

Tempel des Todes

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 inzwischen geschieht	7
Wettlauf gegen die Zeit	18
Auf zum Tempel	18
Der Baremas	19
Die Audienz	20
Untersuchungen	22
Unerwünscht	23
Auf der Flucht	26
Der Instinkt des Todes	27
Die Fremden	28
Durch den Brunnen	29
Auf Umwegen	31
Auf der anderen Seite	33
Die Schlucht	35
Der Tempel	37
Die Baracken	38
Der Eingangsbereich	39
Der König	40
Die Schreibstuben	42
Das Allerheiligste	43
Der Thronsaal	44
Der Keller	45

Osarius	46
Unerwarteter Besuch	48
 Das Ende	 52
Unverrichteter Dinge	52
Die Befreier	52
Voller Erfolg	53
Ein letzter Kampf	55
Folter und andere Grausamkeiten	58
 Fundstücke	 59
 Personen	 61
 Index	 72

Hintergrund

Adarion, im Jahre 1002, des zweiten Zeitalters.

Die Heldengruppe hatte im letzten Abenteuer (*Feld der Knochen – Ein düsteres Fantasy-Abenteuer*) das Feldlager des Nekromanten Hargrimm entdeckt, welches dieser bei einer Gedenkstätte zum Nebischen Krieg auf einem ehemaligen Schlachtfeld in der Nähe des Dörfchens Grünwies aufgeschlagen hatte.

Knapp 300 untote Skelettkrieger hatte der Mann aus den dortigen Massengräbern wiedererweckt und versteckt, bis ihm die Helden auf die Schliche kamen. Eventuell wurden diese dabei sogar selbst getötet und von Hargrimm zu Untoten gemacht, konnten sich in diesem Fall jedoch dessen Kontrolle entziehen, mit der tatkräftigen Hilfe der Feenkönigin Mirabella.

Besiegen konnten sie den unsterblichen Nekromanten jedoch nicht, und während sie gegen einige seiner Schergen um ihr Leben kämpften, marschierte Hargrimm mit seiner Armee unaufhaltsam in Richtung der adarischen Hauptstadt Adarheim.

Frau Dalura, welche die Helden auf diese Mission ausgesandt hatte, schickte ihnen eine kleine Gruppe adarischer Soldaten hinterher, da sie plötzlich ein ungutes Bauchgefühl in der ganzen Angelegenheit hatte.

Diese begegneten der Armee, beobachteten sie aus einem Versteck, und während ihr Anführer einige Soldaten in gebührendem Abstand hinterher sendete, setzten die übrigen ihren Weg zur Gedenkstätte fort, wo sie mit der Heldengruppe zusammentrafen. Eventuell mussten sie dieser auch beim Bezwingen der restlichen untoten Angreifer helfen.

Nach dem Kampf entdeckten die Helden ein nekromantisches Buch, in welchem das Ritual beschrieben ist, welches der Nekromant erwähnt hatte, und welches ihm angeblich die Unsterblichkeit gebracht hatte. Außerdem entdeckten sie eine alte Landkarte, welche dem Mann aus Versehen aus der Tasche gefallen war, und auf welcher ein blutiger Fingerabdruck einen Ort im Westen von Adarion zu markieren schien, *den Tempel des Baremas*.

Während die Soldaten nach Adarheim zurückkehrten, um Dalura und das Königshaus über die Lage zu informieren, sollten die Helden auf dem schnellsten Weg diesen Ort aufsuchen, weil man vermutete, dass dort das Phylakterium versteckt sei, in welches Hargrimm durch das *Ritual der schwarzen Ewigkeit* seine Lebenskraft transferiert hatte. Nur wenn dieses Objekt zerstört würde, würde auch der Nekromant sterben, und seine ganzen Skelette mit ihm, so vermutete man.

Und die Zeit drängt, denn wenn die Armee der Untoten tatsächlich gegen Adarion in den Krieg zöge, so würde das Königreich auf konventionellem Weg nicht lange gegen sie standhalten können.

Waren die Helden von Bolter, dem königlichen Kutschmeister nach Grünwies gefahren worden, so steht ihnen die Kutsche auch für ihre neue Mission wieder zur Verfügung.

Waren sie stattdessen zusammen mit den Soldaten in das Dorf geritten, so haben sie hoffentlich noch ihre Pferde. Zur Not können ihnen aber auch die neu eingetroffenen Soldaten ein paar Pferde leihen.

Hatte Sire Dorus, aus der Inquisitionsabteilung des Tempels von Dal die Helden auf ihrer vorherigen Mission begleitet, so reitet dieser nun zurück in die Stadt, um den Tempel über alles zu informieren.

Anschließend beginnt das Abenteuer im Kapitel *Wettlauf gegen die Zeit* auf Seite 18.

Was inzwischen geschieht

Am **Tag 1**, nachdem die Helden zu ihrem neuen Ziel aufgebrochen sind, kehren die Soldaten nach Adarheim zurück und erstatten Frau Dalura, der Beraterin und Leibwächterin des adarischen Königs Ademar Bericht.

Besorgt gibt sie die Information an ihren Herren weiter, jedoch in gefilterter Form, aus Rücksicht auf dessen labilen Geisteszustand. Die Tatsache, dass der Nekromant unsterblich zu sein scheint, lässt sie geflissentlich weg, um dem Königreich nicht auch noch den letzten Hoffnungsschimmer in dieser ernsten Lage zu nehmen.

Allerdings spricht Medicus Laurin, der Leibarzt des Königs, auch noch einmal hinter dem Rücken der Leibwächterin mit dem König. Er schmückt die Tatsachen weiter aus, um in Ademar die Angst vor einer Vernichtung Adarions durch den Nekromanten weiter zu schüren, und schwärzt dabei auch Dalura an, die anscheinend mehr wisse und es ihrem Herren aus unlauteren Gründen verschweige.

Als treuer Spion Rudojevs, dem König des Nachbarlandes Nebia, impft er dem adarischen König ein, dass nur noch ein Bündnis mit Nebia Rettung bringen könne. Man müsse Rudojev sofort eine Nachricht schicken und um militärische Hilfe bitten.

Grundsätzlich scheinen sich die Ereignisse so zu entwickeln, wie vom nebischen Geheimdienst, unter der Leitung von Hauptmann Rabe, ursprünglich geplant. Hargrimms Armee marschiert auf die Hauptstadt zu und wird das Königreich schon bald unter Druck zu setzen.

Ist der adarische König unter diesem Angriff erst einmal zusammengebrochen, und vielleicht sogar gestorben, würde die nebische Armee wohlwollend Hilfe leisten, den Nekromanten vernichtet und das adarische Volk befreien. Da er dadurch den Karren für das unfähige adarische Königshaus aus dem Dreck zöge, hätte König Rudojev es leicht, anschließend seinen Sohn Radoi mit der adarischen Prinzessin Adett zu verheiraten und so im Hintergrund auch über Adarion zu herrschen.

Anscheinend war die Angelegenheit aber wohl etwas aus dem Ruder gelaufen. Die Macht Hargrimms, zu welcher der nebische Geheimdienst selbst ihm verholfen hatte, war größer als erwartet, und nun war auch noch diese seltsame Heldentruppe auf dem Weg, eine »Geheimwaffe« gegen den Nekromanten zu besorgen. Es musste also sichergestellt werden, dass das nebische Heer immer noch in der Lage war, die Untoten zu vernichten, dass dies aber nicht vorzeitig durch adarische Einheiten geschah, denn dann könnte sich Nebia nicht mehr als Retter präsentieren.

Während Medicus Laurin weiter den Palast im Auge behalten soll, reist Hauptmann Rabe deshalb höchstpersönlich mit einigen seiner Leute über das Dorf Feinfeld (**Tag 2**) und die Stadt Krähenfels (**Tag 3**) zum Tempel des Baremas, um dort die Heldengruppe abzufangen und die »Geheimwaffe« selbst in die Finger zu bekommen.

Nachdem sie die Stadt und die adarische Armee in Alarmbereitschaft versetzt hat, informiert Frau Dalura auch ihre eigene Königin Mirabella, die Herrscherin des Feenreichs, über die verzweifelte Lage.

Dalura, die eigentlich Libell heißt, ist selbst eine Fee und beschützt, auf Geheiß von Mirabella, im Verborgenen schon seit Jahrzehnten den König des Menschenlandes Adarion. Natürlich könnte nun auch die gesamte Feenarmee zu Hilfe eilen, doch damit würde auch die Existenz des Feenreiches offenbar, was weitere ungeahnte Konsequenzen nach sich ziehen könnte. Bevor

Mirabella diesen drastischen Schritt wagt, will sie deshalb erst noch ein wenig abwarten und hofft darauf, dass es die Helden vielleicht doch noch rechtzeitig schaffen, das Phylakterium zu zerstören.

Je nach dem, wie schnell die Charaktere nun bei ihrem neuen Abenteuer vorwärts kommen, schreiten die Geschehnisse im Hintergrund immer weiter voran. Je länger sie brauchen, um Hargrimm zu vernichten, desto mehr Schaden richtet er in Adarheim an, und desto näher kommt er König Ademar. Und je nach dem, ob die Helden ihren ursprünglichen Auftrag verfolgen, oder ob sie sich gar umentscheiden und sich auf die Seite einer anderen Partei schlagen, gehen am Ende unterschiedliche Sieger aus der Geschichte hervor.

Hargrimm und seine Untoten greifen am **Tag 2** die Hauptstadt an. Da die Soldaten vorbereitet sind und die Tore verrammelt, kommt es zwar zu kämpfen, aber die Angreifer können zunächst abgewehrt werden. Die Belagerung der Stadt beginnt und zieht sich zwei Tage hin. Der Nekromant postiert dazu Kämpfer an allen Toren der Stadt.

Am Abend des **Tages 3** kommt Hauptmann Rabe mit seinen Männern beim Tempel an und beobachtet die Situation aus einem versteckten Lager. Im Tempel selbst wird er erst einmal nicht vorstellig.

König Ademar ist ob der Belagerung erstaunlicher Weise kein bisschen beunruhigt, vermutlich aufgrund seines angeschlagenen Geisteszustandes. In gewisser Weise freut er sich sogar, den Nekromanten kennenzulernen, denn insgeheim hegt er den Plan, sich selbst mit ihm zu verbünden, um mit seiner Hilfe seine Frau wieder zum Leben zu erwecken. Deswegen sieht er überhaupt keinen Anlass, Nebia um Hilfe zu bitten. Inzwischen ist er sogar entschlossen, das Wohlwollen des Mannes zu erringen, indem er ihm seine eigene Tochter Adett zur Frau verspricht.

Dalura erfährt davon und will den König von seinem Vorhaben abbringen. Da Medicus Laurin auch vorher schon gegen die

Frau intrigiert hatte, verliert Ademar nun gänzlich das Vertrauen in sie. Während eines Gesprächs unter vier Augen sticht er sie völlig überraschend nieder. Er hält sie für tot und versteckt sie in einem Schrank im Palast.

Anschließend legt er sich einen abstrusen Plan zurecht. Er setzt ein Hilfsgesuch an den nebischen König auf, wie von Laurin vorgeschlagen, jedoch nicht mit der Absicht, gemeinsam mit ihnen gehen die Untoten zu kämpfen. Stattdessen will er sich mit dem Nekromanten verbünden, und wenn dann die Soldaten des Nachbarlandes in Adarheim ankämen, würde er es als einen Angriff auf sein Land darstellen und das nebische Heer mit Hargrimms Unterstützung vernichten. Wenn seine Frau dann wieder am Leben wäre, würden sie gemeinsam nach Nebia marschieren und ein für alle mal diese ewigen Zwistigkeiten beider Länder beenden, indem er seinen Nachbarn eroberte.

In der Nacht zum **Tag 4** schleicht sich Ademar dann aus der Stadt, zusammen mit einigen Soldaten und seiner Tochter, um mit Hargrimm zu verhandeln. Bei dieser Gelegenheit schickt er auch den Boten mit dem Sendschreiben nach Nebia.

Mit Entsetzen muss Adett mitanhören, wie ihr Vater sie Hargrimm zur Braut gibt. Der Nekromant geht zum Schein darauf ein, besiegelt das Geschäft mit Handschlag und lässt sich in die Stadt bringen. Sobald er jedoch mit dem König durch das Tor geht, überwältigt er die Soldaten, und die Untoten stürmen die Stadt. Den König und seine Tochter hält Hargrimm als Geisel und erzwingt sich so Zugang zum Palast.

Seine Skelette besiegen die restlichen Soldaten, entwaffnen alle noch lebenden und besetzen die Stadt. Sie patrouillieren durch die Straßen, quälen die Bewohner und töten jeden, der sich ihnen in den Weg stellt.

Die Stadtwache wird ausgelöscht, den Priestern und Paladinen der vier Tempel, sowie den Magiern der adarheimer Magierakademie gelingt es hingegen, sich in ihren Gebäuden zu verbarrikadieren.

Hargrimm lässt den König in den Kerker werfen, zieht im Palast ein und beansprucht am **Tag 4** den Thron für sich. Die Königstochter hält er immer in seiner Nähe, mehr als Versicherung, denn aus Interesse an ihr selbst.

Frau Dalura, bzw. Libell, die zwar schwer verwundet aber noch nicht tot ist, kommt wieder zu Bewusstsein und sieht mit Entsetzen die Entwicklung der letzten Stunden. Wohl wissend, dass sie in ihrem Zustand nichts ausrichten kann, wechselt sie in die Anderswelt, um zu genesen und sich mit ihrer Königin zu beraten.

Am **Tag 6** lässt der Nekromant durch seine Hauptmänner verkünden, dass Vertreter der vier Tempel, der Magierakademie und des Stadtrates in den Palastgarten geladen wären, um mit ihm über die Zukunft der Stadt zu verhandeln. Von einem Balkon des Palastgebäudes aus spricht er dann zu den verunsicherten Würdenträgern. Er sei nun der Herrscher Adarions und jeder Mann und jede Frau hätte seinen Anweisungen Folge zu leisten. Andernfalls würde es ihnen ergehen, wie ihrem unfähigen König, von welchem er sie großzügiger Weise erlöst hätte. Wachen führen den verwirrten Ademar auf den Balkon und Hargrimm schleudert ihn mit schier übermenschlicher Kraft über das Gelände in die Tiefe. Und nun sollten sie alle verschwinden und auf Anweisungen warten.

Einige verzweifelte Priester versuchen, die umstehenden Untoten mit Magie zu bannen, doch es sind einfach zu viele. Während einige Skelette zurückgedrängt werden, schießen andere die Priester mit Pfeil und Bogen in den Kopf. Die restliche Menge flieht panisch aus dem Palastgarten. Während der Nekromant böse lachend vom Balkon ins Innere des Palastes geht.

Der Bote erreicht am Morgen des **Tages 4** das Dorf Greifenau und am Nachmittag das Dorf Fayenried, wo er erschöpft übernachtet. Am **Tag 5** trifft er mittags in der Stadt Zwingstadt ein und stößt am Abend, kurz hinter der Grenze, erstaunt auf das nebische Heer.

Seit einigen Wochen schon, lagern hier 1000 nebische Soldaten, unter der Führung von Prinz Radoi, dem ersten Ritter Nebias, um einsatzbereit zu sein, sobald der Hilferuf des adarischen Königs ankäme. Nachdem dies nun geschehen ist, befiehlt der Prinz den Abbruch des Lagers und den Abmarsch am nächsten Morgen, dem **Tag 6**.

Der Bote erklärt, dass das nebische Heer sich auf Anweisung Ademars frei im Land bewegen könne. Schriftlich ist dies im Hilfsgesuch jedoch nicht festgehalten, da der König insgeheim dem uneingeweihten, adarischen Volk durchaus eine Bedrohung durch Nebia suggerieren will.

