

Feld der Knochen

Ein düsteres Fantasy-Abenteuer

Carlos Schramer

© 2022 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)

Kontakt: info@gaudiumludendi.de

Internet: www.gaudiumludendi.de

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	5
Was wirklich geschah	7
Der Dolch	11
Auf der Suche	13
In Geheimer Mission	13
Heilige Gefährten	14
Grünwies	15
Die Bitte	17
Unheimliche Begegnung	18
Der Friedhof	20
Der Medicus	21
Auf der Lauer	26
Im Angesicht des Bösen	27
Unheimliche Pilger	30
Der Tot ist nicht das Ende	32
Auf der Flucht	34
Die Kapelle	35
Angriff!	40
Zu spät!	41
Das Ende	43
Unverrichteter Dinge	43

Inhaltsverzeichnis

Die Schlacht beginnt	43
Die Schlacht beginnt (ohne uns)	45
Folter und andere Grausamkeiten	46
Fundstücke	47
Personen	48
Index	57

Hintergrund

Adarheim, die Hauptstadt des Königreichs Adarion, im Jahre 1002, des zweiten Zeitalters.

Kurz nachdem die Heldengruppe mit neuen Informationen zu den Umtrieben des Nekromanten aus Krähenfels zurückgekehrt ist, vielleicht sogar mit Hinweisen auf eine im Hintergrund ablaufende Verschwörung gegen das Königreich (siehe das Abenteuer *Blutiges Krähenfels – Ein düsteres Fantasy-Abenteuer*), werden sie wieder zum Palast gerufen.

Und wieder werden sie von Frau Dalura, einer anscheinend engen Vertrauten des Königs, empfangen.

Je nach dem, wie viele Informationen die Charaktere zuvor mit ihr geteilt hatten, bzw. überhaupt selbst erfahren konnten, bittet die Frau sie nun, im Namen des Königreiches, leicht unterschiedliche Aufgaben anzunehmen.

Hatten die Helden das Geschichtsbuch in Hargrimms Laboratorium in der Gruft gefunden und zogen sie daraus den Schluss, dass der Nekromant vermutlich auf dem alten Schlachtfeld östlich von Adarheim zu finden ist, so startet das Abenteuer in Abschnitt *Heilige Gefährten* auf Seite 14 von Kapitel *Auf der Suche* auf Seite 13.

Besitzen die Charaktere das Buch nicht, oder äußern sie die Vermutung, dass der Nekromant vermutlich auf dem Schlachtfeld zu finden sei, gegenüber Dalura nicht, so beginnt das Abenteuer in Abschnitt *In Geheimer Mission* auf Seite 13.

Unabhängig davon, wie der Einstieg verläuft, sollten sie erst nach der Rückkehr aus Krähenfels von dem Dolch des Nekro-

Hintergrund

manten berichtet haben, so kommt es außerdem noch zu einer kleinen Nebenmission (siehe Kapitel *Der Dolch* auf Seite 11).

Haben die Helden keine weiteren Pläne, so bereitet Dalura alles soweit vor, das die Gruppe am nächsten Morgen aufbrechen kann, um keine weitere Zeit zu verlieren.

Was wirklich geschah

Die Helden hatten von ihrer letzten Mission interessante Informationen mitgebracht. Scheinbar kam der Nekromant, der mit einer kleinen Armee von Skeletten die Siedlung der Nachtalben in der Anderswelt angegriffen hatte, tatsächlich aus Krähenfels, wo immer noch Spuren seines Wirkens zu finden waren.

Hatte die Gruppe die Werkstatt des Totengräbers Hargrimm untersucht oder die zerknüllten Briefe in der Krypta gefunden, so liegt die Vermutung nahe, dass es sich bei diesem Mann um den Nekromanten handelt.

Frau Dalura wird diese Informationen zwar gefiltert dem König weitergeben, um ihn zu schützen, doch Medicus Laurin, der alle Details erfährt, wird die Tatsachen so anpassen und ausschmücken, dass sie in Ademar möglichst viel Angst vor einer Vernichtung Adarions durch den Nekromanten schüren soll. Dabei erwähnt er auch dessen gefährlichen Dolch, sofern die Helden auch von diesem berichtet hatten.

Weiterhin deuten die Informationen aus den gefundenen Briefen, sowie der in schwarz gekleidete, tote Unbekannte im Hause Hargrimms, auf eine Verstrickung einer weiteren Interessengruppe in die Angelegenheit hin.

Als nebischer Agent weiß Laurin natürlich von der Verschwörung und teilt die aktuellen Erkenntnisse auch seinem nebischem Kontaktmann, Hauptmann Rabe mit, denn Nebia will die Handlungen des Nekromanten genau überwachen, um möglichst viele Trümpfe im Ärmel zu haben, wenn dieser seinen Teil des Plans erfüllt hat und aus dem Verkehr gezogen werden soll.

Und tatsächlich lassen die bekannt gewordenen Ereignisse Hauptmann Rabe aufhorchen. Hat der Nekromant vielleicht schon begonnen, Nebia aus den Händen zu gleiten?

Die Situation muss auf jeden Fall weiter beobachtet und Hargrimms aktueller Aufenthaltsort ermittelt werden. Der Medicus soll dementsprechend dafür sorgen, dass König Ademar eine weitere Mission befiehlt.

Den Herrscher dazu zu überreden, stellt für Laurin auch überhaupt kein Problem dar, denn der alte Mann ist insgeheim immer noch ganz Feuer und Flamme für die Idee, seine Frau mit Hilfe des Nekromanten wieder zum Leben zu erwecken, und will ihn sowieso finden, um sich mit ihm zu verbünden. Weiß er von dem Dolch des Nekromanten, will er auch diesen in die Finger bekommen.

Hatten die Helden in Krähenfels auch das Geschichtsbuch gefunden, in welchem Hargrimm offensichtlich über den Nebischen Krieg nachgeschlagen hatte, und hatten sie Dalura davon erzählt, so vermutet sie, dass der Nekromant mit ziemlicher Sicherheit dort zuschlagen wird, wenn er es nicht bereits getan hat.

Eventuell sind auch die Charaktere bereits auf diese Idee gekommen und haben sie der Frau bei ihrer Rückkehr kundgetan.

Und tatsächlich stimmt diese Vermutung auch. Der alte Totengräber hatte sich schon kurze Zeit, nachdem er seinen Altgesellen Osarius aus der Anderswelt zurückgeholt hatte, auf das alte Schlachtfeld begeben, um dort seinen großen Angriff vorzubereiten.

Vorher hatte er lediglich noch die fünf getöteten Lehrlinge in Untote verwandelt und in seinen Keller gebracht, damit sie auch noch die dort eingesperrten, lebenden Lehrlinge töten und als Falle für all jene dienen, die in seinem Haus nach ihm suchen. Dies war erst vier Wochen her.

Hargrimm und Osarius drangen in die kleine Kapelle ein, welche als Mahnmal auf dem alten Schlachtfeld erbaut worden war,

töteten die beiden Priester, die dort für Ordnung sorgten, und beschworen dutzende von Skeletten aus dem Boden.

Der starke Lehmgehalt der Erde hatte dafür gesorgt, dass die Knochen vieler Soldaten, die dort gefallen und in Massengräbern verscharrt worden waren, auch noch nach über hundert Jahren erhalten waren, und so sollten die einstigen Opfer des Nebischen Krieges erneut für Hargrimm in die Schlacht ziehen.

Den ersten von ihnen befahl der Nekromant, von der Gruft unter der Kapelle aus, Stollen und Kammern in die Erde zu graben, um seine immer größer werdende Armee zu verstecken, bis er genug untote Soldaten beisammen hätte, um gegen Adarheim in den Krieg ziehen zu können.

Und da Hargrimm jedem Skelett ein wenig von der nachtalischen Friedhofserde in den bleichen Schädel pflanzte, waren diese Soldaten mächtiger und gefährlicher, als die Krieger, die er andernfalls hätte erschaffen können.

Für seine untoten Hauptleute jedoch, besorgte der Nekromant sich in den letzten Tagen frischere Leichen von einem Friedhof in der Nähe des Dörfchens Grünwies. In braune Mönchskutten gehüllt führte er sie dann des Nachts zurück zur Kapelle.

Hargrimm wusste, dass es auf diesem Friedhof frische Leichen gab, weil er vor einigen Wochen, auf seiner Reise von Krähenfels zum Schlachtfeld, in Grünwies halt gemacht hatte. Im Gasthof hatte er, mehr zufällig, mit Medicus Vladojev gesprochen. Dieser war neu in das Dorf gezogen und die alteingesessenen Bewohner trauten ihm noch nicht. Für den Nekromanten stellte er einen hervorragenden Sündenbock für seinen Plan dar.

Nachdem sie das Dorf offiziell wieder verlassen hatten, kamen sie in der selben Nacht heimlich zurück und vergifteten das Brunnenwasser. Die gestorbenen Männer und Frauen, die inzwischen beerdigt waren, konnten sie sich nun ohne große Mühe am Friedhof »abholen«.

Was zu diesem Zeitpunkt niemand außer Hargrimm weiß, ist die Tatsache, dass sein Altgeselle Osarius an einem ganz an-

deren Ort in der Anderswelt weilt, wo er das Phylakterium bewacht, in welchem der Nekromant seine Organe aufbewahrt. Nur wenn diese zerstört werden, wird auch er selbst vernichtet. Solange dies nicht geschieht, kann er weder durch Waffen noch Magie verletzt werden.

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.

Der Dolch

König Ademar befiehlt seiner Beraterin und Leibwächterin Dalura, den Helden eine weitere Mission anzuvertrauen.

Bevor sie zu ihrem neuen Ziel aufbrechen, oder auf dem Rückweg, sollen sie den Dolch des Nekromanten beschaffen und ihn zum Königspalast bringen. Denn in Daluras Händen wähnt der Herrscher das Artefakt besser bewacht als dort wo es aktuell ist.

Dalura hingegen sieht die Sache genau umgekehrt. Als treue Dienerin ihres Herren, will sie sich ihm aber nicht direkt widersetzen. Deshalb tut sie zwar wie geheißten, bittet die Charaktere aber unter vier Augen darum, den echten Dolch dort zu lassen, wo er ist, und stattdessen eine Fälschung zum Palast zurückzubringen. Ademar kenne sich mit derlei Dingen sowieso nicht aus. Er würde nichts merken.

In Krähenfels oder einer anderen Stadt, abseits von Adarheim, wäre es bestimmt kein Problem, einen geheimnisvoll aussehenden Dolch zu erstehen und von einem Handwerker mit mystischen, rot angemalten Runen verziern zu lassen.

Damit wäre der König beruhigt und der Dolch weiterhin in Sicherheit. So sei allen geholfen.

Tun die Helden wie geheißten, so erkennt der König tatsächlich die Fälschung nicht und ist zufrieden. Außerdem kann die Gruppe auf diese Weise Daluras Vertrauen in sie noch stärken. Sie erhalten am Ende des Abenteuers (siehe Kapitel *Das Ende* auf Seite 43) einen extra Gulden.

Verraten sie dem König jedoch die Pläne seiner Beraterin, so ist dieser sehr erzürnt und rügt Dalura auf strengste. Zwar kann

sie ihn schnell wieder beruhigen, aber die Helden haben damit ihr Vertrauen verspielt. Sie ist noch kühler als sonst zu ihnen, und am Ende des Abenteuers (siehe Kapitel *Das Ende* auf Seite 43) erhalten sie nur die halbe Belohnung. Außerdem vergibt die verärgerte Frau die nächsten Aufträge an eine andere Gruppe.

Wenn die Helden zwar nichts verraten, dem König aber doch den richtigen Dolch überreichen, so erkennt die Leibwächterin dies zwar, sagt jedoch nichts dazu. Dennoch ist sie beleidigt und von da an deutlich kühler, den Charakteren gegenüber.

Außerdem werden es sich die Charaktere dabei vermutlich auch mit den Nachtalben verscherzen, wenn sie diesen den Dolch stehlen, oder sogar beim Versuch sterben. Es sei denn, sie legen in ihren Verhandlungen gute Gründe dar, weswegen man ihnen den Dolch freiwillig anvertrauen sollte.

Auf der Suche

In Geheimer Mission

Frau Dalura erklärt den Helden, dass vor ein paar Tagen ein Mann namens Filus aus dem Dörfchen Grünwies nach Adarheim gekommen wäre. Er sieht auf dem Friedhof, östlich des Ortes, immer nach dem Rechten und hatte dort eine seltsame Entdeckung gemacht.

