

# **Aufziehende Finsternis**

**Ein düsteres Fantasy-Abenteuer**

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Illustration: Carlos Schramer (erstellt mit [www.heroforge.com](http://www.heroforge.com))

Kontakt: [info@gaudiumludendi.de](mailto:info@gaudiumludendi.de)

Internet: [www.gaudiumludendi.de](http://www.gaudiumludendi.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Hintergrund</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>Was wirklich geschah</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>Haag</b> . . . . .	<b>13</b>
Hagemut . . . . .	13
Zufallsbekanntschaft . . . . .	14
Oma Elli . . . . .	16
Ada . . . . .	16
Ulrick . . . . .	20
Böses Blut . . . . .	22
<b>Der Nebelwald</b> . . . . .	<b>24</b>
Musik liegt in der Luft . . . . .	25
Beobachter . . . . .	25
Die Gabelung . . . . .	26
Verlaufen . . . . .	26
Der Pechvogel . . . . .	27
Die Höhle . . . . .	28
<b>Auf der anderen Seite</b> . . . . .	<b>30</b>
Der Nachtwald . . . . .	31
Pfui Spinne . . . . .	31
Leere Gräber . . . . .	33

<b>Die Nachtalben</b> . . . . .	<b>36</b>
Ihre Majestät . . . . .	37
Verhandlungen . . . . .	38
Gefangen . . . . .	40
 <b>Das Ende</b> . . . . .	 <b>42</b>
Unverrichteter Dinge . . . . .	42
Neue Verbündete . . . . .	42
Folter und andere Grausamkeiten . . . . .	43
 <b>Fundstücke</b> . . . . .	 <b>44</b>
 <b>Personen</b> . . . . .	 <b>45</b>
 <b>Index</b> . . . . .	 <b>53</b>

# Hintergrund

Adarheim, die Hauptstadt des Königreichs Adarion, im Jahre 1002, des zweiten Zeitalters, Tag 270. Es ist der Tag der *Erntebend*-Feierlichkeiten. Das adarische Volk feiert den Abschluss der Erntesaison und dankt der Erdgöttin Ura für ihre Großzügigkeit. Und natürlich darf Arus, der Gott der Liebe und des Genusses nicht fehlen, denn Herbst bedeutet auch immer Wein, der in Hülle und Fülle fließt.

Vielleicht werden die Spieler-Charaktere ja zu einem Fest im Palast des Königs eingeladen, da sie bereits vorher schon mit dem Königshaus zu tun hatten oder weil sie einfach aufgrund ihrer Fähigkeiten und Profession bekannt und genau die richtigen für die Aufgabe sind. Vielleicht kommt der Kontakt aufgrund der bisher erlebten Abenteuer auch auf ganz andere Weise zustande.

Wie auch immer der Spielleiter es einfädelt, die Helden sprechen irgendwann mit einer Frau namens Dalura. Sie scheint eine persönliche Vertraute von König Ademar zu sein und bittet die Charaktere im Namen des Königs um Hilfe.

Seiner Majestät war zu Ohren gekommen, dass sich vor etwa einem halben Jahr ein seltsames Ereignis in der Grafschaft Krähenfels ereignet hatten. In einem kleinen Dörfchen namens Haag war ein junger Mann verschwunden. Das allein wäre noch kein Grund, weswegen sich das Königshaus Sorgen machen würde, Menschen verschwanden leider immer wieder, verirrten sich in den Wäldern oder wurden von Räubern verschleppt und erschlagen. In diesem speziellen Fall war jedoch auch von

Nekromantie die Rede und dies würde eine ganz andere Dimension der Bedrohung für Adarion darstellen.

Wie der genaue Zusammenhang sei, wäre noch unklar, und bevor man gleich mit einer halben Armee der Inquisition im Dorf anrückt und die ganze Gegend in Aufruhr versetzt, wolle der König erst einmal die Helden als Vorhut schicken, um die tatsächliche Lage zu klären. Als ein weniger bedrohliches Grüppchen von Zivilisten, könnten sie das Vertrauen der Dorfbewohner schneller gewinnen und ohne großes Aufsehen ermitteln. Man wisse schließlich nie, was an solchen Gerüchten wirklich dran sei.

Die Vorkommnisse beziehen sich auf die Handlung des Abenteuers *Junggesellenabschied – Ein märchenhaftes Fantasy-Abenteuer*, welches separat erschienen ist. Sollten die Helden selbst dieses Abenteuer bestritten haben, so wissen sie natürlich über die Ereignisse bestens Bescheid und können Dalura sofort Bericht erstatten. Erfreut über diesen Zufall bittet sie die Charaktere dennoch, noch einmal nach Haag zu reisen und die Leiche des besiegten Nekromanten nach Adarheim zu bringen, da sie bei der ganzen Sache ein ungutes Gefühl hätte.

Sollte sich in der Gruppe kein Charakter befinden, der sich mit Magie, Religion, Totenbeschwörung und der gleichen auskennt, so stellt Dalura den Helden einen jungen Mann vor: Sire Dorus, einen Tempelkrieger vom hiesigen Dal-Tempel. Er gehört der Abteilung *Inquisition* an und solle die Heldengruppe mit Rat und Tat unterstützen. Bei dieser Gelegenheit würde er auch gleichzeitig Erfahrung im Außeneinsatz machen.

Das Königshaus stellt der Gruppe weiterhin eine Kutsche zur Verfügung, um bequem nach Haag reisen zu können, sowie ein Geleitschreiben, das den Träger als offiziellen Gesandten des Königs ausweist, der nach besten Kräften zu unterstützen sei.

Wenn die Charaktere nichts weiter zu erledigen haben, so beginnt am Morgen des nächsten Tages die Reise. Die Kutsche samt Kutscher steht zur Abfahrt bereit, und Bolter, seines Zei-

chens königlicher Kutschmeister hilft den Helden ihr Gepäck zu verstauen.

Nach einer gemütlichen und ereignislosen Fahrt, die lediglich durch eine Mittagspause in einem unbedeutenden Gasthaus im Dorf Greifenau, das auf dem Weg liegt, erreicht die Reisegesellschaft am späten Nachmittag Haag.

Der Name der Taverne »Zur goldenen Ähre«, in welcher sie unterkommen, zeugt bereits davon, wo sie hier gelandet sind: ein kleines Bauernkaff. Auch die Unterbringung im Schlafsaal am Dachboden der Taverne ist nicht wirklich überragend.

Aber zumindest ist der Wirt, ein dicker Mann namens Hagemut, ein freundlicher Kerl und gerne bereit, sein Wissen mit den Charaktere zu teilen. Ob sie nun ein stärkendes Abendessen einnehmen und erst am nächsten Morgen mit ihren Untersuchungen beginnen oder ob sie sofort anfangen, die Leute zu befragen, das Abenteuer hat auf jeden Fall begonnen...

# Was wirklich geschah

König Ademar, Herrscher von Adarion entwickelte vor vielen Jahren eine Geisteskrankheit. Wahnvorstellungen und Paranoia ließen ihn sich immer weiter von seiner Familie entfernen.

Als ihn Gerüchte erreichten, seine Frau hätte einen Geliebten, ließ der König sie in einem Anflug von Aggression foltern, um den Namen des Mannes zu erfahren. Die Königin blieb jedoch standhaft und verriet nichts.

Bis der König merkte, wie weit er gegangen war, war die Königin schon so stark verwundet, dass sie nicht mehr gerettet werden konnte. Der König verfiel daraufhin in Apathie und zog sich von der Außenwelt zurück. Sein Geist wurde von Tag zu Tag immer verwirrter.

Trotz aller Qualen, die sie erlitten hatte, verzieh die Königin ihrem Mann. Noch auf dem Sterbebett ließ sie ihre Vertraute Dalura zu sich kommen und bat sie, sich von nun an um den König zu kümmern. Mit ihrer magischen Kraft sollte sie den kritischen Geisteszustand ihres Gatte solange geheim und unter Kontrolle halten und seine politischen Entscheidungen leiten, bis die gemeinsame Tochter Adett 21 Jahre wäre und den Thron von Adarion übernehmen könne. Dann solle Dalura den König abdanken lassen.

Einige Jahre lang ging dieser Plan auch auf, bis das Nachbarreich Nebia beschlossen, Adarion ins Visier zu nehmen.

Der nebische König Rudojev der I. hatte einen Sohn, Prinz Radoi, und beabsichtigte, diesen mit Adett zu verheiraten, wenn diese als Thronerbin die Regentschaft über Adarion übernähme.



Aus seiner Sicht wäre sie eine schwache Regentin und sein Sohn könnte im Hintergrund die Fäden ziehen und das Reich nach nebischen Vorstellungen regieren.

Dazu musste König Ademar aber erst einmal aus dem Weg geräumt und Adett politisch gezwungen sein, eine Ehe mit Nebia einzugehen.

Nachdem der ursprüngliche Plan, den adarischen Herrscher im letzten Jahr auf seiner Rundreise durch das Land zu töten, vereitelt worden war, musste ein neuer her.

Vor einigen Monaten gelang es Rudojev, einen Spion am Hofe Ademars zu stationiert. Medicus Laurin, der neue Leibarzt des Königs, ein duckmäuserischer Schleimer, sollte ihn und die Politik des Landes ausspionieren und seinem Auftraggeber über jedes Detail auf dem Laufenden halten.

Als erfahrenem Agenten viel ihm natürlich der labile Geisteszustand des Königs auf, sowie der Einfluss, den Dalura auf ihren Herren ausübte, nicht zuletzt, um diesen Zustand im Griff zu behalten. Seitdem intrigierte er beim König gegen sie, um selbst Ademar besser kontrollieren zu können.

Wegen seiner leichten Wahnvorstellungen war der König recht leichtgläubig was übersinnliche Dinge anbelangte, und so entwickelte sich der ungewöhnliche Plan, eine dämonische Bedrohung für Adarion zu inszenieren, welcher Ademar letztendlich zum Opfer fallen und seine Tochter dazu zwingen sollte, zum Zwecke der Verteidigung des Landes ein Bündnis mit Nebia einzugehen, besiegelt durch die Ehe mit dem nebischen Prinzen.

Tatsächlich hatte Nebia Kontakt zu einem wahrhaftigen Nekromanten namens Hargrimm, welcher in der adarischen Grafschaft Krähenfels als Bestatter arbeitete und im Geheimen seine finsternen Künste ausübte. Ihn wollte man für die nebischen Pläne gewinnen. Mit einer von ihm geschaffenen Armee aus Untoten, sollte der Mann aus dem eigenen Land heraus Terror verbreiten, die Hauptstadt angreifen und schließlich den König töten. So würde kein Verdacht auf den nebischen König Nofallen.

Wenn sich dieser dann als Bündnispartner angeboten und Adarion zur Rettung geeilt wäre, sollte Hargrimm sich von den Soldaten besiegen lassen. Da niemand mitbekommen würde, dass er der Nekromant wäre, könnte man ihn anschließend zum Dank als neuen Grafen von Krähenfels einsetzen.

Der Tötenbeschwörer willigte ein, hatte insgeheim aber ganz andere Pläne. Wenn er mit seinen untoten Soldaten in Adarheim einfiel, würde er sich keineswegs von Adarion und seinen vermeintlichen, nebischen Verbündeten besiegen lassen. Er würde die stärkste Armee aus der Hinterhand zaubern, die die Menschheit je gesehen hatte, die Feinde besiegen und selbst die Herrschaft über Adarion und vielleicht sogar Nebia übernehmen.