Radoi führt seine Streitmacht anschließend über Zwingstadt (**Tag 6**), die Dörfer Fayenried (**Tag 7**) und Greifenau (**Tag 8**) nach Adarheim, wo das Heer am **Tag 9** in der Nähe der Stadt lagert, wie von König Rudojev befohlen.

Dort solle der Prinz auf die Nachricht von Hauptmann Rabe warten, der wohl die adarische Hauptstadt unter Beobachtung hätte, und wisse, wann ein günstiger Zeitpunkt zum Angriff wäre. Dann würde seine Armee vorrücken, die nebischen Alchemisten würden eines der Tore sprengen, die Soldaten würden in die Stadt eindringen und den Untoten den Garaus machen.

Radoi selbst würde zusammen mit einigen adarischen Priestern, die er der Form halber aus den lokalen Tempeln hinzu zöge, in den Palast vordringen und König Ademar und seine Tochter aus den Klauen des Nekromanten befreien.

Die genauen Hintergründe dieses Plans seines Vaters kennt Radoi jedoch nicht.

Er weiß nichts davon, dass es Rudojevs Spione selbst waren, die Hargrimm überhaupt erst in diese Machtposition gebracht hatten.

Er weiß nichts davon, dass sie mit dem Nekromanten über den bevorstehenden Angriff gesprochen und mit ihm vereinbart hatten, dass er seinen Untoten befehlen würde, bei diesem abgekarteten Spiel so gut wie keinen Widerstand zu leisten.

Auch ist dem Prinzen unbekannt, dass Rudojev Hargrimm zugesichert hatte, dass er nichts zu befürchten hätte, wenn die ne-bischen Soldaten in den Palast eindringen und den König, der dann hoffentlich schon tot wäre, sowie seine Tochter befreien würden.

Und erst recht weiß er nichts von der Vereinbarung, Hargrimm bei dieser inszenierten Befreiungsaktion entkommen zu lassen und später, unter anderem Namen, als Gouverneur des neuen, ne-bischen Vasallenstaats Adarion auf den Thron zu setzen.

Aber nachdem Rudojev niemals vorgehabt hatte, diesen Punkt der Vereinbarung einzuhalten, spielt das auch gar keine Rolle. Sein Sohn würden diesen Unhold auf der Stelle vernichten. Egal, ob aus redlichen oder unredlichen Gründen, ein solch verdorbenes, unzuverlässiges und durchaus gefährliches Individuum wie Hargrimm konnte man keinem Königreich als Herrscher antun.

Aus Prinz Radois Sicht ist die Situation ganz einfach: Nebische Spione hatten vor einigen Wochen eine Bedrohung des Nachbarlandes durch einen Nekromanten entdeckt, und nun würde man diese günstige Gelegenheit einfach nutzen, um durch großzügigen Beistand bei der Vernichtung dieses Wesens das Wohlwollen des adarischen Königshauses und Volkes zu erlangen. Punkt.

Das adarische Volk wäre seinem Befreier unendlich dankbar, und wer weiß, vielleicht würde er durch diese noble Rettungsaktion ja sogar das Herz der Prinzessin erobern, von der es heißt, sie sei sehr schön und eine gute Partie für einen Prinzen.

Dann kommt jedoch alles etwas anders als geplant.

Nach König Ademars Tod beschließt Königin Mirabella, zumindest ein wenig in die Geschicke der Menschen einzugreifen. Sie lässt am **Tag 7** einige ihrer Agenten im Verborgenen Kontakt mit den Tempeln und der Magierakademie in Adarheim aufnehmen. Über den Weg zwischen den Welten ist es für die Feen kein

Problem, in das Innere der verbarrikadierten Gebäude zu gelangen.

Man schlägt den Äbten und dem Dekan vor, gemeinsam einen Fluchtweg für die Bevölkerung zu schaffen, die von den Untoten in der Stadt gefangen gehalten wird. Und ob der verzweifelten Situation gehen die Anführer auf den Plan der geheimnisvollen Verbündeten ein, die über ihre Identität Stillschweigen bewahren.

Während des restlichen Tages und auch noch am **Tag 8** tauchen überall in der Stadt geheimnisvolle Frauen und Männer in Priesterkleidung in der Bevölkerung auf, die den Leuten von geheimen Tunneln unter bestimmten Gebäuden berichten. Ab der Nacht auf den **Tag 9** solle man sich dort für eine Flucht aus der Stadt einfinden.

Und tatsächlich haben Feen und menschliche Zauberer gemeinsam und auf magische Weise einen Fluchttunnel unter der Stadtmauer hindurch gegraben, der im Wald südlich der Stadt endet. Um die Arbeit zu beschleunigen, hält Königin Mirabella darin, unter Aufbietung all ihrer Kraft, eine magische Abkürzung durch die Anderswelt aufrecht. Aufgrund der unterirdischen Lage des Tunnels fällt jedoch nur magisch begabten Personen auf, dass irgend etwas nicht stimmt. Nicht magisch Begabte wundern sich höchstens, dass der Tunnel so kurz wirkt, für die Strecke, die man darin zurück legt.

Auf diese Weise gelingt es den Widerständlern auch wirklich, bis zum Abend des **Tages 9** etwa die Hälfte der Bewohner von Adarheim in Sicherheit zu bringen. Diejenigen, die nicht zu Verwandten oder Bekannten in anderen Orten fliehen, schlagen ein improvisiertes Lager im Wald auf. Auch werden sogleich Boten zu anderen Grafschaften geschickt, um von dort Verstärkung anzufordern.

Am Abend des **Tages 9** trifft schließlich auch die nebische Armee im selben Wald ein und stößt schnell auf die unerwartete Flüchtlingsansammlung. Radoi lässt sich von den Anführern

auf den aktuellen Stand bringen und beschließt, mit der Rückeroberung der Stadt nicht auf Hauptmann Rabes Startsignal zu warten. Man bittet ihn jedoch noch zu warten, bis weitere Flüchtlinge aus der Stadt geschleust worden wären.

Die inzwischen geheilte Libell beschließt in der Nacht zum **Tag 10**, mit einigen Helfern in den Palast einzudringen und Prinzessin Adett aus den Fängen Hargrimms zu befreien. Das Vorhaben gelingt und sie haben den Palast bereits wieder verlassen, als sie dann doch noch von Hargrimms Hauptmännern entdeckt werden.

Da sie bereits zu dem Fluchttunnel unterwegs sind, fliegt die gesamte Rettungsaktion der Stadtbewohner auf und die Skelette greifen an, um die Fliehenden aufzuhalten.

Unter großen Verlusten, versuchen die Paladine der Tempel, die Magier und die Feen, die Untoten noch eine Zeit lang aufzuhalten, damit möglichst viele weitere Zivilisten entkommen können, und einem Teil gelingt dies auch, doch dann kann der Ansturm nicht mehr aufgehalten werden und Königin Mirabella muss den Fluchttunnel schließen.

Etwa ein weiteres viertel der ursprünglichen Bewohner Adarheims konnten noch entkommen, der Rest bleibt zurück und die meisten werden von den Untoten erschlagen. Hargrimm beschließt, auch die gefangenen Soldaten zu töten.

Prinzessin Adett konnte zwar rechtzeitig hinaus geschafft werden, doch Linell selbst stirbt bei der Verteidigung der Flüchtlinge. Vorher erklärt sie ihrem Schützling jedoch in aller Kürze die meisten Hintergründe der ganzen Situation.

Die junge Frau erweist sich in dieser schweren Stunden als äußerst starke und überlegte Anführerin. Sie ruft sich selbst zur neuen Königin aus, berät sich mit Prinz Radoi, und beide Länder verbünden sich.

Während man auf Verstärkung aus den anderen Grafschaften wartet, belagern die nebischen Truppen die Stadt und sorgen dafür, dass keine Untoten entkommen. In der Zwischenzeit stellt

Adett eine neue Truppe aus überlebenden Paladinen, Priestern und Magiern zusammen, die zum Baremas eilen und dort eine Möglichkeit finden sollen, den Nekromanten zu töten.

Eventuell sind hierunter auch neue Spielercharaktere, denn anscheinend hat die bisherige Heldengruppe es wohl doch nicht geschafft, das Phylakterium zu vernichten.

In der folgenden Tabelle werde nun noch einmal stichpunktartig alle oben aufgeführten Ereignisse zusammengefasst:

Tag	Ereignisse
x + 1	<ul style="list-style-type: none">- Adarische Soldaten erreichen Adarheim und informieren Frau Dalura- Frau Dalura informiert König Ademar und Königin Mirabella- Adarheim wird in Alarmbereitschaft versetzt- Medicus Laurin intrigiert bei König Ademar- Hauptmann Rabe bricht zum Baremas auf- Hargrimm lagert mit seiner Armee nahe Adarheim
x + 2	<ul style="list-style-type: none">- Hauptmann Rabe erreicht das Dorf Feinfeld- Hargrimm greift Adarheim an kann aber nicht eindringen <p>20 tote Soldaten</p>
x + 3	<ul style="list-style-type: none">- Hargrimm belagert Adarheim- Hauptmann Rabe erreicht die Stadt Krähenfels am Mittag- König Ademar und Frau Dalura streiten am Nachmittag- König Ademar ersticht Frau Dalura am Abend- Hauptmann Rabe lagert am Abend nahe des Baremas- König Ademar schickt einen Boten nach Nebia- König Ademar verhandelt des Nachts mit Hargrimm- König Ademar lässt Hargrimm in die Stadt und wird verraten- Hargrimms Armee stürmt die Stadt <p>340 tote Soldaten, 110 tote Zivilisten</p>
x + 4	<ul style="list-style-type: none">- Der Bote erreicht am Morgen das Dorf Greifenau- Hargrimm wirft König Ademar in den Kerker und besteigt den Thron- Frau Dalura flieht schwer verwundet zu Königin Mirabella- Hargrimms Armee überwältigt die meisten Soldaten- Die Stadtwache wird ausgelöscht- Die Magier der adarheimer Akademie verbarrikadieren sich- Die Tempel verbarrikadieren sich- Der Bote erreicht am Nachmittag das Dorf Feyenried <p>370 tote Soldaten, 200 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen</p>

Tag	Ereignisse
x + 5	<ul style="list-style-type: none"> - Hargrimms Armee versucht erfolglos die Tempel zu stürmen - Der Bote erreicht am Mittag die Stadt Zwingstadt - Die Tempel versuchen erfolglos auszubrechen - Der Bote erreicht am Abend das nebische Heerlager <p>370 tote Soldaten, 220 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 10 tote Paladine</p>
x + 6	<ul style="list-style-type: none"> - Hargrimm lässt Vertreter in den Palastgarten bestellen - Hargrimm tötet öffentlich König Ademar - Die nebische Armee erreicht am Nachmittag Zwingstadt <p>370 tote Soldaten, 240 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 10 tote Paladine, 5 tote Priester, 2 tote Magier, 1 toter Ademar</p>
x + 7	<ul style="list-style-type: none"> - Die Feen organisieren eine Fluchtmöglichkeit - Die nebische Armee erreicht am Nachmittag Feyenried <p>370 tote Soldaten, 255 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 10 tote Paladine, 5 tote Priester, 2 tote Magier, 1 toter Ademar</p>
x + 8	<ul style="list-style-type: none"> - Die nebische Armee erreicht am Nachmittag Greifenau - Erste Einwohner fliehen des Nachts durch den Tunnel <p>370 tote Soldaten, 255 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 10 tote Paladine, 5 tote Priester, 2 tote Magier, 1 toter Ademar</p>
x + 9	<ul style="list-style-type: none"> - Bis abends ist die Hälfte der Städter evakuiert - Die Flüchtlinge lagern im Wald - Boten werden in die anderen Grafschaften gesandt - Am Abend trifft die nebische Armee im Wald ein - Nebier und Flüchtlinge tun sich zusammen - Libell befreit Adett des Nachts aus dem Palast - Die Evakuierung fliegt auf und es kommt zum Kampf <p>370 tote Soldaten, 477 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 29 tote Paladine, 11 tote Priester, 7 tote Magier, 1 toter Ademar, 6 tote Feen</p>
x + 10	<ul style="list-style-type: none"> - Bis zum Morgen sind drei Viertel der Städte evakuiert - Der Fluchttunnel muss geschlossen werden - Libell und viele Paladine und Magier sind tot <p>543 tote Soldaten, 513 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 35 tote Paladine, 19 tote Priester, 11 tote Magier, 1 toter Ademar, 10 tote Feen, 1 tote Libell</p>
x + 11	<ul style="list-style-type: none"> - Prinzessin Adett ruft sich selbst als neue Königin aus - Nebia und Adarion verbünden sich - Prinz Radoi belagert die Stadt - Königin Adett stellt eine neue Heldengruppe zusammen <p>543 tote Soldaten, 721 tote Zivilisten, 45 tote Stadtwachen, 25 tote Paladine, 14 tote Priester, 11 tote Magier, 1 toter Ademar, 10 tote Feen, 1 tote Libell</p>

Wettlauf gegen die Zeit

Machen sich die Helden auf direktem Weg zu dem Ort auf, der auf der gefundenen Karte als »Baremas« bezeichnet ist, geht es im Abschnitt *Auf zum Tempel* auf Seite 18 weiter.

Trödeln sie stattdessen herum, vergehen wertvolle Tage, in welchen Hargrimm Unheil über die Hauptstadt bringen kann.

Kommen die Spieler auf die Idee, dass der Tempel zwar die richtige Position markiert, dass das Ziel aber nicht in dieser Welt, sondern in der Anderswelt liegt, so erinnern sie sich vielleicht an die Höhle in der Nähe des Dörfchens Haag und wollen gleich diesen Übergang zwischen den Welten nutzen.

Vielleicht kommen sie auch nicht sofort auf diese Idee, sondern erst später im Abenteuer. Wann auch immer, es geht in diesem Fall bei Abschnitt *Auf Umwegen* auf Seite 31 weiter.

Auf zum Tempel

Der kürzeste Weg zu dem Ort, der auf der gefundenen Karte als »Baremas« bezeichnet ist, führt über die Dörfer Fayenried, Greifenau und Haag zur Stadt Krähenfels, und dann weiter zum Tempel. Zu Fuß sind dies zweieinhalb Tagesmärsche und die Helden müssten in Greifenau und Krähenfels übernachten.

Mit der Kutsche oder dem Pferd gelingt es bei normalem Tempo in zwei Tagen und ist deutlich entspannter.

Wenn man die Pferde zu Schanden reitet oder zumindest eine Möglichkeit hat, sie unterwegs zu wechseln, schafft man es in einem Tag, mit einer kleinen Pause in Haag. Danach tut einem

jedoch das Hinterteil ziemlich weh und man fühlt sich wie gerädert, was sich in einer temporären Besonderheit »*wund geritten* (–10%) [*restlicher Tag*]« ausdrückt, die auf alle körperlichen Aktionen angerechnet werden muss und den restlichen Tag anhält.

Sind die Helden an ihrem Ziel angelangt, geht es bei Abschnitt *Der Baremas* auf Seite 19 weiter.

Der Baremas

Der *Tempel des Baremas* ist eigentlich eher ein Kloster als ein Tempel, und dieses befindet sich auch nicht in einer der großen Städte des Landes, wie andere Tempel, sondern stellt eher eine kleine Ortschaft selbst dar, mit dem Klostergebäude als Zentrum auf einer Anhöhe, und mit den Äckern, Obstgärten und Häusern der Zivilangestellten außen herum. Das Dorf ist nicht befestigt, das Klostergebäude selbst macht jedoch einen recht wehrhaften Eindruck.

Wenn die Helden im Dorf ankommen herrscht eine seltsam gedrückte Stimmung. Es hat den Anschein, als wäre die Sonne verschwunden, und als gäbe es als Farben nur tristes Grau und Braun. Auch die Bewohner machen einen recht niedergeschlagenen Eindruck und sind nicht sehr gesprächig. Sie beäugen die Neuankömmlinge eher genervt als neugierig.

