

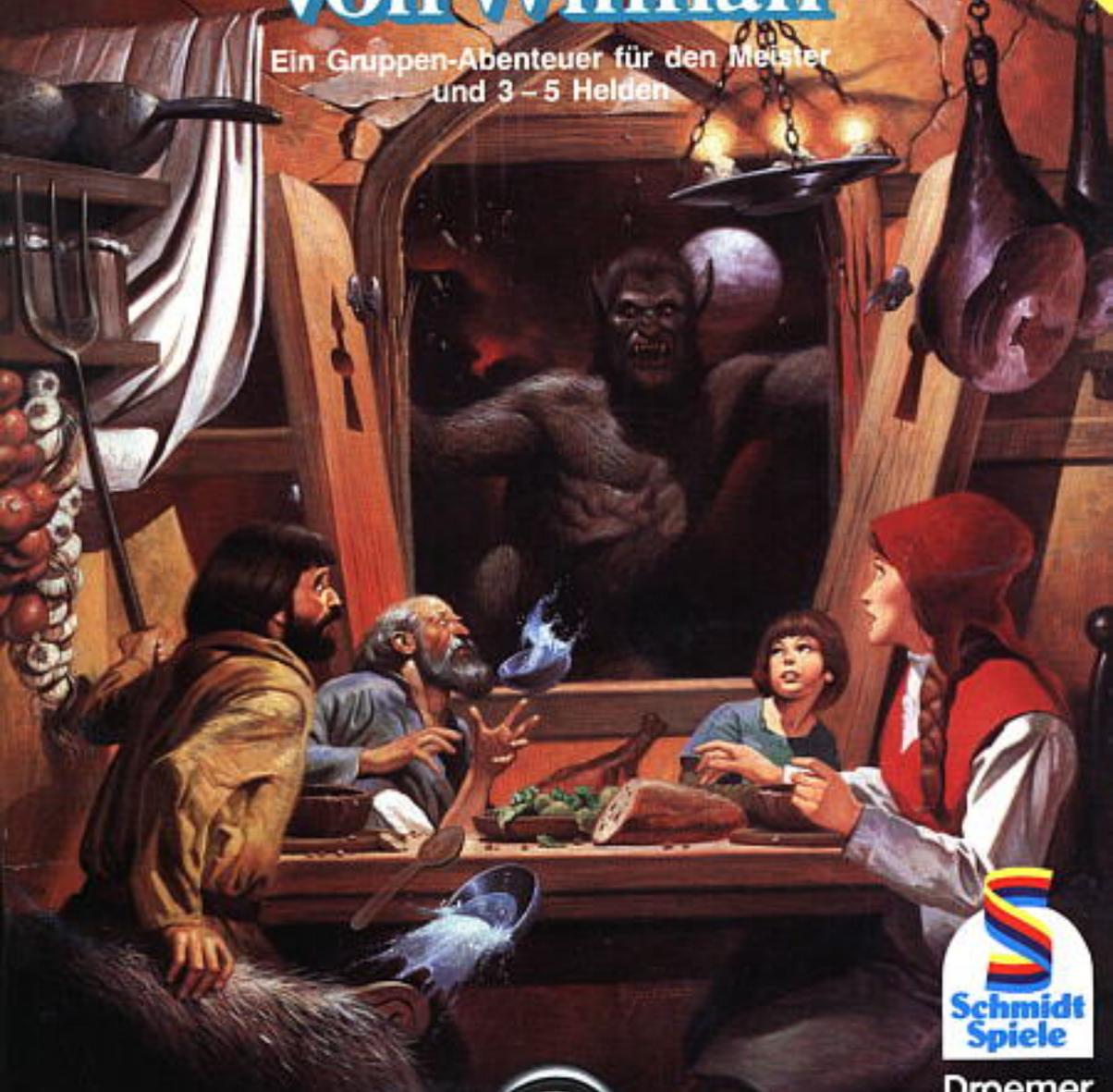
ERFAHRUNGSTUFEN

10-14

ABENTEUER 8

Der Wolf von Winhall

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3 - 5 Helden



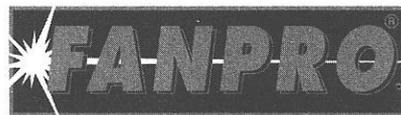
Droemer
Knaur

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasy-Spiele



DER WOLF VON WINNHALL

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Die Illustrationen im Test wurden gezeichnet
von Jochen Fortmann
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1988 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1988