Zwar hatte sein Geselle Osarius, an welchen er seine dunklen Künste weitergegeben hatte, vor kurzem einen Rückschlag erlitten, als er für seinen Meister eine Mission erfüllte (siehe das Abenteuer *Junggesellenabschied – Ein märchenhaftes Fantasy-Abenteuer*), doch hatte Hargrimm bei dieser Gelegenheit ein uraltes Geheimnis entdeckt. Mit diesem würde er in der Lage sein, durch seine Nekromantie Unsterblichkeit zu erlangen. Diesen Trumpf würde er gegen Rudojev ausspielen, wenn dieser sich seines Sieges am sichersten wären.

Vorerst jedoch machten Hargrimm und die nebischen Agenten gemeinsame Sache. Unterstützt durch ausländische Gelder, konnte der Bestatter sein Geschäft in Krähenfels aufgeben und widmete sich ganz dem Aufbau seiner Armee.

Medicus Laurin begann indes, seinem adarischen Herren die Angst vor einer nekromantischen Verschwörung einzupflanzen. Dass, aufgrund Osarius' Fehlschlag, vor kurzem tatsächlich Gerüchte über Totenbeschwörung in der Bevölkerung aufgekommen waren, unterstützte dieses Bemühen sogar.

Was jedoch niemand wusste, aufgrund seiner wirren Gedankengänge entwickelte Ademar keineswegs Angst. Im Gegenteil, er fand Gefallen an der Idee, Tote wieder zum Leben zu erwecken. Seit er begriffen hatte, dass allein er für den Tod seiner

Frau verantwortlich war, hatte er Schuldgefühle. Nun sah er in der Nekromantie eine Möglichkeit, seiner Frau neues Leben zu schenken.

In gewissem Maße, gab diese Vorstellung dem König sogar soviel geistigen und emotionalen Auftrieb, dass er teilweise schon wieder ganz normal zu »funktionieren« schien. Teilweise zur Erleichterung, aber auch zur Verwunderung von Dalura.

Natürlich behielt König Ademar seine wahren Beweggründe für sich, saugte aber alles in sich auf, was Laurin und die königliche Bibliothek ihm zu diesem Thema zu bieten hatten.

Zur Freude Nebias entschied der Herrscher dann auch von ganz alleine, dass seine Vertraute Dalura eine Untersuchungskommission in das Dorf Haag bei Krähenfels schicken solle, um den dortigen Gerüchten bezüglich Nekromantie auf den Grund zu gehen.

Als treue Dienerin ihres Herren unterstützte die Leibwächterin das Vorhaben, auch wenn ihr die ganze Angelegenheit etwas seltsam vorkam und sie ein waches Auge auf die Mission und den König haben wollte.

Und so werden in dieser Kampagne vier gegensätzliche Ziele verfolgt:

1. König Rudojev der I. will seinen Sohn als wahren Herrscher von Adarion auf dem Thron sehen.
2. Der Nekromant Hargrimm will der unsterbliche Alleinherrscher über die menschlichen Lande werden.
3. König Ademar will sich mit dem Nekromaten verbünden und seine Frau von den Toten auferstehen lassen.
4. Das Königreich Adarion will dem nekromantischen Treiben einen Riegel vorschieben, um Land und Leute zu beschützen.

Welche Ziele am Ende verwirklicht werden, hängt nun im wesentlichen von den Entscheidungen und Handlungen der Helden ab und soll in diesem und den folgenden Abenteuern zu dieser Kampagne erzählt werden.

# Haag

Die Charaktere versuchen zunächst herauszufinden, was in Haag geschah, indem sie Personen befragen, nach Indizien suchen und Hinweisen nachgehen. Hierbei stehen ihnen folgende Optionen offen:

- Sie können den Wirt der örtlichen Taverne befragen. Dann geht es bei Abschnitt *Hagemut* auf Seite 13 weiter.
- Sie können beliebige Dorfbewohner befragen. Dann geht es bei Abschnitt *Zufallsbekanntschaft* auf Seite 14 weiter.
- Haben sie keine Idee, was sie tun sollen, so kommt Bolter am nächsten Tag mit der Anweisung auf sie zu, sie wieder nach hause zu fahren, wenn es keine Fortschritte in den Ermittlungen gäbe. In diesem Fall geht es bei Abschnitt *Unverrichteter Dinge* auf Seite 42 im Kapitel *Das Ende* auf Seite 42 weiter.

## Hagemut

Befragen die Helden den Wirt Hagemut zu den Vorfällen der letzten Zeit, so weiß dieser zu berichten, dass vor einiger Zeit der Apfelbauer Ulrick in der Taverne mit anderen Gästen über seltsame Dinge geplaudert hätte: übersinnlicher Unsinn von Feen und Totenbeschwörern.

Vor einem halben Jahr hätte er geheiratet und wäre entführt worden, wobei er wohl zu sehr auf den Kopf geschlagen worden

wäre. Deshalb sei er wohl etwas komisch. Aber seine Äpfel seien sehr gut.

Fragen die Charaktere den Wirt, wo Ulrick zu finden sei, meint dieser, dass der junge Mann entweder zu hause auf seinem Bauernhof oder auf seiner Apfelpflanzung wäre. Sie sollten einfach die Leute auf der Straße fragen, die zeigen ihnen den Weg. Die Helden können dem Vorschlag bei Abschnitt *Zufallsbekanntschaft* auf Seite 14 nachgehen.

Ansonsten weiß der gute Mann keine weiteren Details.

Jedoch sorgt er gerne für das leibliche Wohl der Helden. Das Essen ist nicht überwältigend aber den Umständen angemessen. Es gibt Eintopf, Brot und Bier zu einem anständigen Preis.

Zum Glück ist auch die Unterbringung auf dem Dachboden nicht wirklich teuer, und mit viel gutem Willen, lässt sich Hagemut auch dazu überreden, für ein Bad im gemeinsamen Badezuber zu sorgen.

## Zufallsbekanntschaft

Haag ist kein besonders großes Dorf. Trotzdem sind tagsüber einige Leute auf der Straße unterwegs. Meist kommen sie vom oder gehen aufs Feld oder zur Taverne.

Wenn die Helden eine beliebige Person auf der Straße oder bei einem Haus ansprechen, kann alle Viertelstunde mit einem **W100** ermittelt werden, wenn aus dem Dorf sie treffen:

**0–14:** Einen beliebigen Bauernjungen. Er blickt die Fremden erschrocken an und läuft dann verängstigt weg.

**15–29:** Ein beliebiges Bauernmädchen. Er blickt die Fremden skeptisch an und meint dann frech, sie dürfe nicht mit Fremden reden. Dann läuft sie weg.

**30–61:** Ein beliebiger Bauer. Er mustert den Fremden, hält dann die Hand auf und meint, er könne bestimmt helfen, aber nur gegen ein Bier. Wenn er nichts bekommt, flucht er und geht weg. Andernfalls gibt er Auskunft.

Wenn die Helden bereits nach Ulricks Bauernhof suchen, bringt der Mann sie dorthin. Dann geht es weiter bei Abschnitt *Ada* auf Seite 16.

Fragen sie ihn einfach so aus, erklärt er ihnen geheimnistuerisch, dass er neulich mit Ulrick dem Apfelbauern getrunken hätte, und der hätte ihm von komische Dinge erzählt, er hätte im Wald Skelette und Feen getroffen. Aber wahrscheinlich hätte er nur zu viel getrunken.

**62–77:** Eine beliebige junge Bäuerin. Sie ist freundlich und gibt bereitwillig Auskunft.

Wenn die Helden bereits nach Ulricks Bauernhof suchen, weist sie ihnen den Weg. Dann geht es weiter bei Abschnitt *Ada* auf Seite 16.

Von besonderen Vorkommnissen weiß sie jedoch nichts. Allerdings hätte neulich schon mal jemand im Dorf herum gefragt, ein unfreundlicher Priester.

**78–93:** Eine beliebige ältere Bäuerin. Sie ist mustert die Fremden skeptisch und meint, es sei erstaunlich, dass sich mal jemand um das Dorf kümmert. Sonst schert sich der Graf von Krähenfels sich einen Dreck um Haag.

Wenn die Helden bereits nach Ulricks Bauernhof suchen, weist sie ihnen den Weg. Dann geht es weiter bei Abschnitt *Ada* auf Seite 16.

Von besonderen Vorkommnissen weiß sie jedoch nichts.

**94–95:** Oma Elli. Sie ist auf dem Weg nach Hause zu Ulricks Bauernhof. Hier geht es weiter bei Abschnitt *Oma Elli* auf Seite 16.

**96–97:** Ada selbst. Sie ist auf dem Weg zur Taverne, auf der Suche nach ihrem Mann. Hier geht es weiter bei Abschnitt *Ada* auf Seite 16

**98–99:** Ulrick selbst. Er ist gerade auf dem Weg zu seiner Apfelplantasche. Hier geht es weiter bei Abschnitt *Ulrick* auf Seite 20.

## Oma Elli

Treffen die Helden auf der Straße zufällig Oma Elli, Ulricks Großmutter, so beäugt diese die Helden misstrauisch.

Wird sie einfach nur nach dem Weg zum Bauernhof gefragt, so weist sie den Weg und geht weiter. Dann geht es weiter bei Abschnitt *Ada* auf Seite 16.

Wollen die Helden mehr über die Vorfälle im Dorf wissen, so hängt Ellis Antwort davon ab, ob sie ihr Vertrauen gewinnen können.

Die alte Frau ist sehr misstrauisch und kann nur mit einem erfolgreichen Erfolgswurf auf *Überreden/Überzeugen/Plaudern/usw.* mit einem Modifikator von **–50%** zum reden gebracht werden.

Gelingt dies nicht meint sie nur, dass sie dem unfreundlichen Priester von neulich auch nichts gesagt, und geht dann.

Gelingt der Wurf, so erklärt sie verschwörerisch, dass das alles mit den Nachtalben zu tun hat. Diese Wesen seien Kreaturen der Nacht und könnten einem das Leben bis auf die Knochen aussaugen, wenn man sie verärgerte. Aber wenn man sie schön unterwürfig bitte, könnte man auch Hilfe von ihnen erhalten.

Außerdem könne man sie nur des Nachts besuchen, da sie am Tage schliefen, ein Hinweis für die Spieler darauf, dass der Spiegelsee in der Höhle nur des Nachts ein Portal in die Anderswelt darstellt.

Wegen allem anderen solle man ihren Enkel Ulrick oder seine Frau Ada fragen.

Sind die Helden bereits bei Ada auf dem Bauernhof, können sie dort ebenfalls mit Oma Elli reden. Auch dort haben sie eine Chance, sie nach den Nachtalben zu befragen.

## Ada

Gehen die Helden zu Ulricks Bauernhof, öffnet ihnen dessen Frau Ada. Sie ist freundlich, aber etwas skeptisch, sobald sie die



wahren Beweggründe der Helden erfährt, bzw. von wem sie geschickt wurden.

Auch wenn die Charaktere die Frau direkt auf der Straße ansprechen und nach Ulrick oder seltsamen Vorfällen fragen, mustert sie die Fremden misstrauisch und fragt erst einmal nach, wieso man denn das wissen wolle.

Dann meint sie, man käme im Dorf schon ganz gut alleine zurecht. Als ihr Mann vor einem halben Jahr entführt worden wäre, hätten sich die Aristokraten in Krähenfels auch nicht für ihre Probleme interessiert. Wieso also gerade jetzt?

Die junge Frau ist sehr misstrauisch und kann nur mit einem erfolgreichen Erfolgswurf auf *Überreden/Überzeugen/Plaudern/usw.* mit einem Modifikator von **-50%** zum reden gebracht werden.