Im Zentrum der Siedlung, da wo der Weg zwanzig Schritte zum Tor des Klosters hinauf führt, ist ein kleiner freier Platz mit einem Brunnen. Ein Gasthaus ist nicht zu sehen.

Wenn die Helden sich umhören, geben die Bewohner mürisch aber ehrlich Auskunft:

1. Eine Unterkunft für Reisende gäbe es im Dorf nicht. Normalerweise erhielten Pilger im Kloster einen Schlafplatz.
2. Aktuell herrsche eine miese Stimmung im Kloster.

3. Irgend etwas gehe hinter den Mauer vor sich.
4. Aktuell erhalte nur Einlass, wer in offizieller Angelegenheit käme.
5. Die Tempelkrieger seien nervös und würden die nähere Umgebung erkunden.

Am Klostertor halten zwei schwer bewaffnete Tempelkrieger Wache. Wenn man näher kommt, erkennt man, dass eines davon eine Frau ist.

Die Wächter sind höflich, aber bestimmt. Sie erklären, dass das Kloster derzeit mit inneren Angelegenheiten zu tun hätte und sie niemanden einlassen dürfen.

Erzählen die Helden jedoch vom Nekromanten oder dass sie im Auftrag des Königs reisen, und zeigen sie ihr Begleitschreiben, so werden ihnen die Tore geöffnet.

Normalerweise geht es in diesem Fall weiter bei Abschnitt *Die Audienz* auf Seite 20. Wurden die Helden im vorangegangenen Abenteuer allerdings selbst zu Untoten, so geht es stattdessen Abschnitt *Unerwünscht* auf Seite 23.

Die Audienz

Einmal im Kloster, welches insgesamt recht spartanisch eingerichtet ist, mit wenig Prunk und wenigen Verzierungen, werden die Helden in einen Innenhof geführt, der sich mit seinem grauen Steingarten sehr gut in diese schlichte Optik einfügt.

Einige Wächter üben am Rande des Innenhofs mit ihren Waffen. Teilweise miteinander, teilweise an hölzernen Übungspuppen.

In einem Kreis in der Mitte des Steingartens im gegenüber liegenden Eck sitzt ein alter aber stattlicher Mann und meditiert. Zu ihm werden die Helden geführt.

Er öffnet die Augen, bittet die Helden mit einer Geste auf dem Boden vor sich Platz zu nehmen und stellt sich als Abt Vildrick vor.

Erzählen die Helden was geschehen ist, hört er ihnen aufmerksam zu, dann meint er nachdenklich:

»Nun, eigentlich haben wir derzeit unsere eigenen Probleme, aber möglicherweise haben diese ja sogar mit den Euren zu tun.

Ihr müsst nämlich wissen, dass wir vor wenigen Wochen bei unserer Meditation mit Verwunderung festgestellt haben, dass irgend etwas hier im Baremas nicht stimmt.

Man hat das Gefühl, als würde langsam alle Kraft aus der Gegend abgesaugt werden. Ich weiß nicht, ob Ihr versteht was ich meine, aber es fühlt sich an, als befänden wir uns in einem regelrechten spirituellen Loch.«

»Natürlich haben wir versucht, der Angelegenheit auf den Grund zu gehen. Dals Jäger haben die Klosteranlage und die Gegend untersucht, konnten aber leider keine Ursache für diesen seltsamen Umstand finden. Auch in den Bücher steht nichts über derlei Phänomene.«

Er deutet auf einige Bücher, die um ihn herum liegen, und meint:

»Und seit gestern ist nun auch unser oberster Jäger spurlos verschwunden. Er war mit den Untersuchungen betraut, doch seit dem gestrigen Morgen hat ihn niemand mehr gesehen.

Niemand hat bemerkt, dass er die Anlage verlassen hätte, doch die Jäger sind dennoch ausgeschwärmt, um nach ihm zu suchen. Möglicherweise ist er dem Geheimnis ja näher gekommen, vielleicht zu nahe...«

Wenn die Helden die Situation selbst untersuchen möchten, erhalten sie den Segen des Abtes. Dann geht es im Abschnitt *Untersuchungen* auf Seite 22 weiter.

Untersuchungen

Die Helden können daraufhin die Bewohner des Klosters und des Dorfes befragen:

1. Die Jäger im Tempel können keine weiteren Angaben machen.
2. Die Wächter am Tor können nur berichten, dass der oberste Jäger das Klostergebäude in der Nacht von vorgestern auf gestern verlassen hätte. Er wirkte irgendwie, als hätte er eine neue Idee gehabt. Zurückkommen hätte man ihn aber nicht sehen.
3. Ein Bauer im Dorf erzählt, dass er in der Nacht von vorgestern auf gestern zum »Scheißen« raus gemusst und sich gewundert hätte, dass ein Jäger um diese Zeit am Brunnen Wasser geholt hätte.
4. Eine andere Frau berichtet empört, dass sie gestern Wasser am Brunnen holen wollte, aber der Eimer zerbrochen war. Sie musste dann notgedrungen ihren eigenen Eimer hergeben.

Untersuchen die Helden den Brunnen, können sie bei einem gelungenen Erfolgswurf auf *beobachten*, *Spuren lesen*, *Verstecktes entdecken* oder Ähnliches, auf dem steinernen Brunnenrand schwarzen, metallischen Abrieb entdecken. er stammt von der Rüstung des Jägers, der in der Nacht von vorgestern auf gestern tatsächlich beim Brunnen war und am Brunnenseil in diesen hinein geklettert war. Dabei ist auch der Eimer zerbrochen.

Berichten die Helden dem Abt, was sie erfahren haben, so wundert dieser sich:

»Ich glaube dieser Bauer irrt sich. Wieso sollte der oberste Jäger des Nachts zum Brunnen gehen. Jeder weiß doch, dass der Brunnen ein

Symbol von Dals göttlicher Macht ist. Seit Jahren lässt er den Grundwasserspiegel des Nachts absinken, um ihn dann bis zum nächsten Morgen wieder aufzufüllen, als Zeichen des Neuanfangs. So wie die Sonne jeden Abend unter und am nächsten Morgen wieder aufgeht.»

Haben die Charaktere die Absicht in den Brunnen zu steigen kommen sie zu Abschnitt *Durch den Brunnen* auf Seite 29. Falls nicht, so wird es langsam Abend und die Gruppe muss sich zur Ruhe begeben.

Am nächsten Morgen geht es in diesem Fall bei Abschnitt *Die Fremden* auf Seite 28 weiter.

Unerwünscht

Sobald die Helden die Türschwelle zum Tempel betreten, beginnen im Inneren überall Glocken zu läuten. Sie stammen von einem magischen Zauber, den die Priester gewirkt haben, als eine Art Alarmanlage gegen widernatürliche Monstren. Als Untote lösen die Charaktere diesen Zauber aus.

Da die Wächter am Eingang nicht mit diesem Umstand gerechnet haben, sind sie zunächst perplex, und den Helden bleiben einige Sekunden zur Flucht. Als Untote besitzen sie unendliche Ausdauer und können durch das Dorf und in den Wald sprinten, während die Wachen aufgrund ihrer schwereren Rüstung nach einer Weile die Verfolgung aufgeben müssen. In diesem Fall geht es bei Abschnitt *Auf der Flucht* auf Seite 26 weiter.

Sollten die Helden nicht fliehen, so ziehen die Wachen ihre Waffen und versuchen die Neuankömmlinge festzunehmen und in einem Zimmer einzusperren. Widersetzen sich diese, so greifen die Tempelbewohner sie an. Ein bis zwei weitere Jäger des Dal tauchen kurz darauf auf und versuchen die Untoten mit Magie zu bannen. Können sich die Helden dem Zauber nicht widersetzen, so verspüren sie plötzlich Panik und den verzweiferten Drang vor den Männern davon zu laufen. Diese treiben sie voran, in ein Zimmer, in welchem sie dann eingesperrt werden.

Wenn die Charaktere sich den Jägern widersetzen und die Wächter im Kampf besiegen können, haben sie die Möglichkeit aus dem Tempel zu fliehen und durch das Dorf in den Wald zu rennen. Auch in diesem Fall geht es zu Abschnitt *Auf der Flucht* auf Seite 26. Am Ende des Abenteuers gilt dann allerdings das Gesagte in Abschnitt *Folter und andere Grausamkeiten* auf Seite 58.

Ergeben sich die Helden stattdessen, oder werden sie besiegt, so verbleiben sie zunächst eingesperrt in einem fensterlosen Raum. Nach einer Weile öffnet sich die Tür wieder und ein alter aber stattlicher Mann tritt ein, begleitet von zwei Wachen, die ihnen das heilige Symbol des Phönix entgegen strecken. Irgendwie fühlen sich die Charaktere durch diese eingeschüchtert.

Der alte Mann spricht ruhig aber bestimmt mit den Helden und meint:

»Ich bin Abt Vildrick, der Vorsteher dieses Klosters. Unsere Jäger könnten Euch auf der Stelle töten, denn es ist die Aufgabe des Baremas, gefährliche Monstren zu vernichten, um die Schäflein Dals zu beschützen.

Allerdings seid Ihr ganz offensichtlich keine gewöhnlichen Untoten. Irgend etwas stimmt hier ganz und gar nicht. Und ich will wissen was. Also will ich Euch eine Chance geben, Euch zu erklären. Vielleicht entscheide ich dann, Euch noch eine Weile ... existieren zu lassen.«

Erzählen die Helden was geschehen ist, hört er ihnen aufmerksam zu, dann meint er nachdenklich:

»Nun, das erklärt einiges, was in letzter Zeit hier geschehen ist. Ihr müsst nämlich wissen, dass wir vor wenigen Wochen bei unserer Meditation mit Verwunderung festgestellt haben, dass irgend etwas hier im Baremas nicht stimmt.

Man hat das Gefühl, als würde langsam alle Kraft aus der Gegend abgesaugt werden. Ich weiß nicht, ob Ihr versteht was ich meine, aber es fühlt sich an, als befänden wir uns in einem regelrechten spirituellen Loch.

Natürlich haben wir versucht, der Angelegenheit auf den Grund zu gehen. Dals Jäger haben die Klosteranlage und die Gegend untersucht,

konnten aber leider keine Ursache für diesen seltsamen Umstand finden. Auch in den Büchern steht nichts über derlei Phänomene.

Und dann taucht Ihr hier auf, Untote, lebende Leichen, und doch mit eigener Intelligenz und Seele. Hierfür sind enorme übernatürliche Energien erforderlich, was den Ernst der Lage untermauert.«

Er macht eine kurze Pause, blickt den Helden tief in die Augen und fragt:

»Sagt, habt Ihr etwas mit dem Verschwinden unseres obersten Jägers zu tun? Er war mit den Untersuchungen betraut, doch seit dem gestrigen Morgen hat ihn niemand mehr gesehen. Sprecht!«

Nachdem die Helden sich gerechtfertigt haben, fährt der Abt fort:

»Gut, ich weiß nicht, ob ich Euch trauen kann, doch ungewöhnliche Situationen erfordern ungewöhnliche Maßnahmen. Ich mache Euch deshalb einen Vorschlag: Wir lassen Euch noch eine Weile existieren, und dafür arbeitet Ihr freiwillig mit uns zusammen, um unseren obersten Jäger zu finden.

Und wenn an Eurer Geschichte tatsächlich etwas dran ist, dann befürchte ich, werden wir dabei auch das finden, was Ihr sucht. Danach können wir uns immer noch überlegen, was mit Euch geschehen soll, denn nichts desto trotz seid Ihr ein Widerspruch gegen die natürliche Ordnung der Dinge und dürftet eigentlich nicht existieren. Was sagt Ihr?«

Die beiden Wächter sehen Vildrick mit erstaunten Augen an, fassen sich dann aber schnell wieder.

Gehen die Helden nicht auf den Vorschlag ein, so lässt der Abt sie von den Jägern bannen und dann vernichten. Das Abenteuer ist beendet. Spielen sie jedoch mit, werden sie tatsächlich frei gelassen. In diesem Fall geht es bei Abschnitt ?? auf Seite ?? weiter.

Auf der Flucht

Nachdem die Charaktere entkommen sind, können sie das ganze Unternehmen abbrechen und aus der Gegend verschwinden. Von den Jägern des Baremas, die nach ihnen suchen, wären sie damit sicher. Das Abenteuer wäre dann jedoch für sie vorüber.

Gedenken sie jedoch, den Auftrag zu Ende zu führen, dann werden sie wohl in der Nähe bleiben und einige Stunden untertauchen. Wenn sie sich nicht all zu dumm anstellen, können sie den Jägern aus dem Weg gehen. Hierzu sollten sie einen Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet bestehen, das mit *verstecken*, *schleichen*, *jagen* oder der Gleichen zu tun hat.

Wenn ein Charakter den Erfolgswurf vermasselt, entdecken die Jäger seine Spur, und die Gruppe kann aus ihrem Versteck beobachten, wie die Verfolger ihnen immer näher kommen. Dann geschieht plötzlich etwas Eigenartiges: eine zweite Gruppe von 5 Personen, gekleidet ganz in schwarz, mit Kapuzenumhängen schleicht durch den Wald. Anscheinend haben sie weder die versteckten Helden bemerkt, noch die sich nähernden Jäger.

Was bis dahin niemand weiß, es handelt sich um Hauptmann Rabe und seine Agenten, die gerade die Gegend um den Baremas erkunden. Als die Kriegerpriester sie entdecken, stutzen beide Parteien kurz, dann fliehen die Neuankömmlinge rasch im Gebüsch und die Jäger setzen ihnen nach, weg von den Charakteren.

Egal ob durch diesen glücklichen Zufall oder weil sie selbst, geschickt genug waren, die Helden sind erst einmal in Sicherheit. Es wird bereits dunkel, und die Gruppe kann sich ein Nachtlager suchen. Legen sie sich schlafen, haben sie alle einen seltsamen Traum:

Sie sehen sich durch den Wald eilen und spüren einen eigenartigen Hunger. Alles ist neblig und verschwommen, lediglich eine Art schwarze Rauchfahne ist klar zu erkennen und zischt vor ihnen her. Wie magisch angezogen von der Fahne, jagen die

Helden dem Rauch nach, bis sie das Dorf erreichen, das sich am Fuße des Baremas ausgebreitet hat. Sie schweben zwischen den Häusern hindurch, bis zum Marktplatz und springen dort in den Brunnen. Dann wachen sie schwer atmend auf.

Das Unterbewusstsein der untoten Helden spürt die unheilige Macht, die dem Land das Leben aussaugt, und fühlt sich von dieser angezogen, noch bevor ihr Verstand die Umstände begreift. Durch die aufwühlenden Ereignisse am Nachmittag manifestiert sich diese Erkenntnis des Nachts in diesem Traum.

Und so erhalten die Spieler auch auf diesem Weg einen Hinweis, wie es mit dem Auftrag weiter geht. Allerdings hat Hargrimm dadurch einen weiteren Tag Zeit, in Adarheim Chaos zu verbreiten.

Es geht weiter bei Abschnitt *Durch den Brunnen* auf Seite 29.

Der Instinkt des Todes

Abt Vildrick erklärt den Helden:

»Gut. Wenn meine Vermutung zutrifft, so müsstet Ihr als Untote die Macht, welche die Lebenskraft aus dem Land zieht, spüren können. Sie müsste Euch eigentlich anziehen, wie das Licht die Motten, und Euch geradewegs zu Eurem Ziel führen. Vermutlich sind diese Instinkte durch Eure erhalten gebliebene Intelligenz aber unterdrückt. Mit etwas Meditation sollte sich das aber beheben lassen.«

Kennen die Helden sich selbst mit Meditation aus, so können sie nun versuchen, den Vorschlag des Abtes aufzugreifen. Wenn nicht, wird dieser ihnen sogar helfen und sie mittels gemeinsamen Gebets in einen meditativen Zustand versetzen.