Filus behauptete, einige Tage zuvor, im Morgengrauen wieder einmal durch den Wald in Richtung des Friedhofs marschiert zu sein, als ihm von dort eine Gruppe schweigsamer Mönche entgegen gekommen wäre. Erst hätte sich der Mann nichts dabei gedacht, nachdem er aber beim Friedhof angekommen war und dort einige aufgewühlte Gräber entdeckt hätte, wäre es ihm doch komisch vorgekommen und er hätte den Vorfall melden wollen.

Frau Dalura vermutet, diese Ereignisse könnten etwas mit dem Treiben des Nekromanten zu tun haben. Deshalb sollten die Helden nach Grünwies reisen und sich die Situation vor Ort ansehen.

Für den Fall, dass dies alles nur ein Fehlalarm wäre, sollen die Helden wieder als kleine, unauffällige Gruppe dorthin reisen, um die Bewohner nicht zu verschrecken und die Angelegenheit nicht an die große Glocke zu hängen. Auf einen bewaffneten Geleittrupp müssen sie also erneut verzichten.

Wie schon bei den vorherigen Missionen, stehen am nächsten Morgen lediglich der Kutscher Bolter, samt Kutsche, sowie ge-

gebenenfalls der Tempelwächter Dorus zur Verfügung (falls keiner der Helden irgendeine Ahnung von Untoten, Nekromantie und sonstigen übersinnlichen Dingen haben sollte).

Ohne größere Zwischenfälle erreicht die Reisegruppe schließlich kurz nach Mittag den Marktplatz des kleinen Dorfes (Abschnitt *Grünwies* auf Seite 15).

Heilige Gefährten

Kommen die Helden mit der Idee zu Dalura, dass sich der Unterschlupf des Nekromanten auf dem ehemaligen Schlachtfeld des nebischen Kriegs befindet, so stellt sie einen Trupp aus 5 adarischen Soldaten, unter der Führung des adarischen Ritters Sir Ludowind von Adarheim zusammen. Sire Dorus, aus der Inquisitionsabteilung des Tempels von Dal, sowie die Helden sollen den Trupp begleiten.

Gemeinsam sollen sie die Kapelle auf dem Schlachtfeld auskundschaften und, falls möglich, mit den zwei Priestern sprechen, die sich permanent dort aufhalten, um die Pilgerstätte zu verwalten. Diesmal geht es nicht mit der Kutsche auf die Reise, sondern jeder Teilnehmer erhält ein Pferd.

Die Temperaturen werden inzwischen schon etwas kälter, besonders nachts, und da Sir Ludowind auf ein rasches Tempo besteht, weht den Helden auf ihren Pferden ein unangenehmer Wind um die Ohren. Dennoch ist während des Ritts Zeit, sich zu unterhalten.

Die Soldaten sind relativ unruhig, da man ihnen wohl nicht gesagt hat, um was es genau geht. Sire Dorus und der Ritter scheinen aber mehr zu wissen.

Der Tempelkrieger ist wie immer sehr still und zeigt kein wirkliches Interesse an einer Unterhaltung. Sir Ludowind ist jedoch gerne zu einem Gespräch bereit. Hierbei ist jedoch zwischen den Zeilen immer wieder herauszuhören, dass er sich für etwas besseres hält und eher von großen Schlachten träumt, als von schön-

den Erkundungsmissionen. Mit derlei Lappalien würde er seiner Familie wohl kaum Ehre machen.

Der Ritter führt den Trupp auf der Straße geradewegs zum Dörfchen Grünwies. Dort wolle man im Gasthaus Rast machen und übernachten, damit man am nächsten Morgen frisch und ausgeruht die restlichen drei Meilen bis zur Gedenkstätte reiten und mit den dortigen Priestern sprechen könne. Am darauf folgenden Abend wäre man dann endlich wieder in Adarheim.

Die restliche Reise verläuft ereignislos, und wie geplant, erreicht die Gruppe am späten Nachmittag Grünwies. Im Dorf ist nicht viel los, dennoch beäugen die wenigen Leute, die zu sehen sind, neugierig den ungewöhnlichen Tross (Abschnitt *Grünwies* auf Seite 15).

Grünwies

Sind die Helden mit dem Kutscher Bolter gekommen, hält dieser die Kutsche vor dem Wirtshaus »zum roten Ochsen« an, und übergibt die Helden der Obhut von Wirtin Aressa, mit welcher er auch die Bereitstellung von Kost und Logis verhandelt. Anschließend kümmert er sich um die Kutsche, besorgt sich ein Bier und setzt sich in den Schankraum, in der Hoffnung einen Partner für ein Kartenspiel zu finden.

Sind die Helden jedoch mit Ritter Ludowind unterwegs, so steuert dieser den Tross geradewegs zum Wirtshaus, lässt die Männer absitzen und klärt die Übernachtung mit der Wirtin. Dann lässt er den Männern und Helden großzügig Essen und Trinken auftischen, setzt sich dann mit Sire Dorus an einen Tisch und unterhält sich mit ihm, d. h. im Wesentlichen redet er nur auf den schweigsamen Tempelkrieger ein.

Außer einem Essen und einem Bett im Schlafsaal, kann die fürsorgliche Wirtin Aressa, an deren Rockzipfel immer irgendein kleines Kind hängt, der Gruppe auch Informationen über das Dorf geben, wenn sie danach fragen.

Sind die Helden wegen des Berichts des Friedhofswärters Filus gekommen, kann sie ihnen folgendes berichten:

Eigentlich ist er ein ganz gewöhnlicher Bauer, dessen Hof am südlichen Ende von Grünwies liegt. Der Ura-Tempel in Adarheim zahle ihm jedoch zusätzlich noch etwas Geld, damit er sich regelmäßig um den Friedhof im Osten des Dorfes kümmere. Eigentlich gehöre Grünwies zwar zur Grafschaft Zwingstadt, aber aus historischen Gründen würde sich die Hauptstadt um die Friedhöfe in der Gegend kümmern. Das habe wohl etwas mit diesem Nebischen Krieg zu tun, der hier in der Gegend stattgefunden hätte.

Von den Ereignissen auf dem Friedhof weiß sie nichts. Sie hat aber mitbekommen, das Filus vor einigen Tagen nach Adarheim gereist war. Inzwischen sei er aber wieder zurück. Gehen die Helden zu ihm, so kommen sie zu Abschnitt *Unheimliche Begegnung* auf Seite 18.

Wird die Wirtin auf irgendwelche besonderen Vorkommnisse angesprochen, die sich in der letzten Zeit im Dorf ereignet hätte, so kann sie berichten, dass sich vor wenigen Wochen ein neuer Arzt im Dorf niedergelassen hätte. Er sei ein rechter Eigenbrödler, der sich nur selten im Wirtshaus blicken lässt und immer mit einer alten, grauen Robe herumläuft. Aber er sei gerade zur rechten Zeit gekommen, da es kurz darauf im Dorf zu einer schweren Krankheitswelle mit einigen Toten gekommen sei.

Zur Krankheit selbst kann Aressa nichts sagen. Da verweist sie auf den Medicus. Das Haus des Mannes ist im Norden des Dorfes, und wenn die Charaktere ihn besuchen wollen, geht es bei Abschnitt *Der Medicus* auf Seite 21 weiter.

Wenn die Helden mit Ritter Ludowind einfach nur auf der Durchreise sind, und noch nichts von den Beobachtungen des Friedhofswärters wissen, so geht es in Abschnitt *Die Bitte* auf Seite 17 weiter.

Die Bitte

Die Helden sitzen mit dem ritterlichen Tross beim Abendessen im Wirtshaus, da kommt plötzlich ein Mann mittleren Alters in bäuerlicher Kleidung herein. Er zieht seinen Hut und nestelt daran herum, während er Sir Ludowind anspricht:

»Herr, verzeiht die Störung, Herr. Mein Name ist Filus und ich möchte Euch untertänigst eine Bitte vortragen.«

Der Ritter gebietet ihm mit einer gönnerhaften Geste, fortzufahren, und Filus trägt in Abschnitt *Unheimliche Begegnung* auf Seite 18 seine Bitte vor.

Überreden die Helden den Ritter nicht, sich weiter mit dem Fall zu beschäftigen, wollen sie sich aber selbst darum kümmern, meint der Mann, sie könnten tun und lassen was sie wollten, doch er und seine Männer würden am nächsten Morgen weiterreisen. Wenn sie bis dahin nicht wieder hier wären, würde er ohne sie gehen. Die Helden können sich dann alleine den Friedhof zeigen lassen (Abschnitt *Der Friedhof* auf Seite 20) oder mit dem Medicus sprechen (Abschnitt *Der Medicus* auf Seite 21).

Wurde der Medicus im Keller des Gasthauses eingesperrt, so können die Helden auch noch einmal versuchen, mit ihm in Abschnitt *Der Medicus* auf Seite 21 alleine zu sprechen. Hierfür müssen sie aber einen Erfolgswurf auf *überzeugen, überreden* oder Ähnliches bestehen, um sein Vertrauen wieder zu erlangen, mit einem Modifikator von **-50%**.

Oder aber, sie befreien den Mann, was ihnen automatisch das nötige Vertrauen einbringt, aber auch Ärger mit dem Ritter, falls dieser es mitbekommt. In diesem Fall schnauzt Ludowind die Helden an, dass er sich beim König über sie beschweren wird und nun seine Reise alleine fortsetzt.

Gehen weder Ludowind noch die Helden den Ereignissen im Dorf weiter nach, so ereignet sich an diesem Tag kein weiterer Zwischenfall. Es ist Zeit für Plauderei, danach begeben sich alle ins Bett.

Am nächsten Morgen, nach einem ausgiebigen Frühstück, bezahlt der Ritter die Rechnung und befiehlt den Aufbruch.

Es geht nach Süden, auf die Straße, welche die Dörfer Grünwies und Fayenried miteinander verbindet. Nach zwei Meilen gelangt der Tross an eine Abzweigung, welche, laut eines steinernen Wegweisers, zur Gedenkstätte des Nebischen Kriegs führt. Die Gruppe folgt diesem Weg zu Abschnitt *Die Kapelle* auf Seite 35.

Unheimliche Begegnung

Filus ist ein anständiger, aber recht mürrischer Mann. Außerdem ist er recht abergläubisch. Wenn sie ihn danach fragen, berichtet er den Helden ganz empört, was vorgefallen war:

»Also, eigentlich bin ich ja nur ein ganz gewöhnlicher Bauer, aber der Ura-Tempel in Adarheim zahlt mir zusätzlich noch etwas Geld, damit ich mich immer wieder mal um den Friedhof im Osten vom Dorf kümmere.

Eigentlich gehört Grünwies ja zur Grafschaft Zwingstadt, aber aus historischen Gründen kümmert sich die Hauptstadt um die Friedhöfe hier. Das hat wohl was mit diesem Nebischen Krieg zu tun, wisst Ihr? Den hat's irgendwann mal hier in der Gegend gegeben.«

Ist Sir Ludowind bei den Helden, so wird dieser in dem Moment recht ungeduldig und drängt den Mann, mit gelangweilter Geste, endlich zum Punkt zu kommen. Filus fährt daraufhin hastig mit seiner Erzählung fort:

»Jedenfalls bin ich in der Morgendämmerung zum Friedhof aufgebrochen. Um nach dem Rechten zu sehen, wisst Ihr? Erst vor wenigen Wochen gab's da nämlich eine schwere Krankheit im Dorf. 13 Leute sind gestorben. Drum gibt es auf dem Friedhof auch viele frische Gräber und viel zu tun.

Auf dem nebligen Waldweg ist mir dann eine seltsame Gruppe entgegen gekommen. 7 Mönchen, wisst Ihr? Stumm, mit verschränkten Armen, und die Kapuzen tief ins Gesicht gezogen. Ich hab mir zwar

nichts weiter dabei gedacht, bin ihnen aber sicherheitshalber doch mal aus dem Weg gegangen.

Als ich dann aber auf'm Friedhof war, was glaubt Ihr, was ich da gesehen hab? Hä? 6 aufgewühlte Gräber! Von den frischen. Das hat mich dann doch stutzig gemacht.«

Sind die Charaktere bereits mit dem Wissen über den Vorfall nach Grünwies gekommen, fährt Filus wie folgt fort:

»Die anderen im Dorf haben gesagt, ich soll mich nicht so haben. Das waren bestimmt bloß Tiere. Aber ich bin dann doch am nächsten Tag gleich nach Adarheim, zum Tempel der Ura. Bürgerpflicht und so, wisst Ihr? Und was glaubt Ihr? Die ham mich doch glatt zum Palast vom König geschickt.