Vertraut Ada den Helden nicht, schickt sie sie wieder fort. Dann haben sie noch eine zweite Chance, die Geschehnisse von Ulrick zu erfahren. Diesen finden sie entweder per Zufall auf der Straße oder bei seiner Apfelpplantasche. Dann geht es in Abschnitt *Ulrick* auf Seite 20 weiter.

Haben sie es sich auch schon mit Ulrick verscherzt, dann geht es weiter bei Abschnitt *Böses Blut* auf Seite 22.

Wenn die Charaktere Adas Vertrauen gewinnen, bittet sie sie herein, bzw. mit nach hause zu kommen, und erzählt ihnen eine eigenartige aber wahre Geschichte:

Am Tag 89 des selben Jahres hatten sie und Ulrick geheiratet, doch gleich zu Beginn der Zeremonie sei ein Ritter in schwarzer Rüstung gekommen, hätte behauptet, Ulrick gehöre seiner Herrin und hätte ihn mitgenommen.

Keiner der Anwesenden wäre in der Lage gewesen, sich zu bewegen und die Entführung zu verhindern.

Oma Elli, die Großmutter ihres Mannes hätte den Anwesenden schließlich erklärt, dass es sich bei dem Krieger um einen Nachtalben handeln würde, doch niemand habe ihr geglaubt.

Nach einiger Zeit hätte dann aber Ulricks Mutter zugegeben, dass sie vor vielen Jahren, als ihr Sohn einmal schwer krank ge-

wesen war, nach heidnischer Art zur Königin der Nachtalben gebetet hätte, damit diese ihm helfen möge. Und dass diese, als Lohn für ihre Hilfe, in diesem Moment möglicherweise ihre Bezahlung einfordern könnte.

Adas aufgebracht Vater, ein angesehener Handwerker aus Krähenfels, hätte gleich einige anwesende Verwandte, die extra zur Hochzeit aus der Stadt angereist waren, gebeten, dorthin zurück zu eilen, um den Grafen um Hilfe zu bitten, doch niemand wäre gekommen.

Das hätte Ada natürlich nicht hinnehmen wollen, und hätte sich einige mutige Hochzeitsgäste geschnappt, um mit ihnen dem Entführer hinterher zu eilen.

An diesem Tage hätte sie Dinge gesehen, die sie vielleicht besser nicht gesehen hätte: einen unheimlichen Wald mit unheimlichen Kreaturen und einem geheimnisvollen fremden Volk. Und bei deren Königin hätten sie dann auch tatsächlich Ulrick gefunden.

Aber noch bevor sie ihren Mann befreien konnte, wurden sie von lebenden Skeletten angegriffen. Glücklicherweise war ihre Cousine Venra dabei. Sie sei nämlich eine Fila-Priesterin im Tempel von Krähenfels und half mit, die Untoten zu vernichten.

Zum Dank ließ man daraufhin die jungen Leute und Ulrick frei ihrer Wege ziehen.

Nachdem sie endlich alle unversehrt zurückgekommen wären, hätten sie dann doch noch heiraten können. Details zu dem erlebten Abenteuer hätten sie aber damals lieber nicht berichtet, da es ihnen sowieso niemand geglaubt hätte.

Unvorsichtiger Weise hätte Ulrick sich dann aber vor einiger Zeit in der Taverne doch verplappert, und so sei die Kunde wohl auch nach Adarheim gelangt.

Wenige Wochen nach den Ereignissen sei schließlich schon einmal ein Abgesandter des Königs bei ihr und ihrem Mann aufgetaucht und hätte wissen wollen, was geschehen war, ein unfreundlicher Priester namens Hargrimm.

Diesem hätten sie die Geschichte ebenfalls erzählt, aber er habe sie nur ausgelacht und sei wieder verschwunden.

Wenn die Charaktere danach fragen, beschreibt Ada ihnen den Weg zu einer Höhle, durch welche sie damals das Reich des alten Volks betreten hätten:

Sie sollen den Wald nördlich der großen Wiese beim alten Holzfällerweg betreten. Wenn sie dann an eine Gabelung kommen, sollen sie sich rechts halten. Dann kämen sie nach eine halben Stunde Fußmarsch zu einer Höhle mit einem unterirdischen See. Durch diesen müssten sie hindurch tauchen. Auf der anderen Seite müssten sie dem Pfad weiter folgen, bis sie nach einer Weile wieder an eine Gabelung kämen. Dort müssten sie sich erneut nach rechts halten und kämen schließlich zum Dorf des fremden alten Volks.

Sie will mit dieser Geschichte aber lieber nichts mehr zu tun haben und ist nicht bereit, mit ihnen mitzugehen.

Sollten es die Helden selbst gewesen sein, welche dieses Abenteuer mit Ada zusammen bestritten haben, so kennen sie den Weg und die Geschichte natürlich und Ada ist erfreut, sie wieder zu sehen. Eventuell weichen die Ereignisse in diesem Fall auch von den hier beschriebenen ab, je nach dem, welche Entscheidungen die Spieler damals getroffen hatten.

Ada berichtet in diesem Fall, dass es seit der Hochzeit keine weiteren, ungewöhnlichen Vorkommnisse gegeben hätte, außer eben dem Besuch des seltsamen Priesters Hargrimm. Aber vielleicht sollten sie noch einmal mit den Nachtalben sprechen und herausfinden, was mit dem Totenbeschwörer passiert ist.

Entweder die Helden suchen nun zusätzlich noch Ulrick auf, dann geht es weiter bei Abschnitt *Ulrick* auf Seite 20, oder sie gehen gleich im Kapitel *Der Nebelwald* auf Seite 24 weiter.

## Ulrick

Wollen die Helden mit Ulrick reden, treffen sie ihn entweder zufällig auf der Straße oder finden ihn in seiner Apfelplantage, wo er gerade den Zustand der Bäume nach der Ernte begutachtet.

Er ist deutlich vertrauensseliger als Ada und hat kein Problem, den Gesandten aus Adarheim von damals zu erzählen, auch ohne Erfolgswurf. Kommen die Helden ihm aber blöd, schaltet auch er auf stur und schickt sie fort. In diesem Fall haben die Charaktere noch eine zweite Chance, die Geschehnisse von Ada zu erfahren. Diese finden sie entweder per Zufall auf der Straße oder beim Bauernhof. Dann geht es in Abschnitt *Ada* auf Seite 16 weiter.

Haben sie es sich auch schon mit Ada verscherzt, dann geht es weiter bei Abschnitt *Böses Blut* auf Seite 22.

Ansonsten berichtet er von den Ereignissen aus seiner Perspektive:

Am Tag 89 hätten er und Ada heiraten wollen, doch schon zu Beginn der Zeremonie sei ein Ritter in schwarzer Rüstung aufgetaucht, der auf einem Einhorn geritten sei. Er habe Ulrick auf sein Reittier gezogen und sei mit ihm in den Wald geritten.

Niemand der Anwesenden hätte etwas dagegen getan und auch Ulrick selbst hätte sich nicht wehren können.

Später hätte der Bann nachgelassen, aber der Ritter hätte ihn gefesselt, sodass er nicht fliehen konnte. Also habe Ulrick einfach versucht, das Beste aus der Situation zu machen und sich mit ihm unterhalten. Der Fremde wäre aber ziemlich missmutig gewesen und hätte sich hauptsächlich über seine Königin beschwert, die ihm befohlen hätte einen Menschen zu fangen, anstatt sich um den Nekromanten zu kümmern, was auch immer das eigentlich sei. Und für seine Äpfel hätte er sich auch nicht interessiert. Das habe Ulrick damals überhaupt nicht verstanden.

Später hätten sie dann ein Dorf im Wald erreicht, das von einer riesigen Hecke umgeben gewesen wäre. Dort hätte man

ihn in einem hübschen Gästezimmer untergebracht, wo sich junge, fremdartige Frauen um sein Äußeres und seine Kleidung gekümmert hätten. Aber auch diese wären nicht an Apfelgeschichten interessiert gewesen.

Als dann nach einer unendlich lang erscheinenden Zeit Ada mit ihren Verwandten von Wachen in das Dorf geführt worden wären, hätte sich die Situation endlich aufgeklärt: die Königin hätte wohl eine Abmachung mit seiner Mutter gehabt, nach welcher sie ihn als jungen Mann zu sich holen und mit ihrer Tochter verheiraten dürfe.

Das hätte seine liebe Ada natürlich nicht hinnehmen und um seine Freiheit feilschen wollen. Doch noch bevor man zu einem Ergebnis gekommen wäre, hätte plötzlich eine ganze Armee von Skeletten das Dorf überfallen, aber davon habe er nicht viel mitbekommen.

Es hätte einige Tote gegeben und seine Verwandtschaft hätte das fremde Volk eifrig im Kampf unterstützt. Vor allem die Cousine von Ada, eine Fila-Priesterin hätte die Skelette in Schach gehalten, bis die übrigen sie zerschlagen hätten.

Zum Dank hätte die Königin Ulrick dann doch freigegeben. Vielleicht lag es auch daran, dass sich herausgestellt hatte, dass sein Entführer und die Prinzessin heimlich in einander verliebt waren, und die junge Frau lieber einen Krieger als einen Apfelbauern heiraten wollte.

Endlich wären sie dann alle nach Hause marschiert und Ulrick und Ada hätten doch noch getraut werden können.

Aber das habe er ja auch schon alles dem Priester Hargrimm erzählt, der wenige Wochen später bei ihnen aufgetaucht wäre. Ein unfreundlicher Kerl, der ebenfalls nichts von Äpfeln verstünde.

Auch Ulrick kann grob den Weg beschreiben, den die Helden nehmen müssen, um in diesen komischen Wald zu gelangen:

Sie sollen den Wald nördlich der großen Wiese beim alten Holzfällerweg betreten. Dann immer geradeaus, durch einen

See hindurch dann wieder geradeaus, bis sie an eine Hecke kämen. Dann wären sie schon da.

Sollten es die Helden selbst gewesen sein, welche dieses Abenteuer mit Ada zusammen bestritten haben, so kennen sie den Weg und die Geschichte natürlich, vermutlich sogar besser als Ulrick selbst. Eventuell weichen die Ereignisse in diesem Fall auch von den hier beschriebenen ab, je nach dem, welche Entscheidungen die Spieler damals getroffen hatten.

Ulrick bedankt sich in diesem Fall nochmal bei ihnen und verspricht, ab jetzt besser auf sich aufzupassen. Wenn sie weitere Informationen bräuchten, sollten die Charaktere seiner Meinung nach selbst nochmal mit den Nachtalben sprechen. Vielleicht hätten diese ja doch noch etwas zu sagen.

Entweder die Helden suchen nun zusätzlich noch Ada auf, dann geht es weiter bei Abschnitt *Ada* auf Seite 16, oder sie gehen gleich im Kapitel *Der Nebelwald* auf Seite 24 weiter.

## **Böses Blut**

Verscherzen es sich die Helden sowohl mit Ada, als auch mit Ulrick, wird es schwer für sie, ihren Auftrag erfolgreich zu erfüllen, und sie müssen dann unverrichteter Dinge wieder zum Königspalast zurückkehren (siehe Abschnitt *Unverrichteter Dinge* auf Seite 42 im Kapitel *Das Ende* auf Seite 42).

Eventuell können sie Ada und Ulrick heimlich belauschen, denn diese werden sich am Abend über die Ereignisse des Tages unterhalten und dann auch auf den Besuch der Helden zu sprechen kommen. Dann werden sie sich auch gegenseitig fragen, ob sie den Fremden von der Höhle im nördlichen Wald erzählt hätten.