Und tatsächlich spüren die Charaktere in diesem Moment, wie sie regelrecht magisch in eine bestimmte Richtung gezogen werden, hinaus aus dem Tempel und hin zum Brunnen auf dem Dorfplatz. Dort hinein würden sie am liebsten klettern wollen.

Berichten sie dem Abt, was sie herausgefunden haben, so erklärt dieser:

»Wenn Euch der unheilige Pakt zum Brunnen zieht dann muss er irgendwie einen Weg zu unserem Ziel darstellen. Ich verstehe nur noch nicht ganz wie. Jeder weiß doch, dass der Brunnen nichts unheiliges an sich hat. Er ist ein Symbol von Dals göttlicher Macht. Seit Jahren lässt dieser den Grundwasserspiegel des Nachts absinken, um ihn dann bis zum nächsten Morgen wieder aufzufüllen, als Zeichen des Neuanfangs. So wie die Sonne jeden Abend unter und am nächsten Morgen wieder aufgeht.«

Haben die Charaktere die Absicht in den Brunnen zu steigen kommen sie zu Abschnitt *Durch den Brunnen* auf Seite 29. Falls nicht, so wird es langsam Abend und die Gruppe muss sich zur Ruhe begeben. Aufgrund ihres untoten Zustandes erlauben die Tempelbewohner ihnen jedoch nicht, im Baremas zu übernachten.

Am nächsten Morgen geht es in diesem Fall bei Abschnitt *Die Fremden* auf Seite 28 weiter.

Die Fremden

Am nächsten Morgen kommt ein Bauer, der am Rand des Dorfes wohnt, zu den Wachen am Tempeltor und berichtet, dass er die Brüder über einen seltsamen Vorfall informieren wolle.

Am Vorabend sei eine Pilgergruppe in schwarzer Trauerkleidung zu seinem Hof gekommen und hätte sich über den Tempel erkundigt. Sie hätten gefragt, ob ihre anderen Pilgerbrüder bereits beim Baremas angekommen seien.

Sie hätten auch alle möglichen anderen Fragen gestellt. Und da er wisse, dass die Helden mit dem Tempel zusammenarbeiten würden und sich für den Brunnen interessiert hätten, habe er den Fremden davon berichtet. Er hätte sich nichts dabei gedacht, da es ja Pilgerbrüder gewesen waren, doch nun mache er sich schon ein wenig Gedanken und wolle den Tempel darüber informieren. Noch dazu, da sein Sohn die Fremden belauscht hätte, als sie den Hof wieder verließen. Sie hätten geflüstert, dass

der Brunnen vermutlich genauso teuflisch wäre, wie die Höhle bei Haag, und dass sie sich beeilen müssten. Dann wären sie verschwunden.

Was der Mann nicht weiß: die Fremden waren Hauptmann Rabe und seine Agenten, die gerade die Gegend um den Baremas erkunden. Sie haben die richtigen Schlüsse gezogen und sind um Mitternacht durch den Brunnen geklettert.

Auch auf diesem Weg erhalten die Spieler einen Hinweis, wo es im Abenteuer weiter geht. Allerdings hat Hargrimm dadurch einen weiteren Tag Zeit, in Adarheim Chaos zu verbreiten.

Es geht weiter bei Abschnitt *Durch den Brunnen* auf Seite 29.

Durch den Brunnen

Steigen die Helden bei Tag in den Brunnen, so finden sie dort nur Wasser vor. Auch wenn man hinein taucht, findet man dort keine Spur des verschollen Jägers.

Wenn sie die Situation an den unterirdischen See im Nebelwald erinnert (siehe das Abenteuer *Aufziehende Finsternis – Ein düsteres Fantasy-Abenteuer*), können sie es auch noch einmal in der Nacht probieren. Und tatsächlich spüren sie in diesem Fall, dass das Wasser sie nicht nass macht, und sie auch nicht darin schwimmen können.

Wer bis zum Grund hinab kletter, spürt, wie das Brunnen-seil plötzlich verschwindet, und stürzt zwei Schritte in die Tiefe. Klettern mehrere Helden hinab, sehen sie, wie die vor ihnen kletternden plötzlich nicht mehr zu sehen sind.

Stehen die Helden am Grund des Brunnens, ohne ein Seil für die Rückkehr, so kommt erst einmal kurzzeitig Panik auf. Wenn sie sich dann aber umblicken, sehen sie, dass an der einen Seite der Brunnenwand eiserne Trittbügel angebracht sind, an welchen man nach oben klettern kann, wie an einer Leiter.

Einige der Eisen fehlen, da sie zu stark verrostet waren und zerbrochen, als der oberste Jäger an ihnen hinauf kletterte.

Und auch wenn die Helden einige der Bügel belasten, brechen diese unter ihrem Gewicht. Das Klettern erfordert also durchaus ein gewisses Geschick. Es sind für jeden Charakter drei Erfolgswürfe auf Wissensgebiete nötig, die mit *klettern*, *Akrobatik* oder ähnlichem zu tun haben.

Bei jedem Misserfolg, stürzt der jeweilige Held zwar nicht ab, da er sich an einem der darunter liegenden Bügel festhalten kann, doch er zieht sich dabei Schrammen und Prellungen zu, die zu einer temporären Besonderheit »*leicht verwundet* (–5%) [*bis geheilt*|+10%/5 Tage]« führen.

Bei einem Missgeschick stürzt der Kletterer jedoch ganz ab und muss erneut alle drei Erfolgswürfe durchführen um ganz nach oben zu gelangen. Außerdem ist der erlittene Schaden in diesem Fall größer: »*leicht verwundet* (–15%) [*bis geheilt*|+10%/5 Tage]«

Kommen die Helden endlich oben an, so erblicken sie um sich herum eine völlig andere Welt.

Zwar scheinen sie auch hier wieder aus einem Brunnen zu steigen, dieser wirkt jedoch uralte, im oberen Teil zerstört und von allerlei Pflanzen überwuchert. Auch das Dorf und der Tempel des Baremas sind verschwunden.

Um den Brunnen herum wuchert ein finsterner Wald, der sehr stark an den erinnert, den die Helden bei den Nachtalben kennengelernt haben (siehe das Abenteuer *Aufziehende Finsternis – Ein düsteres Fantasy-Abenteuer*).

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

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

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

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

Tatsächlich sind die Helden durch das magische Portal erneut in die Anderswelt gelangt und kommen zu Abschnitt *Auf der anderen Seite* auf Seite 33.

Klettern sie wieder zurück und informieren das Kloster, so gibt der Abt 7 Jägern Dals den Auftrag, sie zu begleiten und mit ihnen in den Brunnen zu steigen.

Auf Umwegen

Beschließen die Helden, die Anderswelt zu betreten, indem sie durch die Höhle in der Nähe von Haag marschieren, so müssen sie zunächst erst einmal dort hin kommen.

Der kürzeste Weg ist auf der ersten Hälfte der gleiche wie zum »Baremas«. Er führt über die Dörfer Fayenried und Greifenau nach Haag.

Zu Fuß sind dies eineinviertel Tagesmärsche und die Helden müssten in Greifenau übernachten.

Mit der Kutsche oder dem Pferd gelingt es bei normalem Tempo in einem Tag und ist deutlich entspannter.

Wenn man die Pferde zu Schanden reitet oder zumindest eine Möglichkeit hat, sie unterwegs zu wechseln, schafft man es in einem halben Tag. Danach tut einem jedoch das Hinterteil ziemlich weh und man fühlt sich wie gerädert, was sich in einer temporären Besonderheit »*wund geritten* (–5%) [*restlicher Tag*]« ausdrückt, die auf alle körperlichen Aktionen angerechnet werden muss und den restlichen Tag anhält.

Einmal in der Anderswelt angekommen, müssen die Charaktere dann natürlich auch noch irgendwie den Weg zu der Stelle

finden, die dem Tempel des Baremas in der Menschenwelt entspricht. Auf direktem Weg dauert dies nochmal so lang.

Auf eigene Faust ist dies aber relativ schwierig, es sei denn, einer der Helden kennt sich in der Anderswelt gut aus. Eine außergewöhnlich gute Orientierung ist ebenfalls hilfreich. Um die entsprechende Stelle zu finden, ist trotzdem ein Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet erforderlich, das mit *orientieren*, *reisen*, *Navigation* und der gleichen zu tun hat.

Gelingt der Wurf, erreicht die Gruppe nach weiteren einviertel Tagen zu Fuß tatsächlich eine Lichtung im Wald, auf welcher ein verfallener Brunnen steht. Mit einem Reittier wäre es ein Tag oder ein halber, wenn man das Tier zuschanden reitet, was sich ebenfalls in einer temporären Besonderheit »*wund geritten* (–5%) [*restlicher Tag*]« ausdrückt.

Weiter bei Abschnitt *Durch den Brunnen* auf Seite 29.

Bei einem Misserfolg, irren die Helden eher ziellos durch den Nachtwald. Nach eineinhalb Tagen treffen sie schließlich auf eine Gruppe von Nachtalbenkriegern, die von ihrer Königin Nocura beauftragt wurden, die Gegend zu erkunden. Durch die Informationen, welche die Helden im Abenteuer *Aufziehende Finsternis* – *Ein düsteres Fantasy-Abenteuer* mit ihr ausgetauscht hatten, erinnerte sie sich an eine Nachtalbenlegende, laut der es irgendwo in dieser Gegend einen alten Tempel geben solle, der verflucht sei, oder in dem es spuken würde.

Wenn die Helden ihr Wissen und ihre Pläne mit den Nachtalben teilen, so führen diese sie zur entsprechenden Stelle. Was jedoch noch einmal einen Tag dauert.

Gehen die Charaktere gleich in die Stadt der Nachtalben, nachdem sie in der Anderswelt sind, und berichten sie der Königin von ihren neuesten Erkenntnissen, so gibt sie ihnen 7 ihrer Krieger mit, die ihnen den Weg zeigen sollen. Auf diese Weise kommt die Gruppe in einem Tag an ihr Ziel, wenn sie bereit ist, auf Spinnen zu reiten, ansonsten sind es zu Fuß einviertel Tage.

Auf dem Weg durch den Nachtwald sind keine besonderen Ereignisse vorgesehen. Der Spielleiter kann aber die Gelegenheit nutzen, nach Belieben eigene Begegnungen einzubauen oder auf die Wunder der Anderswelt hinzuweisen: geheimnisvolle Vegetation, riesige Spinnen, geisterhafte Erscheinungen, unbekannte Fabelwesen, usw.

Vielleicht finden sie sogar Spuren von Osarius, der vor vielen Tagen ebenfalls diesen Weg gegangen ist.

Auf der anderen Seite

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

Als Untote spüren die Helden hier ganz deutlich, wie die unheilige Macht des Nekromanten hier die Lebenskraft des Landes entzieht. Das Gefühl ist hier viel stärker als beim Baremas und scheint aus dem Westen zu kommen.

Nachdem sie sich etwas umgesehen haben, entdecken die Charaktere einige Schritte vom Brunnen entfernt, einen seltsamen Haufen mit riesigen Knochen und einem großen, eigenartig geformten und gehörnten Schädel. Ein großer Teil scheint verbrannt zu sein.

Daneben liegt eine Person in schwarzer, verbeulter Plattenrüstung und mit zerfetztem, roten Waffenrock. Der zerbrochene Doppelspeer neben ihm und der Streitkolben in seiner Hand deuten auf darauf hin, dass er wohl vor kurzem gekämpft hatte.

Wer die Person untersucht, merkt dass der Mann mittleren Alters noch lebt. Er ist jedoch bewusstlos und am Rande des Todes.

Mit magischen Mitteln und Heiltränken kann er gerettet werden. Sind Jäger des Baremas bei den Helden, so ruft einer von ihnen, dass es sich um den obersten Jäger handelt. Dann kümmern sich die Tempelbrüder um ihren Anführer, und dieser erlangt wieder das Bewusstsein. Wenn nicht, müssen sich die Charaktere selbst darum kümmern.

Wacht der oberste Jäger auf, so stellt er sich als Sire Thindar, oberster Jäger des Baremas vor. Er hatte die Gegend um das Kloster herum abgesucht, aber keine Ursache für die unheimliche Sphäre des Lebensentzugs gefunden. Dann hatte er in der Nacht vom Brunnen auf dem Dorfplatz geträumt. Er war erwacht und hatte sich daran erinnert, dass der Brunnen in der Nacht kein Wasser führen soll. Als letzte Idee hatte er deshalb beschlossen, diesen zu untersuchen. Und tatsächlich war er durch dieses seltsame Portal in dieser Welt hier gelandet.

Als er sich jedoch hier umsah, wurde er plötzlich von einem riesigen, verwirrend aussehenden Knochenwesen angegriffen, welches in Baremas' Buch nicht zu finden sei. Mit brennenden Waffen konnte er es schließlich besiegen, wurde dabei jedoch schwer verwundet und lag seitdem wohl ohnmächtig im Wald.

Plötzlich ist ein unheimliches Klicken aus dem Wald zu hören, gefolgt von dem Krachen berstender Bäume. Thindar rappelt sich auf und ruft:

»Noch eines dieser Dinger! Lauft! Den Weg entlang! Dort habe ich ein Gebäude gesehen! Ich halte ihn auf!«

In diesem Moment bricht ein drei Schritte großes Ding zwischen den Bäumen hervor und versperrt den Weg zum Brunnen. Irgendwie scheint es ein Skelett zu sein, doch es passt zu keinem Wesen, das die Helden kennen.

»LAUFT!«, schreit Thindar und stürzt sich mit Schild und Streitkolben auf das Monster. Alleine und in seinem angeschlagenen Zustand wird er den Kampf nicht überleben. Sind weitere Jäger anwesend, so stürzen sie sich ebenfalls in den Kampf und helfen ihm. In diesem Fall überleben alle Jäger.

Bei beiden Monstren handelt es sich um die Skelette von Dämonen, die der vergessene Koboldkönig, dessen Palasttempel in der Nähe steht, vor tausend Jahren herbeigerufen hatte und die in seinem Krieg gestorben waren. Und Hargrimms Diener Osarius hat sie als seine Wächter wiedererweckt, nachdem er mit dem Phylakterium zu diesem Ort gereist war.

Auch wenn die Helden den Jäger nicht retten, bricht kurz darauf das Monster aus dem Gebüsch hervor. In diesem Fall springt es jedoch mit einem Fuß direkt auf den Kopf des am Boden liegenden Mannes und zerquetscht diesen.

Dann stürzt es sich auf die Helden. Diese müssen jedoch nicht zwingend mit ihm kämpfen, sondern können auch fliehen. Dem Pfad zu folgen, der vom Brunnen weg führt, bietet sich dabei an.

Das Skelett scheint in der Lage zu sein, große Sprünge zu vollführen, und in offenem Gelände hätten die Helden wohl keine Chance, ihm zu entkommen, auf dem verschlungenen Pfad im engen Wald, kann das Monster seinen Vorteil jedoch nicht richtig ausspielen. Solange die Fliehenden nicht stehen bleiben, kommt das Wesen ihnen nicht hinterher.

Wie auch immer sich die Situation ergibt, irgend wann kommen die Helden zu Abschnitt *Die Schlucht* auf Seite 35.

Die Schlucht

Der Pfad führt vom Brunnen in einem Zick-Zack-Kurs in westlicher Richtung durch den Wald. Nach etwa hundert Schritten lichten sich die Bäume aber bereits wieder und man sieht in einiger Entfernung ein großes, graues Steingebäude, das ziemlich verfallen und halb versunken aussieht. Zu einem großen Teil ist es von Wurzeln, Ranken und Büschen überwuchert, und auch der es umgebende Wald wächst dicht an das Gebäude heran.