Dort hab ich dann meine Geschichte einer seltsamen Frau erzählt. War aber ganz nett. Hab sogar eine Belohnung von ihr gekriegt. Ja, das macht einen schon stolz, ein Bürger von Adarion zu sein, wisst Ihr?«

Wissen die Helden noch nichts von dem Vorfall, berichtet der Mann stattdessen:

»Die anderen im Dorf haben gesagt, ich soll mich nicht so haben, das waren bestimmt bloß Tiere. Aber ich hab mir gedacht, he, Filus, hab ich mir gedacht, das ist Schicksal. Da kommt so ein feiner Herr in unser Dorf, in den Farben unseres schönen Königreichs. Der weiß bestimmt was man da tun muss. Mit seinen vielen Soldaten und so, wisst Ihr?

Dem liegt bestimmt die Sicherheit von Adarion am Herzen. Der weiß bestimmt meine Informassion zu schätzen, hab ich mir gedacht. Ja, und drum bin ich gleich zu Euch gekommen, Herr.«

Nachdem der Ritter die Geschichte des Mannes gehört hat, meint er nur, der Mann solle ihn mit seinen Ammenmärchen in Ruhe lassen. Schließlich sei er in einer wichtigen Mission im Namen des Königs unterwegs und hätte keine Zeit für derlei Dinge.

Wenn die Helden sich nicht weiter einmischen, zieht Filus wieder beleidigt ab, und es geht zurück zu Abschnitt *Die Bitte* auf Seite 17.

Überreden die Charaktere den Ritter, sich weiter mit dem Fall zu beschäftigen, wozu ein gelungener Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet nötig ist, das sich mit *überzeugen, überreden* oder Ähnlichem beschäftigt, oder reden die Helden in eigener Verantwortung mit dem Mann, so ergänzt er hinter vorgehaltener Hand:

»Ich hab sogar so 'ne Ahnung, wer dahinter steckt, wisst Ihr? Das hat bestimmt was mit dem neuen Medicus zu tun. Der ist nämlich auch erst vor Kurzem ins Dorf gezogen. Ein seltsamer Mann. Redet immer so komisch. Ein rechter Eigenbrödl. Rennt immer in einer grauen Robe rum. Kurz nachdem der da war, ist das mit der Krankheit losgegangen, wisst Ihr?«

Zur Krankheit selbst befragt (wenn nicht von den Helden, dann vom Ritter), erklärt Filus:

»Das war eine teuflische Sache. 13 Leute sind gestorben und noch ein paar Tiere! Ihre Schmerzensschreie hat man durchs ganze Dorf gehört. Und die hatten 'ne ziemliche Scheißerei.«

Wenn die Helden das Haus des Medicus im Norden des Dorfes besuchen wollen, geht es bei Abschnitt *Der Medicus* auf Seite 21 weiter.

Hatten sie Sir Ludowind überredet, sich der Sache anzunehmen, so schnappt dieser sich zwei Soldaten und geht mit diesen zum Medicus. Die Charaktere dürfen dabei gerne mitkommen.

Filus kann die Helden auch zum Friedhof führen, wenn sie möchten, und ihnen die betroffenen Gräber zeigen, dann geht es weiter bei Abschnitt *Der Friedhof* auf Seite 20. Der Ritter geht dorthin auf keinen Fall mit.

Der Friedhof

Der Friedhof befindet sich im Wald, eine Meile östlich von Grünwies. Ein kleiner Weg führt von dort aus hin.

Filus zeigt den Helden wichtigtuerisch die 13 neuen Gräber, von denen aber nur 6 aufgewühlt zu sein scheinen. Wollen die Helden die Gräber offenlegen, um den Inhalt zu prüfen, so will

Filus mit dieser Entweihung nichts zu tun haben und geht zurück ins Dorf.

Sind die Helden in der Lage, mit Geistern oder Waldtieren zu reden, so können sie von diesen mentale Bilder zu den Ereignissen empfangen: Ein Mann in brauner Robe steht des Nachts auf dem Friedhof und 6 Menschen wühlen sich aus dem Boden heraus. Er gibt jeden von ihnen eine braune Robe und alle marschieren im Gänsemarsch davon.

Charaktere, die sich mit *Spurenlesen* auskennen, können versuchen brauchbare Hinweise auf dem Friedhof zu finden. Sie müssen hierfür jedoch einen Modifikator von -75% hinnehmen, da das ganze schon etwas her ist, und auch Filus und anderen Friedhofsbesucher ihre Spuren hinterlassen haben.

Gelingt es dennoch, so kann der Held Spuren von mehreren barfüßigen Personen entdecken und verfolgen, die zunächst dem Weg zurück zum Dorf folgen, diesen dann aber verlassen und nach Südwesten in den Wald hinein führen. Auf der Nord-Süd-Straße, welche die Dörfer Grünwies und Fayenried verbindet, führen die Spuren wieder aus dem Wald heraus und folgen von dort dem Weg, der von dieser Straße nach Westen führt. Folgen die Helden dieser Straße kommen sie zu Abschnitt *Die Kapelle* auf Seite 35.

Kommen die Helden auf die Idee, dass möglicherweise in einer der nächsten Nächte auch die restlichen Gräber geschändet werden, so können sie sich auch auf die Lauer legen und abwarten. In diesem Fall geht es weiter in Abschnitt *Auf der Lauer* auf Seite 26.

Der Medicus

Die Helden begeben sich in den Norden des Dorfes, zum Haus des ominösen Medicus. Der Mann ist derzeit den ganzen Tag dort anzutreffen und auch bereit, mit ihnen zu sprechen. Man merkt jedoch bereits in dem Moment, in welchem er vorsichtig

die Tür öffnet und sich nervös umsieht, dass irgend etwas nicht stimmt.

Der ältere Mann stellt sich als Medicus Vladius vor, lässt die Besucher zunächst vor der halboffenen Tür stehen und fragt mit einem ungewöhnlichen Akzent, ob sie die Dienste eines Heiler benötigen würden.

Sind Sir Ludowind und die zwei Soldaten bei den Helden, so erkennt der Ritter sofort den nebischen Akzent und ruft:

»Jetzt wird alles klar. Ein Nebier!«

Der Medicus versucht daraufhin sofort wieder die Tür zu schließen und von innen zu verriegeln. Die adarischen Soldaten verhindern dies jedoch und stürmen ins Haus, Ludowind hinterher. Der Mann will nach einem Schwert und einem Rundschild greifen, aber ihm bleibt keine Zeit mehr dafür. Die drei überwältigen ihn und der Ritter ruft:

»Im Namen des Königs von Adarion, gesteht Bursche. Seid Ihr ein nebischer Spion, oder wolltet Ihr des Königs Untertanen nur aus Niedertracht töten?«

»Nichts der gleichen Herr. Ich bin Arzt und will den Leuten nur helfen«, will der Mann sich verteidigen, aber der Ritter meint nur mit einer abwinkenden Geste:

»Papperlapapp! Das soll das Gericht in Adarheim entscheiden.«

Zu seinen Männern gewandt, fährt er fort:

»Bringt den Kerl ins Gasthaus. Sperrt ihn dort im Keller ein. Wir nehmen ihn mit, wenn wir bei der Gedenkstätte fertig sind und zurück reiten.«

Sollen die Helden nicht eingreifen, geschieht es so, und auch der Ritter begibt sich zum Gasthaus. Sollten sie ihn fragen, was das denn alles sollte, so erklärt er, dass er sofort den nebischen Akzent des Mannes erkannt hätte. Und was sollte ein nebie wohl schon hier wollen. Es sei ja sehr verdächtig, dass alle im Dorf krank geworden seien, kurz nachdem er sich hier niedergelassen hätte. Dann geht es wieder zurück zu Abschnitt *Die Bitte* auf Seite 17.

Kommen die Helden stattdessen alleine zum Medicus und feinden diesen selbst an oder versuchen sie sogar ihn körperlich anzugreifen, so versucht er auch in diesem Fall, die Tür zu schnell wieder zu zu werfen und von innen zu verriegeln. Als ehemaliger Soldat ist er kein Schwächling und es kommt zu einem *Kräftemessen* zwischen seinem Wissensgebiet »*nebischer Feldarzt (125%)*« und irgend einem Wissensgebiet der Charaktere, welches mit *körperlicher Fitness, Kraft* oder *Geschwindigkeit* zu tun hat.

Ist die Tür zu, können die Charaktere natürlich versuchen, auf andere Weise einzudringen. Tun sie dies, setzt sich der Mann nach besten Kräften mit einem Schwert und einem Rundschild zur Wehr, die er noch von seinem früheren Leben beim Militär im Haus aufbewahrt. In diesem Fall ist er nicht bereit, weiter mit den Helden zu reden.

Verhalten sich die Charaktere jedoch von Anfang an freundlich, oder ist der Ritter bei ihnen und es gelingt ihnen die Situation zu schlichten (was einen Erfolgswurf auf *überzeugen, überreden* oder Ähnlichem erfordert, mit einem Modifikator von -50% , da die Situation recht verfahren ist), so berichtet Vladius, dass er sich erst vor wenigen Wochen hier im Dorf niedergelassen hätte. Und das sei auch ein Glück für das Dorf, denn kurz nach seiner Ankunft hätte eine Seuche grassiert, die ohne seine Hilfe vielleicht noch viel mehr Leuten das Leben gekostet hätte. So seien nur 13 Menschen gestorben.

Wollen die Helden mehr über die Krankheit wissen, so berichtet der Medicus wahrheitsgemäß, dass es auf eine Vergiftung tippe. Die Betroffenen hätten Krämpfe, starkes Erbrechen und starken Durchfall gezeigt. Gestorben seien sie letztendlich wohl, weil der Körper das Wasser, das sie tranken nicht mehr halten konnte.

Vermutlich war das Wasser im Dorfbrunnen verunreinigt worden. Er haben den Leuten geraten, nur abgekochtes Wasser aus dem Brunnen der Wirtschaft zu trinken. Die Erkrankten

sollten etwas Salz und Honig hinein geben, um ihre Körpersäfte im Gleichgewicht zu halten, was bei den meisten Patienten auch geholfen habe.

Den Brunnen haben die Dorfbewohner dann so gut es möglich war ausgeschöpft und dabei einen Tierkadaver gefunden. Er vermutet, dass man die Wasserquelle in wenigen Monaten wieder gefahrlos verwenden könne.

Wird Medicus Vladius nach dem Täter gefragt, so kann er niemanden beschuldigen, verplappert sich jedoch, dass er solche Vergiftungen als Militärtaktiken kenne.

Anhand seines Akzents merkt man schnell, dass er nicht aus der Gegend stammt. Von sich aus spricht er jedoch nicht über seine Herkunft oder Vergangenheit. Nur auf Nachfrage, berichtet er, dass er aus Nebia stamme und dort früher bei der Armee als Feldarzt gearbeitet hätte.

Die Tatsache, dass er ein gesuchter Fahnenflüchtiger ist, und in Wirklichkeit Vladojev heißt, gibt er jedoch nur zu, wenn er von Sir Ludowind bedroht wurde, um zu verdeutlichen, dass er kein Spion ist, oder wenn er wirklich tiefes Vertrauen in die Helden fasst. Hierfür ist dann jedoch ein Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet nötig, welches mit *Überzeugen, Überreden, Einfühlungsvermögen* oder Ähnlichem zu tun hat, und auf welchen ein Modifikator von -25% angerechnet wird. In diesem Fall berichtet er, dass er desertiert sei und Nebia verlassen hätte, weil er mit der aktuellen politischen Situation in seinem Land nicht mehr zufrieden sei. Irgendetwas seltsames ginge dort vor: es sei von Geheimorganisationen, Verschwörungen und Eroberungsplänen die Rede. Etwas Genaues weiß er jedoch nicht darüber.

Dass er etwas mit den aufgewühlten Gräbern oder gar mit Nekromantie zu tun hätte, streitet Vladojev natürlich vehement und wahrheitsgemäß ab. Empört erklärt er, dass er den Menschen helfen, nicht schaden wolle.

Fragen die Helden ihn weiter über seine Beziehung zum Dorf aus, oder darüber, ob er in letzter Zeit etwas seltsames Bemerkt

hätte, so meint er, dass er nicht viel mit den Leuten im Dorf plaudere. Obwohl er ihnen geholfen hätte, würden sie ihm immer noch aus dem Weg gehen. Meist unterhalte er sich mit Durchreisenden, wie den Helden oder den zwei Männern von neulich. Sie hätten ebenfalls Roben getragen, vielleicht auch Ärzte oder Mönche.