Mit dieser Information können die Charaktere versuchen, die Höhle auf eigene Faust zu finden, oder andere Dorfbewohner danach fragen. Da in etwa ein Viertel der Leute die Höhle kennen, haben die Spieler eine 25% Chance, den Weg dorthin zu

erfahren, falls sie einen beliebigen Dörfler danach fragen, der ihnen gerade über den Weg läuft. Mit jedem Versuch vergeht auf diese Weise etwas eine Viertelstunde und die Zeit schreitet voran.

Dann geht es bei im Kapitel *Der Nebelwald* auf Seite 24 weiter.

Oder aber die Charaktere zwingen das Pärchen mit Magie oder Gewalt zum Reden. Auch dann erzählen sie, was geschehen ist. Doch wenn die Helden in diesem Fall später zum Dorf zurückkehren, werden sie von einem wütenden Mopp empfangen: 20 Bauern mit Mistgabeln, Keulen und teilweise auch Schwertern.

Diese vertreiben die Helden aus dem Dorf. Sollten die Charaktere unter ihnen ein Massaker anrichten, hat dies bei ihrer Rückkehr in Adarheim massive Konsequenzen (siehe Abschnitt *Folter und andere Grausamkeiten* auf Seite 43 im Kapitel *Das Ende* auf Seite 42).

Sire Dorus wird sich im Übrigen weder an einer Folter von Ada oder Ulrick, noch an einem Massaker an der Bevölkerung beteiligen, sondern sich auf die Seite der Bauern stellen.

Bolter, der Kutschmeister, wird sich in diesem Fall mit der Kutsche aus dem Staub machen und Dalura über die Vorfälle informieren (siehe Abschnitt *Folter und andere Grausamkeiten* auf Seite 43 im Kapitel *Das Ende* auf Seite 42).

# Der Nebelwald

Wenn die Helden von der Höhle im Wald erfahren haben, können sie sich dorthin aufmachen. Bolter und die Kutsche bleiben bis zu ihrer Rückkehr im Dorf.

Der Weg dorthin ist leicht zu finden. Die Charaktere müssen nur die große Wiese im Norden des Dorfes überqueren, und schon stehen sie am Waldrand. Dort sehen sie dann auch den alten Holzfällerweg, der zwischen den Bäumen ins Dickicht hinein führt.

Nach einigen Minuten zieht leichter Nebel auf, der Weg bleibt aber weiterhin noch gut zu erkennen.

Charaktere die etwas davon verstehen können erkennen, dass die Flora und Fauna nicht außergewöhnlich ist.

Vereinzelt hört man Vögel zwitschern und kleine Tiere im Gehölz knacken. Die Luft riecht feucht, aber frisch.

Wenn die Charaktere einfach dem Waldweg folgen, geht es weiter bei Abschnitt *Beobachter* auf Seite 25.

Sobald ein Held auf die Idee kommt, irgendwo hier im Wald oder später auf der anderen Seite Musik zu machen, wird Abschnitt *Musik liegt in der Luft* auf Seite 25 dazwischen geschoben.

Wenn die Helden damals selbst bei Adas Rettungsaktion dabei waren, kennen sie natürlich den richtigen Weg zur Siedlung der Nachtalben. Entsprechend kann die Wanderung durch den Wald in diesem Fall abgekürzt werden.



## **Musik liegt in der Luft**

Plötzlich ist eine Stimme von oben aus den Baumkronen zu hören. Als die Helden nach oben blicken, sehen sie ein seltsames Wesen zwischen den Zweigen sitzen.

Der nackte, tätowierte Oberkörper sieht aus wie der eines Menschen, aber der Unterleib ist in Fell gehüllt und wirkt wie der Hinterleib einer großen Ziege. Hörner und Ohren wie bei einem Ziegenbock zieren den sonst menschlichen Kopf. Ebenso ein Ziegenbärtchen, das vom Kinn herunter hängt. An seinem Hintern wedelt ein kleiner Teufelsschwanz.

Kennt sich ein Held mit Mythologie oder Religion aus, weiß er vielleicht, dass es sich um einen Satyr handelt, in der adarischen Religion auch als Bote der Götter angesehen wird.

Der junge Mann ruft frech von den Baumkronen herunter, ob sie wohl auch einen Bräutigam verloren hätten.

Dann stellt er sich als Rykos vor. Er ist immer für ein gutes Gespräch zu haben und weiß auch von dem miesepetrigen Priester berichten, der vor einigen Monden den Wald durchquert und die Höhle im Norden betreten habe. Irgendwie scheint derzeit viel los zu sein, in seinem Refugium.

Sind die Helden Rykos nicht wohlgesonnen, macht es »Plopp!« und er ist verschwunden.

## **Beobachter**

Nach einer Weile scheint sich der Pfad etwas zu verbreitern und ein Stück voraus tauchen aus dem Nebel plötzlich drei übergroße Gestalten auf, die die Helden zu beobachten scheinen. An die drei Schritte groß haben sie kräftige Körper, einen großen Kopf und wild in die Luft stehendes Haar.

Neben ihnen scheint eine Art Tisch auf dem Boden zu stehen.

Warten die Helden ab, scheinen die Wesen sich auch nach mehreren Minuten nicht zu bewegen.

Gehen sie mutig näher, erkennen sie, dass es sich lediglich um drei Weiden handelt, die auf einer kleinen Lichtung stehen. Holzfäller hatten hier wohl gelagert und der vermeintliche Tisch ist ein Stapel zusammengetragener Baumstämme.

Der Weg führt die Helden weiter zu Abschnitt *Die Gabelung* auf Seite 26.

## **Die Gabelung**

Der Weg geht eine Viertelstunde lang leicht verschlungen weiter, bis er sich gabelt. Der Boden ist hier recht steinig und keine brauchbaren Spuren sind darauf zu sehen.

Es ist nicht ganz klar, ob sich die Helden links, nach Nordwesten, oder rechts, nach Nordosten, halten sollen.

Wendet sich die Gruppe nach links, so geht es im Abschnitt *Verlaufen* auf Seite 26 weiter, andernfalls in Abschnitt *Der Pechvogel* auf Seite 27.

## **Verlaufen**

Der Wald wird dichter und der Weg undeutlicher.

Wenn ein Charakter sich mit Orientierung auskennt und diese Fähigkeit erfolgreich einsetzt, so stellt er schnell fest, dass dies wohl der falsche Weg ist, und kann umkehren.

Besitzt keiner der Anwesenden derartige Fähigkeiten oder missglückt der Orientierungsversuch, verliert die Gruppe die Richtung. Der Weg ist plötzlich überhaupt nicht mehr zu erkennen und sie müssen sich Ziellos durch die Büsche schlagen.

Alle halbe Stunde kann mit einem Würfelwurf entschieden werden, was geschieht:

**0–69:** Die Helden irren weiter ziellos umher.

**70–79:** Die Helden stolpern wieder auf der großen Wiese aus dem Wald und die Wanderung beginnt wieder am Anfang von Kapitel *Der Nebelwald* auf Seite 24.

**80–89:** Die Helden kommen zur Lichtung mit den Weiden und zu Abschnitt *Beobachter* auf Seite 25 zurück.

**90–99:** Die Helden kommen aus nordwestlicher Richtung wieder zur Gabelung bei Abschnitt *Die Gabelung* auf Seite 26 zurück.

## Der Pechvogel

Folgen die Helden dem rechten Weg nach Nordosten, gelangen sie nach einer weiteren Viertelstunde zu einer Stelle, an welcher sich rechts des Weges eine Lichtung aufzutun scheint. Der Nebel ist inzwischen so dicht, dass man nicht genau erkennen kann, wie groß die Lichtung ist oder was sich darauf befindet.

Gehen die Charaktere nachsehen, entdecken sie einen einzelnen Baum, an welchem die Leiche einer verwesten Person aufgeknüpft ist. Wer sich damit auskennt, kann feststellen, dass sie etwa schon ein halbes Jahr hier hängt. Sobald sie berührt wird, fällt sie auseinander.

Ein Gesicht ist nicht mehr zu erkennen. Von der Kleidung her muss es aber wohl eher eine arme Person vom Land sein. Außer einer kleinen Ledertasche mit einem Messer und Feuerstein und Stahl trägt sie keine Wertsachen bei sich.

Auf dem Boden zu seinen Füßen ist ein zweites, Seil zu finden. Wer etwas davon versteht, kann erkennen, dass es zerrissen ist.

Da sie weder gefesselt ist, noch ihres Messers entledigt, kann man auf die Idee kommen, dass die Person sich freiwillig selbst erhängt hat.

Bei der Person handelt es sich um Murik, den Müllerssohn aus dem Abenteuer *Junggesellenabschied – Ein märchenhaftes Fantasy-Abenteuer*.

Unwissend, was er vorhatte, hatten Ada und ihre Verwandten ihm damals ein Seil geliehen, mit welchem er sich, anschließend erhängte.

Wenn die Helden selbst dieses Abenteuer gespielt haben, so erinnern sie sich natürlich an diese Stelle im Wald. Sollten sie

Murik das Seil damals nicht gegeben haben, so ist auch keine Leiche zu entdecken.

Der Weg der Abenteurer führt von hier aus weiter zu Abschnitt *Die Höhle* auf Seite 28.

## **Die Höhle**

Von der Lichtung windet sich der Waldpfad eine weitere Viertelstunde lang nach Nordosten, bis schließlich ein Hügel aus dem Nebel auftaucht, in dessen felsiger Seite ein finsternes, schmales Loch klafft. Es ist in etwa so groß wie eine ovale Tür und scheint schräg nach unten zu führen.

Nach einigen Schritten weitet sich der natürliche Stollen in eine kleine Höhle mit etwa 6 Schritt Durchmesser. Neben einigen tierischen Abfällen, Geröll und Dreck, ist auch ein alter Lagerplatz zu erkennen, an welchem wohl auch einmal ein kleines Feuer entzündet worden war.

Helden, die sich mit Spurenlesen auskennen, können feststellen, dass dies vermutlich schon fast ein halbes Jahr her ist. Tatsächlich war nicht der Nachtalb, der Ulrick entführt hatte, der Letzte, der hier ein Feuer entzündet hatte, sondern der Nekromant Hargrimm, als er einige Dutzend Tage nach der Entführung nach seinem Gesellen Osarius gesucht hatte.

In nordwestlicher Richtung verschmälert sich die Höhle wieder zu einem feuchten Gang. Wenn die Helden diesem folgen, gelangen sie in eine tiefer gelegene und größere Tropfsteinhöhle, in welcher nur Stalaktiten von der Decke hängen.

Der hintere Teil steht komplett unter Wasser. Wenn man das Ufer des unterirdischen Sees untersucht, erkennt man, dass der Boden seicht und gleichmäßig nach unten führt und das kalte Wasser dadurch stetig tiefer wird.

Halten sich die Helden tagsüber hier auf, so ist nichts ungewöhnliches zu erkennen. In der Nacht jedoch scheint irgendetwas seltsam zu sein.

Zunächst wissen die Helden nicht was, aber wenn sie genauer darüber nachdenken, merkt der eine oder andere vielleicht, dass trotz der dunklen Lichtverhältnisse, eine leichter Schimmer auf der Wasseroberfläche zu erahnen ist, so als würde sich der Wolken verhangene Mond darin spiegeln.

Steigen die Helden in diesem Moment in das Wasser, merken sie dass sie dabei überhaupt nicht nass werden. Wenn sie weitergehen und vollständig unter der Wasseroberfläche sind können sie ganz normal atmen und sehen, als wäre das Wasser überhaupt nicht da.