Der Weg, auf welchem die Helden fliehen, scheint einmal zu diesem Gebäude hin geführt zu haben, doch aktuell scheint ihnen der Zugang verwehrt zu bleiben, denn ein an die 10 Schritte breiter Graben tut sich an dieser Stelle vor ihnen auf. Durch das wuchernde, unübersichtliche Gestrüpp zur linken und zur rechten, lässt sich nicht sagen, wie weit sich der Graben durch den Wald schlängelt. Und aufgrund der Finsternis, die regelrecht aus der Tiefe des Hindernisses empor zu steigen scheint, ist nicht zu erkennen, wie weit die Schlucht hinab reicht.

Haben die Charaktere das Skelettmonster nicht bereits besiegt, sondern sind sie geflohen, so werden sie nun von ihrem Verfolger eingeholt.

Besitzen die Helden magische Fähigkeiten, mit welchen sie den breiten Abgrund überwinden können, oder sind sie von Natur aus in der Lage zu fliegen, so haben sie vermutlich kein Problem, auf die andere Seite zu gelangen. Das Skelettmonster folgt ihnen in diesem Fall nicht weiter.

Ist ein Charakter in der Lage, Untote zu kontrollieren, kann er versuchen, Osarius Zauber zu überbieten und Herr des Monsters zu werden. Hierzu ist ein Erfolgswurf auf das entsprechende Wissensgebiet erforderlich, mit einem nachteiligen Modifikator von -50% , da es sich um einen relativ mächtigen Untoten handelt.

Ist das Wesen unter Kontrolle, so muss es nicht mehr bekämpft werden und führt alle Befehle seines neuen Meisters aus. Die Helden könnten sogar auf die Idee kommen, die Sprungkraft des Monsters auszunutzen. Einer nach dem anderen, können sie sich an den Knochen des Wesens festklammern, während der kontrollierende Charakter den Befehl gibt, über die Schlucht zu springen.

Wollen oder können sich die Charaktere nicht mit dem Monster auseinander setzen, können sie sich auch am Rande der Schlucht entlang durch die Büsche schlagen. Der Untote setzt ihnen zwar einige Zeit hinterher und walzt krachend das Gestrüpp hinter ihnen nieder, nach einer Weile kommen die Helden jedoch aus seinem Überwachungsradius und er interessiert sich nicht mehr für sie.

In weiter Ferne kann man nun das Ende der Schlucht erkennen. Scheinbar ist es möglich, sie zu umgehen. Nach zwei Stunden Marsch kommt der gegenüberliegende Rand immer näher und nach weiteren drei Stunden ist das Ende erreicht. Auf der anderen Seite können die Helden nun ihren Weg fortsetzen, zurück zur Tempelanlage.

Mit zwingenden Pausen, aufgrund des anstrengenden Vorwärtstommens, benötigt die Gruppe durch diesen Umweg einen halben Tag länger, um an ihr Ziel zu gelangen.

Einmal auf der anderen Seite der Schlucht, geht es weiter bei Abschnitt *Der Tempel* auf Seite 37.

Der Tempel

Zurück bei der Tempelanlage können sich die Helden in Ruhe umsehen. Das teils überwucherte, teils versunkene und eingestürzte Gebäude wirkt ziemlich unübersichtlich. Das Haupttor, zu welchem wohl einmal der Weg geführt hatte, ist eingestürzt und von Geröll blockiert.

Wenn man versucht, gegen den Uhrzeigersinn um die Anlage herumzugehen, stößt man auf einen Trampelpfad, der zu einer Stelle führt, wo ein Nebeneingang freigelegt worden ist. Hinter abgerissenen Ranken und am Boden liegenden Steinbrocken, führt hier ein Tunnel ins Innere der Anlage.

Es ist stockdunkel und riecht nach Erde. Die grauen Marmorböden sind mit Moos, Flechten und Ranken überzogen. Teilweise sind Wurzeln durch die Steine gebrochen.

Durch den Einsturz und das teilweise Versinken des Gebäudekomplexes sind viele Bereiche nicht mehr in der Waagrechten. Gänge sind teilweise gebrochen und die Teilstücke zu einander verdreht und verschoben, sodass man über Bruchkanten und Geröll klettern muss. Manche Gänge sind durch Deckeneinstürze verschüttet.

In den Kammern sind hauptsächlich steinerne Einrichtungsgegenstände erhalten geblieben. Alle organischen Materialien sind verrottet. Manche hölzernen Türen und Möbel sind zwar noch halbwegs vorhanden, jedoch so verrottet, dass sie zerfallen, wenn man sie berührt.

Der Eingang führt in einen Gang, der sich nach einigen Metern teilt.

Eine Treppe scheint einmal in ein tiefer gelegenes Stockwerk geführt zu haben, doch sie ist völlig verschüttet.

Rechts führt der Gang in einen Wirtschaftsbereich mit Lagerräumen und Küchen, sowie weiteren Schlafkammern, vermutlich für die Dienerschaft.

Von hieraus scheint ein Gang in einen weiteren Bereich der Anlage zu führen, doch durch die Einstürze ist er vollständig verschüttet und kann nicht durchquert werden.

Links geht es weiter zu Abschnitt *Die Baracken* auf Seite 38.

Die Baracken

Hinter der verschütteten Treppe für eine offene Tür in einen Bereich, der einer Baracke ähnelt, mit vielen steinernen Schlafkojen, und einer Waffenkammer, in welcher immer noch Waffen und Rüstungsteile herumliegen, alles ist jedoch so verrostet, dass es nicht mehr wirklich zu gebrauchen ist.

Ein passierbarer Gang führt aus diesem Bereich hinaus, in den Eingangsbereich der Anlage (Abschnitt *Der Eingangsbereich* auf Seite 39).

Um diesen zu erreichen, müssen die Helden allerdings an 6 untote Skeletten vorbei. Sie sind kleiner als Menschen und unbewaffnet und laufen hin und her. Kommt es zum Kampf, greifen sie mit ihren bloßen Händen an. Ihre Fingerknochen sind jedoch angespitzt, so dass sie wie Krallen wirken.

Tatsächlich handelt es sich um die Skelette von Kobolden, die im Tempel gestorben und von Osarius als Wachen wiedererweckt worden waren.

Wenn man sie beobachtet, bemerkt man, dass sie den Bereich auf immer gleichem Weg patrouillieren (siehe gestrichelte Linie auf der Karte). Wodurch man sie schleichend umgehen kann, wenn man möchte.

Der Eingangsbereich

Auch der Eingangsbereich ist im vorderen Bereich eingebrochen, was auch den Haupteingang betrifft. Viele Säulen in der hohen Halle sind umgestürzt. Dem Eingang gegenüber steht eine riesige Statue aus weißem Marmor an der Wand, die eine unbekannte, seltsam proportionierte Person darstellt. Im Vergleich zum Körper wirkt der Kopf ungewöhnlich groß, so als sei die Person kleinwüchsig.

In einer eigentümlichen Schrift steht ein Spruch auf dem Stein unter der Statue geschrieben. Die Sprache ist gnomisch und die Worte lauten:

Gepriesen sei Ulonsefiderax, erster und einziger Gottkönig der Welt

Charaktere, die sich mit *Mystik, Märchen und Sagen* oder der *Anderswelt* auskennen, können mit einem gelungenen Erfolgswurf erkennen, dass die dargestellte Person von ihrem Aussehen her ein Kobold sein muss. Kronen, Zepter und Könige passen allerdings überhaupt nicht zu diesem chaotischen Volk.

Unter der Statue führt ein Tor in einen kurzen Gang, der in eine weitere Halle übergeht. Die Flügel des Tors sind weitestgehend zerfallen und Schutt versperrt den Durchgang.

Zwischen den Ritzen hindurch kann man zwei der riesigen Knochengestalten, welchen die Helden bereits vor dem Tempel begegnet waren, auf- und abpatrouillieren sehen. Diese zu besiegen scheint aussichtslos. Da sie jedoch zu groß sind, um den Raum durch das teilweise verschüttete Tor zu verlassen, sind die Helden vorerst in der Eingangshalle sicher.

Wenn die Helden großen Krach veranstalten, werden sie jedoch von den Skeletten entdeckt, die dann ihren Meister alarmieren, so dass dieser vorbereitet ist, wenn sie auf ihn treffen.

Verhalten sich die Charaktere jedoch relativ ruhig, werden sie von den Wächtern vorerst nicht bemerkt.

Auf der anderen Seite der Eingangshalle führt ein Gang in einen weiteren Bereich zu Abschnitt *Die Schreibstuben* auf Seite 42.

Bevor die Gruppe hier jedoch weitergehen kann, ereignen sich die Geschehnisse aus Abschnitt *Der König* auf Seite 40.

Der König

Sobald die Helden die riesige Statue betrachten, hört derjenige von ihnen, der den geringsten Widerstand gegen magische Beeinflussung besitzt, plötzlich eine Stimme in seinem Kopf:

»Wer schleicht denn nun schon wieder durch meinen Palast? Tausend Jahre lang niederschmetternde Einsamkeit und auf einmal ein Treiben wie in einer Menschenstadt! Was wollt Ihr hier! Sprecht!«

Aus dem Augenwinkel hat man den Eindruck als hätte sich die Statue ganz leicht bewegt, doch sieht man genau hin, scheinen es nur Schatten zu sein.

Der Besitzer der Stimme ist Ulonsefiderax höchst persönlich, der erste und einzige Koboldkönig (siehe auch Kapitel *Der Krieg der Götter* im Buch *Adarion – Ein Land für Fantasy-Rollenspiele*).

Vor tausend Jahren im Krieg der Götter gestorben und bei den lebenden Völkern längst in Vergessenheit geraten, wurde er damals von den Göttern selbst verflucht. Als Strafe für seine grausamen, lästerlichen Taten, muss er seitdem sein Dasein als Geist in der riesigen Statue im Eingangsbereich fristen, einem sichtbaren Zeichen seines eigenen Größenwahns. Hier sollte er bleiben, bis die Zeit reif wäre, und er Mutter Natur einen großen Dienst erweisen könne.

Und so hatte Ulonsefiderax viel Zeit, über sein Tut nachzudenken. Zwar ist er immer noch kein Heiliger, doch er hat über die Jahrhunderte viel von seiner einstigen Grausamkeit und Bosheit verloren.

Den Nekromanten, der mit seinen untoten Wächtern in seinen Palast eingedrungen ist, und diesen nun besetzt hält, sieht er als seinen Feind an, eine Art gefährlichen Konkurrenten, der, genau wie er selbst, übernatürliche Wesen beschwören und ihm den Rang streitig machen kann.

Die Helden jedoch scheinen guten Herzens zu sein, und es würde sich lohnen, sich mit ihnen zu verbünden, um den lästigen Nekromanten loszuwerden. Und vielleicht würde das ja sogar als eine gute Tat zählen, ein erster Anfang auf seinem langen Weg der Rehabilitation.

Erzählen die Charaktere dem Kobold von ihrem Auftrag und ihren Plänen, so schlägt er vor:

»Hört zu, ich will Euch einen Vorschlag machen: Ihr befreit meine Seele aus dieser Säule und ich helfe Euch, den widerlichen Nekromanten loszuwerden. Von hier aus kann ich jedoch nichts tun. Einer von Euch muss mich vorübergehend in seinen Körper aufnehmen, damit ich durch ihn handeln kann.«

Gehen die Helden auf den Vorschlag ein, so erklärt der König, dass der Auserwählte lediglich die Säule berühren und folgende Worte sprechen müsse:

»Bunfex onimfex, opplleu! Bunfex onimfex, leige me! operivis tibi axi ustifex! Dumiax mevik dumiax tavik, curpiax mefex templfex tafex!«

Die Worte sind in der Sprache der Kobolde und bedeuten so viel wie:

»Guter Geist, ich rufe dich! Guter Geist, erwähle mich! Ich öffne dir Tür und Tor! Mein Haus ist dein Haus, mein Körper sei dein Tempel!«

Sie lehnen sich an eine heidnische Beschwörung an, um einen Kobold als Helfer zu sich nach Hause einzuladen.

Sobald ein Charakter dem Wunsch folge leistet, spürt er ein Ziehen im ganzen Körper, wie bei einem elektrischen Stromschlag, und ihm wird kurzzeitig schwindlig. Dann plötzlich hört er wieder eine Stimme in seinem Kopf:

»Jaaaaa! Es hat funktioniert! Nun bin ich, äh, ich meine nun sind wir bereit, den Feind zu vernichten.«

Der Held kann von nun an nach Belieben mit Ulonsefiderax kommunizieren und ihn um Hilfe bitten. Der Kobold kennt sich im Palast aus und ist durchaus gewillt, das eine oder andere Geheimnis zu verraten, wenn die Charaktere gut mit ihm zurecht kommen. Er kann den Körper des Helden weder übernehmen,

noch verlassen. Vielleicht will er dies derzeit auch (noch) nicht. Aber er kann seine eigene Magie wirken, wann immer er will.

Gehen die Charaktere nicht auf Ulonsefiderax' Vorschlag ein, so schimpft dieser eine Zeit lang meckern vor sich hin und verstummt schließlich. Dann sind die Helden auf sich allein gestellt.

Egal wie es ausgeht, am Ende geht es wieder zurück zu Abschnitt *Der Eingangsbereich* auf Seite 39.

Die Schreibstuben

In diesem Bereich scheinen Arbeitsräume untergebracht gewesen sein, sowie eine Bibliothek. In steinernen Regalen liegen immer noch Bücher und Schriftrollen, doch sobald man sie berührt zerfallen sie zu Staub.

Von hier aus scheint kein offensichtlicher Ausgang weiterzuführen. Helden, die sich mit dem Aufspüren von Verborgenen auskennen, und dem Raum untersuchen (Erfolgswurf auf ein entsprechendes Wissensgebiet), können jedoch einen Geheimgang entdecken.

Ist ein Charakter von besessen, so erinnert dieser sich ebenfalls an den Geheimgang und kann davon berichten.

In einem Fach, hinter einigen Schriftrollen, gibt es einen Stein, der sich nach hinten schieben lässt, wodurch eine verborgene Tür aufschwingt. Diese ist jedoch durch das Absacken des Tempels verkeilt und man muss mit viel Gewalt nachhelfen, um sie soweit aufzudrücken, dass man hindurch schlüpfen kann.

Der Geheimgang führt an der Halle mit den riesigen Skelettwächtern vorbei und in den hinteren Teil der Anlage. Der Weg ist jedoch dennoch nicht frei passierbar, denn zwei geisterhafte Wesen schweben hier auf und ab.

Es handelt sich um zwei gestorbene Koboldpriester, die beim Einsturz des Tempels verschüttet wurden. Ihre Skelette liegen immer noch im Gang, ihre Köpfe von herunter gefallenen Steinbrocken getroffen.

Generell sind die Geister nicht vollständig böse. Sie greifen die vermeintlichen Eindringlinge zwar mit Kälteschaden an, können aber mit entsprechender Empathie, oder schamanischen Fähigkeiten beruhigt werden.

Ein Charakter, der vom Koboldkönig besessen ist, versteht die Geister automatisch und kann mit ihnen auf magische Weise kommunizieren.

Sie wollen eigentlich nur Frieden finden und können dies erst, wenn man ihre Knochen ins Freie brächte und beerdigen würde.

Wenn man ihnen dies verspricht, dann können sie sogar Auskunft geben was hier in den letzten Wochen geschehen ist: dass ein seltsamer Mensch in einer grauen Robe angekommen sei, der Macht über die Toten besitzt und sich hier eingerichtet hätte. Er halte sich die meiste Zeit im Thronsaal auf. Außerdem besäße er irgend ein geheimnisvolles Artefakt, das er in der Schatzkammer versteckt hätte.