Bohren die Charaktere nach, erzählt er, dass dies wenige Tage nach seiner Ankunft im Dorf gewesen sei. Er wäre im Wirtshaus alleine an einem Tisch gesessen, da hätten sich die Beiden zu ihm gesetzt und geplaudert. Er habe erzählt, dass er nicht viel über die Gegend erzählen könne, weil er erst kurze Zeit im Dorf sei. Es würde wohl noch etwas dauern, bis die Bewohner mit ihm warm würden. Wer die beiden waren, und wohin sie wollten, wisse er jedoch nicht.

Und er hätte auch keine Zeit gehabt, groß darüber nachzudenken, denn zwei Tage später sei es dann auch schon mit der Seuche im Dorf losgegangen.

Tatsächlich handelte es sich bei den Fremden um Hargrimm und Osarius, die auf dem Weg zur Kapelle waren, und sich im Dorf ein wenig umgehört hatten. Als neu Zugezogenen sahen sie in Vladius einen perfekten Sündenbock für ihren Anschlag auf das Dorf. Von all dem weiß natürlich niemand etwas.

Und mehr kann der Medicus den Helden auch nicht berichten. Er rät ihnen, sich im Wirtshaus zu erkundigen (Abschnitt *Grünwies* auf Seite 15, wenn sie alleine da sind, bzw. Abschnitt *Die Bitte* auf Seite 17, wenn sie mit dem Ritter gekommen waren) oder den mürrischen Friedhofswärter Filus zu befragen. Der stecke überall seine Nase rein, und er sei es auch, der Vladius im Dorf schlecht mache (Abschnitt *Unheimliche Begegnung* auf Seite 18).

Hatten die Helden geschafft, Ritter Ludowind von der Unschuld des Medicus zu überzeugen, so lässt er den Mann frei, entschuldigt sich sogar bei ihm und macht sich wieder auf in die Wirtschaft.

Auf der Lauer

Wenn sich die Helden in Sichtweite des Friedhofs auf die Lauer legen, passiert erst einmal gar nichts.

Sie drohen schon einzuschlafen oder wollen aufgeben, da erscheinen kurz nach Mitternacht zwei Person auf dem Weg: ein großer, hagerer Mann, sowie ein etwas kleinerer, stämmiger, beide in braune Roben gehüllt. Während der große ungeniert voranschreitet, läuft der kleinere hinterher und trägt ein braunes Bündel in den Armen, sowie einen Sack über der Schulter. Beim Friedhof angekommen, blickt sich der große Mann in alle Richtungen um.

Es handelt sich tatsächlich um den Nekromanten Hargrimm höchstpersönlich, der mit einem seiner untoten Hauptmänner unterwegs ist, weitere Untote auf dem Friedhof wiederzuerwecken. Das Bündel enthält 7 braune Mönchsroben, die er den Untoten zur Tarnung überwerfen will, der Sack enthält die Graberde aus dem Nachtalbenreich.

Versuchen die Helden, die Ankömmlinge heimlich aus einem Versteck heraus zu beobachten, so muss jeder von ihnen einen Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet bestehen, das mit *schleichen*, *verstecken* oder Ähnlichem zu tun hat. Dabei müsste er einen nachteiligen Modifikator von -25% aufgrund des Widerstandswerts von Hargrimm hinnehmen (Er besitzt kein Wissensgebiet, das sich mit dem Entdecken von heimlichen Beobachtern befassen würde, und verwendet deshalb die Hälfte seiner Kultur/Spezies. Diese wird nochmals halbiert, da es sich um einen Widerstandswert handelt). Wegen der nächtlichen Dunkelheit kommt jedoch auch noch ein vorteilhafter Modifikator von $+25\%$ hinzu, der den ersten wieder ausgleicht. Damit bleibt es bei $+0\%$.

Sobald einer der Würfe misslingt, erkennt der Nekromant, dass er beobachtet wird, und es geht in Abschnitt *Im Angesicht des Bösen* auf Seite 27 weiter. Gleiches gilt, wenn die Charakte-

re gar nicht erst versuchen, den Mann heimlich zu beobachten, sondern ihn gleich ansprechen oder gar angreifen.

Bleibt die Gruppe jedoch unbemerkt, kann sie die weiteren Ereignisse in Abschnitt *Unheimliche Pilger* auf Seite 30 genau beobachten.

Im Angesicht des Bösen

Sobald Hargrimm die versteckten Helden entdeckt, beendet er seine Arbeit und ruft gehässig in Richtung des entsprechenden Charakters:

»He da! Wer seid Ihr. Wieso erschreckt Ihr zwei Gottesmänner fast zu Tode? Kommt raus!«

Sollten die Helden sich überhaupt nicht verstecken, so entdeckt Hargrimm sie sofort und geht gleich auf sie zu:

»Was schleicht Ihr da des Nachts auf dem Friedhof herum. Wollt Ihr die Toten entweihen!«

In beiden Fällen versucht der Nekromant zunächst die Situation auszuloten. Auf halbherzige Weise behauptet er, ein Priester der Ura zu sein und fragt die Helden nach ihren Plänen aus. Wollen diese seinen Namen wissen, gibt er in seiner Überheblichkeit sogar seinen echten Namen an. Seine tatsächlichen Pläne gibt er jedoch vorerst nicht preis.

Kommt der Nekromant zum Schluss, dass die Helden keine wirkliche Gefahr für ihn darstellen, so macht er ihnen folgenden Vorschlag:

»Passt mal auf! Ich mache euch an Angebot, das ihr nicht ablehnen könnt. Ich werde dieses verkommene Königreich wieder auf Vordermann bringen. Und ich gebe euch die einmalige Gelegenheit, daran teilzuhaben. Gemeinsam werden wir herrschen. Schlagt ein!«

Dabei reicht er ihnen die Hand zum Handschlag.

Sollten die Helden tatsächlich auf den Vorschlag eingehen, so geht es in Abschnitt *Der Tot ist nicht das Ende* auf Seite 32 weiter. Andernfalls meint er:

»Nun gut, es ist eure Entscheidung. Dann lebt wohl.«

Auch hierbei reicht er ihnen die Hand zum Abschied, und sollten die Helden diese nicht annehmen, so versucht er, sie auf andere Weise zu berühren. Gelingt ihm dies, so spricht er heimlich einen Zauber, der einen Verwesungsprozess im Körper auslöst.

Zum Wirken des Spruchs greift Hargrimm auf sein Wissensgebiet »Nekromant (125%)« zurück. Da er den Zauber nicht laut ausspricht, muss er hierbei jedoch einen Modifikator von -25% hinnehmen. Und da er sich während des Zauberns beeilen muss, damit der Handschlag, bzw. die Berührung nicht unterbrochen wird, bevor die Magie wirkt, erhält er einen weiteren Malus von -25% . Hinzu kommen dann noch Modifikatoren aufgrund von eventuellen Widerstandswerten oder Besonderheiten der Opfer.

Je besser sein Erfolgswurf ausfällt, desto länger berührt er sein Opfer, und desto größer ist der Schaden, den er dabei anrichtet. Nach den üblichen Regeln für kumulative Erfolgswürfe, bedeutet ein Erfolg von 100% einen vollen Erfolg, d. h. das Opfer stirbt den sofortigen »Verwesungstod«. Alle übrigen Ergebnisse führen als Teilerfolge zu einer temporären Besonderheit für das Opfer: »*lebendig verwest* ($-x\%$) [*bis tot*] $-3\%/Stunde$ «.

Die Opfer spüren eine plötzliche Erschöpfung und müssen den Modifikator der Besonderheit auf alle körperlichen Aktionen anrechnen, bis sie geheilt sind. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, wird der Charakter Stunde um Stunde kränker, bis er schließlich bei -100% stirbt.

Wenn die Helden selbst nicht in der Lage sind, Zauber zu bannen, so können sie zu einem beliebigen Tempel in Adarion reisen, um sich von einem Priester heilen zu lassen, vorausgesetzt, sie kommen dort rechtzeitig an.

Kommt es zum Kampf, so zieht sein untoter Handlanger ein Schwert unter seiner Mönchskutte hervor und kämpft damit auf herkömmliche Weise. Hargrimm versucht jedoch auch hier, die Helden zu berühren und seinen Zauber wieder und wieder zu sprechen. Er besitzt keine nennenswerte Nahkampfahrung,

benötigt diese aber auch nicht, da er sich keine Sorgen über eigene Verletzungen machen muss. Er geht einfach auf einen Charakter zu, ignoriert dessen Angriffe und versucht in festzuhalten.

Der Kampf wird deshalb mit Hilfe eines Kräftemessens zwischen seinem magischen Wissensgebiet »Nekromant (125%)« und dem kämpferischen Wissensgebiet seines Ziels ausgewürfelt (wie üblich mit halbierten Erfolgschancen). Pro Aktionsrunde kann Hargrimm dabei jedoch immer nur einen Helden angreifen.

Gewinnt Hargrimm das jeweilige Kräftemessen, gibt der Erfolg an, wie gut sein Zauber gewirkt hat, genau wie oben bereits beschrieben. Gewinnt der Held, so trifft er zwar sein Ziel, merkt aber schnell, dass seine Waffe nur wenig Schaden verursacht. Der Körper scheint aus einer zähen Masse zu bestehen, und Hiebe verpuffen regelrecht. Schnitte und Stiche schließen sich, noch während sie entstehen. Regeltechnisch haben die Treffer keinerlei Auswirkungen.

Sobald der Nekromant jedoch einen Treffer einstecken muss, der einen normalen Menschen töten oder schwer verletzen würde, oder wenn der Kampf zu lange dauert, bricht er zum Schein stöhnend zusammen und bleibt reglos am Boden liegen. Wenn die Charaktere ihn durchsuchen, oder sich nicht mehr weiter um ihn kümmern, schlägt er plötzlich die Augen wieder auf und ruft wütend und etwas theatralisch:

»Denkt ihr armseligen Würmer wirklich, ihr könntet es mit dem Ritual der schwarzen Ewigkeit aufnehmen? Ja, der Almanach hat mir gut gedient. Er hat mir die wahre Macht offenbart! Und ihr werdet mir langsam lästig.«

Dann springt er auf und verlässt den Friedhof, zusammen mit seinem Handlanger, falls dieser noch nicht zerstört wurde.

Wirken die Charaktere aus der Sicht des Nekromanten bereits von Anfang an zu aggressiv und gefährlich, so macht er ihnen erst gar nicht das Angebot einer Zusammenarbeit und versucht auch nicht, sie zu berühren. Stattdessen versuchen er und sein

Handlanger sich sofort wieder zu verabschieden und den Friedhof zügig zu verlassen.

Egal ob sofort, oder erst nach dem Kampf, Hargrimm macht mit Zeige- und Mittelfinger beider Hände eine lockende »Kommt her!«-Bewegung, während er den Friedhof verlässt. In diesem Moment ist ein Rumpeln unter der Erde zu vernehmen und aus den Gräbern der kürzlich beerdigten Seuchenopfer wühlen sich erstaunlich schnell Leichen an die Oberfläche. Während Hargrimm sich mit einem böartigen Lachen zurück zieht, werden die Helden von den Untoten angegriffen. Es sind genau so viele wie es Helden sind, maximal aber sieben.

Da es sich um »normale« Untote handelt, und nicht um die durch nachtalbische Graberde verbesserte Version, können sie relativ einfach gebannt und besiegt werden. Sie besitzen keine tiefer gehende Intelligenz und haben lediglich den Befehl, die Helden zu töten. Hierzu schlagen sie einfach mit den Fäusten auf sie ein. Sollten die Monster dabei erfolgreich sein, kommt Hargrimm zurück und es geht weiter in Abschnitt *Der Tot ist nicht das Ende* auf Seite 32, andernfalls in Abschnitt *Auf der Flucht* auf Seite 34.

Sollten es die Helden sein, die aus dem Kampf mit Hargrimm oder seinen Untoten zu fliehen versuchen, so setzt er ihnen kurz nach, verliert dann aber schnell die Lust und geht zum Friedhof zurück. Dort ereignen sich dann die Dinge aus Abschnitt *Unheimliche Pilger* auf Seite 30, aber vermutlich unbeobachtet von den Helden.

