

Handouts

Du hörst ganz leise ein seltsames Brummen das immer wieder kurzzeitig aus dem Haus zu kommen scheint.

Du untersuchst die Leiche und siehst, dass es sich um einen Mann handelt, dessen Kleidung und Haut völlig zerfetzt sind. Neben ihm liegt ein Schwert.

Du untersuchst die Leiche und siehst, dass es sich um einen Mann handelt, dessen Kleidung und Haut völlig zerfetzt sind. Er muss schnell verblutet sein. Zusammen mit der Leiche, liegt auch ein gezogenes Schwert in der Blutlache.

Neben seinem Kopf hat der Mann mit seinem blutigen Finger noch ein paar Buchstaben geschrieben: K R Y P

Du untersuchst seine Kleidung und findest einen Geldbeutel mit 2 Silbertalern, Dietriche, Feuerstein und Stahl, sowie einen kleinen weißen Kristall.

Du spürst die magische Kraft, die dem Kristall innewohnt. Er allein scheint aber noch nichts zu bewirken. Irgendwie scheint noch ein zweites Artefakt dazu benötigt zu werden.

Du untersuchst die Leichen der jungen Leute und stellst fest, dass ihre Kleidung und Haut völlig zerfetzt sind.

Du untersuchst die Leichen der Untoten. Außer der Kleidung, die sie am Leib tragen, und die über und über mit Blut bespritzt ist, haben sie nichts bei sich.

Ihre Münder sind tatsächlich mit Fäden fest zugenäht.

An ihren Fingern ist das Fleisch von den ersten Fingergliedern entfernt und die heraus stehenden Knochen wurden angespitzt, sodass sie Krallen bilden.

Aus dem aufgerissenen Mund rieselt dunkle Erde. Darin befindet sich ein kleines Pergamentzettelchen mit unleserlichen roten Symbolen beschriftet.

Neben den verwesenden, stinkenden Leichenteilen siehst du einen fingerdicken, weißen Kristall, der blutbeschmiert ist.

Schnitte an der Leiche deuten darauf hin, dass jemand etwas IN der Leiche gesucht hat. Möglicherweise den kleinen, weißen, blutbeschmierten Kristall, der neben ihr liegt.

Du untersuchst das Regal genauer und findest allerlei blutiges Werkzeug: Sägen, Messer, Zangen, Spritzen, lange Nadeln und Faden.

Du untersuchst das Schreibpult genauer. Auf dem Pult liegt ein Buch. Darunter hat jemand achtlos ein Holzkistchen geworfen, das mit Stroh ausgekleidet ist. Offenbar wurde darin etwas wertvolles transportiert. Auf dem Boden um das Pult sind zerknüllte Pergamentstücke verteilt.

Bei dem Buch scheint es sich um ein Buch mit geschichtlichen Aufzeichnungen zu handeln. An einer Stelle ist ein Lesezeichen eingefügt. Es geht dort um den Nebischen Krieg von vor 125 Jahren.

Der Nebische Krieg, in den Jahre 876 bis 877 des zweiten Zeitalters

Wie bei vielen Kriegen, war auch beim Nebischen Krieg der Machthunger eines Herrschers der Grund der Auseinandersetzung. Das kleinere Königreich Nebia hatte schon immer ein Auge auf unser schönes Adarion geworfen, um seinen Einflussbereich zu erweitern. Der tatsächliche Auslöser für einen offenen Krieg, war jedoch ein unglücklicher Vorfall im schönen adarischen Städtchen Zwingstadt.

Um die ewigen Streitereien beizulegen, hatten sich die Herrscher beider Länder dazu durchgerungen, eine Friedenskonferenz am Hofe des Grafen zu Zwingstadt abzuhalten, in der Nähe der nebischen Grenze. Der Zufall wollte es nun, und böse Zungen behaupten, ein Sympathisant der damaligen anti-nebischen Gruppe hätte dem etwas nachgeholfen, dass der nebische König verdorbenen Fisch zum Mittagessen erhielt. Der adarische Monarch, der es immer etwas mit dem Magen hatte, aß an diesem Tag jedoch nur Gemüse.

Als nun den nebischen Gast das Bauchgrimmen und der Durchfall packte, den adarischen Gastgeber aber nicht, da war schnell die Rede von einem Mordversuch. Die nebische Delegation zog sich wutentbrannt zurück und kehrte einige Wochen später mit einer Armee im Rücken an die Grenze zurück.

Die Kämpfe dauerten fast ein Jahr an, und Nebia rückte fast bis zu unserer schönen Hauptstadt vor. Auf der Ebene zwischen Adarheim und Feyenried fand schließlich die letzte Schlacht der beiden Heere statt. Es war eine der blutigsten und viele tapfere Soldaten starben auf beiden Seiten.

Und wieder war es eher Zufall als Absicht, dass die Kämpfe ein Ende fanden. Der Sommer war recht heiß gewesen und der Herbst war extrem feucht. Diese Kombination gebar wohl eine üble und höchst ansteckende Seuche, die nun beide Armeen ergriff. Sowohl nebische als auch adarische Soldaten waren geplagt von starkem Fieber und konnten kaum mehr ihre Speere halten, und die Heerführer begriffen, dass keine Seite wirklich mehr gewinnen konnte. Selbst wenn der Gegner geschlagen würde, die angeschlagenen Sieger kämen nicht mehr lebend zurück.