Dann wird es den Helden kurz schwindlig und sie blicken plötzlich wie der in die andere Richtung, als würden sie gerade wieder aus dem See heraus steigen.

Steigen die Helden tatsächlich wieder aus dem Wasser, können aufmerksame Charaktere erkennen, dass die Tropfsteinhöhle sich leicht verändert hat. Es sind nur noch Stalagmiten zu sehen, die aus dem Boden wachsen.

Dennoch führt an der gleichen Stelle, wie vorher auch, ein Gang aus der Höhle. Dieser führt wieder in eine kleinere Höhle, in welcher ebenfalls wohl ein Lagerplatz aufgeschlagen worden war. Aber irgendwie sieht es etwas anders aus, als vorhin.

Und auch von hier führt wieder ein schmaler Stollen hinaus ins Freie und zu Kapitel *Auf der anderen Seite* auf Seite 30 weiter.

## Auf der anderen Seite

Sobald die Helden aus der Höhle heraustreten merken sie, dass etwas nicht stimmt. Auch hier befinden sie sich in einem Wald, aber es ist nicht mehr der selbe Mischwald, wie zuvor.

Der Nebel ist verschwunden und die Bäume wirken viel wilder als auf der anderen Seite. Die Stämme und Äste sind knorriger, fast schon bedrohlich, das Gestrüpp zwischen den Bäumen ist dichter, und alles wirkt irgendwie unübersichtlich und wirr.

An vielen Stellen wuchern dornige Büsche und von einigen Ästen hängen seltsame Schlingpflanzen herab. Immer wieder flirrt gespenstisches Glitzern an den Augen vorbei.

Tiere sind keine zu sehen, aber die Luft ist erfüllt von seltsamen knisternden und knackenden Geräuschen.

Auch hier ist es Nacht, doch der Himmel, der zwischen den Baumkronen hindurch spitzt, ist nicht pechschwarz, sondern hat eine intensive, dunkelblaue Farbe. Aus der einen Richtung ist ein silbernes Leuchten zu erkennen, das vermutlich vom Mond stammt. Dieser selbst scheint aber von den Baumkronen verdeckt zu sein.

Magisch begabte Charaktere spüren, dass ihre Zauber plötzlich merklich besser wirken.

Tatsächlich sind die Helden durch das magische Portal in die Anderswelt gelangt, die Heimat allerlei Fabelwesen wie Feen, Kobolde und eben auch Nachtalben.

Es geht weiter in Abschnitt *Der Nachtwald* auf Seite 31.

## Der Nachtwald

Ohne eine eigene Lichtquelle dauert es eine Weile, bis sich die Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, mit einer solchen fällt die Orientierung natürlich leichter.

Dank des hellen Mondlichts können die Helden aber zumindest den verschlungenen Weg erkennen, der von der Höhle weg in die Finsternis führt.

Wer sich mit Orientierung auskennt, kann feststellen, dass er grob in südwestliche Richtung verläuft

Ein Vorwärtskommen abseits des Pfades scheint, ob der vielen dornigen Büsche, schwierig.

Der Pfad schlängelt sich etwas eine halbe Stunde zwischen den Bäumen hindurch. Ab und zu huschen Schatten in den Augenwinkeln der Helden vorbei, wenn sie aber in die Richtung blicken, ist nichts mehr zu sehen. Irgendwie beschleicht einen das Gefühl, man würde beobachtet.

Dann stehen die Charaktere plötzlich vor einer Gabelung. Auf der linken Seite geht der Weg etwa in Richtung Süden weiter, rechts eher Richtung Nordwesten.

Folgt die Gruppe dem linken Weg, bringt sie das zu Abschnitt *Pfui Spinne* auf Seite 31. Der rechte Weg führt hingegen zu Abschnitt *Leere Gräber* auf Seite 33.

## Pfui Spinne

Gehen die Helden von der Gabelung gleich Richtung Süden, hören sie nach einigen Minuten ein seltsames Klicken voraus.

Als sie näher kommen müssen sie feststellen, dass ein riesiges Spinnennetz den Weg versperrt.

Wer das Netz nicht berühren will, kann versuchen, sich links oder rechts daran vorbei, durch die Büsche zu schlagen. Prinzipiell ist dies auch möglich, wer dies aber tut, dessen Kleidung wird von den Dornen zerrissen und dessen Haut stark verkratzt,

was in einer temporären Besonderheit »leicht verwundet (–10%) [bis geheilt]+10%/5 Tage]« resultiert.

In diesem Fall können sie unbehelligt dem Weg weiter folgen.

Kommt die Gruppe auf die Idee, das Netz zu zerschneiden, um weitergehen zu können, ist ein deutliches Zischen zu vernehmen, und plötzlich lässt sich eine riesige Spinne von den Baumkronen herab fallen.

Wenn die Helden stattdessen einfach in das Netz hinein laufen, bleiben sie daran kleben und sind in ihren Bewegungen behindert. Auch in dieser Situation taucht plötzlich die große Spinne auf. In diesem Fall krabbelt sie langsam von oben auf ihrem Netz herab.

Groß wie ein Pferd, hebt sie ihre vorderen Beine und bedroht die Helden. Flüchten diese und laufen den Weg zurück, krabbelt die Spinne ihnen noch einige Schritte hinterher, lässt dann aber von ihnen ab.

Schleichen die Helden zu ihr zurück, können sie beobachten, wie sie ihr Netz wieder flickt und dann in den Baumkronen verschwindet.

Kämpfen die Charaktere gegen die Spinne und besiegen sie, können sie auf dem Weg weiter nach Süden marschieren. In diesem Fall stoßen sie einige Minuten später auf ein weiteres Netz, das noch nicht vollständig den Weg überspannt und deshalb ohne Probleme durchschritten werden kann.

Haben sich die Reisenden am ersten Netz unbemerkt vorbei geschlichen, so treffen sie ebenfalls auf das halbfertige Netz. In diesem Fall sehen sie dort die Spinne, die gerade dabei ist, das Netz zu vervollständigen.

Stören sie die Spinne nicht, sondern schleichen sich erneut durch die dornigen Büsche, so werden die Charaktere nicht weiter behelligt, werden jedoch erneut stark zerkratzt.

Wird die Spinne angegriffen, so kämpft sie nicht zwingend bis zum Tod, sondern zieht sich zurück, wenn sie schwer verwundet wird.



Ist die Riesenspinne überwunden, schlängelt sich der Weg noch eine Viertelstunde weiter Richtung Süden, bis er sich schließlich verbreitert und eine große Dornenhecke in Sicht kommt. Es geht bei Kapitel *Die Nachtalben* auf Seite 36 weiter.

## Leere Gräber

Schlagen die Helden den rechten Weg ein, führt dieser sie nach einer halben Stunde zu einer großen nebligen Lichtung.

Der ungewöhnlich silberne Mond strahlt hier hell und frei auf die Erde und beleuchtet unzählige behauene Steine, die wie Zähne zwischen den Nebelschwaden aus dem Boden ragen. Überall in der Luft darüber glitzert es geheimnisvoll.

Betrachtet man die Steine genauer, stellt man fest, dass sie mit fremdartigen Buchstaben beschriftet sind. Wer diese uralte Schrift lesen kann, erkennt darin seltsame Namen.

Tatsächlich haben die Helden den Friedhof der nahe gelegenen Nachtalbenstadt entdeckt. Sollten sie in der Lage sein, mit Geister zu kommunizieren, bietet sich hier eine gute Gelegenheit.

Die verstorbenen Seelen der Nachtalben können berichten, dass vor einigen Monden die Ruhe ihrer toten Körper gestört worden wäre. Ein Mann hätte ihre Knochen ausgegraben und wieder zum Leben erweckt, als untote Marionetten. Mit ihnen sei er von dannen gezogen. Nach einer weile seien die Nachtalben zurückgekehrt und hätte die Knochen wieder bestattet.

Einige dutzend Tage später wäre ein anderer Mann gekommen und hätte erneut eine Leiche ausgegraben, nur diese eine. Mit ihr wäre er verschwunden.

Wenn sich die Helden auf dem Friedhof umsehen, entdecken sie ein geöffnetes Grab. Tatsächlich hatten die Nachtalben hier den von ihnen getöteten Nekromanten Osarius begraben. Dann war sein Meister Hargrimm gekommen, hatte sie ausgegraben und mitgenommen.

Der Grabstein an diesem Grab zeigt die Inschrift *Fremder Mensch* in der Sprache der Nachtalben.

Auch ohne Hilfe der Geister, fällt den Helden das geöffnete Grab auf und sie können ihre eigenen Schlüsse ziehen.

Aus welchem Grund auch immer sie vor diesem Grab stehen, sie hören plötzlich eine Stimme hinter sich. Fünf, in schwarze Plattenrüstungen gekleidete Soldaten bedrohen sie mit Speeren und sprechen sie in einer unbekannten Sprache an.

Zwar tragen sie Helme, aber teilweise scheinen die Gesichter darunter hervor, und man sieht ihre graublaue Haut. Drei von ihnen scheinen außerdem Frauen zu sein.

Sind Charaktere in der Gruppe, die diese alte Sprache beherrschen, können sie mit ihnen in dieser reden. Wenn nicht, merken die Soldaten schnell, dass sie mit ihrer eigenen Sprache nicht weiter kommen und sprechen die Eindringlinge auf gebrochene Weise in der Sprache der Menschen an.

Eine der Frauen, die wohl die Anführerin ist, will wissen, wieso die Fremden hier die Ruhe der Toten stören. Dann sieht sie das offene Grab und alle werden feindseliger. Die Frau fragt entsetzt, was die Helden getan hätten.

Bleiben die Helden freundlich und versuchen die Lage friedlich zu klären, so erklären die Krieger, dass die *Herrin* über die Situation entscheiden solle und dass man die Fremden mit in die Stadt bringen wolle.

Sollten die Charaktere die Soldaten angreifen, lässt einer von diesen eine Tonflasche fallen und augenblicklich breitet sich ein seltsamer Dunst aus. Sobald die Helden mit diesem in Berührung kommen, erstarren sie und sind nicht mehr in der Lage, von selbst zu agieren. Dann werden ihre Hände gefesselt und die Krieger führen sie ab.

Egal ob freiwillig oder nicht, die Krieger führen die Helden Richtung Süden durch den Wald. An zwei Stellen kommt die Gruppe an einem großen Spinnennetz vorbei, das den Waldweg blockiert.

Einer der Krieger pfeift und plötzlich taucht eine Riesenspinne aus den Baumkronen auf und öffnet das Netz an einer Stelle, sodass die ganze Gruppe darunter hindurch gehen kann. Danach spinnt sie das Loch wieder zu.

Nach etwa einer Viertelstunde verbreitert sich der Weg und eine große Dornenhecke kommt ins Blickfeld. Es geht bei Kapitel *Die Nachthalben* auf Seite 36 weiter.

# Die Nachtalben

Der Pfad endet schließlich an einer 4 Schritt hohen Dornenhecke, welche sich, soweit das Auge reicht, links und rechts in den Wald hineinzieht. Sie ist so dicht, dass man nicht erkennen kann, was sich dahinter befindet.

An der Stelle, wo der Pfad auf die Hecke trifft, befindet sich ein 2,5 Schritte hoher Torbogen. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Toren besitzt dieser jedoch keine hölzernen Torflügel, sondern wird von einigen dutzend Dornenranken versperrt, die sich kreuz und quer zwischen den Rändern des Bogens hin- und herspannen.