Der Wolf von Winhall

von Thomas Römer

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 10-14
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Hintergrund	5
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	6
Zeitungsausschnitte »Havena-Fanfare«	7
Über Land nach Winhall	7
Notwendige Begegnungen	7
Winhall	8
Unterwegs nach Norden	10
Das Herrenhaus	11
Das Hauptgebäude	12
Ein Werwolf gesteht	18
Aluris schlägt zu	19
Dexter Nemrods Niederlage	19
Wieder in Winhall	20
Der Anschlag	20
Die Apotheke	20
Der Kampf in der Giftküche	24
Belohnung und Abreise	24
Das Ende des Abenteuers	25
Anhang	25
Zeitplan	25
Die Hauptpersonen des Abenteuers	26
Die Krankheit Lykanthropie	28
Neue Elixiere und magische Gegenstände	29
Pläne des Schicksals	

Hintergrund

Müde und ausgelaugt sitzt die Heldengruppe »Bei Rukus«, einer schmierigen Kaschemme im Havener Hafenviertel. Die eben verheilten Wunden zeugen noch vom letzten Abenteuer. »Abenteuer? Ein lausiger, langweiliger Söldnerauftrag des Festumer Handels Herrn Stoerrebrandt ist das gewesen - eine Pelzkarawane auf dein Weg von Eestiva nach Lowangen sollten wir vor marodierenden Orkbanden schützen. Bei Phex, welcher Dämon hat uns geritten, diesen Auftrag anzunehmen? Erfrorene Zehen, dreckige Wunden und noch nicht mal das Geld, um eine Lage Braunbier in dieser Pinte zu ordern.«

Während Ihr Euch noch streitet, wer im Rausch Stoerrebrandt den Handschlag gab, füllt sich die Kneipe langsam: Vierschrötige Seeleute, Arbeiter aus den Werften, leichte Mädchen und Invaliden der Reichsarmee scheinen alle wesentlich besserer Laune zu sein als Ihr. Die Luft ist bald geschwängert von Bierdunst und Rauchschwaden, Gelächter und lautern Rufen. Die Gerüchte, die an Eure Ohren dringen, sind Euch schon zur Genüge bekannt: Seeungeheuer, Schauergeschichten aus dein Stadtpark, blinkende Metallkästen in der Gordischen Wüste...

Doch halt, fiel da nicht eben das Wort »Mord«? Ihr hört genauer hin: »... bestialische Morde in Winhall ... regelrecht zerfetzt ... die Garde sollte einschreiten ... immer in hellen Mondnächten ... ja damals unter Reto... « Wenn Ihr Euch den Erzähler genauer ansieht, so scheint er keiner der üblichen Aufschneider zu sein. Auf Eure Einladung, ein Bier mit Euch zu trinken, das

Ihr ihm von den letzten Kreuzern spendiert, setzt sich Ilbrecht (so heißt der reisende Kesselflicker aus Honingen nämlich) zu Euch und beginnt zu erzählen: Alles fing damit an, dass der Borongeweihete Baranos mit Gewalt entführt wurde. Das geschah vor zwei Monaten. Seitdem sind in der Umgegend von Winhall drei Menschen ermordet worden, zwei weitere verschwanden spurlos. Mengenweise Vieh wurde auf den Weiden gerissen. Nachts schlagen die Hunde an. Alles deutet auf einen Werwolf hin. Der Bürgermeister hat eine Belohnung von 250 Dukaten für die Lösung des Falles ausgesetzt.

Während Ihr Euch bei Ilbrecht für den Hinweis auf die Dukaten bedankt, hört Ihr draußen auf der Gasse einen Ausrufer seine Botschaft verlesen: »Die Stadt Havena freut sich, *Dexter Nemrod*, Obrist der Kaiserlichen Garde und kaiserlicher Verfolger aller Werwesen, Vampire und Schwarzmagier, in ihren Mauern beherbergen zu dürfen. Meister Nemrod wird vier Tage in der Stadt verweilen, um dann nach Winhall weiterzureisen, wo er die mysteriösen Mordfälle klären wird. « Über diesen fähigen, doch in der Wahl seiner Mittel skrupellosen Inquisitor habt Ihr schon so manches üble Gerücht gehört.