Unheimliche Pilger

Die Helden können beobachten, wie Hargrimm vor den frischen Gräbern der Seuchenopfer steht. Mit Zeige- und Mittelfinger beider Hände vollführt er eine lockende »Kommt her!«-Bewegung und ruft dabei:

»Auf, auf, ihr wertlosen Würmer! Erhebt euch für euren Meister!«

In diesem Moment ist ein Rumpeln unter der Erde zu vernehmen, und aus den sieben Gräbern wühlen sich erstaunlich schnell Leichen an die Oberfläche. Schwankend bleiben sie vor dem Nekromanten stehen, der ihnen mit einem Messer die Brust aufschneidet, anschließend mit einer Hand in den Sack greift, den ihm sein Handlanger hin hält, und dann irgend etwas das er aus dem Sack geholt hat, in die Brust der Untoten füllt.

Wer eine gute Beobachtungsgabe besitzt, kann erkennen, dass es sich dabei um Erde zu handeln scheint. Wegen der nächtlichen Bedingungen ist für einen solchen Erfolgswurf jedoch ein nachteiliger Modifikator von -25% anzurechnen.

Mit ein paar schlampigen Stichen näht Hargrimm die Schnitte wieder zu, dann schnippt er mit den Fingern und ruft:

»Erweist euch würdig, als meine Hauptmänner! So, und jetzt werft diese Kutten über, dass das Volk eure fauligen Körper nicht sieht.«

Plötzlich scheint ein grüner Schimmer in den Augen der Untoten aufzuflackern und sie blicken sich kurz um, als seien sie aus einem Traum erwacht. Dann nimmt sich jeder eine braune Kutte, die ihnen Hargrimms Handlanger reicht, und zieht sie an.

Schließlich marschieren alle acht Untoten und der Führung des Nekromanten im Gänsemarsch von dannen, wie eine Gruppe von still betenden Pilgern.

Bleiben die Helden in Sichtweite, können sie den unheimlichen Zug verfolgen. In diesem Fall sollte dann aber jeder von ihnen von Zeit zu Zeit einen Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet bestehen, das mit *schleichen*, *verstecken* oder Ähnlichem zu tun hat, um nicht entdeckt zu werden.

Dabei müsste er einen nachteiligen Modifikator von -25% aufgrund des Widerstandswerts von Hargrimm hinnehmen (Er besitzt kein Wissensgebiet, das sich mit dem Entdecken von heimlichen Beobachtern befassen würde, und verwendet deshalb die Hälfte seiner Kultur/Spezies. Diese wird nochmals halbiert, da es sich um einen Widerstandswert handelt). Wegen der nächtlichen Dunkelheit kommt jedoch auch noch ein vor-

teilhafter Modifikator von **+25%** hinzu, der den ersten wieder ausgleicht. Damit bleibt es bei **+0%**.

Bleiben die Helden außerhalb der Sichtweite, so besteht keine Gefahr, entdeckt zu werden, stattdessen werden in diesem Fall aber Erfolgswürfe nötig, um die Spuren zu verfolgen. Aufgrund der Dunkelheit müssen die jeweiligen Helden hierbei einen Modifikator von **-25%** hinnehmen.

Die Prozession folgt zunächst dem Weg zurück zum Dorf, verlässt diesen dann aber und biegt nach Südwesten in den Wald ab. Auf der Nord-Süd-Straße, welche die Dörfer Grünwies und Fayenried verbindet, geht es wieder aus dem Wald heraus und auf den Weg, der von dieser Straße nach Westen führt, zu Abschnitt *Die Kapelle* auf Seite 35.

Der Tot ist nicht das Ende

Sind die Helden im Kampf gegen Hargrimm oder seine Handlanger gefallen, wird es erst einmal schwarz vor ihren Augen.

Haben die Helden freiwillig zugestimmt (wenn vielleicht auch nur zum Schein), mit dem Nekromanten gemeinsame Sache zu machen, dann gibt der Mann jedem zunächst die Hand, um den Pakt zu besiegeln. Die Helden merken, dass sie plötzlich ganz schwach werden und schließlich wird ihnen schwarz vor Augen. Sie sterbern.

Kurz darauf wachen die Charaktere wieder auf und stellen fest, dass sie willenlos auf dem Friedhof stehen, der Nekromant vor ihnen.

Er schneidet ihnen mit einem Messer die Brust auf, wobei sie jedoch keinen Schmerz verspüren. Dann greift Hargrimm mit der Hand in einen Sack, den ihm sein Handlanger reicht, holt braune Erde hervor und steckt sie in die Brust der Charaktere. Danach näht er den Schnitt mit schlampigen Stichen wieder zu.

Nachdem Hargrimm so viele weitere Seuchenopfer wieder zum Leben erweckt hat, dass es, inklusive der Helden, 7 an der

Zahl sind, macht er eine geheimnisvollen Handbewegung und ruft hochtrabend:

»Erweist euch würdig, als meine Hauptmänner! So, und jetzt werft diese Kutten über, dass das Volk eure fauligen Körper nicht sieht.«

Sein Handlanger reicht jedem eine braune Mönchskutte, und sie alle schlüpfen wie selbstverständlich in das Kleidungsstück.

Der Nekromant macht sich daran, den Friedhof zu verlassen, und wie auf ein geheimes Kommando marschieren alle Untoten mit verschränkten Armen und unter ihrer Kapuze versteckt hinter ihm her. Auch die Helden schließen sich ganz automatisch und für selbstverständlich dem Pilgerzug an.

Sie merken zwar, dass sie einen eigenen Willen haben und sprechen können, sind aber nicht in der Lage, sich Hargrimms Befehlen zu widersetzen. Sie fühlen sich irgendwie verpflichtet dazu, ihrem Meister zu dienen.

Unter Aufbietung all ihres Willens (schwieriger Erfolgswurf) kann es ihnen gelingen, sich zu widersetzen und einige gegensätzliche Aktionen durchzuführen, spüren dabei aber große Schmerzen. Hargrimm merkt dies, kommt zu ihnen, presst seine Faust zusammen, als zerquetsche er ihr Herz und ruft:

»Gehorche, du stinkendes Stück Dreck!«

Dann wird der jeweilige Held vor Schmerz ohnmächtig. Kurz darauf erwacht er wieder, und es geht weiter.

Kurz bevor die Pilgergruppe die Kapelle erreicht, scheint plötzlich die Zeit still zu stehen. Hargrimm und die übrigen Untoten verharren in ihrer Bewegung und die Helden sehen neben sich zwischen den Bäumen, in ein warmes Licht getaucht, eine wunderschöne Frau auf sie zukommen. Sie reitet auf einem weißen Einhorn, ohne Sattel und Zaumzeug.

Es ist Mirabella, die Königin der Feen, die die Geschehnisse in der Menschenwelt schon eine Weile beobachtet. Die Helden fühlen sich, aufgrund ihres aktuellen Daseins als Untote, von dem strahlenden Licht bedroht und eingeschüchtert, können sich aber nicht vom Platz bewegen.

Die Frau meint schließlich höflich aber bestimmt:

»Hört mir genau zu! Das Reich der Feen beobachtet die aktuellen Ereignisse in eurer Welt mit Sorge. Die Umtriebe des Nekromanten entziehen dem Land die Lebenskraft. Nicht nur in eurer Welt. Deshalb sind auch wir daran interessiert, dass dem Einhalt geboten wird.

Meine Agentin in König Ademars Palast hält große Stücke auf euch, deshalb komme ich euch persönlich zu Hilfe. Wir Feen besitzen große Heilkräfte. Ihr seid jedoch nicht nur tot, sondern untot. Und die böse Magie des Nekromanten ist zu stark, als dass ich eure Körper noch retten kann.

Ich bin jedoch in der Lage, zumindest seinen Bann über euch zu brechen. Zwar werdet ihr dann immer noch untot sein, doch ihr könnt uneingeschränkt handeln, bis irgend ein menschlicher Priester eines Tages eure widernatürliche Präsenz aufspüren und euch vernichten wird.

Wenn ich also die Macht des Nekromanten über euch gebrochen habe, werdet ihr eure restliche Existenz nutzen, um diesem Verbrecher zum Schein zu gehorchen, ihn auszuspionieren, sein Heiligstes aufzuspüren und für seine Vernichtung zu sorgen. Und nun geht!«

In diesem Moment scheint die Welt wieder eingeschaltet zu werden. Die Frau ist verschwunden und alle marschieren weiter. Lediglich Hargrimm sieht sich etwas verwundert um.

Die Prozession folgt zunächst dem Weg zurück zum Dorf, verlässt diesen dann aber und biegt nach Südwesten in den Wald ab. Auf der Nord-Süd-Straße, welche die Dörfer Grünwies und Fayenried verbindet, geht es wieder aus dem Wald heraus und auf den Weg, der von dieser Straße nach Westen führt, weiter zu Abschnitt *Die Kapelle* auf Seite 35.

Auf der Flucht

Hat Hargrimm auf dem Friedhof seine Untoten auf die Helden gehetzt, so zieht er sich in den Wald zurück und beobachtet kurz den Kampf. Wenn klar ist, dass seine Schergen unterliegen werden, macht er sich fluchend auf den Rückweg zur Kapelle, um

zu einem späteren Zeitpunkt zurück zu kehren, und sein Werk zu vollenden.

Aufgrund der unbegrenzten Ausdauer können er und sein untoter Hauptmann beliebig lange sprinten, und so ist es kein Problem für sie, den Helden zu entkommen.

Charaktere, die sich mit *Spurenlesen* auskennen, können die beiden jedoch relativ leicht verfolgen, sofern ihnen ein entsprechender Erfolgswurf glückt. Aufgrund der Dunkelheit müssen sie hierfür jedoch einen Modifikator von **-25%** hinnehmen.

Die Spuren führen zunächst den Weg zurück zum Dorf, verlassen diesen dann aber und führen nach Südwesten in den Wald hinein. Auf der Nord-Süd-Straße, welche die Dörfer Grünwies und Fayenried verbindet, führen die Spuren wieder aus dem Wald heraus und folgen von dort dem Weg, der von dieser Straße nach Westen führt. Folgen die Helden dieser Straße kommen sie zu Abschnitt *Die Kapelle* auf Seite 35.

Die Kapelle

Die Gruppe kommt an eine Abzweigung, die von der größeren Nord-Süd-Straße Richtung Westen abbiegt. Am Straßenrand steht ein steinerner Wegweiser, laut welchem die kleinere Straße zu einer Gedenkstätte des Nebischen Kriegs führen soll.

Die Luft ist kühl und die Helden ergreift ein leichter Schauer. Als sie sich umsehen, haben sie das Gefühl, dass die Gegend irgendwie blasser wirkt. Was vermutlich an den vielen kahlen Bäumen und dem grauen, wolkenverhangenen Herbsthimmel liegt. Kein Tier ist zu sehen, kein Vogelgezwitscher ist zu vernehmen.

Sind die Helden mit der Kutsche unterwegs, so werden die Pferde unruhig und bleiben stehen. Bolter erklärt, dass es keinen Sinn hätte, weiter zu fahren. Die Helden müssten das letzte Stück zu Fuß gehen. Es wäre aber nicht mehr weit. Er würde hier warten.

Die Straße führt die Gruppe noch etwa eine Meile durch deutlich spärlicher bewaldetes Gebiet. Dann ist die Gedenkstätte auch schon zu sehen: eine steinerne Kapelle in einem abgeäunten Gelände auf einem kleinen Hügel. Der Weg scheint nördlich an diesem vorbei und dann von Westen zum Eingangstor hinauf zu führen.

Sind die Helden mit Sir Ludowind unterwegs, so lässt dieser seine Leute ein gutes Stück abseits des Hügels absitzen und einen von ihnen die Gegend erkunden. Wenn dieser wieder zurück kommt berichtet er, dass er eine Person auf dem Turm der Kapelle gesehen hätte, sowie einige Mönche im Hof. Ansonsten wäre alles ruhig.

Der Ritter ist mit dieser Aussage zufrieden und gibt Entwarnung. Er befiehlt, wieder aufzusitzen und zur Kapelle zu reiten.

Eventuell erinnern sich die Spieler daran, dass bisher immer nur von zwei Priestern die Rede war, welche die Anlage betreuen sollen. Einer auf dem Turm und mehrere im Hof sind aber mindestens drei. Weisen sie Sir Ludowind darauf hin, ist ihm dies jedoch egal und er reitet trotzdem los. Die Helden können jedoch zurückbleiben, wenn sie wollen.

Nur mit einem erneuten Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet, welches mit *Überzeugen*, *Überreden* oder Ähnlichem zu tun hat, und einem Modifikator von -25% , gelingt es ihnen den Mann umzustimmen.