Links und rechts des Bogens steht jeweils eine humanoide Gestalt in schwarzer Rüstung. Beide sind mit Speeren bewaffnet.

Kommt man näher, erkennt man durch die Öffnungen in den Helmen graublaue Haut und Augen. Außerdem besitzen beide Wachen weibliche Züge.

Dass es sich zumindest bei einer Person um eine Frau handeln muss, wird spätestens dann klar, wenn sie die Helden sieht und in einer fremden Sprache anruft.

Beherrscht ein Spieler-Charakter die Sprache der Nachtalben, so kann er übersetzen. Versteht niemand die Sprache, so wiederholt die Frau ihre Worte in einem etwas holprigen Adarisch.

Sie will, dass die Fremden stehen bleiben, und fragt nach ihrem Begehrt.

Bleiben die Spieler höflich und erklären gar ihre Situation, werden sie als Gäste eingelassen. Die Ranken, die den Torbogen versperren, ziehen sich wie von Geisterhand zurück und geben

den Weg frei. Ein weiterer Wächter, diesmal ein Mann, kommt aus dem Inneren zu ihnen, unterhält sich kurz mit den Frauen am Tor und bittet dann die Helden, ihm ihre Waffen zu geben. Dann würde er sie zur Herrin führen.

Sollten die Helden bereits in Begleitung der Patrouille sein, ruft die Torwache nichts, sondern lässt die Gruppe sofort ein.

Suchen die Helden Streit und greifen die Nachtalben an, wirft eine von ihnen eine Flasche zu Boden. Sofort breitet sich ein magischer Nebel aus und die Charaktere sind nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen. Man nimmt ihnen die Waffen ab und fesselt ihnen die Hände.

Wie auch immer es ausgeht, ein Nachtalb führt die Gruppe durch das Tor ins Innere der Siedlung. Dort geht es mit Abschnitt *Ihre Majestät* auf Seite 37 weiter.

## **Ihre Majestät**

Innerhalb der Hecke scheint der Wald lichter zu sein, als außerhalb. Der Wuchs der großen Bäume scheint einer geplanten Ordnung zu folgen, der Boden um sie herum wirkt gepflegt und aufgeräumt.

Lichter in den Kronen und künstliche Seilbrücken zwischen den Stämmen deuten unmissverständlich darauf hin, dass es sich dabei um die Häuser der Nachtalben handelt.

An einigen Stellen sind sogar Ranken zu erkennen, die von oben nach unten reichen und an hölzernen Plattformen befestigt sind, welche als Aufzüge zu dienen scheinen.

Die ganze Szenerie ist in ein angenehmes, aber auch irgendwie unheimliches, grünes Licht getaucht.

Man führt die Helden zur Mitte der Siedlung, wo zwölf Treppenstufen zu einem großen Pavillon hinauf führen, der auf einem kleinen Hügelchen regelrecht aus dem Boden zu wachsen scheint. Auch der Eingang dieses Gebäudes wird von zwei Wächterinnen gesäumt.

Als die Gruppe eintritt, wird der Blick sofort auf einen Thron an der Rückseite des Raumes gelenkt, der von den undefinierbaren Leuchtkörpern an der Decke in ein geheimnisvolles Licht getaucht wird.

Auf dem Thron sitzt eine große, schlanke Frau mit langem, weißem Haar, ihren graublauen Körper hat sie in ein schwarzes Kleid mit rot schimmernden Mustern gehüllt und auf dem Kopf trägt sie eine Art Krone, deren Zacken direkt zwischen ihren Haaren herauszuwachsen scheinen.

Als die Helden näher kommen, bemerken sie mit schaudern, dass es sich bei dem Thron um eine große, haarige Spinne handelt, auf der die Frau im Damensattel reitet.

Neben der Frau steht eine weitere. Sie scheint jünger zu sein, besitzt schwarzes Haar und blickt nicht ganz so ernst drein. Auch sie trägt ein schwarzes Kleid, das aber schlichter gehalten ist, als das der älteren Frau.

Wer sich damit auskennt, kann sehen, dass die jüngere Frau einen Druidenstab bei sich trägt. Was vorerst nicht thematisiert wird, ist die Tatsache, dass es sich um Arachne handelt, die Tochter der Königin.

Der Nachtalb, der die Heldengruppe hergeführt hat, meint in gebrochenem Adarisch, sie sollen sich vor ihrer Majestät, der Königin des Nachtalbenvolkes, Noctura, verneigen.

Haben die Charaktere im bisherigen Verlauf des Abenteuers eine Spinne im Wald getötet oder gar einen Nachtalben angegriffen, dann ist die Herrscherin sehr erzürnt. Dann geht es weiter bei Abschnitt *Gefangen* auf Seite 40. Andernfalls ist Noctura bereit, bei Abschnitt *Verhandlungen* auf Seite 38 mit den Helden in Ruhe über die Situation zu sprechen.

## **Verhandlungen**

In korrektem Adarisch richtet Noctura das Wort an die Helden. Sie hätten also den Weg in ihr Reich gefunden und dürften nun

ihr Anliegen vorbringen, es sei denn, sie suchten nach einem Bräutigam.

Solange sich die Charaktere höflich verhalten, hegt die Königin keinen Groll und beantwortet ehrlich all ihre Fragen.

Wenn das Thema darauf gelenkt wird, erzählt sie auch von den Ereignissen um Ulricks Entführung. Sie erklärt, dass die jungen Leute damals geholfen hatten, einen Nekromanten zu bezwingen. Letztendlich wurde er getötet und auf dem Friedhof begraben. Auch wenn er ein Feind war, so müsse doch jedes Leben geehrt werden. Natürlich hätte man ihm seine Habe abgenommen und sicher aufbewahrt.

Wollen die Helden die Habe untersuchen, nickt Noctura Arachne zu, und diese holt zwei Gegenstände: einen Obsidian-Dolch mit blutroten Verzierungen und ein Säckchen mit Knöchelchen, auf welche rote Symbole gezeichnet sind (siehe Kapitel *Fundstücke* auf Seite 44).

Da die Königin sich sehr wohl bewusst ist, dass es sich bei den Dingen um gefährliche, schwarzmagische Werkzeuge sind, wird sie sie den Helden aus Sicherheitsgründen aber nicht freiwillig anvertrauen.

Hatten die Helden den Friedhof der Nachthalben nicht schon besucht, bietet sie ihnen an, dass ein Wächter sie dorthin bringen könne, wenn sie dort das Grab des Nekromanten selbst untersuchen wollten.

Sollte die Gruppe bereits vom Friedhof kommen, so ist die Königin bestürzt darüber, dass das Grab geöffnet wurde und nun leer ist. Kommen die Charaktere nicht selbst auf den Gedanken, so vermutet Noctura, dass es wohl nur ein weiterer Nekromant gewesen sein kann. Das sei ein böses Omen. Hier würde etwas sehr seltsames vorgehen, und dies habe seinen Ursprung nicht in dieser Welt, sondern in der der Menschen. Die Helden täten also gut daran, es zum Wohle aller aufzuklären.

Die Königin bietet der Gruppe an, sich etwas in der Siedlung frisch zu machen und etwas zu essen. Danach bittet sie sie je-

doch, wieder ihrer Wege zu ziehen. Wenn sie etwas herausgefunden hätten oder noch einmal Hilfe bräuchten, könnten sie wiederkommen. Es geht weiter bei Abschnitt *Neue Verbündete* auf Seite 42 in Kapitel *Das Ende* auf Seite 42.

Wenn die Charaktere es sich mit der Herrscherin verscherzen, bläst Arachne aus ihrer Hand irgend etwas in den Raum. Schnell breitet sich ein magischer Nebel aus, der die Gruppe handlungsunfähig macht. Danach geht es bei Abschnitt *Gefangen* auf Seite 40 weiter.

## **Gefangen**

Kommen die Helden bereits als Gefangene zur Königin, so wirft diese ihnen in korrektem Adarisch vor, sie kämen uneingeladen in ihr Reich und würden ihre Untertanen angreifen. Das könne man nicht hinnehmen.

Sie lässt die Spieler-Charaktere zu einem holen Baumstamm bringen, der wohl als Gefängnis dient und dessen Eingang mit einer Bretttertür verschlossen ist (lebende Ranken, wie beim Tor in der Hecke würden nichts nützen, da alle Nachtalben diese befehligen könnten).

Eventuelle Waffen, die den Helden abgenommen worden waren, werden in einer Truhe verstaut, die außerhalb der Zelle steht. Musikinstrumente und sonstige Ausrüstung können die Gefangenen jedoch behalten. Danach ziehen die Wachen sich wieder zurück.

Wenn die Helden nicht fliehen, bringt man ihnen von Zeit zu Zeit etwas zu essen und zu trinken. Nach einiger Zeit schlafen sie dann alle ein. Wenn sie wieder aufwachen, stellen sie fest, dass sie sich wieder am Waldrand bei Haag befinden. Es ist inzwischen heller Tag und sie sind allein. Ihre Waffen sind verschwunden, ihre übrige Ausrüstung ist noch da.

Gelingt es den Helden selbst zu fliehen, können sie gegebenenfalls ihre Waffen und vielleicht sogar die Habe des Nekroman-



ten stehlen, welche Arachne in ihrem Palastzimmer auf einem der zentralen Bäume in einer magisch geschützten Truhe aufbewahrt. Aber vermutlich sterben sie bei diesem Versuch.

Beschämt macht sich die Gruppe auf den Heimweg zu Kapitel *Das Ende* auf Seite 42. Je nachdem was sie bis dahin herausgefunden haben, geht es weiter bei Abschnitt *Unverrichteter Dinge* auf Seite 42 oder *Neue Verbündete* auf Seite 42. In jedem Fall haben sie sich aber die Nachtalben zum Feind gemacht.

# Das Ende

Je nach dem, was die Helden im Laufe der Geschichte tun, ergeben sich unterschiedliche Enden, die im folgenden Beschrieben werden.

## Unverrichteter Dinge

Die Charaktere kehren nach Adarheim zurück, ohne wirklich etwas wichtiges herausgefunden zu haben.

Sie werden im Königspalast von Dalura empfangen, welche den Zustand eher traurig als wütend zur Kenntnis nimmt. Sie verabschiedet sich von den Helden und lässt sie ohne irgendeine Belohnung von den Wachen hinausbegleiten. Dann macht sie sich auf die Suche nach einer anderen Gruppe von Personen, die den Fall untersuchen könnten.

## Neue Verbündete

Die Charaktere kehren nach Adarheim zurück und können die Ereignisse in Haag erklären.

Sie werden im Königspalast von Dalura empfangen, die sich interessiert alles genau anhört. Dabei scheint sie den Helden mit ihren Augen regelrecht in die Seele zu schauen.

Einerseits erfreut, dass die Mission ein Erfolg war, andererseits besorgt darüber, dass sich damit bestätigt, dass tatsächlich üble Dinge im Land vorgehen, die vielleicht sogar eine Bedrohung für die Sicherheit des Volkes und des Königs darstellen,

dankt sie den Helden und erklärt, die Informationen genauer zu untersuchen.

Wenn sie dem König berichtet und ein Plan für das weitere Vorgehen gefasst hätte, würde sie aber gerne wieder auf die Helden zukommen, vermutlich mit weiteren lukrativen Aufträgen.