Wenn Ihr Interesse daran habt, dass *Eure* Namen in die Stadtgeschichte von Walhall eingehen (und dass sich Euer Beutel wieder füllt), solltet Ihr morgen nach einem kurzen Blick in die Archive der »Havena-Fanfare« in Richtung Winhall aufbrechen, denn der Weg ist lang und nicht gefahrlos...

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

In Havena erfahren die Helden, dass in Winhall, einer Kleinstadt an der Grenze zu Nostria, vermutlich ein Werwolf umgeht, für dessen Unschädlichmachung der Bürgermeister 250 Dukaten Belohnung ausgesetzt hat. Ein berühmter Lykanthropenjäger aus Gareth ist bereits unterwegs, um den Fall zu lösen. Nach einem Blick in die Archive der Havena-Fanfane brechen die Helden nach Winhall auf, das sie nach etwa zehn Tagen Überlandmarsch, den Sie weitgehend frei gestalten können, erreichen. Dort erfahren Sie, dass es sich bei dem Werwolf um den verschwundenen Borongeweihten Baranos handelt. Dieser zog sich bei Experimenten mit dem Apotheker Aluris die tückische Lykanthropenkrankheit zu. Aluris stattet die Helden mit einem mit Gegengift gefüllten Dolch aus und bittet sie, Baranos zu suchen und zu heilen. Inzwischen ist der Inquisitor Dexter Nemrod eingetroffen und beginnt mit seinen Verhören. Zu diesem Zeitpunkt können die Helden noch nicht wissen, dass Aluris unter einer extremen Form von Persönlichkeitsspaltung leidet, die durch Nemrods scharfe Verhörmethoden voll zutage tritt. Aluris sinnt darauf, alle Mitwisser an seinen Experimenten zu beseitigen und setzt dafür seine Schergen auf Nemrod und die Helden an. Wenn die Helden das alte Herrenhaus erreichen, kommt es zu einem Kampf mit dem Werwolf Baranos und seinem Gefolge, das sich aus Wölfen und weiteren Werwölfen zusammensetzt. Ist Baranos besiegt, so liegt er zwar im Sterben, kann aber doch noch seine Geschichte vortragen und die Helden vor Aluris warnen. Dieser taucht auch prompt in Begleitung einiger Untoter auf, die jedoch vom sterbenden Baranos vertrieben werden. Aluris ergreift die Flucht zurück nach Winhall, um seine Habe zusammenzupacken.

Als Meister haben Sie die wichtige Aufgabe, den Nichtspielerfiguren wie Aluris, Nercis oder Dexter Nemrod »Leben« zu verleihen. Dies ist wichtig, da sich die Helden oftmals mit ihnen unterhalten werden und in diesen Momenten das Gefühl haben sollen, lebendigen Gesprächspartnern gegenüberzustehen. Die Informationen zu den einzelnen Personen sind zwar recht



knapp gehalten, machen aber die Beweggründe des Apothekers und des Inquisitors hinreichend klar. Lassen Sie die Helden den Zeitdruck spüren, der durch Dexter Nemrod und seine Leute entsteht, die in der Lösung des Falles stets nur einen Schritt hinter den Helden sind. Einen guten Überblick über den zu erwartenden Verlauf des Abenteuers erhalten Sie, wenn Sie zunächst den Zeitplan und die Meisterpersonen-Beschreibungen (siehe Anhang) studieren. Lesen Sie dann den Text des Abenteuers, das in chronologischer Reihenfolge niedergeschrieben ist. Seien Sie im Spiel flexibel genug, den Zeitplan ein wenig abzuwandeln, wenn es die Situation erfordert, denn den Helden fallen ja oftmals die überraschendsten Sachen ein.

Zeitungsausschnitte »Havena-Fanfare«

21. PRAIOS

GEWEIHTER ENFÜHRT – GARDE TAPPT IM DUNKELN

Wie uns von C.P., Hauptmann der Beilunker Reiter, glaubhaft versichert wurde, verschwand vor drei Tagen der Borongeweihte Baranos, Hochgeweihter des Winhaller Tempels zum Raben, in der Nacht aus seiner Kammer. Kampfspuren und Blut deuten auf einen Gewaltakt hin.