Reiten die Soldaten (und eventuell auch die Helden) anschließend offen auf das Gelände, so ist zunächst tatsächlich nichts auffälliges zu sehen. Dann wird jedoch schnell klar, dass sie wohl bereits aus der Ferne entdeckt worden waren und jetzt von den neuen Besitzern der Kapelle erwartet werden. Es geht weiter bei Abschnitt *Angriff!* auf Seite 40.

Sind die Helden alleine unterwegs, können sie ebenfalls versuchen, zunächst die Lage auszukundschaften. Was zu Beginn nicht wissen ist, dass sich auf dem Turm der Kapelle tatsächlich ein Skelettsoldat befindet, der die Gegend beobachtet. Um fest-

zustellen, ob er die Helden bei ihrer Tat entdeckt, müssen alle Helden einen Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet bestehen, das mit *schleichen*, *verstecken* oder Ähnlichem zu tun hat. Dabei müssen sie einen nachteiligen Modifikator von **-25%** hinnehmen, was den Widerstandswert des Beobachters repräsentiert (Er besitzt kein Wissensgebiet, das sich mit dem Entdecken von heimlichen Beobachtern befassen würde, und verwendet deshalb die Hälfte seiner Kultur/Spezies. Diese wird nochmals halbiert, da es sich um einen Widerstandswert handelt). Hinzu kommt ein weiterer Modifikator, je nach dem, wie weit sie sich dem Gelände beim Auskundschaften nähern:

Auf das Gelände selbst schleichen: **-50%**

Näher als 10 Schritte: **-25%**

Näher als 20 Schritte: **-0%**

Näher als 40 Schritte: **+25%**

Näher als 80 Schritte: **+50%**

Näher als 160 Schritte: **+75%**

Weiter weg: **+100%**

Diesen Wurf sollte der Spielleiter für jeden Charakter durchführen und das Ergebnis für sich behalten, denn wenn der Wurf nicht gelingt, so entdeckt der Wachposten die Helden und warnt seinen Meister. Sobald sie in diesem Fall später das Gelände betreten, geht es weiter bei Abschnitt *Angriff!* auf Seite 40.

Unabhängig von diesem Wurf muss der Charakter, der die Lage auskundschaftet, einen weiteren Erfolgswurf auf *beobachten*, *wahrnehmen* oder Ähnlichem durchführen, um besondere Erkenntnisse über die Situation zu erlangen. Je näher er sich dabei an das Gelände heran gewagt hat, desto günstiger ist der Modifikator, den er auf diesen Wurf anrechnen muss:

Auf das Gelände selbst schleichen: **+50%**

Näher als 10 Schritte: **+25%**

Näher als 20 Schritte: **-0%**

Näher als 40 Schritte: **-25%**

Näher als 80 Schritte: **-50%**

Näher als 160 Schritte: **-75%**

Weiter weg: **-100%**

Gelingt dieser Erfolgswurf, kann der jeweilige Charakter erkennen, dass sich auf dem Turm ein Wächter befindet, der mit Bogen und Helm bewaffnet zu sein scheint, und dass im Hof zwei Mönche in braunen Kutten stehen. Sie sind weder gefesselt, noch tot, stehen aber trotzdem einfach nur starr in der Gegend herum, ohne irgend eine Arbeit zu verrichten. Außerdem scheinen sie schwere Handschuhe und Stiefel zu tragen.

Bei einem *Glückstreffer* ist sogar zu erkennen, dass die Augen der Personen, deren Köpfe von der Kapuze der Kutte bedeckt sind, einen leichten, grünen Schimmer auszustrahlen scheinen.

Würden die Helden bei ihrer Erkundung nicht entdeckt, und reiten sie auch nicht einfach offen in das Gelände, so haben sie die Möglichkeit, des Nachts heimlich zur Kapelle zu schleichen. Auch hierfür müssen sie natürlich wieder einen Erfolgswurf durchführen, aufgrund der Dunkelheit erhalten sie dann aber einen vorteilhaften Modifikator von **+25%**. Gelingt dies nicht, geht es weiter bei *Angriff!* auf Seite 40, andernfalls können sie unbemerkt das Gelände erkunden.

Sind die Helden mit Hargrimm unterwegs, führt dieser die Gruppe direkt zum Tor am Gitterzaun und auf das Gelände um die Kapelle herum.

Dort weist er seine neuen Hauptmänner an, das restliche Aufstellen der Armee zu beaufsichtigen. Er deutet auf den Handlanger, mit welchem er auf den Friedhof gekommen war und meint, jener würde sie hinführen und einweisen. Dann zieht er sich in den ersten Stock des Wirtschaftsgebäudes zurück, welches hinter der Kapelle steht.

Der Hauptmann führt die Helden auf den Hof hinter der Kapelle, wo neben einem mit Särgen beladenen Wagen ein Haufen mit alten, rostigen Helmen, Plattenhandschuhen und Stiefeln aufgetürmt ist, und befiehlt ihnen, sich auszurüsten. Danach bringt er sie in den Keller der Kapelle und zeigt ihnen, wie

in einem Stollen im Westen mehrere Skelette damit beschäftigt sind, zwei Kammern auszuheben und mit Balken abzustützen. Er meint, in kürze würde der Meister neue Skelette erwecken und zur Aufbewahrung hierher schicken. Wenn der Meister die Helden rufen würde, sollten sie diese Soldaten mit den Speeren ausrüsten, die im Hof hinter der Kapelle auf dem Wagen lagern.

Dann stellt der Mann sich in eine Ecke und verharret. Die Charaktere haben nun die Freiheit, zu tun und zu lassen, was sie wollen, solange sie nicht gegen den groben Plan des Nekromanten verstoßen oder einen seiner Diener in der Ausführung seiner Befehle behindert. Andere Untote ignorieren sie.

Sind die Helden, auf welchem Weg auch immer, auf das Gelände gelangt, ohne Alarm auszulösen, können sie sich dort umsehen, gegebenenfalls mit weiteren Erfolgswürfen auf *schleichen*, *verstecken* oder Ähnlichem, um nicht entdeckt zu werden.

Interessante Dinge, die zu finden sind, sind der Wagen auf dem Hof, beladen mit Särgen, welche bis auf eine Hand voll neuwertiger Speere leer sind, der Haufen von verrosteten Helmen, Plattenhandschuhen und Plattenstiefeln daneben, die Kapelle mit ihrer Grabkammer im Keller, mit den Sarkophagen des unbekanntes nebisches und unbekanntes adarischen Soldaten, sowie den anschließenden, Stollen.

Die unterirdischen Kammern, sind regelrecht voll gestopft mit Skeletten. Diese stehen dort dicht an dicht, mit Speeren in der Hand, wartend auf einen Befehl. Es sind viele Dutzend, wenn nicht sogar mehrere Hundert. Sie ignorieren die Helden einfach. Lediglich der Hauptmann auf dem Turm der Kapelle, der mit Pfeil und Bogen bewaffnet ist, sowie die zwei Hauptmänner im Hof, die zwei Hauptmänner im Erdgeschoss des Wirtschaftsgebäudes, sowie die 8 Hauptmänner im Hauptschiff der Kapelle, die alle mit Schwertern bewaffnet sind, greifen Eindringlinge an.

Werden die Helden überwältigt, werden sie zu Hargrimm ins Obergeschoss des Wirtschaftsgebäudes gebracht, und es geht

bei Abschnitt *Zu spät!* auf Seite 41 weiter. Dort geht es auch weiter, wenn die Helden sich freiwillig bis dorthin vorarbeiten.

Angriff!

Sind die Helden oder Sir Ludowinds Mannen vom Ausguck entdeckt worden, so bersten die Fenster der Kapelle und dutzende Skelette springen daraus hervor, sobald die Gruppe das Gelände vollständig betreten hat. Weitere Skelette stürmen aus der Eingangstür des Gebäudes und versuchen den Neuankömmlingen den Weg durch das Gartentor im Zaun abzuschneiden. Selbst wenn die Charaktere es schaffen, einige Angreifer niederzumachen, so reicht die bloße Überzahl der restlichen Skelette, um sie einfach zu überrennen und abzuschlachten.

Die einzige Möglichkeit, mit heiler Haut davonzukommen, besteht in der Flucht, entweder durch das Tor, oder über den zwei Schritte hohen Zaun. Um rechtzeitig zu entkommen muss jedoch jeder Held einen Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet bestehen, welches sich mit *springen, rennen, Akrobatik, schnellem ausweichen* und Ähnlichem beschäftigt. Aufgrund der großen Menge an Gegnern und der Überraschung, muss er hierbei ein Modifikator von **-50%** hinnehmen.

Ludowind und seine Mannen gelingt die Flucht auf keinen Fall, und sie werden getötet. Waren sie zunächst alleine auf das Gelände geritten, und kommen die Charaktere später nach, so sind die Leichen verschwunden. Die Fenster der Kapelle sind von innen nach außen zerschlagen und massenhaft Fußspuren auf dem Gelände zeugen von einem wilden Getümmel.

Aufmerksame Helden können später unter den untoten Hauptmännern Ludowind und vielleicht den einen oder anderen Soldaten erkennen.

Lassen auch die Charaktere, wenn sie später eintreffen, keine besondere Vorsicht walten, geht es ihnen genauso wie ihren Vorgängern.

Können die Helden nicht fliehen und werden von den Skeletten getötet, so verwandelt Hargrimm sie auch in diesem Fall zu Untoten. Dann geht es wie in Abschnitt *Der Tot ist nicht das Ende* auf Seite 32 weiter, nur dass sie nicht erst zur Kapelle gebracht werden müssen, sondern schon da sind, und Mirabella ihnen im Hof erscheint.

Zu spät!

Wenn die Helden von den Untoten zu Hargrimm gebracht wurden oder sich selbst heimlich zu ihm geschlichen haben, so treffen sie ihn, wie er sich gerade über ein kleines Tischchen beugt.

Mit dem Rücken zu ihnen spricht er sie plötzlich an:

»Warum schleicht ihr dreckigen Würmer mit euren stinkenden Füßen auf meinem Gelände herum? Hä? Glaubt ihr tatsächlich, ihr könntet mich aufhalten?«

Dann dreht er sich langsam um und die Charaktere sehen, dass er in einem Buch gelesen hat, das er nun zuklappt und in die Hand nimmt.

»Glaubt ihr armseligen Mistkäfer ernsthaft, ihr könntet euch mit meinen Kräften messen? Selbst Rudojev konnte mich nicht übers Ohr hauen, und der hat mehr auf dem Kasten, als ihr. Seine Vogelfreunde hätten mir eben das Buch nicht geben sollen. Das Ritual der schwarzen Ewigkeit hat mir die wahre Macht offenbart, und diese werde ich nun weidlich auskosten! Das brauche ich nun nicht mehr.«

Achtlos wirft er das Buch in die Ecke und kommt auf die Helden zu.

Wurden diese nicht bereits von Skeletten in den Raum gebracht, so stürmen nun hinter ihnen doppelt so viele Skelette die Treppe herauf, wie es Helden sind, und versperren ihnen den Weg. Hargrimm drückt sich einfach an den Charakteren und Skeletten vorbei und ruft:

»So, und jetzt habe ich keine Zeit mehr für eure Spielchen. Ein Thron wartet auf mich.«

Aufmerksame Helden können dabei bemerken, dass etwas aus der Tasche des Mannes fällt, als er mit einem der Untoten zusammenstößt. Es ist eine kleine, zusammengefaltete Karte, mit einem blutigen Fingerabdruck an einer Stelle.

Dann werden die Helden von den Skeletten angegriffen, die bis zum Tot kämpfen.

Kommen die Helden auf die Idee, den Nekromanten zu überraschen und sofort, anzugreifen, als er ihnen noch den Rücken zudreht, so lässt er sich töten, ohne sich groß zur Wehr zu setzen und bricht vor dem Tischlein zusammen. Auch dann sehen die Helden das Buch, in welchem er offenbar gelesen hat.

Plötzlich öffnet er jedoch wieder seine Augen, steht auf, packt eventuell einen Helden in seiner Nähe an der Kehle und lacht. Auch in diesem Fall ruft er:

»Glaubt ihr armseligen Mistkäfer ernsthaft, ihr könntet euch mit meinen Kräften messen? Selbst Rudojev konnte mich nicht übers Ohr hauen, und der hat mehr auf dem Kasten, als ihr. Seine Vogelfreunde hätten mir eben das Buch nicht geben sollen. Das Ritual der schwarzen Ewigkeit hat mir die wahre Macht offenbart, und diese werde ich nun weidlich auskosten!«

Dann schleudert er den Helden in eine Ecke, und meint:

»So, und jetzt habe ich keine Zeit mehr für eure Spielchen. Ein Thron wartet auf mich.«

Und auch in diesem Fall drängt er sich an den Skeletten vorbei, welche die Treppe heraufkommen und verliert die Karte.