Bekämpft werden können die Geister nur durch magische Zaubersprüche oder magische Waffe. Haben sie genügend Schaden erlitten, verschwinden sie, tauchen aber später erneut auf.

Der Geheimhang endet schließlich bei Abschnitt *Das Allerheiligste* auf Seite 43.

Das Allerheiligste

Dieser Bereich des Tempels ähnelt einem luxuriösen Wohnbereich, mit einem Schlafzimmer, einem Aufenthaltsraum und einem Badezimmer. Hier hat einst der Herrscher und Gottkönig gewohnt, der Koboldkönig selbst. Dies kann vermutet werden, da überall kleinere Statuen der selben Person stehen, die auch in der Eingangshalle abgebildet ist.

Im Schlafzimmer, in einem Regal, stehen verschiedene Glasfläschchen. Einige sind zerbrochen, bei einigen ist der Inhalt vertrocknet, doch ein paar wenige enthalten magische Elixiere. Aufgrund ihres Alters sind sie nicht mehr so wirksam wie früher,

aber sie können zumindest ein bisschen helfen (siehe Kapitel *Fundstücke* auf Seite 59). Sie sind sogar beschriftet, allerdings in der Sprache der Kobolde. Wer dieser Sprache mächtig ist, kann folgende Tränke finden:

1 x »Ullonsefiderax' Meistertrank der geistigen Frische« (blaue Flüssigkeit) 1 x »Ullonsefiderax' königliche Dämonenpeitsche (Nur im Keller benutzen!)« (gelbe Flüssigkeit) 1 x »Ullonsefiderax' Gift des göttlichen Zorns« (grüne Flüssigkeit) 1 x »Ullonsefiderax' göttlicher Trank zur Schließung aller Wunden« (rote Flüssigkeit) 1 x »Ullonsefiderax' omnipotentes Gegengift« (rote Flüssigkeit)

Wer nur die Sprache der Feen, der Gnome oder der Alten spricht, kann zumindest einige Worte erraten und vermutet folgendes:

1 x »... ..trank Frische« (blaue Flüssigkeit)

1 x »... .. Dämonen... (... .. Keller ...)« (gelbe Flüssigkeit)

1 x »... Gift Zorns« (grüne Flüssigkeit)

1 x »... .. Trank Wunden« (rote Flüssigkeit)

1 x »... omni... ..gift« (rote Flüssigkeit)

Ein vom Koboldkönig besessener Charakter kann die Beschriftung der Tränke automatisch lesen.

Vom Wohnbereich führt ein Gang in den Thronsaal (Abschnitt *Der Thronsaal* auf Seite 44), sowie über eine breite Treppe hinab zu Abschnitt *Der Keller* auf Seite 45.

Der Thronsaal

Hierhin wäre man auch gekommen, wenn man die zweite Halle mit den Riesenskeletten durchquert und durch ein großes Tor verlassen hätte.

An der Wand im Thronsaal, auf einem großen, goldenen Thron, sitzt ein dreckiger Mann in einer grauen Robe, Hargrimms Handlanger Osarius, der Nekromant, der selbst ein Untoter ist.

Sobald man den Raum betritt, kommen auch die beiden Riesenskelette durch das große Tor in den Thronsaal. Den Nekro-

manten zusammen mit diesen beiden Wächtern zu besiegen, scheint keine gute Idee.

Außerdem sind die Durchgänge in diesem Bereich groß genug, dass die Skelette die Helden auch zurück in den Wohnbereich verfolgen können. Es bleibt aber die Flucht durch den Wohnbereich in den Geheimgang. Dieser ist zu schmal für die riesigen Wächter.

Hat Osarius die Helden entdeckt geht es weiter in Abschnitt *Osarius* auf Seite 46.

Der Keller

Die breite Treppe führt hinab in einen tiefer gelegenen Bereich des Tempels. Auch hierhin können die Skelettwächter den Helden folgen.

Die Treppe endet in einer großen Höhle, die teilweise eingestürzt ist, und in deren Mitte sich ein großes Lava-Becken befindet.

Ist einer der Helden vom Koboldkönig besessen, so hört er dessen verträumte Worte, wenn er das Becken sieht:

»Ach ja, die gute alte Zeit ... Hier habe ich immer meine mächtigen Diener herbeigerufen ...«

Wenn man ihn bittet, so beschwört Ulonsefiderax einen Dämon aus der Lava, der die Gruppe als Mitstreiter begleitet. So lange er jedoch anwesend ist, entzieht er dem besessenen Charakter einen gewissen Teil seiner Ausdauer.

Um zu ermitteln wie viel, würfelt der Spielleiter einmal pro Stunde für jeden beschworenen Dämon einen Erschöpfungswurf mit Teilerfolgen und einer Erfolgchance von -50% . Ist der Charakter den Umgang mit Magie gewöhnt, so darf er die Hälfte des entsprechenden Wissensgebiets als Widerstandswert auf diesen Wurf anrechnen.

Alle erzielten Teilerfolge werden zu einer temporären Besonderheit »geschwächt ($-x\%$) [*bis zusammengebrochen*]+20%/10 min

Pause]« aufsummiert, dessen Modifikator auf alle körperlichen Aktionen angerechnet wird.

Als der Koboldkönig noch in seinem eigenen Körper steckte, brauchte er sich aufgrund seiner magischen Natur über diesen Umstand keine Sorgen machen. Und das selbe gilt auch für Charaktere, die bereits zu Untoten geworden sind. Sie alle brauchen keine Erschöpfungswürfe durchführen.

Aus der Höhle führt ein weiterer Gang in einen Gefängnisstrakt mit 49 einzelnen Zellen.

Hinter den Gitterstäben jeder Zelle sind Skelette in unterschiedlichen Größen zu finden. Auch schweben hier drei weitere Geister in den Gängen umher. Sie gehören zu verstorbenen Gefangenen, die keinen Frieden finden können.

Ansonsten gilt für sie das gleiche, wie für die Geister im Geheimgang.

Vom Gefängnisstrakt führt ein weiterer Gang zu einer Treppe. Diese würde in den Teil des Tempels hinauf führen, in welchem die Baracken zu finden sind, doch sie ist verschüttet und unpassierbar.

Osarius

Sind die Helden im vorherigen Abenteuer selbst zu Untoten geworden, so ist Osarius zunächst verdutzt und ruft erstaunt:

»Ihr seid Leichen, wieso, verdammt noch mal, kann ich euch dann nicht kontrollieren? Wartet mal ... ihr ... ihr seid wie ich!«

Wütend fügt er hinzu:

»Was soll das? Hat Hargrimm euch geschickt? Sollt ihr mir dienen? Oder sollt ihr mich etwa überwachen? Oder gar ersetzen? Sprecht! Was plant der alte Sack?«

In diesem Fall ergibt sich tatsächlich eine Möglichkeit, vorerst einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Durch geschickte Diplomatie kann es den Helden gelingen, Osarius davon zu überzeugen, dass sie auf seiner Seite sind.

Gelingt ein Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet, das mit *Diplomatie, verhandeln, lügen* oder der Gleichen zu tun hat, so glaubt der Nekromant den Helden und weist ihnen Wachposten an verschiedenen Stellen im Tempel zu. Sie sollen geduldig warten, bis der Meister, der alte Sack, zu ihnen kommt.

Zwar lässt er sich nicht von seinem eigentlichen Auftrag abbringen, aber es kann den Charakteren genug Zeit verschaffen, auf diese Weise unbemerkt an das Phylakterium zu gelangen.

In allen anderen Fälle versucht Osarius die Gruppe zu vernichten. Er wird sich erst einmal nicht in einen direkten Kampf verwickeln lassen. Dort wo die beiden Riesenskelette hingelangen können, schickt er sie hin, um die Helden zu töten.

Fliehen diese in einen kleineren Gang, so schickt der Nekromant die Koboldskelette aus dem Kasernentrakt, wenn diese nicht bereits zerstört wurden.

Andernfalls erweckt er die Skelette aus dem Gefängnistrakt im Keller zu Leben. Da diese in diesem Moment jedoch noch in den Zellen eingesperrt sind, dauert es ein wenig, bis sie sich durch die morschen Türen gearbeitet haben und sich auf die Helden stürzen können.

Erst wenn keine Skelette mehr übrig sind, greift der Nekromant selbst in den Kampf ein und attackiert seine Gegner mit schmerzender, magischer Finsternis, die ihnen Stück für Stück das Leben entzieht.

Der effizienteste Weg, sich der Skelette und Osarius zu entledigen, ist die Fähigkeit des Koboldkönigs, im Keller beim Lava-Becken einen oder mehrere lebendige Dämonen zu beschwören. Mit diesen an ihrer Seite hat die Gruppe relativ leichtes Spiel mit den Skelett-Dämonen und dem Nekromanten, allerdings zum erwähnten Preis.

Wie auch immer Osarius und die zwei Wächter besiegt werden, der Weg durch den Thronsaal ist anschließend frei. Auf der anderen Seite, hinter einer goldenen Tür, die noch intakt ist, liegt die Schatzkammer des Tempels.

Die Tür ist versperrt und Osarius hat den Schlüssel bei sich. Mit einem Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet, das sich mit *Schlösser knacken* beschäftigt, kann man das Tor jedoch auch ohne öffnen. Dabei ist allerdings ein Malus von -50% hinzunehmen.

Hinter der Tür liegt tatsächlich mehr Gold und Edelsteine als man tragen kann, Schmuck und Geschmeide aller Art. Man kann erkennen, dass alles einmal sauber in verschiedene Holztruhen verstaut war, doch diese sind zum Teil zerfallen und alles liegt wüst durcheinander. Und in der Mitte der hinteren Wand auf einem Sockel steht eine Urne, Hargrimms Phylakterium (siehe Kapitel *Fundstücke* auf Seite 59).

Eine Trittplatte in der Mitte des Raums löst eine Falle aus, welche vergiftete Pfeile auf denjenigen schießt, der sie betritt. Das Gift ist nach einigen Minuten tödlich.

Besitzen die Helden selbst keine Magie und keine Möglichkeit, die Vergiftung zu heilen, so können möglicherweise das Gegengift aus dem Wohnbereich dafür nutzen. Der Held wird zwar trotzdem schwach und krank, stirbt aber zumindest nicht.

Als Osarius das Phylakterium hierher gebracht hatte, hatte er die Falle auch ausgelöst, aber das Gift konnte ihm als Untoten nichts anhaben. Er hat die Falle in den letzten Wochen jedoch studiert und wieder scharf gemacht.

Sind die Helden endlich im Besitz des Phylakteriums, und verlassen sie die Schatzkammer, so geht es weiter bei Abschnitt *Unerwarteter Besuch* auf Seite 48.

Unerwarteter Besuch

Sobald die Charaktere die Schatzkammer verlassen, werden sie von einem Mann mittleren Alters in schwarzer Reisekleidung mit gestricktem Schal und gestrickten Handschuhen empfangen. Bei ihm sind 4 Handlanger in ähnlicher Kleidung, lediglich ohne gestrickte Accessoires. Sie alle richten gespannte Armbrüste auf die Helden.

Dann ruft ihr Anführer:

»Ihr da! Kommt langsam raus und hebt Eure Hände! Ganz langsam! Wir müssen reden.«

Sollten die Helden sofort in der Schatzkammer versuchen, das Phylakterium zu zerstören, ruft der Mann das gleiche bereits in diesem Moment zu ihnen in den Raum hinein.

Bei den Leuten handelt es sich um die nebische Spione, unter der Führung von Hauptmann Rabe. Sie haben die Helden beobachtet und die ganze Arbeit machen lassen, und wollen nun das Phylakterium für sich haben.

Sollten die Charaktere nicht bereit sein, zu reden, sondern angreifen, feuern alle 5 Gegner ihre Waffen ab und gehen dann mit Schwertern in den Nahkampf über. Weitere Verhandlungen sind dann nicht mehr möglich. Trotzdem kämpfen die Fremden nicht bis zum Tod, sondern versuchen sich zurückzuziehen, wenn sie merken, dass die Helden ihnen überlegen sind.

Gehen die Charaktere jedoch auf das Gespräch ein, so erklärt Rabe:

»Es freut mich, dass Ihr die Geheimwaffe sichergestellt habt, aber Ihr werden sicher verstehen, dass ich sie nun haben muss, bzw. ihre Majestät. Es muss dabei aber kein Blutvergießen geben. Ich bin befugt, mit Euch darüber zu verhandeln. Also schlage ich vor, Ihr händigt mir die Geheimwaffe aus, und dann gehen wir alle gesund und munter unserer Wege.«

Wenn die Helden tatsächlich auf dieses »Angebot« eingehen, so nimmt Rabe das Phylakterium, verabschiedet sich und verschwindet mit seinen Leuten aus dem Tempel.

Die Spione begeben sich dann auf dem schnellsten Weg nach Adarheim, wo sie das Phylakterium den nebischen Alchemisten übergeben, sobald diese mit der Armee bei der Hauptstadt eintreffen. Wenn die Helden nicht ihrer eigenen Wege ziehen, sondern ebenfalls nach Adarheim zurückkehren, können sie die Befreiung der Stadt in Abschnitt *Die Befreier* auf Seite 52 miterleben.

Sollten die Charaktere zunächst einmal mit Hauptmann Rabe verhandeln, können sie ihm verschiedene Details zu seinen und den neibischen Plänen entlocken, je nach dem, wie diplomatisch sie vorgehen.

Hierfür ist ein Erfolgswurf auf ein Wissensgebiet erforderlich, welches mit *Verhandlungen* oder *Diplomatie* zu tun hat. Besonderheiten, aufgrund welcher ein Held besonderes *Einfühlungsvermögen* oder eine starke *Persönlichkeit* besitzt, kommen ihnen ebenfalls zu gute. Außerdem muss ein Malus von -50% angerechnet werden, da die Spione ihrem König äußerst loyal ergeben sind.

Gelingt der Erfolgswurf nicht, so meint Rabe schließlich:

»Ich bin das Gerede leid. Ihre Majestät benötigt die Geheimwaffe, um den Nekromanten zu besiegen. Ihre Majestät allein. Ihr könnt es uns nun aushändigen, oder sterben.«

Gehorchen die Helden nicht, sind es in diesem Fall die Spione, die den Kampf eröffnen.

Gelingt der Erfolgswurf, so erklärt der Hauptmann:

»Hört zu. Politik kann manchmal etwas kompliziert sein, aber als Zeichen meines guten Willens will ich Euch folgendes sagen:

Ihre Majestät benötigt die Geheimwaffe, um damit den Nekromanten aufzuhalten. Es ist erforderlich, dass ihre Majestät das adarische Volk rettet. König Ademar ist ein Idiot, geistig verwirrt und fernab jeglicher Realität, ein guter König für Adarion. Doch er wird nicht mehr lange leben. Danach wird seine Tochter den Thron besteigen.

Sie ist zwar jung und unerfahren, aber eine starke Persönlichkeit und nicht auf den Kopf gefallen, also eine schlechte Königin für Adarion. Deshalb ist es um so wichtiger, dass sie ein starkes Bündnis mit ihrer Majestät eingeht. Ein Bündnis, das auf einer Tat fußt, die keinen Zweifel daran lässt, wer der stärkere Bündnispartner ist, man könnte auch sagen, wer von beiden die Hosen an hat.

Also bitte überreicht mir nun die Geheimwaffe. Ich versichere Euch, dass auch wir sie schnellstmöglich einsetzen werden, nur eben zu unseren Bedingungen.«

Erzielen die Helden bei ihrem Erfolgswurf sogar einen Glückstreffer, so ergänzt Rabe unvorsichtiger Weise:

»Schließlich wollen wir ja nicht, dass unsere ganzen Mühen, dem Nekromanten in genau diese Position zu verhelfen, vergebens waren.«

Auch bei erfolgreichen Verhandlungen verzichtet der Hauptmann nicht auf das Phylakterium. Es sei denn, den Helden fällt eine Alternative ein, die das Ansehen Nebias beim adarischen Volk und der Prinzessin noch weiter erhöhen würde.