Der Winhaller Obrigkeit ist unbekannt, wer für die vermutliche Entführung verantwortlich ist, jedoch, so Bürgermeister Herxen, „auch ein Eingreifen von nostrischem Gebiet aus oder eine Geweihtenfehde können nicht ausgeschlossen werden.“

Bis auf weiteres führt der Geweihte Nercis alle Totenrituale durch.

24. RONDRA

KNECHT VERSCHWUNDEN – BAUER ERMORDET

Im Gebiet von Winhall sind in den letzten Tagen Verbrechen geschehen, die die Aufmerksamkeit wie-

der auf das Verschwinden des Geweihten Baranos lenken, wenn sie auch vielleicht in keiner Verbindung damit stehen:

Vom Hofe des Freiherrn Maran zu Naris in Winhall verschwand der Knecht Cargun. In derselben Nacht wurden ein Schaf am selben Hof gerissen und vier Hühner gestohlen.

Cargun, der eine Frau und ein Kind hinterlässt, habe, so Herr Naris, „letztens öfter wirr geredet und phantasiert, seit er verwundet vom Holzholen heimkehrte.“

Der andere Fall ist weitaus schlimmer: In der Nacht vom 20. auf den 21. wurde der Bauer Firgas aus Ohlnast in Nostria Opfer eines abscheulichen Verbrechens, dessen Einzelheiten wir der geneigten Leserschaft ersparen wollen.

Hinweise deuten jedoch auf einen Ritualmord, wie er auch von Druiden und Schwarzmagiern vollzogen wird. Eine Bekanntschaft des Firgas zu solchen Personen muss jedoch bezweifelt werden.

26. EFFERD

EILMELDUNG!

Verbrechen in Winhall dauern an. Bürgermeister vermutet Werwolf – Suche in den Wäldern erfolglos.

Wie aus gutinformierten Geweihtenkreisen verlautet, sind im Monat Efferd bisher vier weitere Personen Opfer der Verbrechenserie in Winhall geworden. Es verschwanden der Bauer Walbrecht und der Händler Garbestein, dessen Wagen unversehrt blieb. Ermordet aufgefunden wurden der Forstwart Laryllan und der Fallensteller Parkos. Die Zahl der Opfer in den letzten drei Monaten erhöht sich damit auf sieben. Bürgermeister Gilbrand Hercen hat eine Belohnung von 250 Dukaten für denjenigen ausgesetzt, der die Fälle aufklärt. Bisher ist nur bekannt, dass die drei Ermordeten, deren Leichen man fand, mit zerbissener Kehle starben. Da dies auf einen Werwolf hindeutet, werden ab heute die Wälder nördlich von Winhall durchsucht. Bisherige Nachforschungen blieben erfolglos.

Über Land nach Winhall

Um von Havena nach Winhall zu gelangen, benutzt man am besten die Handelsstrasse über Honingen. Diese ist bis Orbatal wegen des Sumpfbereiches um Havena auf einem Damm gebaut und in gutem Zustand. Der Weg nach Orbatal bedeutet etwa zwei Tage Fußmarsch. Von Orbatal bis Abilacht durchquert man ein Gebiet saftiger Wiesen und Weiden in etwa drei Tagen, bis man in Abilacht auf die große Handelsstrasse Elenvina - Gratenfels stößt, auf der Fußgänger binnen zwei Tagen in lichtem Wald Honingen erreichen. Hier kann

man auf einem schmalen Weg nach Norden innerhalb eines Tages den in dichtem Wald liegenden Holzhafen Arran erreichen.

Dort dürfte es nicht schwerfallen, eine Passage auf einem Lastkahn zu bekommen, der in drei Tagen tonnielabwärts in Winhall eintrifft. Lassen Sie ruhig zu, dass die Helden einen anderen Weg einschlagen oder andere Transportmittel wählen. Bedenken Sie dann jedoch, dass sich der Zeitplan dementsprechend ändert.