Dann überreicht sie jedem Charakter einen Beutel mit 3 Gulden und lässt sie von Wachen nach draußen begleiten. Und damit beginnt ein neues Abenteuer: *Blutiges Krähenfels*

## **Folter und andere Grausamkeiten**

Egal, wie weit die Charaktere bei ihren Ermittlungen gekommen sind, sollten sie irgendwelche Grausamkeiten gegen die adarische Bevölkerung begangen haben, die Dalura zu Ohren gekommen sind, so ereignet sich das Ende der Geschichte wie in den vorangegangenen Abschnitten beschrieben, je nach Ermittlungsstand, jedoch mit dem Unterschied, dass die Vertraute des Königs extrem verärgert ist.

Angesichts der Tatsache, dass die Helden dem Königreich durch ihre Hilfe einen wertvollen Dienst erwiesen haben, sieht sie von einer Anklage wegen der Verbrechen ab, doch sie ist nicht gewillt, ihnen irgend eine Belohnung oder Entschädigung für ihre Mühen zu bezahlen.

Dann lässt sie Helden von den Wachen vor die Tür setzen.

# Fundstücke

<b>Name:</b>	»Finstersterns Dorn der Erweckung«
<b>Beschreibung:</b>	Ein Dolch aus Obsidian mit blutroten Adern, der einen weißen Schimmer ausstrahlt
<b>Wirkung:</b>	Wird ein Lebewesen mit dem Dolch verletzt, so speichert dieser die entzogene Lebenskraft. Ritzt man bestimmte Symbole in eine Leiche, so kann man diese zu Untoten machen und kontrollieren.
<b>Name:</b>	»Knochenorakel«
<b>Beschreibung:</b>	Eine Hand voll Knöchelchen mit roten Runen verziert
<b>Wirkung:</b>	Ein Charakter, der sich mit Magie auskennt, kann die Knöchelchen in den Händen schütteln und auf den Boden werfen. Gelingt ein Erfolgswurf mit MF -25%, erhält er einmal pro Tag eine Vision über die eigene Zukunft.
<b>Name:</b>	»Nebelflasche«
<b>Beschreibung:</b>	Eine graue, einen Fuß große Flasche aus einem seltsamen Material, mit einem Korken verschlossen und zu einem Viertel voll
<b>Wirkung:</b>	Wenn die Flüssigkeit verschüttet wird, entsteht Nebel, der sich durch blasen 100 Schritte vor einem ausbreitet und alle Wesen einer bestimmten Art, je nach Wunsch des Anwenders, für 10 Minuten erstarren lässt (sie bekommen alles mit, können aber nicht handeln). Nur noch eine Anwendung übrig.

# Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

<b>Name/Rolle:</b>	Ada, eine Hausfrau (100%), eifrige Gärtnerin (75%) und Lautenspielerin (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Eine glückliche Ehe führen und in Kürze Kinder bekommen
<b>Erscheinung:</b>	Junge Maid, schlank, entschlossener Gang, blonde, lange Haare, blaue Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Fröhlich, bodenständig, bestimmt, weiß was sie will
<b>Ausrüstung:</b>	Schlichte, städtische Kleidung, Lederschuhe, Ledertasche mit Proviant, Wasserschlauch, Messer, Feuerstein/Stahl, Laute

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Ademar, der geistig verwirrte (–75%) König von Adarion (125%), älterer Schriftgelehrter (100%), fasziniert von Mystischem und Okkultem (75%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Wenn er klar ist, ein guter König sein und sein Land beschützen, wenn er nicht klar ist, seine Frau von den Toten auferwecken
<b>Erscheinung:</b>	schlanker Körper, graue, schulterlange Haare, Henriquate-Bart, bleich, graue Augen, wirkt immer etwas abwesend und traurig
<b>Persönlichkeit:</b>	Durch Hirnkrankheit wechselnd übertrieben fröhlich oder trübselig, unkonzentriert, manchmal fanatisch
<b>Ausrüstung:</b>	Teure, hüftlange, rote Samtjacke mit goldenen Ornamenten, weißes Seidenhemd, rote Samthose, rote, edle Schuhe, goldener Dolch, goldene Krone, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring

---

<b>Name/Rolle:</b>	Adett, König Ademars Tochter, eine junge Aristokratin (75%), begabte (+25%) Sängerin/Harfenistin (50%) und begeisterte Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Einmal ihren Vater stolz machen, den Hunger und Krankheit im Land ausrotten, einen Witwen- und Waisen-Fond einrichten
<b>Erscheinung:</b>	Wohl proportionierter, weiblicher Körper, braunes, langes, hoch gestecktes Haar, braune Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Anständig, etwas naiv, lebt in ihrer eigenen Welt
<b>Ausrüstung:</b>	Goldenes Perlenhaarnetz, rotes Samtkleid mit goldenen Stickereien, rote Samtschuhe, weißes Unterkleid aus Seide, goldenes Collier, goldene Ringe, Geldbörse, weißes Taschentuch, kleine goldene Harfe

---

<b>Name/Rolle:</b>	Arachne, die lebenslustige Prinzessin der Nachtalben (100%), magisch begabte (+25%) Druidin (75%) und Kunstmalerin (75%) aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)
<b>Ziele:</b>	Irgendwann auch eine gute Königin werden, mehr Wert auf Kunst legen
<b>Erscheinung:</b>	Junge hübsche Maid, schlanker, hochgewachsener Körper, schwebender Gang, schwarze, lange Haare, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Lebenslustig, etwas arrogant aber gerecht, modern, kreativ, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen, mit Tieren reden, Pflanzen beherrschen, Geister rufen und mit ihnen reden, Heilen
<b>Ausrüstung:</b>	Schwarzes Kleid, schwarze Stoffschuhe, Krönlein, Druidenstab, Druidendolch

<b>Name/Rolle:</b>	Bolter, ein königlicher Kutschmeister (100%), leidenschaftlicher Karten- und Würfelspieler (75%) und Geschichtenerzähler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Anständige Arbeit machen, immer genug Geld für ein Spielchen haben, Fahrgäste zufriedenstellen
<b>Erscheinung:</b>	Kleiner, kräftiger Kerl, blonde Haare mit Pferdeschwanz, blaue Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Anständig, trau, nicht unter zu kriegen, leicht spielsüchtig
<b>Ausrüstung:</b>	Schwarzes Lederwams, weißes Leinenhemd, schwarze Kniebundhose aus Leder, weiße Strümpfe, schwarze Halbschuhe, schwarzer Kapuzenmantel, braune Ledertasche, Werkzeug zur Pferdepflege, Wasserflasche, Decke, Feuerstein/Stahl, schlichter Dolch, Spielkarten, Würfel, Geldbörse
<b>Name/Rolle:</b>	Dalura (Libell), die treue Leibwächterin König Ademars (125%), umsichtige Agentin der Feenkönigin (100%) und magisch begabte Schauspielerin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)
<b>Ziele:</b>	Die Befehle der Feenkönigin ausführen, Ademar beschützen, ihre Tarnung aufrecht erhalten, den Willen Ademars in die richtige Richtung lenken
<b>Erscheinung:</b>	Eher herbe Schönheit, drahtiger Körper, langer blonder Zopf, grüne Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Treu, ernst, direkt, wirkt etwas ausgebrannt, kann in Anderswelt wechseln, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, Willen manipulieren, Gestalt wandeln, Schutzschild erschaffen, Wunden heilen
<b>Ausrüstung:</b>	Teures, nicht all zu verspieltes, blaues Kleid, eingnähtes Kettengeflecht (-25%/-0%), weißes Unterkleid aus Leinen, schwarze Lederstiefel, teures Schwert, Geldbörse, Siegelring
<b>Name/Rolle:</b>	Sire Dorus, eine junger Tempelkrieger Dals (75%), ernster Mitarbeiter der Inquisitionsabteilung (50%) und Sänger im Tempelchor (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Den Willen des Gottes Dal verkünden, das Böse vernichten, das Wohlwollen des Inquisitors erlangen
<b>Erscheinung:</b>	Junger Mann, durchtrainierter Körperbau, breite Schultern, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Fromm, neugierig, ernst, kann Wunder der Heilung, des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Wasser und der Bannung von Untoten und Dämonen und Geistern wirken
<b>Ausrüstung:</b>	Goldener Plattenharnisch (-75%/-50%), rote Unterkleidung, Dreieckschild (-50%) mit Phönix-Wappen, Schwert, Dolch, lederne Umhängetasche, Feuerstein/Stahl, heiliges Buch, Weihwasser, Schreibzeug

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Hagemut, der fröhliche Wirt der »Taverne zur goldenen Ähre« (100%), Klatschmaul (75%) und Kartenspieler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Geld verdienen, ein gutes Leben führen, die Gäste zufrieden stellen, auf dem Laufenden bleiben
<b>Erscheinung:</b>	Klein, dick, braune Haare und Schnurrbart, Halbglatze, blaue Augen, speckige Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Fröhlich, neugierig, ehrlich, liebt Klatsch und Tratsch
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, braune Wollhose, braune Lederschuhe, weiße Schürze, Geldbeutel, Wischlappen
<b>Name/Rolle:</b>	Hargrimm (in der Stadt), ein älterer, machthungriger Nekromant (125%), jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalchemist (75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Als Alleinherrscher die menschlichen Lande versklaven, unsterblich werden
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Körper, graue schulterlange, ungepflegte Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, größenwahnsinnig, fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Beigefarbenes Leinenhemd, schwarze Wollhose, braune Stiefel, braune Lederschürze, braune Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Maßband, Seil, Schaufel
<b>Name/Rolle:</b>	Hargrimm (unterwegs, verkleidet als Ura-Prister), ein älterer, machthungriger Nekromant (125%), jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalchemist (75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Als Alleinherrscher die menschlichen Lande versklaven, unsterblich werden, Osarius wiedererwecken
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Körper, graue schulterlange, ungepflegte Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, größenwahnsinnig, fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Beigefarbenes Leinenhemd, schwarze Wollhose, braune Stiefel, braune Priesterrobe, braune Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Seil, Laterne, Schaufel, manipulative Kräuter



<b>Name/Rolle:</b>	Medicus Laurin, ein nebischer Spion (100%), Ademars Leibarzt (75%) und Freund freizügiger Lektüren (50%) mittleren Alters aus dem nebischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	König Rudojevs Befehle ausführen, ansonsten ein angenehmes Leben am Hofe führen
<b>Erscheinung:</b>	Duckmäuserische Haltung, schwarze, kurz geschorene Haare, hohe Stirn, braune Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Nebia treu ergeben, scharfer Verstand, ruhig, geduldig, zurückhaltend, ansonsten Schleimer
<b>Ausrüstung:</b>	Braunes Lederwams mit eingenähtem Kettengeflecht (~25%/0%), weißes Leinenhemd, braune Stoffhose, braune Halbschuhe, brauner Ledermantel, braune Kappe, braune Ledertasche, Schreibzeug, Feuerstein/Stahl, Wasserflasche, Alkoholflasche, zweite braune Ledertasche, medizinisches Besteck, Heilkräuter, Gifte, Verbandszeug, schlichtes Schwert, kleine Spezialarmbrust mit Schnellspannvorrichtung im Mantel, magisches Silberamulett, dass seinen Geist vor Gedankenlesen schützt, freizügige Lektüre
<b>Name/Rolle:</b>	Noctura, die strenge Königin der Nachtalben (125%), fürsorgliche Tiermeisterin (100%) und magisch begabte (+25%) Reiterin (75%) mittleren Alters aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Volk und den Wald schützen, ihre Tochter verheiraten
<b>Erscheinung:</b>	Elegante Frau, schlanker, hochgewachsener Körper, schwebender Gang, weiße, lange Haare, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Streng und etwas arrogant aber gerecht und fürsorglich ihrem Volk gegenüber, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, mit Tieren reden, Tiere rufen/kontrollieren
<b>Ausrüstung:</b>	Schwarzes Kleid mit roten Mustern, schwarze Stoffschuhe, Krone, Zepter, Ringe
<b>Name/Rolle:</b>	Ein(e) loyale(r) Nachtalbenkrieger(in) (100%), magisch begabte(r) (+25%) Waldläufer(in) (75%) und passable(r) Holzschnitzer(in)/Dichter(in)/Würfelspieler(in) (50%) mittleren Alters aus dem geheimnisvollen Nachtwald (100%)
<b>Ziele:</b>	Der Königin dienen, das Volk schützen
<b>Erscheinung:</b>	Drahtiger Körper, aufrechter, lautloser Gang, dunkelgraue, lange Haare, als Mann glatt rasiert, rote Augen, graublaue Haut, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Loyal und rechtschaffen, nicht gerade zimperlich, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, mit Tieren reden, mit Natur verschmelzen, jedem Wetter widerstehen
<b>Ausrüstung:</b>	Dunkler Plattenharnisch (~75%/~50%), dunkle Unterkleidung, Speer, Dolch, Feuerstein/Stahl, Wasserschlauch, Nebelflasche

