird Ornislaus den Helden ein besonderes Geschenk machen (siehe unten). Bruder Ornislaus wird auf jeden Fall erwachen, auch wenn die Helden keine Probe ablegen wollen, und den Helden vom riesigen Monstrum berichten, welches in den Tempel eingedrungen ist und ihn angegriffen hat. Schnell gilt Ornislaus' Interesse dem Verbleib des heiligen Korbes der Nadiana. Das perainegefällige Artefakt ist jedoch verschwunden. Die Spuren deuten darauf hin, dass der Tatzelwurm den Korb offenbar mitgenommen hat, ein äußerst ungewöhnliches Verhalten für so ein Ungeheuer. Der Geweihte bittet die Helden inbrünstig, dem Tatzelwurm zu verfolgen und herauszufinden, was er mit dem Korb will. Und natürlich sollen sie das heilige Artefakt wieder zurückbringen.

Auch Malor unterstützt das Vorhaben mit 3 Dukaten pro Helden. Bruder Ornislaus gibt den Helden zudem einen Heiltrank mit, der 1W6+2 LeP heilt. Haben sie ihn mit einer Probe aus seiner Bewusstlosigkeit geweckt, regeneriert der Heiltrank sogar 1W6+6 LeP.

Zeitpunkte: Misslingt die Probe auf Heilkunde Wunden, so erhalten die Helden 2 Zeitpunkte. Gelingt die Probe, so wird nur 1 Zeitpunkt notiert.

Option 1: Ein BALSAM SALABUNDE kostet keinen Zeitpunkt, dafür aber AsP.

Option 2: Stellen die Helden die Einrichtung der Kapelle wieder her, richten also beispielsweise die Statue wieder auf, so kostet sie das zwar 1 zusätzlichen Zeitpunkt, aber die AT-Werte aller ihrer Gegner in diesem Abenteuer sinken um 1. Peraines Wohlwollen scheint auf ihnen zu liegen.

Die Spur

Einen Tatzelwurm zu verfolgen ist aufgrund seiner Spuren und des Gestanks, den er verbreitet, nicht allzu schwer. Die Helden müssen eine Gruppensammelprobe auf Fährtsensuchen (Mut/Gewandtheit/Konstitution) erleichtert um 1 ablegen. Die Spur des Tatzelwurms finden sie aber auf jeden Fall, ganz gleich, ob die Probe gelungen ist oder nicht. Sie sind nur mehr oder weniger schnell damit. Maximal können sich 4 Helden an der Probe beteiligen.

Zeitpunkte: Sollte es den Helden gelingen, im ersten ihrer Durchgänge zusammen 10 QS zu erzielen, so brauchen sie sich keine Zeitpunkte notieren. Bei einem zweiten Durchgang müssen sie sich 1 Zeitpunkt notieren, bei einem dritten sogar 2 Zeitpunkte, bei einem vierten oder mehr 3 Zeitpunkte.