Notwendige Begegnungen

1. Ein fahrender Händler auf dem Weg nach Wuthall. Der Wagen ist bunt bemalt. Er hat von der Werwolvesache gehört und reist nun nach Winhall, um dort gute Geschäfte zu machen. Die maßlos überbelegten Silberwaffen sind für die Helden nicht erschwinglich, wohl aber eine Salbe für 20 Dukaten, die die Ansteckungsgefahr bei einem Werwolfsbiss auf (65-KK)% vermindert. Sie reicht für eine Anwendung. 2. Eine Patrouille, die in einem Wagen zwei Verletzte transportiert. Es sind Überlebende der Wolfshatz vom

25. Efferd. Sie erzählen wüste Geschichten über die schaurig finsternen Wälder nördlich von Winhall.

3. Der Druide Anguillar. Wenn die Helden ihm gegenüber freundlich auftreten und von ihrem Vorhaben erzählen, wird er ihnen ein Kräutergemisch mitgeben, das, als Tee aufgebrüht, die nächtliche Regeneration verdoppelt (fünf Portionen). Außerdem ist er mit Yandaha befreundet und rät den Helden, sie aufzusuchen. Sie wohnt in einer Blockhütte in den Wäldern nördlich von Winhall.

Winhall

»... Winhall ist eine kleine, befestigte Garnisonsstadt an der Nordwestgrenze des Mittelreichs. Die etwa 1200 Einwohner leben vor allem von der Landwirtschaft, der Flussfischerei und dem Pelzhandel. Die Grenze zu den Wäldern von Nostria und Andergast ist hier recht durchlässig, die nächste nostrische Burg einen Tagesmarsch entfernt, und nur eine kleine Zollfeste am nördlichen Tommelufer sichert die Grenze. Deswegen treiben Jäger und Fallensteller aus den nördlichen Wäldern einen schwunghaften Handel mit Winhall. Die Garnison Winhalls besteht aus etwa 80 Krieger, die sich wie Mönche landwirtschaftlich selbst versorgen. Ausserdem stehen Bürgermeister Gilbrand Herxen 15 freiwillige Büttel zur Verfügung. Die Bauern Winhalls sind entweder Tagelöhner bei Graf Kernhelm Grassbcrger, Freiherr Meran zu Naris, Bolgard Silsfurt oder aber dem Markgrafen Irrgar auf Silerstein in Honingen lehensverpflichtet. Einige wenige Freibauern besitzen eigenes Land sowohl auf Mittelreichs- als auch auf nostrischem Gebiet. Im Hafen liegen die Flussboote von sechs Fischerfamilien sowie einige Lastkähne. Östlich der Stadt wird ein neues Hafenbecken im Sumpf ausgehoben, ein Sperrwerk soll der Wasserstandsregulierung dienen.

Besonderheit der Stadt ist der große Borontempel innerhalb der Stadtmauern, nach dem Praiostempel der zweitgrösste am Ort, was oftmals zu handgreiflichen Rivalitäten führt. Weitere Tempel sind Firun und Peraine geweiht.

Die Stadt ist mit einer 6 m hohen Mauer gesichert, durch die drei Tore ins Hinterland führen. Die Tore und die Zollbrücke nach Nostria sind zwischen 20 und 6 Uhr geschlossen.

Es gibt in Winhall Händler verschiedener Art und Qualität, sechs Kneipen und Herbergen, zwei Heilkundige, einen Schmuckhändler, der auch mit »heißer Ware« handelt, einen Kräuterhändler und einen Apotheker. In Winhall wird den Helden die Herberge »Grenzwacht« empfohlen, die Häuser wichtiger Informationen und besondere Orte sind im Stadtplan markiert:

1 - Die Apotheke des Aluris; 2 - Die Herberge »Grenzwacht« ; 3 - Der Borontempel, hier wohnt auch Nercis; 4 - Praiostemel; 5 - Firuntempel; 6 - Perainetempel; 7 - Magistrat; 8 - Hafenmeisterei; 9 - Zollhaus; 10 - Friedhof; 11 - Gutshof Meran zu Naris, von hier verschwand der Knecht Cargun; 12 - Hof Walbrecht; 13 - Garnison; 14-18 - Kneipen; 19/20 - Heilkundige; 21 - Schmuckhändler; 22 - Kräuterhändler.