Aber er ist zumindest bereit, mit den Charakteren zusammen zurück zu reisen, und sie dem Prinzen vorzustellen, wo sie für ihre Kooperation eine Belohnung erwarten dürften. Auch in diesem Fall geht es bei Abschnitt *Die Befreier* auf Seite 52 weiter.

Außerdem gibt der Hauptmann den Helden ein Gegengift an, falls sie in der Schatzkammer in die Falle getappt sind. Natürlich können sie dem Mann die Phiole auch abnehmen, wenn sie ihn im Kampf besiegt haben.

Gelingt es den Nebiern nicht, das Phylakterium an sich zu bringen, egal aus welchen Gründen, so können die Helden es wie geplant zerstören. Je länger sie sich aber damit Zeit lassen, desto weiter schreiten die Ereignisse im Hintergrund voran. Irgend wann werden die Helden dann aber wohl doch nach Adarheim und damit zu Abschnitt *Voller Erfolg* auf Seite 53 zurückkehren.

Sollten die Charaktere zu leichtes Spiel bei der Lösung dieses Abenteuers gehabt haben, oder sind die Spieler von sich aus der Meinung, dass die Zerstörung des Phylakteriums noch nicht das Ende sein kann, dass Hargrimm dadurch zwar wieder sterblich aber noch nicht tot wäre, so bietet sich hier eine Möglichkeit für den Spielleiter, einen optionalen zweiten Endkampf einzubauen. Dann geht es weiter zu Abschnitt *Ein letzter Kampf* auf Seite 55.

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 Befreier

Sobald Prinz Radoi mit der nebischen Armee südlich von Adarheim eintrifft, übergibt Hauptmann Rabe den Alchemisten das Phylakterium. Diese begreifen sofort die Zusammenhänge und der Prinz variiert den ursprünglichen Plan ein wenig.

Die Nebier marschieren vor den Toren der Stadt auf. Fanfaren werden geblasen, und dann richtet Radoi eine kurze, theatrale Rede an das adarische Volk

»Volk von Adarion. Als wir von Eurer schrecklichen Not erfahren hatten, zögerten wir keinen Augenblick und kamen Euch mit unseren

tapferen Soldaten zu Hilfe. Schließlich sind wir alle Menschen, Nebier und Adarier. Wir sind alle ein Volk und müssen zusammenhalten.

Unsere weisen Gelehrten haben einen Weg gefunden, diesem schrecklichen Nekromanten und seinen Schergen ein für alle mal ein Ende zu bereiten. Erlaubt uns, Euch aus dieser schlimmen Not zu befreien.»

Dann vollziehen die Alchemisten geheimnisvolle Gesten, während Radoi mit seinem Dolch das Herz im Phylakterium durchbohrt.

In diesem Moment ist ein ohrenbetäubendes Zischen und Kreischen aus der Stadt zu hören und grüne, geisterhafte Funken und Nebelschwaden schießen durch die Luft. Dann ist es plötzlich wieder totenstill.

Hargrimm bricht leblos zusammen und alle von ihm kontrollierten Untoten mit ihm.

Die Stadt ist befreit.

Dann geleitet Radoi Prinzessin Adett demonstrativ zum Stadttor und ruft:

»Prinzessin Adett, die Stadt ist wieder Euer. Möge dieser Tag ein Symbol für die neu aufgeblühte Freundschaft unserer beider Länder sein. Ein neues Bündnis des Friedens und der Zusammenarbeit.«

Vielleicht kommen die Helden eines Tages wieder nach Adarheim. Dann erfahren sie, dass Adett inzwischen zur Königin gekrönt wurde und mit Radoi, dem neuen Prinzgemal verheiratet ist.

Die Stadt befindet sich im Wiederaufbau und vorerst sieht alles nach einem friedlichen Ende aus. Welche weiteren Pläne König Rudojev, jedoch tatsächlich ausheckt, das ist eine Geschichte für ein neues Abenteuer.

Voller Erfolg

Wenn die Helden das Phylakterium zerstört haben und nach Adarheim zurück kehren, sind dort bereits die Aufräumarbeiten im Gange. Je nach dem, wie lange sie für diese Mission ge-

braucht haben, halten sich die Zerstörungen und die Zahl der Toten in Grenzen oder gehen ins unermessliche. Die Tabelle in Kapitel *Was inzwischen geschieht* auf Seite 7 gibt Auskunft darüber.

Waren die Charaktere so schnell, dass König Ademar noch am Leben ist, so dankt Frau Dalura ihnen in seinem Namen und überreicht ihnen eine Belohnung von 6 Gulden.

Obwohl eigentlich alles gerade noch einmal gut gegangen ist, wirkt der König in diesem Fall überhaupt nicht glücklich, denn durch den Tod des Nekromanten sieht er nun keine Möglichkeit mehr, seine eigene Frau wiederzuerwecken.

Ist König Ademar bereits tot, Frau Dalura aber noch nicht, so empfängt sie die Helden zusammen mit Prinzessin Adett. Sie überreicht den Helden in diesem Fall eine Belohnung von 4 Gulden und erklärt, dass die Prinzessin zur Königin gekrönt werden würde, sobald die Stadt wieder halbwegs aufgeräumt sei. Dann würde es ein großes Fest geben, zu dem sie alle eingeladen wären.

Ist auch Frau Dalura während des Abenteuers gestorben, so werden die Helden von Adett selbst begrüßt. Sie erhalten von ihr eine Belohnung von 2 Gulden. Mehr kann sich das Königreich, in dieser Lage, laut der Frau nicht leisten. Aber es würde zumindest eine kleine Feierlichkeit anlässlich ihrer Krönung geben, wenn die Stadt wieder in halbwegs brauchbarem Zustand sei. Dazu wären alle Charaktere herzlich eingeladen.

Wenn Prinz Radoi zu diesem Zeitpunkt schon eingetroffen ist, so befindet er sich bei Adett. Zwar ist er recht angetan von der jungen Frau, und beide wollen versuchen, die Beziehungen ihrer Länder zu vertiefen, doch eine Heirat ist in diesem Fall noch nicht abzusehen. Nebia hatte zwar die Stadt in ihrer Notlage unterstützt, doch die letzte Rettung kann sich das Land nicht auf die Fahne schreiben.

Ein letzter Kampf

Wenn die Helden das Phylakterium im Tempel zerstört haben, im Eingangsbereich aber nicht auf Ulonsefiderax' Angebot eingegangen waren, so meldet er sich nun erneut bei ihnen, mit seiner Stimme im Kopf des Charakters mit der geringsten magischen Widerstandskraft:

»Ihr Narren glaubt doch wohl nicht ernsthaft, dass das schon alles war. Befreit mich, und ich werde Euch mit meiner Kraft zur Seite stehen, um diesen Hargrimm endgültig zu vernichten.«

Die Helden haben nun eine letzte Chance, den Koboldkönig zu befreien und mit nach Adarheim zu nehmen. Hatten sie ihn vorher bereits aus der Säule befreit, so bleibt der Kobold einfach im Körper des besessenen Helden.

In der Hauptstadt angekommen, bietet sich den Charakteren ein unterschiedliches Bild der Verwüstung, je nach dem, wie lange sie für ihre Reise brauchen. Die Tabelle in Kapitel *Was inzwischen geschieht* auf Seite 7 gibt Auskunft darüber.

Das Voranschreiten der Ereignisse endet jedoch zu dem Zeitpunkt, da die Helden das Phylakterium zerstören. In diesem Augenblick bricht der Körper des Nekromanten tot zusammen. Aufgrund seiner enormen Macht, Gier und Aggression, ist seine Seele jedoch nicht in der Lage, ins Jenseits überzugehen. Sie bleibt als böser Geist in der Menschenwelt gefangen und schwebt über dem toten Körper.

Mit der fixen Idee im Kopf, sich selbst wieder von den Toten zu erwecken, gibt der Mann die Kontrolle über die Hälfte seiner Skelettarmee auf. Diese zerfallen sofort in ihre Einzelteile. Den übrigen Kriegern befiehlt er, sich auf das Palastgelände zurückzuziehen und sich dort zu verschanzen. Unter ihrem Schutz beginnt er in den Gemächern des Königs mit seinen Forschungsarbeiten.

Waren die Charaktere so schnell, dass König Ademar noch am Leben ist, so tötet er diesen nun, teils aus Wut, teils um sich

von seiner Energie zu nähren. Das gleiche macht er Stunde um Stunde mit den meisten anderen Palastbewohnern.

Ist Frau Dalura zu diesem Zeitpunkt noch am Leben, so gelingt es ihr zumindest noch, Prinzessin Adett aus dem Palast zu schmuggeln. Lebt sie nicht mehr, so starb sie bereits vorher schon bei diesem Versuch, und auch in diesem Fall bleibt die Königstochter am Leben.

Da ab diesem Zeitpunkt der Rest der Stadt frei von Untoten ist, können die verbliebenen Soldaten, Priester, Paladine und Magier wieder die Kontrolle übernehmen, entweder unter der Führung von Dalura oder der Prinzessin selbst. Sie belagern das Palastgelände, möglicherweise mit Unterstützung der nebischen Armee, falls diese bereits eingetroffen ist, und ein kurzzeitiger Patt entsteht.

Als die Helden in der Stadt ankommen, sind die Wachen am Tor bereits informiert und führen sie zu Prinzessin Adett, die sie, gegebenenfalls in Begleitung von Frau Dalura und Prinz Radoi empfängt.

Man tauscht sich auf die Schnelle über die aktuelle Situation aus und berät, wie Hargrimm nun endgültig zu vernichten sei. Haben die Helden den Koboldkönig bei sich, so erklärt dieser, dass er versuchen könne, den bösen Geist zu bannen. Normalerweise müsse er dies zwar nur mit Dämonen tun, doch das sei nicht viel anders. Man müsse ihn nur in seine Nähe schaffen.

Möglicherweise ist auch einer der Charaktere in diesen Dingen bewandert oder man will versuchen, Hargrimm mit roher magischer Gewalt vernichten. Hier kann der Spielleiter auf die Phantasie der Spieler vertrauen. Lediglich durch reine physische Gewalt ist dem körperlosen Nekromanten nicht beizukommen.

Fällt den Spielern nichts ein, so meint Prinzessin Adett, man solle einen Boten zu den vier Tempeln schicken, und alle Exorzisten herbei holen. Wenn die noch verbliebenen Kämpfer einen Angriff auf den Tempel starten würden, um die Skelette zu beschäftigen, so müsste es doch gelingen, die Priester bis zu den

Gemächern des Königs zu schaffen, damit sie den verfluchten Geist vernichteten. Inwieweit die Helden bei all dem mitmachen, bleibt ihnen überlassen.

Wer auch immer Hargrimm vernichten soll, er wird von einer Gruppe Soldaten, die sich im Palast auskennen, eventuell unter der Führung von Frau Dalura, auf das Palastgelände und dann durch eine Hintertür und einen Geheimgang in die Gemächer des Königs geführt. Stück für Stück wird diese Gruppe immer kleiner, da sie gegen auftauchende Untote kämpfen und diese ablenken müssen, um den übrigen Streitern das Weiterkommen zu ermöglichen.

Am Ende stehen die Exorzisten und/oder die Helden dem überraschten Nekromanten alleine gegenüber. Er wird bewacht von vier untoten Wächtern und schießt mit magischen Strahlen der Finsternis um sich, welche den Getroffenen durch magische Energie verletzen.

Waren die Helden schnell genug, sodass Dalura noch am Leben ist, so kämpft sie mit gegen den Nekromanten, bzw. seine Wächter. Ist Dalura bereits tot, so geht Prinz Radoi mit hinein.

Sobald Hargrimms Geist vernichtet ist, brechen auch alle übrigen Skelette augenblicklich auseinander und der Spuk ist vorbei.

Waren die Charaktere an diesem Endkampf nicht beteiligt, so stirbt die Hälfte der Exorzisten automatisch. Kämpfen die Helden mit, so hängt es von ihren Handlungen und ihrem Würfelglück ab, wie viele Beteiligte überleben.

Ist alles vorüber, so kann endlich wieder Ruhe in der Stadt einkehren. Für die Zerstörung des Phylakteriums überreicht Prinzessin Adett den Helden eine Belohnung von 2 Gulden. Waren sie auch am Endkampf gegen Hargrimm beteiligt, so erhalten sie 2 zusätzliche Gulden.

Adett erklärt, dass sie sich zur Königin krönen lassen wird, sobald die Stadt wieder halbwegs aufgeräumt sei. Dann würde es ein großes Fest geben, zu dem sie alle eingeladen wären.

Wenn Prinz Radoi am Endkampf beteiligt war, verdient er sich dadurch großen Respekt von der zukünftigen Königin. Beide spielen in diesem Fall tatsächlich mit dem Gedanken, zu heiraten. Trifft der Prinz erst später ein oder kämpfte er nicht mit, wollen beide trotzdem versuchen, die Beziehungen ihrer Länder zu vertiefen, doch eine Heirat ist in diesem Fall noch nicht abzusehen. Nebia hatte zwar die Stadt in ihrer Notlage unterstützt, doch die letztliche Rettung kann sich das Land nicht auf die Fahne schreiben.

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, bzw. Prinzessin Adett 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 Frauen extrem verärgert sind.