Und so kam es am 283. Tage, im Jahre 877 der zweiten Zeitrechnung, zu einem notgedrungenen Friedensschluss zwischen beiden Nationen. Das Datum ging als Feiertag in den adarischen Kalender ein, der noch heute an jedem 283. Tag begangen wird.

Die Armeen zogen sich langsam zurück und die Bevölkerung begann mit den Aufräumarbeiten auf dem Schlachtfeld. Tausende von Leichen pflasterten die Ebene und noch heute kann man dort das eine oder andere Massengrab in den lichten, wieder aufgeforsteten Wäldern erkennen. Und auf einem kleinen Hügelchen wurde als Mahnmal, zum Gedenken an diese schreckliche Zeit, eine kleine Kapelle errichtet.

Und wir tun alle gut daran, dieser Mahnung Folge zu leisten. Denn, da keine Seite als Sieger aus dieser Schlacht hervorgegangen war, kamen auch die Streitigkeiten zwischen Adarion und Nebia nie wirklich ganz zu einem Ende, sodass der Hass auf beiden Seiten auch heute noch in manchem Herzen zu schwelen scheint.



Meister hargrimm,

anbei senden wir Euch, wie
vereinbart, die verbotenen
Artefakte.

Wir hoffen, sie helfen Euch,
Euren Teil der Abmachung
wie erwartet zu erfuellen.

hauptmann Rabe



Meister hargrimm,

die Gruft steht Euch fuer
Eure Forschungen zur Ver-
fuegung. Graf Edwin von
Kraehenfels wird Euch nicht
stoeren. Wir haben ihn
eindringlich an seine
Beteiligung an Graefin
Filarets "Spielchen" im
letzten Jahr erinnert. Er
wird sich eine Weile zu-
rueckziehen und brav sein
Maul halten..

hauptmann Rabe



Ritval der schwarzen Ewigkeyt

Dies ist die Beschreybvng des kvenstlich' Ritvals, das da heyszt: Ritval der schwarzen Ewigkeyt.

Wisse, dass dv dieses nvr vollziehen sollst, wenn dv bereyt bist, deyn sterblich' Leben hinter dir zv lassen, vnd hast lernet all nekromantisch' Kvnst.

Wenn dann 'kommen ist die Zeyt, so tv wie folgt:

Bad deyn' Leyb sieben Naechte in Salz vnd nekromantisch' Asche vnd trink nichts vnd iss nichts vnd erhalt deyn' Kraft nvr dvrch Magie.

Derweyl bereyt' vor das Phylakterivm, vnd besprich avch dieses mit lebensentziehend Magie.

Am siebenten Tage aber, salb deyn' Leyb mit dem Balsam, der da avch ist zvr Balsamirvng der Leychen. Vnd gib gvt acht, dass dv avch ja jedes Zoll erreychest, avch zwischen die Beyn' wenn er dir lieb ist. Vnd lass es drey weytere Tag ' wirken vnd iss nicht vnd trink nicht vnd wasch dich nicht vnd erhalt deyn' Kraft' nvr dvrch Magie.

Am zehnten Tage aber, beschwoer eyne' Leych, das noch hat Haend' zvm greyfen. Vnd rvf avch herbey eyne' Geyst avs der Welt der Toten. Als dann leg bereyt eyne' scharf' Messer, gelaevtert in der Flamm', Tvecher getraenkt mit der Leychensalb, sowie Nadel vnd Faden.

Nvn leg dich nieder avf eynem Tisch vnd lass deyn Seele entgleyten avs deynem Leyb vnd fahr hineyn in die Leych. Vnd zwing den Geyst zv vebernehmen deyn' eygen Leyb, avf dass er die Qvalen nehme vnd nicht dv selbst.

Als dann bind deyn Leyb vnd nimm das Messer vnd schneyd avf den Bvch beym Zwerch. Dann geyf hinavf im Brvstkasten, zwischen die Flvegel deyner Lvng'. Ergreyf deyn Herz vnd reysz es heravs. Aber gib gvt acht, zv sprechen die lebenserhaltend Magie waerend all dies' Werkes, als sey es selbst eyne' Leych, das dv beschwoeren wollest, avf dass deyn Leyb nicht vorzeytig vergehe. Denn nvn ist der Weg 'gangen vnd das Zvrveck ist versperret.

Leg hineyn das Herz in das Phylakterivm, naech zv deyn' Leyb mit Nadel vnd Faden vnd vmwickel in mit den Tvechern. Vnd scher dich nicht vm all das Blvt, das noch flieszet. Dv wirst's nicht mehr bravchen.

Lass hingehen nvn den Geyst avs deyn' Leyb, wenn er nicht schon vergangen ist vor Qval vnd fahr wieder avs mit deyn' Seel avs der Dienerleych' vnd hineyn in deyn' eygen Leyb. Denn nvn ist er wieder deyn avf alle Ewigkeyt. Vnd die Kraft ziehst dv nvn avf nekromantisch' Weys' dvrch das Phylakterivm, geravbet von der Natvr hoechstselbst.

Darvm verbirg das Gefaesz gvt, denn avch wenn deyn nev geweyht' Leyb nvn ist vnsterblich, vnd er keyne' Schaden nimmt dvrch deyn' Feynde, so ist's das Phylakterivm doch nicht. Vnd sollt' es geschehen, dass eyner es find' vnd vernicht', so wird's avch seyn deyn Ende, denn das brechet den Bann. Darvm soll es deyn Hoechstes seyn, zv finden eynen sicheren Ort fver dies Heyligtm. Am besten svch eyne' Ort starker magischer Kraft.