In der »Grenzwacht«

Die »Grenzwacht« ist ein kleines Lokal mit Übernachtungsmöglichkeiten für 25 Durchreisende. Die Küche ist weit gerühmt, und Mirona Arkenfels, die resolute Wirtin, hat ein hervorragendes Gedächtnis und stellt so eine wichtige Informationsquelle dar. Die »Grenzwacht« dürfte eine der sichersten und häufigsten



tierten Herbergen des Reiches sein: Frau Arkenfels ist eine ehemalige Traviageweihte, Beilunker Reiter wechseln hier ihre Pferde, und Kaufleute aus dem Norden steigen ebenfalls gerne bei ihr ab. Für die Helden bietet das Lokal nicht nur sichere Unterkunft, sondern auch eine Menge Informationen: Mirona Arkenfels kann den Helden die Informationen geben, die sie bisher noch nicht erhalten haben: den Zeitplan vom 18. Praios bis zum 25. Efferd, die Wohnorte weiterer Informanten wie Nercis, Freiherr zu Naris u. a., eine Gebietsbeschreibung der nostrischen Wälder usf. Während sie den Helden berichtet, werfen andere Gäste ihre Deutungen der Vorfälle ein: »Diese verfluchte Druidin steckt dahinter« - »Ach Quatsch, das ist das Werk eines nostrischen Kriegsmagiers, um das Gebiet für Andergast uninteressant zu machen« - »Irgendwer hat Firun gelästert, und der schickt uns jetzt seine Wölfe, wir sollten Opfer darbringen« - »Sogar Garbatz der Troll hat seine Fellhose gestrichen voll«-»He, Leute, wollt ihr Silberwaffen? Ich hab' nen Eins-A Dolch, nur lumpige 80 Dukaten«, und dergleichen mehr. Sollten die Helden nicht von alleine darauf kommen, so schickt Frau Arkenfels sie zuerst zu Nerz cis, dem Borongeweihten.

Bei Nercis und Aluris

Nercis wohnt, wie es sich für einen Geweihten in seinem Amt gehört, im Borontempel. Von diesem Tempel ist nur das Erdgeschoß sichtbar, die Kultaktivitäten finden jedoch unterirdisch statt. Der Borontempel ist

ein prachtvolles, 14 m breites Gebäude mit einem 8 in hohen Säulenvorbau. Die schwere, doppelflügelige Bronzetür wird auf beiden Flügeln von etwa 2 m hohen schwarzen Raben aus Obsidian geschmückt. Auf das Klopfen der Helden hin schwingt die Tür ohne Geräusch auf und gibt den Blick auf einen riesigen achteckigen Saal frei, in dem eine 2 m breite Treppe nach unten führt. Ein kahlgeschorener Tempeldiener fragt die Helden durch stumme Blicke nach ihrem Begehren und führt sie dann zu Nercis.

Der derzeitige Hochgeweihte des Tempels ist ein äußerst schweigsamer Mann Mitte 30. Wenn die Helden erklären, was sie von ihm wünschen, winkt er ab, weil schon zu viele versucht haben, Baranos' Verschwinden zu erklären. Er lässt sich jedoch erweichen, den Helden Baranos' Zimmer zu zeigen. Hier wurde alles so belassen, wie man es am 18. Praios vorfand. Bett und Laken sind zerwühlt, die Bezüge zerrissen, Stuhl und Schreibtisch umgeworfen, das Fenster ist zerschlagen (seltsamerweise liegen kaum Holz- oder Glassplitter im Raum), und vor dem Fenster sind auch einige inzwischen eingetrocknete Blutstropfen zu finden. Nercis bittet die Helden, nichts zu berühren. Helden, denen eine verdeckt gewürfelte Klugheitsprobe +5 gelingt, oder Magier mit SENSIBAR, erkennen, dass Nercis etwas verheimlicht. Direkt darauf angesprochen, beginnt er zögernd zu erzählen, dass Baranos des Nachts häufiger weg gewesen sei, um den Apotheker Aluris zu besuchen, mit dem er zusammen Kräutermischungen für einen Weihrauch hergestellt habe. Mehr könne er nicht erzählen, über Baranos gebe es ohnehin nichts Nachteiliges zu berichten. Er bittet die Helden zu gehen. Auch wenn niemandem die KLProbe geglückt ist, gibt Nercis ihnen folgenden Hinweis mit auf den Weg: »Wenn ihr gegen Werwölfe kämpfen wollt, so fragt doch bei Aluris in der Apotheke, vielleicht kann der euch helfen.« Eine Beschreibung des Apothekengebäudes finden Sie auf Seite 21 ff. Wenn die Helden den Verkaufsraum betreten, kommt Aluris aus dem oberen Labor, ein gebeugter, früh ergrauter Mann in mittleren Jahren. Seine schwere Lederschürze ist fleckig von Chemikalien. Auf die Anfrage der Helden, ob er ein Mittel gegen Werwölfe wisse, scheint er kurz zu überlegen, dann öffnet er eine Klappe in der Theke und führt sie in die Bibliothek. Dieselbe Reaktion erfolgt, wenn die Helden sich als von Nercis geschickt zu erkennen geben. Im matten Kerzenlicht beginnt Aluris dann zu erzählen: Er habe bis zum 18. Praios mit Baranos nach einem Mittel geforscht, das es ermöglichen sollte, mit Toten zu reden. Sie seien schon recht weit in ihrer Arbeit fortgeschritten, da sei Baranos erkrankt. Dass er an einem Vollmond verschwunden sei und dass sie vor Beginn der Krankheit mit Wolfsblut experimentierten, dies alles deute nun darauf hin, dass Baranos sich mit Lykanthropie infiziert habe und er der berüchtigte Werwolf sei. Aluris weist die Helden darauf hin, dass Baranos ohne eigenes Verschulden in diese schreckliche Lage geraten sei, und bittet sie, den Geweihten zu retten, ohne dabei großes Aufsehen zu erregen, da Baranos und er selbst sonst womöglich von der aufgebrachten Bevölkerung gelyncht würden. Aluris