Gelingt es einem der Helden, während des Kampfes kurz aus dem Fenster zu blicken, sieht er, dass im Hof knapp 300 Skelette aus der Kapelle stürmen und Aufstellung nehmen. Dann ruft Hargrimm, *»Aaaabmaaarsch!«*, und die Armee stampft mit lautem Stiefelklappern und erstaunlicher Geschwindigkeit Richtung Westen davon.

Nach dem Kampf mit den Skeletten geht es in Kapitel *Das Ende* auf Seite 43 weiter.

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.

Die Schlacht beginnt

Die Charaktere haben Hargrimms Feldlager bei der alten Kapelle entdeckt und mit dem Nekromanten geredet. Die Skelette, die dieser vor seinem Aufbruch nach Adarheim auf sie hetzt, konnten sie überwinden, und mindestens ein Held hat dies überlebt.

Nun können sie das Gelände untersuchen und finden den nekromantischen Almanach und die Karte, die Hargrimm verloren hat. Die Armee einzuholen, schaffen sie jedoch nicht, da sich die Untoten erstaunlich schnell und mit unbegrenzter Ausdauer fortbewegen.

Kurz nach dem Kampf tauchen zwei adarische Soldaten auf dem Gelände auf, angeführt von dem Paladin Sire Dorus.

»Ich bin Sire Dorus vom Tempel des Dal in Adarheim, Paladin der Inquisition. Frau Dalura hat uns gebeten, Euch nachzureisen, da sie ein ganz eigenartiges Bauchgefühl verspürte. Wir sind noch in der letzten Nacht aufgebrochen und bis jetzt durchgeritten.

Als uns diese schreckliche Armee des Todes entgegengekommen ist, konnten wir nichts anderes tun, als uns in die Büsche zu schlagen und diesen unheiligen Aufmarsch aus dem Versteck heraus zu beobachten. Drei Soldaten habe ich in gebührendem Abstand hinterher geschickt, um zu sehen, wohin sie sich bewegen, und dann das Königshaus zu informieren. Und wir drei sind weiter hierher geritten.«

War Dorus bereits von Anfang an bei der Gruppe, so ist es stattdessen Frau Dalura selbst, die die Soldaten anführt. Sie berichtigt den Helden in etwa das Gleiche.

Dorus oder Dalura lassen sich von den Helden die Situation erläutern und fragen sie über alles aus, was sie über den Nekromanten und seine Pläne herausgefunden haben.

Falls keiner der Charaktere sich mit Totenbeschwörung auskennt, so können Dalura oder Dorus ihnen erklären, was es wohl mit dem *Ritual der schwarzen Ewigkeit* auf sich hat, bzw. sie können es im Almanach nachlesen (siehe beigefügten Text in den Handouts).

Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, so vermutet einer der beiden, dass die Karte, welche Hargrimm verloren hat, mit dem Ort zu tun hat, an welchem er das Phylakterium versteckt hat, von welchem in dem Text die Rede ist.

»Nach allem, was ich gehört und gesehen habe, glaube ich nicht, dass wir diesem Nekromanten lange stand halten oder ihn im direkten Kampf besiegen können. Ich werde dennoch nach Adarheim zurückkehren und dem Tempel und dem Königshaus Bericht erstatten, damit wir uns auf einen möglichen Angriff vorbereiten.

Ihr müsst so schnell wie möglich einen Weg finden, dieses Ritual, von dem der Necromant gesprochen hat, zu neutralisieren. Ich vermute,

dass er vernichtet wird, wenn das Ritual gebrochen wird, und dass damit auch seine unheiligen Kreaturen zugrunde gehen.»

Für ihre Unkosten erhalten die Helden 3 Gulden mit auf den Weg. Und damit beginnt ein neues Abenteuer.

Haben nicht genug Helden überlebt, obliegt es dem Spielleiter einen Weg zu finden, neue Charaktere in die Gruppe aufzunehmen. Evtl. hat Frau Dalura ja bereits jemanden mitgebracht.

Die Schlacht beginnt (ohne uns)

Die Charaktere haben Hargrimms Feldlager bei der alten Kapelle entdeckt und mit dem Nekromanten geredet. Sie wurden jedoch von den Skelette niedergemacht, die dieser auf die Helden hetzt, bevor er mit seiner Armee nach Adarheim aufbricht.

Kurz nach dem Kampf tauchen zwei adarische Soldaten auf dem Gelände auf, angeführt von dem Paladin Sire Dorus.

Frau Dalura hatte ein ungutes Bauchgefühl und hatte den Helden diesen kleinen Trupp hinterher geschickt.

Die Soldaten waren Hargrimms Armee begegnet, hatten sich versteckt und drei der Männer waren anschließend in gebührendem Abstand hinterher gereist, um den Weg der Untoten auszukundschaften und dem Königshaus Bericht zu erstatten.

Der Anführen und die übrigen zwei Soldaten waren zur Kapelle geritten und untersuchen nun den »Tatort«. Dorus, bzw. Dalura findet den Almanach der Nekromantie und die Karte, die Hargrimm verloren hat. Sie reimen sich daraus zusammen, was geschehen ist, und eilen dann zurück nach Adarheim, um den König und das Volk vor der anrückenden Armee von Untoten zu beschützen.

Ganz auf die schnelle trommelt Dalura dort eine neue Gruppe von Helden zusammen, welche mit Hilfe der Karte das Phylakterium aufzuspüren und zerstören sollen, denn lange würde man Hargrimm und seine Mannen nicht aufhalten können. Und damit beginnt ein neues Abenteuer.

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.

Fundstücke

Im Laufe des Abenteuers lassen sich einige Schätze und wertvolle Artefakte finden, die hier zusammengefasst werden:

Name: »Das Buch der Toten, ein Almanach der Nekromantie«

Beschreibung: Ein in Menschenhaut gebundenes Buch, geschrieben in einer seltsamen Sprache

Wirkung: Geschrieben in der Sprache der Alten, einer altertümlichen Gelehrtensprache, die auf die Sprache der Feen zurück geht, gibt das Buch einen, für Anfänger brauchbaren Überblick über die magische Kunst der Nekromantie. Für Fortgeschrittene enthält es jedoch nicht viel neues. Lediglich zwei Rituale, die dem unbekanntem Verfasser am Herzen lagen, sind außergewöhnlich: Gebären untoten Lebens durch Schwangerschaft und das Ritual der schwarzen Ewigkeit

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).

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

Name/Rolle: Adett, König Ademars Tochter, eine junge Aristokratin (75%), begabte (+25%) Sängerin/Harfenistin (50%) und begeisterte Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Adel (100%)

Ziele: Einmal ihren Vater stolz machen, den Hunger und Krankheit im Land ausrotten, einen Witwen- und Waisen-Fond einrichten

Erscheinung: Wohl proportionierter, weiblicher Körper, braunes, langes, hoch gestecktes Haar, braune Augen, helle Haut

Persönlichkeit: Anständig, etwas naiv, lebt in ihrer eigenen Welt

Ausrüstung: Goldenes Perlenhaarnetz, rotes Samtkleid mit goldenen Stickereien, rote Samtschuhe, weißes Unterkleid aus Seide, goldenes Collier, goldene Ringe, Geldbörse, weißes Taschentuch, kleine goldene Harfe

Name/Rolle: Aressa, die Wirtin des Wirtshauses »Zum roten Ochsen« (100%), fürsorgliche Mutter (75%) und leidenschaftliche Dorffesttänzerin (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele: Geld verdienen, ihrer Tochter ein gutes Leben ermöglichen, die Gäste zufrieden stellen

Erscheinung: Durchschnittlich gebaut, braune, lockige, lange Haare, graue Augen

Persönlichkeit: Freundlich, ehrlich, fürsorglich

Ausrüstung: Braune Bluse, Rock und Schuhe, schwarzes Wams, beige Schürze, Geldbeutel, Wischlappen

Name/Rolle: Bolter, ein königlicher Kutschmeister (100%), leidenschaftlicher Karten- und Würfelspieler (75%) und Geschichtenerzähler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)

Ziele: Anständige Arbeit machen, immer genug Geld für ein Spielchen haben, Fahrgäste zufriedenstellen

Erscheinung: Kleiner, kräftiger Kerl, blonde Haare mit Pferdeschwanz, blaue Augen, sonnengebräunte Haut

Persönlichkeit: Anständig, trau, nicht unter zu kriegen, leicht spielsüchtig

Ausrüstung: 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

Personen

Name/Rolle:	Dalura (Libell), die treue Leibwächterin König Ademars (125%), umsichtige Agentin der Feenkönigin (100%) und magisch begabte Schauspielerin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)
Ziele:	Die Befehle der Feenkönigin ausführen, Ademar beschützen, ihre Tarnung aufrecht erhalten, den Willen Ademars in die richtige Richtung lenken
Erscheinung:	Eher herbe Schönheit, drahtiger Körper, langer blonder Zopf, grüne Augen, helle Haut
Persönlichkeit:	Treu, ernst, direkt, wirkt etwas ausgebrannt, kann in Anderswelt wechseln, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, Willen manipulieren, Gestalt wandeln, Schutzschild erschaffen, Wunden heilen
Ausrüstung:	Teures, nicht all zu verspieltes, blaues Kleid, eingenähtes Kettengeflecht (-25%/-0%), weißes Unterkleid aus Leinen, schwarze Lederstiefel, teures Schwert, Geldbörse, Siegelring

Name/Rolle:	Sire Dorus, eine junger Tempelkrieger Dals (75%), ernster Mitarbeiter der Inquisitionsabteilung (50%) und Sänger im Tempelchor (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
Ziele:	Den Willen des Gottes Dal verkünden, das Böse vernichten, das Wohlwollen des Inquisitors erlangen
Erscheinung:	Junger Mann, durchtrainierter Körperbau, breite Schultern, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, helle Haut
Persönlichkeit:	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
Ausrüstung:	Goldener Plattenharnisch (-75%/-50%), rote Unterkleidung, Dreieckschild (-50%) mit Phönix-Wappen, Schwert, Dolch, lederne Umhängetasche, Feuerstein/Stahl, heiliges Buch, Weihwasser, Schreibzeug

Name/Rolle:	Filus, ein einfacher Bauer (100%), abergläubischer Friedhofswärter (75%) und Kartenspieler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
Ziele:	Mit seiner Familie über die Runden kommen
Erscheinung:	Groß, drahtig, braunes, schulterlanges Haar, Kinnbart, braune Augen
Persönlichkeit:	Mürrisch, abergläubisch, anständig
Ausrüstung:	Grünbraunes Leinenhemd, grünbraune Haube, braune Wollhose, braune Lederstiefel, Lederbeutel, Feuerstein/Stahl, Wasserflasche, Sichel, Schaufel, Eimer

Name/Rolle:	Hargrimm (nach Verwandlung in lebenden Leichnam), ein älterer, machthungriger, unsterblicher Nekromant (125%), jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalchemist (75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%), mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
Ziele:	Als Alleinherrscher die menschlichen Lande versklaven
Erscheinung:	Großer, drahtiger Körper, graue schulterlange, ungepflegte Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige, eingefallene Haut
Persönlichkeit:	Machthungrig, größenwahnsinnig, fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
Ausrüstung:	Dreckige, braune Nekromantenrobe, braune Stiefel, braune Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Seil, Almanach der Nekromantie, manipulative Kräuter, magischer Schädelstab
Name/Rolle:	Medicus Laurin, ein nebischer Spion (100%), Ademars Leibarzt (75%) und Freund freizügiger Lektüren (50%) mittleren Alters aus dem nebischen Adel (100%)
Ziele:	König Rudojevs Befehle ausführen, ansonsten ein angenehmes Leben am Hofe führen
Erscheinung:	Duckmäuserische Haltung, schwarze, kurz geschorene Haare, hohe Stirn, braune Augen, helle Haut
Persönlichkeit:	Nebia treu ergeben, scharfer Verstand, ruhig, geduldig, zurückhaltend, ansonsten Schleimer
Ausrüstung:	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
Name/Rolle:	Ludowind von Adarheim, ein junger, adarischer Ritter (75%), vornehmer Aristokrat (50%) und Hundezüchter (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Dem König dienen, sich einen Namen und seine Familie stolz machen
Erscheinung:	Durchtrainiert, blonde, kurz geschorene Haare, blaue Augen, stolzer Gang
Persönlichkeit:	Vornehm, gerecht, stolz, etwas arrogant
Ausrüstung:	Plattenharnisch (-75%/-50%), schwarze Unterkleidung, roter Waffenrock, Dreieckschild (-50%) mit adarischem Wappen, Dolch, Schwert, Lanze