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Osarius (in der Stadt), ein ungestümer Nekromant (100%), Totengräber (75%) und skrupelloser Sadist (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Hargrimms Pläne unterstützen, ihn eines Tages umbringen und selbst der größte Nekromant werden
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Mann, energischer Gang, schwarze, kurz geschorene Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Ungestüm, machthungrig, skrupellos, sadistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Graues Leinenhemd, grüne Wollhose, braune Stiefel, braune Lederschürze, beige Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Knochenorakel, Schaufel, Zimmermannsaxt
<b>Name/Rolle:</b>	Osarius (nach seiner Wiedererweckung), ein beseelter, toter Nekromant (100%), schwer verwundbarer (-25%), ehemaliger Totengräber (75%) und skrupelloser, an Hargrimms Befehle gebundener Sadist (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%), mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
<b>Ziele:</b>	Loyal Hargrimms Pläne unterstützen
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Mann, energischer Gang, schwarze, kurz geschorene Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, eines fehlt, helle, eingefallene und fleckige Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, skrupellos, sadistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Graue, abgenutzte Robe mit Kapuze, braune Stiefel, beige Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Zimmermannsaxt
<b>Name/Rolle:</b>	Radoi, König Rudojevs Sohn, erster Ritter des Reiches (100%), leidenschaftlicher Minnesänger (75%) und halbherziger Aristokrat (50%) aus dem nebischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Große Taten vollbringen und der Damenwelt imponieren
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainierter, gut gepflegter Körper, schwarze, schulterlange Haare, glattrasiert, grüne Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Hinter jedem Rock her, fleißig im Kampf und in der Liebe, politisch weniger interessiert, eigentlich anständig, aber durch Familie etwas vorgeschädigt
<b>Ausrüstung:</b>	Teures, violettes Seidenhemd, grünes Wams mit goldenen Verzierungen, violette, enge Hose, dunkelbraune Schnallenstiefel, schicker, grüner Hut mit Feder, goldener Säbel, Gürteltaschen, Laute, Siegelring

<b>Name/Rolle:</b>	Rudojev der I., machthungriger König von Nebia (125%), älterer Militärstrategie (100%) und leidenschaftlicher Theaterbesucher (75%) aus dem nebischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein großes Weltreich errichten, Sohn auf den adarischen Thron setzen
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Körper, schwarze, kurz geschorene Haare mit grauen Schläfen, schwarzer Spitzbart, grüne stechende Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, scharfer, strategischer Verstand, zielgerichtet, skrupellos, seiner Familie treu ergeben
<b>Ausrüstung:</b>	Teurer, grüner, knielanger Samtrock, mit goldenen Ornamenten, weißes Seidenhemd, schwarze Seidenhose, schwarze Reiterstiefel, breite, goldene Schärpe, goldener Säbel, goldener Stirnreif, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring

  

<b>Name/Rolle:</b>	Rykos, ein fröhlicher Götterbote (125%), unsterblicher Satyr-Musikant (75%) und gemüthlicher Lebemann (50%) mittleren Alters aus der Anderswelt (100%)
<b>Ziele:</b>	Den Willen der Götter erfüllen, ansonsten ein genussvolles Leben führen
<b>Erscheinung:</b>	Sympathischer, jugendlicher Anblick, schlanker Körper, Bocksbeine, Bockshörner, Bocksohren, Teufelsschwanz, schwarze Haare, Ziegenbärtchen, helle Haut, Tötowierungen
<b>Persönlichkeit:</b>	Fröhlich, freundlich und ehrlich, wenn auch etwas faul, kann in Anderswelt wechseln, mit Tieren reden, im Dunkeln sehen, Willen der Götter hören, jede Sprache sprechen, in Bann ziehen, Wesen aufspüren, jedem Wetter widerstehen
<b>Ausrüstung:</b>	Lendenschurz, Halskette, Gürteltäschchen mit Schnaps und Süßigkeiten, Flöte

  

<b>Name/Rolle:</b>	Ein arroganter Soldat der adarheimer Stadtwache (75%), politisch interessierter (50%) und neunmalkluger Bücherwurm (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Dem Hauptmann keine Schande machen und die dummen Stadtbesucher über Adarheim aufklären
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainiert, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, steifer Gang
<b>Persönlichkeit:</b>	Loyal, arrogant, neunmalklug
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, schwarze Hose, roter Gambeson (-25%/-0%) mit dem Wappen der Stadt, schwarze Stiefel, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Ulrick, ein hübscher Bauernsohn (100%), Apfelmüller (75%) und Dorffesttänzer (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Seiner Liebsten zu ehren eine neue Apfelsorte »Ada« züchten, ein guter Ehemann sein
<b>Erscheinung:</b>	Junger Bursche, gut aussehend, drahtig, lange braune Haare, Dreitagebart, grüne Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Etwas naiv aber gutherzig und bodenständig
<b>Ausrüstung:</b>	Ländliche Kleidung, Lederschuhe, Seil, Messer, Feuerstein/Stahl, immer ein oder zwei Äpfel

  

<b>Name/Rolle:</b>	Eine große (x2/-25%) und starke (+50%) Waldspinne und Fallenstellerin (100%) aus dem geheimnisvollen Nebelwald (100%)
<b>Ziele:</b>	Netz spinnen, fressen, fortpflanzen
<b>Erscheinung:</b>	Großer, schwarzer Leib, 8 Beine und 8 schwarze Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Erneuert beharrlich das Netz, bleibt geduldig in Deckung, bis Beute gefangen, greift an, wenn es von kleinerem oder gleich großem Gegner bedroht bzw. in die Enge getrieben wird, flieht, wenn unterlegen
<b>Ausrüstung:</b>	Chitinpanzer als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe, starke Kieferzangen und klebrige Fäden als Waffen und Werkzeuge

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-Spieler-Charakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

### Sonstige Personen, männlich

**Name/Rolle:** Basedur,  
**Name/Rolle:** Rugart,  
**Name/Rolle:** Assbart,  
**Name/Rolle:** Toliur,

### Sonstige Personen, weiblich

**Name/Rolle:** Alba,  
**Name/Rolle:** Brina,  
**Name/Rolle:** Seride,  
**Name/Rolle:** Melli,

# Index

Ada, 15, 16, 20, 22, 24, 27, 45  
Adarheim, 5  
Adarion, 5  
Adelige  
    Ademar, 5, 8, 45  
    Adett, 8, 46  
    Arachne, 38, 40, 41, 46  
    Radoi, 8, 50  
    Rudojev, 8, 50  
Ademar, 5, 8, 45  
Adett, 8, 46  
Anderswelt, 16, 30  
Arachne, 38, 40, 41, 46  
Arus, 5  
  
Bolter, 6, 13, 23, 24, 46  
  
Dal, 6  
Dal-Tempel  
    Dorus, 6, 23, 47  
Dalura, 5, 8, 23, 42, 43, 47  
Dorus, 6, 23, 47  
Dörfer  
    Greifenau, 7  
    Haag, 5, 11, 13–15  
  
Elli, 15, 16

Ernteabend, 5  
  
Fabelwesen  
    Arachne, 38, 40, 41, 46  
    Nachtalbenkrieger, 49  
    Noctura, 37, 38, 40, 49  
    Rykos, 25, 51  
    Waldspinne, 31, 35, 52  
Feen  
    Dalura (Libell), 5, 8, 23,  
        42, 43, 47  
Feiertage  
    Ernteabend, 5  
  
Grafschaften  
    Krähenfels, 5, 9, 15, 17  
Greifenau, 7  
Götter  
    Arus, 5  
    Dal, 6  
    Ura, 5  
  
Haag, 5, 11, 13–15  
Hagemut, 7, 13, 48  
Hargrimm, 9, 15, 16, 18, 21,  
    25, 28, 33, 48  
Hintergrund, 5

- Krähenfels, 5, 9, 15, 17  
Kutschmeister, 7, 13, 23, 46  
Könige  
    Ademar, 5, 8, 45  
    Noctura, 37, 38, 40, 49  
    Rudojev, 8, 50  
Königshof  
    Adett, 8, 46  
    Bolter, 6, 13, 23, 24, 46  
    Dalura (Libell), 5, 8, 23,  
        42, 43, 47  
    Laurin, 9, 48  
  
Laurin, 9, 48  
Libell (Dalura), 5, 8, 23, 42,  
    43, 47  
Länder  
    Nebia, 8  
  
Menschen  
    Ada, 15, 16, 20, 22, 24,  
        27, 45  
    Ademar, 5, 8, 45  
    Adett, 8, 46  
    Bolter, 6, 13, 23, 24, 46  
    Dorus, 6, 23, 47  
    Elli, 15, 16  
    Hagemut, 7, 13, 48  
    Hargrimm, 9, 15, 16, 18,  
        21, 25, 28, 33, 48  
    Laurin, 9, 48  
    Osarius, 10, 28, 33, 49,  
        50  
    Radoi, 8, 50  
  
Rudojev, 8, 50  
Ulrick, 13, 15, 16, 20, 22,  
    28, 39, 51  
Murik, 27  
  
Nachbarländer  
    Nebia, 8  
Nachtalben, 36  
    Arachne, 38, 40, 41, 46  
    Noctura, 37, 38, 40, 49  
Nachtalbenkrieger, 49  
Nachtwald, 31  
Nebelwald, 24  
Nebia, 8  
Nekromanten  
    Hargrimm, 9, 15, 16, 18,  
        21, 25, 28, 33, 48  
    Osarius, 10, 28, 33, 49,  
        50  
Nekromantie,  
    Totenbeschwörung,  
        6  
Noctura, 37, 38, 40, 49  
Osarius, 10, 28, 33, 49, 50  
  
Priester Filas  
    Venra, 18  
Prinzen  
    Radoi, 8, 50  
Prinzessinnen  
    Adett, 8  
  
Radoi, 8, 50  
Rudojev, 8, 50

Rykos, 25, 51

Satyre

Rykos, 25, 51

Stadtwache

Adarheim, 51

Städte

Adarheim, 5

Tavernen

Zur goldenen Ähre, 7

Tempelkrieger Dals

Dorus, 6, 23, 47

Tiere

Waldspinne, 31, 35, 52

Totenbeschwörung,

Nekromantie, 6

Ulrick, 13, 15, 16, 20, 22, 28,  
39, 51

Ura, 5

Venra, 18

Waldspinne, 31, 35, 52

Wirt, 7, 13, 48

Zur goldenen Ähre, 7