Angesichts der Tatsache, dass die Helden dem Königreich durch ihre Hilfe einen wertvollen Dienst erwiesen haben, sehen sie von einer Anklage wegen der Verbrechen ab, doch sie sind 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:	»Ulonsefiderax' Meistertrank der geistigen Frische«
Beschreibung:	Ein Glasfläschchen mit einer blauen Flüssigkeit
Wirkung:	Ein geistig erschöpfter Charakter, z. B. auf Grund von zu intensiven Zaubern, fühlt sich sofort wieder erfrischt und fit
Name:	»Ulonsefiderax' königliche Dämonenpeitsche (Nur im Keller benutzen!)«
Beschreibung:	Ein Glasfläschchen mit einer gelben Flüssigkeit
Wirkung:	Der Konsument strahlt eine Aura aus, die für Dämonen einschüchternd wirkt und dafür sorgt, dass diese sich ihm unterwerfen
Name:	Ulonsefiderax' Gift des göttlichen Zorns«
Beschreibung:	Ein Glasfläschchen mit einer grünen Flüssigkeit
Wirkung:	Ein starkes Gift, das, wenn es in die Blutbahn gerät, den Körper in wenigen Minuten zersetzt und auflöst
Name:	Ulonsefiderax' göttlicher Trank zur Schließung aller Wunden«
Beschreibung:	Ein Glasfläschchen mit einer roten Flüssigkeit
Wirkung:	Sämtliche Verletzungen des Konsumenten werden augenblicklich geheilt
Name:	»Ulonsefiderax' omnipotentes Gegengift«
Beschreibung:	Ein Glasfläschchen mit einer roten Flüssigkeit
Wirkung:	Ein Gegengift, das jegliche Vergiftung sofort heilt

Name:	»Ulonsefiderax' Schatz«
Beschreibung:	Berge von Gold, Edelsteinen und Geschmeide in der Schatzkammer hinter dem Thronsaal
Wirkung:	Durch Ulonsefiderax Fluch verwandeln sich all diese Gegenstände in Mist, sobald sie den Tempelbereich verlassen
Name:	»Hargrimms Phylakterium«
Beschreibung:	Eine unscheinbare Tonurne, wie sie für ganz gewöhnliche Beerdigungen benutzt wird, in deren Innerem ein pochendes Herz liegt
Wirkung:	Wird das Phylakterium zerstört, hört das Herz auf zu schlagen, Hargrimm stirbt, samt all der von ihm erweckten und kontrollierten Untoten

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 verwirrte (–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, Henriquatre-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

Personen

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:	Ein älterer, nebischer Alchemist (100%), pedantischer Schriftgelehrter (75%) und notdürftig ausgebildeter Soldat (50%) aus dem nebischen Adel (100%)
Ziele:	Dem König dienen, die Wissenschaft voran bringen
Erscheinung:	Durchtrainiert, schwarze, kurz geschorene Haare und schwarzer Kinn und Schnurrbart mit grauen Ansätzen, sonnengebräunt
Persönlichkeit:	Vornehm, etwas abgehoben, pedantisch
Ausrüstung:	Leichte Rüstung (-25%/-0%) aus grün-schwarzer Lederrobe, schwarzer Lederweste und leichtem Helm, schwarzer Umhang, Lederschuhe, Gürteltasche, Zutatensack, Kessel, Feuerstein/Stahl, Dolch

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

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:	Schwarz-rotes Hemd, schwarze Hose, mittlere Rüstung aus Brigantine, Helm, Handschuhen und Stiefeln (–50%/–25%), teures Schwert, Geldbörse, Siegelring

Name/Rolle:	Ein sehr großer (x4/–50%) Dämon, sehr starker (+50%) Jäger (100%) aus den Wahnsinnsdimensionen (100%)
Ziele:	Jagen, fressen, fortpflanzen, dem Alpha gehorchen
Erscheinung:	Rote, zähe Haut, vier lange Arme mit scharfen Krallen an den Händen, zwei Beine mit Krallen an den Füßen, 9 Schuppententakeln zum Greifen, 6 schwarze Hörner am Kopf, rote Augen, spitze, schwarze Zähne
Persönlichkeit:	Agressiv, gnadenlos, kann im dunkeln sehen, Feuerbolzen verschießen, in jeglicher Umgebung atmen, den Elementen trotzen, mit Telepathie
Ausrüstung:	Zähe Haut als leichte Rüstung (–25%/±0%, scharfe Krallen (bei 60% der Angriffe), 9 Tentakeln zum Greifen (bei 40% der Angriffe), Feuerbolzen im Fernkampf

Name/Rolle:	Ein unbestimmbarer Geist, eine verstorbene, verlorene Seele (100%) ohne rechte Erinnerung an ihr früheres Ich, aus dem Jenseits (100%)
Ziele:	Endlich Erlösung finden, indem der Körper begraben wird
Erscheinung:	Ovaler, weiß schimmernder Astralkörper ohne rechte Konturen, der in der Luft schwebt, gibt ein ständiges leises Stöhnen und Wimmern von sich
Persönlichkeit:	Zornig, weiß nichts mehr über früher, kann im Dunkeln sehen, durch Materie gehen, Kälteangriffe ausführen
Ausrüstung:	

Personen

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:	Ein Koboldskelett, kleiner (x0,5/+25%) und schwacher (-25%) Tempelwächter (100%), schwer verwundbarer (-25%) Rätselliebhaber (75%) und gieriger Schatzsammler (75%) aus der Anderswelt (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
Ziele:	Osarius bedingungslos gehorchen
Erscheinung:	Kleines, bleiches Skelett, grünlicher Schimmer in den Augenhöhlen
Persönlichkeit:	Aggressiv, gnadenlos, kann im Dunkeln sehen
Ausrüstung:	Angespitzte Fingerknochen als Krallen

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

Name/Rolle:	Ein(e) unbeirrbar(e) Monsterjäger(in) (100%), nachdenkliche(r) Priester(in) Dals (75%) und ehrliche(r) Schmiedin/Zimmermann (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Baremas (100%)
Ziele:	Dal Ruhm und Ehre bringe, ihm zu Ehren Monstren zur Strecke bringen
Erscheinung:	Großer, muskulöser Körper, weiße Haare, albinohafte Haut, mit Narben übersät, eisgraue Augen, entschlossener, erstaunlich leiser Gang
Persönlichkeit:	Unbeirrbar, nachdenklich, ehrlich, gerecht, kann Wunder des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Dingen, des Schutzschildes und des Aufspürens wirken
Ausrüstung:	Schwarzer Plattenharnisch (-75%/-50%), Vollhelm, dunkle Unterkleidung, Wappenrock mit Dal-Wappen, Dreieckschild (-50%) mit Dal-Wappen, Dolch, Streithammer oder Axt, Armbrust

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

Personen

Name/Rolle:	Einer von »Rabes« Handlangern, ein gehorsamer nebischer Spion (75%), ehemaliger Soldat (50%) und passabler Schachspieler (50%) aus dem nebischen Volk (100%)
Ziele:	Rudojevs und »Rabes« Befehle ausführen, ohne Fragen zu stellen
Erscheinung:	Durchtrainiert, Dreitagebart, braune Augen
Persönlichkeit:	Gehorsam, konzentriert, geduldig, patriotisch
Ausrüstung:	Schwarzer Samtrock, schwarze Wollhose, schwarze Reitstiefel, schwarzer Kapuzenumhang, schwarze Handschuhe, schwarze Ledertasche, Schreibzeug, Feuerstein/Stahl, Dietriche, schlichtes aber gutes Schwert, kleine Armbrust

Name/Rolle:	Radoi, König Rudojevs Sohn, erster Ritter des Reiches (100%), leidenschaftlicher Minnesänger (75%) und halbherziger 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:	Grünes Hemd, schwarze Hose, goldverzierte, mittlere Rüstung aus Brustpanzer, Helm, Plattenhandschuhen und Plattenstiefeln (–50%/–25%), Rundschild (–50%) mit nebischem Wappen, goldener Säbel, Gürteltaschen, Siegelring

Name/Rolle:	Ein junger, nebischer Ritter (75%), heißsporniger Aristokrat (50%) und Pferdezüchter (50%) aus dem nebischen Adel (100%)
Ziele:	Dem König dienen, sich einen Namen und seine Familie stolz machen
Erscheinung:	Durchtrainiert, schwarze, schulterlange Haare, braune Augen, stolzer Gang
Persönlichkeit:	Vornehm, gerecht, stolz, heißspornig
Ausrüstung:	Plattenharnisch (–75%/–50%), grüne Unterkleidung, grüner Waffenrock, Rundschild (–50%) mit nebischem Wappen, Dolch, Säbel, Glev

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
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 (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, Plattenhandschuhen, Plattenstiefeln (-50%/-25%), Dreieckschild (-50%) mit adarischem Wappen, Schwert, Pike

Name/Rolle:	Ein loyaler Soldat der nebischen Armee (75%), Bauernsohn (50%) und passabler Jäger (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Dem König dienen und das Volk schützen
Erscheinung:	Durchtrainiert, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, entschlossenes Auftreten
Persönlichkeit:	Loyal, ehrlich, tapfer
Ausrüstung:	Grünes Hemd, schwarze Hose, mittlere Rüstung aus Kettenhemd, Helm, Plattenhandschuhen, Plattenstiefeln (-50%/-25%), Rundschild (-50%) mit nebischem Wappen, Malchus, Gleve

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:	Sire Thindar aus dem Baremas, der oberste Jäger des Tempels, ein furchtloser Monsterjäger (125%), unbeirrbarer Priester Dals (75%) und schweisgsamer Naturbursche (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Baremas (100%)
Ziele:	Dal Ruhm und Ehre bringe, ihm zu Ehren Monstren zur Strecke bringen
Erscheinung:	Großer, muskelbepackter, völlig haarloser Körper, albinohafte Haut, mit Narben übersät, eisgraue Augen, entschlossener, erstaunlich leiser Gang
Persönlichkeit:	Unbeirrbar im Erreichen eines Ziels, unbarmherzig wenn es um seine Aufgaben geht, sonst eher schweisgsam, ehrlich, gerecht, reinlich, kann Wunder des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Dingen, des Schutzschildes und des Aufspürens wirken
Ausrüstung:	Schwarzer Plattenharnisch (-75%/-50%), Vollhelm, dunkle Unterkleidung, Wappenrock mit Dal-Wappen, Dreieckschild (-50%) mit Dal-Wappen, Dolch, Streitkolben, Doppelspeer, Armbrust, Bola, Ochsenkarren mit Plane, Balliste/Skorpion, Werkzeug zur Waffenpflege und -reparatur und zum präparieren von Monstren

Name/Rolle:	Der verfluchte Geist von Ulonsefiderax, dem ehemaligen König der Kobolde, ein kleiner (x0,5/+25%) und schwacher (-25%) Despot (100%), magisch begabter (+25%) Dämonenbeschwörer (100%) und Schatzsammler (75%) mittleren Alters aus dem Jenseits (100%)
Ziele:	Endlich Frieden finden und sich vor Mutter Natur wieder rehabilitieren
Erscheinung:	Kleinwüchsig, großer Kopf, flammendes Haar, glattrasiert, schwarze Augen, grimmig
Persönlichkeit:	Nur noch leicht großenwahnsinnig, etwas gierig, kann in Anderswelt wechseln, Illusionen erschaffen, Elemente kontrollieren, Willen manipulieren, durch Magie verwunden, Dämonen beschwören, Magie erkennen, sich mit großer Anstrengung sichtbar und hörbar machen oder Dinge bewegen
Ausrüstung:	Astralkörper mit durchscheinender, eigenwilliger, königlicher Kleidung, Krone, Zepter, Ringen

Name/Rolle:	Ein sehr großer (x4/-50%) untoter Dämon, sehr starker (+50%) und schwer verwundbarer (-25%) Jäger (100%) aus den Wahnsinnsdimensionen (100%), mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
Ziele:	Osarius bedingungslos gehorchen
Erscheinung:	Weiß, alte Knochen, vier lange Arme mit scharfen Krallen an den Händen, zwei Beine mit Krallen an den Füßen, 9 seltsame Schuppententakeln, 6 schwarze Hörner am Kopf, grünlicher Schimmer in den Augenhöhlen, spitze, schwarze Zähne
Persönlichkeit:	Aggressiv, gnadenlos, kann im Dunkeln sehen
Ausrüstung:	Scharfe Krallen (bei 60% der Angriffe), 9 Tentakeln zum Greifen (bei 40% der Angriffe)

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)

Personen

Name/Rolle:	Abt Vildrick, der alte, charismatische Priester Dals (100%), ehemalige Monsterjäger (75%) und besonnener Schriftgelehrter (75%) aus dem adarischen Baremas (100%)
Ziele:	Dals Willen befolgen, die Tempelordnung aufrecht erhalten
Erscheinung:	Stattlicher, muskulöser Körper, weißer Schnurrbart, albinohafte Haut, mit Narben übersät, eisgraue Augen
Persönlichkeit:	Charismatisch, nachdenklich, ehrlich, gerecht, kann Wunder des Lichts, des Entdeckens und Bannens von Bösem, des Weihens von Dingen und des Schutzschildes wirken
Ausrüstung:	Schwarzer Gambeson (–25%/–0%), roter Waffenrock mit Dal-Wappen, braune Lederhandschuhe und Lederstiefel, silberner Stirnreif, Sonnenamulett, Streitkolben

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: Toliu,

Sonstige Personen, weiblich

Name/Rolle: Alba,

Name/Rolle: Brina,

Name/Rolle: Seride,

Name/Rolle: Melli,

Index

Adarheim, 5, 7, 27, 29, 49,
52, 53, 55

Adarion, 5, 7

Adelige

Ademar, 7, 54, 55, 61

Adett, 8, 53, 54, 56, 58,
61

Ludowind, 64

Mirabella, 5, 8

Radoi, 8, 52, 54, 56, 66

Rudojev, 7, 53, 66

Ademar, 7, 54, 55, 61

Adett, 8, 53, 54, 56, 58, 61

Alchemist

Nebia, 62

Baremas, 6, 8, 18, 19, 21, 24,
26, 28, 30–33

Bolter, 6, 62

Dal-Tempel

Dorus, 6

Dalura, 5, 7, 52, 54, 56, 58,
62

Dorus, 6

Dämon, 63, 69

Dörfer

Fayenried, 11, 12, 18, 31

Feinfeld, 8

Greifenau, 11, 12, 18, 31

Grünwies, 5

Haag, 18, 29, 31

Fabelwesen

Dämon, 63, 69

Geist, 63

Kobold, 64

Kobolde, 40, 42, 44, 45,
47, 55, 68

Noctura, 32

Skelett, 64, 67

Untote, 69

Fayenried, 11, 12, 18, 31

Feen

Dalura (Libell), 5, 7, 52,
54, 56, 58, 62

Mirabella, 5, 8

Feinfeld, 8

Geist, 63

Grafschaften

Krähenfels, 8, 18

Zwingstadt, 11, 12

Greifenau, 11, 12, 18, 31

- Grünwies, 5
- Haag, 18, 29, 31
- Handlanger, 65
- Hargrimm, 5, 7, 18, 27, 29,
34, 44, 48, 51, 53, 55,
63
- Helden
Thindar, 34, 68
- Hintergrund, 5
- Jäger, 64
Thindar, 34, 68
Vildrick, 21, 24, 27, 69
- Kobold, 40, 42, 44, 45, 47, 55,
64, 68
- Krähenfels, 8, 18
- Kutschmeister, 6, 62
- Könige
Ademar, 7, 54, 55, 61
Mirabella, 5, 8
Noctura, 32
Rudojev, 7, 53, 66
Ulonsefiderax, 40, 42,
44, 45, 47, 55, 68
- Königshof
Adett, 8, 53, 54, 56, 58,
61
Bolter, 6, 62
Dalura (Libell), 5, 7, 52,
54, 56, 58, 62
Laurin, 7
- Laurin, 7
- Libell (Dalura), 5, 7, 52, 54,
56, 58, 62
- Ludowind, 64
- Menschen
Ademar, 7, 54, 55, 61
Adett, 8, 53, 54, 56, 58,
61
Bolter, 6, 62
Dorus, 6
Hargrimm, 5, 7, 18, 27,
29, 34, 44, 48, 51, 53,
55, 63
Laurin, 7
Ludowind, 64
Osarius, 33, 34, 36, 38,
44–46, 65
Rabe, 7, 26, 29, 49, 52,
65
Radoi, 8, 52, 54, 56, 66
Rudojev, 7, 53, 66
Thindar, 34, 68
Vildrick, 21, 24, 27, 69
- Mirabella, 5, 8
- Nachtalben
Noctura, 32
- Nebia, 7
- Nekromanten
Hargrimm, 5, 7, 18, 27,
29, 34, 44, 48, 51, 53,
55, 63
Osarius, 33, 34, 36, 38,
44–46, 65

Index

Noctura, 32

Osarius, 33, 34, 36, 38,
44–46, 65

Phylakterium, 6, 9, 34,
47–49, 52, 53, 55

Priester, 64

Thindar, 34, 68

Vildrick, 21, 24, 27, 69

Prinzen

Radoi, 8, 52, 54, 56, 66

Rabe, 7, 26, 29, 49, 52, 65

Radoi, 8, 52, 54, 56, 66

Ritter

Adarion, 64

Nebia, 66

Rudojev, 7, 53, 66

Skelett, 64, 67

Soldaten

Adarion, 67

Nebia, 68

Stadtwache

Adarheim, 68

Städte

Adarheim, 5, 7, 27, 29,
49, 52, 53, 55

Krähenfels, 8, 18

Zwingstadt, 11, 12

Tempel

Baremas, 6, 8, 18, 19, 21,
24, 26, 28, 30–33

Tempelkrieger Dals

Dorus, 6

Thindar, 34, 68

Ulonsefiderax, 40, 42, 44, 45,
47, 55, 68

Untote, 69

Vildrick, 21, 24, 27, 69

Zwingstadt, 11, 12

Äbte

Vildrick, 21, 24, 27, 69