Personen

Name/Rolle:	Mirabella, die weise Königin der Feen (125%), friedliebende Wahrsagerin (100%) und magisch begabte (+25%) Reiterin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)
Ziele:	Das Volk und den Wald schützen, ein Gleichgewicht zwischen den Völkern bewahren
Erscheinung:	Wunderschöne Frau, schlanker, hochgewachsener Körper, lange goldlockige Haare, blaue Augen, helle Haut, scheint immer von einem Lichtschimmer umgeben
Persönlichkeit:	Friedliebend aber konsequent und zielstrebig, fürsorglich ihrem Volk gegenüber, kann in Anderswelt wechseln, Wunden heilen, Tiere rufen, mit allen Wesen reden, Magie erkennen/bannen, wahrsagen, Willen manipulieren
Ausrüstung:	Weißes Kleid mit Goldverzierungen, weiße Stoffschuhe, goldene Blumenkrone, goldene Halskette

Name/Rolle:	Osarius (nach seiner Wiedererweckung), ein beseelter, untoter 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
Ziele:	Loyal Hargrimms Pläne unterstützen
Erscheinung:	Großer, drahtiger Mann, energischer Gang, schwarze, kurz geschorene Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, eines fehlt, helle, eingefallene und fleckige Haut
Persönlichkeit:	Machthungrig, skrupellos, sadistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
Ausrüstung:	Graue, abgenutzte Robe mit Kapuze, braune Stiefel, beige Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Zimmermannsaxt

Name/Rolle:	Hauptmann »Rabe«, ein verfrorener nebischer Spion (100%), ehemaliger Soldat (100%) und passionierter Handarbeiter (75%) mittleren Alters aus dem nebischen Volk (100%)
Ziele:	Rudojevs Befehle ausführen, Hargrimm an die Macht bringen und für seine Niederlage sorgen
Erscheinung:	Durchtrainierter Körper, schwarze Haare, Dreitagebart, braune Augen, eines fehlt
Persönlichkeit:	Konzentriert, besonnen, geduldig, verfroren, unverblümt
Ausrüstung:	Schwarzer Samtrock, schwarze Wollhose, schwarze Reitstiefel, schwarzer Kapuzenumhang, Augenklappe, selbstgestrickte Handschuhe und Schal, schwarze Ledertasche, Schreibzeug, Feuerstein/Stahl, Dietriche, manipulative Kräuter, Strickzeug, schlichtes aber gutes Schwert

Name/Rolle:	Radoi, König Rudojevs Sohn, erster Ritter des Reiches (100%), leidenschaftlicher Minnesänger (75%) und halberziger Aristokrat (50%) aus dem nebischen Adel (100%)
Ziele:	Große Taten vollbringen und der Damenwelt imponieren
Erscheinung:	Durchtrainierter, gut gepflegter Körper, schwarze, schulterlange Haare, glattrasiert, grüne Augen, sonnengebräunte Haut
Persönlichkeit:	Hinter jedem Rock her, fleißig im Kampf und in der Liebe, politisch weniger interessiert, eigentlich anständig, aber durch Familie etwas vorgeschädigt
Ausrüstung:	Teures, violettes Seidenhemd, grünes Wams mit goldenen Verzierungen, violette, enge Hose, dunkelbraune Schnallentiefel, schicker, grüner Hut mit Feder, goldener Säbel, Gürteltaschen, Laute, Siegelring
Name/Rolle:	Rudojev der I., machthungriger König von Nebia (125%), älterer Militärstrategie (100%) und leidenschaftlicher Theaterbesucher (75%) aus dem nebischen Adel (100%)
Ziele:	Ein großes Weltreich errichten, Sohn auf den adarischen Thron setzen
Erscheinung:	Großer, drahtiger Körper, schwarze, kurz geschorene Haare mit grauen Schläfen, schwarzer Spitzbart, grüne stechende Augen, sonnengebräunte Haut
Persönlichkeit:	Machthungrig, scharfer, strategischer Verstand, zielgerichtet, skrupellos, seiner Familie treu ergeben
Ausrüstung:	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
Name/Rolle:	Ein gruseliges (-50%) Skelett, nebischer Bogenschütze (75%), schwer verwundbarer (-25%), ehemaliger Bauer/Handwerker/Jäger (50%) und Wirtshausgänger/Würfelspieler/Musiker (50%) aus dem nebischen Volk (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
Ziele:	Dem Nekromanten dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Großes, bleiches Skelett, grünlicher Schimmer in den Augenhöhlen
Persönlichkeit:	Absolut gehorsam und willenlos, dem Nekromanten gegenüber
Ausrüstung:	Leichte Rüstung (-25%/±0%) aus Kleiderfetzen, rostigem Helm, rostigen Handschuhen und Stiefeln, neuer Kompositbogen

Personen

Name/Rolle:	Ein gruseliges (-50%) Skelett, adarischer Infantriesoldat (75%), schwer verwundbarer (-25%), ehemaliger Bauer/Handwerker/Dieb (50%) und Wirtshausgänger/Kartenspieler/Dorffesttänzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
--------------------	--

Ziele:	Dem Nekromanten dienen und alle seine Befehle befolgen
Erscheinung:	Großes, bleiches Skelett, grünlicher Schimmer in den Augenhöhlen
Persönlichkeit:	Absolut gehorsam und willenlos, dem Nekromanten gegenüber
Ausrüstung:	Leichte Rüstung (-25%/±0%) aus Kleiderfetzen, rostigem Helm, rostigen Handschuhen und Stiefeln, neuer Speer

Name/Rolle:	Ein loyaler Soldat der adarischen Armee (75%), Handwerkersohn (50%) und passabler Holzschnitzer Dichter (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
--------------------	--

Ziele:	Dem König dienen und das Volk schützen
Erscheinung:	Durchtrainiert, braune, kurz geschorene Haare, braune Augen, entschlossenes Auftreten
Persönlichkeit:	Loyal, ehrlich, tapfer
Ausrüstung:	Schwarz-rotes Hemd, schwarz-rote Hose, mittlere Rüstung aus Brustpanzer, Helm, Plattenhandschuhe, Plattenstiefel (-50%/-25%), Dreieckschild (-50%) mit adarischem Wappen, Schwert, Pike

Name/Rolle:	Ein arroganter Soldat der adarheimer Stadtwache (75%), politisch interessierter (50%) und neunmalkluger Bücherwurm (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
--------------------	---

Ziele:	Dem Hauptmann keine Schande machen und die dummen Stadtbesucher über Adarheim aufklären
Erscheinung:	Durchtrainiert, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, steifer Gang
Persönlichkeit:	Loyal, arrogant, neunmalklug
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Hose, roter Gambeson (-25%/-0%) mit dem Wappen der Stadt, schwarze Stiefel, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

Name/Rolle:	Ein gruseliger (-50%) Hauptmann und untoter Soldat (75%), schwer verwundbarer (-25%), ehemaliger Bauer/Handwerker/Jäger (50%) und Wirtshausgänger/Glücksspieler/Musiker (50%) aus dem adarischen Volk (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
Ziele:	Dem Nekromanten dienen und die Armee der Untoten zum Sieg führen
Erscheinung:	Teilweise verwester Körper, eingefallene, fleckige Haut, grün leuchtende Augen
Persönlichkeit:	Beseelter Untoter, trotz normaler Intelligenz, aber absolut gehorsam, dem Nekromanten gegenüber
Ausrüstung:	Dreckige, braune Mönchsrobe mit Kapuze (in der Schlacht, zusammengewürfelte, verrostete Rüstungsteile (-25%/-0%) vom Schlachtfeld, neuer Speer)
Name/Rolle:	Medicus Vladius (Vladojev), ein älterer, geflohener, nebischer Feldarzt (125%), Tierpräparator (75%) und Wanderer (50%) aus dem nebischen Volk (100%)
Ziele:	Dem nebischen Militär entkommen, einfach nur ein ruhiges Leben führen, den Menschen im Dorf helfen
Erscheinung:	Kräftig, aufrecht, kurze, schwarze Haare mit grauen Ansätzen, langer, schwarzer Schnurrbart mit grauen Ansätzen, graue Augen
Persönlichkeit:	Ehrlich, etwas mürrisch, mit aktueller Lage in Nebia nicht zufrieden
Ausrüstung:	Graue Arztrobe, weiße Schürze, Kappe, Arzttasche, medizinisches Besteck, Kräuter, Verbandszeug, Geldbeutel, Dolch

Personen

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: Tolius,

Sonstige Personen, weiblich

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

Index

- Adarheim, 5, 9, 11, 13, 15,
16, 18, 44, 46
- Adarion, 5, 7
- Adelige
- Ademar, 7, 11, 49
 - Adett, 49
 - Ludowind, 14, 15, 17,
18, 22, 36, 40, 52
 - Mirabella, 33, 41, 53
 - Radoi, 54
 - Rudojev, 54
- Ademar, 7, 11, 49
- Adett, 49
- Aressa, 15, 50
- Bolter, 13, 15, 35, 50
- Dal-Tempel
- Dorus, 14, 45, 46, 51
- Dalura, 5, 7, 11, 13, 44–47,
50
- Dolch, 11
- Dorus, 14, 45, 46, 51
- Dörfer
- Fayenried, 18, 21, 32, 34,
35
 - Grünwies, 9, 13, 15, 18,
20, 21, 32, 34, 35
- Fabelwesen
- Skelett, 54
 - Untote, 55
- Fayenried, 18, 21, 32, 34, 35
- Feen
- Dalura (Libell), 5, 7, 11,
13, 44–47, 50
 - Königin, 41, 53
 - Mirabella, 33, 41, 53
- Filus, 13, 16–18, 20, 25, 51
- Friedhofswärter, 13, 16–18,
20, 25, 51
- Grafschaften
- Zwingstadt, 16, 18
- Grünwie, 13
- Grünwies, 9, 15, 18, 20, 21,
32, 34, 35
- Hargrimm, 5, 7, 25–27, 30,
32, 34, 38, 41, 44, 46,
51
- Hintergrund, 5
- Krähenfels, 5, 7

Index

Kutschmeister, 13, 15, 35, 50

Könige

Ademar, 7, 11, 49

Mirabella, 33, 41, 53

Rudojev, 54

Königshof

Adett, 49

Bolter, 13, 15, 35, 50

Dalura (Libell), 5, 7, 11,
13, 44–47, 50

Laurin, 7, 52

Laurin, 7, 52

Libell (Dalura), 5, 7, 11, 13,
44–47, 50

Ludowind, 14, 15, 17, 18, 22,
36, 40, 52

Menschen

Ademar, 7, 11, 49

Adett, 49

Aressa, 15, 50

Bolter, 13, 15, 35, 50

Dorus, 14, 45, 46, 51

Filus, 13, 16–18, 20, 25,
51

Hargrimm, 5, 7, 25–27,
30, 32, 34, 38, 41, 44,
46, 51

Laurin, 7, 52

Ludowind, 14, 15, 17,
18, 22, 36, 40, 52

Osarius, 8, 25, 53

Rabe, 7, 53

Radoi, 54

Rudojev, 54

Vladius (Vladojev), 22,
56

Mirabella, 33, 41, 53

Nebia, 7

Nekromanten

Hargrimm, 5, 7, 25–27,
30, 32, 34, 38, 41, 44,
46, 51

Osarius, 8, 25, 53

Nekromantie,

Totenbeschwörung,
5, 7

Osarius, 8, 25, 53

Phylakterium, 10, 45, 46

Prinzen

Radoi, 54

Rabe, 7, 53

Radoi, 54

Ritter

Adarion, 14, 15, 17, 18,
22, 36, 40, 52

Rudojev, 54

Skelett, 54

Soldaten

Adarion, 55

Stadtwache

Adarheim, 55

Städte

- Adarheim, 5, 9, 11, 13,
15, 16, 18, 44, 46
Krähenfels, 5, 7
Zwingstadt, 16, 18
- Tempelkrieger Dals
Dorus, 14, 45, 46, 51
- Totenbeschwörung,
Nekromantie, 5, 7
- Untote, 55
- Vladius (Vladojev), 22, 56
Vladojev, 22, 56
- Wirtin, 15, 50
- Zwingstadt, 16, 18