hat einen silbernen Mengbilar anfertigen lassen, einen hohlen, leicht zerbrechlichen Dolch, den er mit einem gegen Lykanthropie wirkenden Gift füllen will. Die Helden sollen deshalb morgen noch einmal in seine Apotheke kommen,

wo er ihnen den Mengbilar übergeben will. Er vermutet, dass Baranos sich in den Wäldern nördlich von Alderstein aufhält. Auf Fragen zu seiner Person antwortet er mit wehleidiger Miene, er sei aus der Magiergilde von Elenvina ausgeschlossen worden, weil diese Ignoranten zu sehr an Form und Ritus festhielten und jeder Neuerung, wie der Vermischung von Magie und Alchemie, misstrauten.

Weitere Vorfälle

Am nächsten Tag sollten die Helden dann den Dolch abholen und sich den Rest des Tages mit weiteren Informanten unterhalten, z. B. mit dem Freiherrn Meran zu Naris. Bauen Sie als Meister weitere schreckliche Erzählungen vom Tod und Verschwinden der im Zeitplan erwähnten Opfer ein.

Wenn die Helden am Abend dieses Tages in der »Grenzwacht« oder einer anderen Kneipe zusammensitzen, spielt sich vor ihren Augen eine Schlägerei zwischen zwei verwegenen aussehenden Gestalten ab. Die beiden rempeln mehrere Tische an, darunter auch den der Helden, woraufhin sie vor die Tür gesetzt werden. Schildern Sie den Kampf so, als sei er hier eine Alltäglichkeit. Halten Sie die Helden davon ab, sich einzumischen, da der Kampf sehr ausgeglichen ist, ohne Waffen geführt wird und die beiden Streithähne sowieso rausgeworfen werden. Kurz nachdem die beiden verschwunden sind, wird irgendein Held wohl wieder nach seinem Weinbecher greifen. Fordern Sie dann eine KL-Probe -6. Bei gelungener Probe erklären Sie dem Helden, er verspüre einen metallischen Geschmack - was sicher dazu führt, dass er den Wein wieder ausspuckt. Sagen Sie, dass er gerade noch rechtzeitig ein übles Gift ausgespuckt habe. Bei misslungener Probe erklären Sie, dass er ein Brennen in der Kehle verspüre und belegen ihn mit 5 SP Die Gruppe sollte darauf kommen, dass die Schlägerei nur inszeniert war und einer der Schurken dabei den Wein vergiftet hat (10 All'). Die Suche nach den beiden bleibt jedoch ergebnislos, auch in der Kneipe sind sie unbekannt (»Die sind wohl aus Sirbana«). Dieser Giftanschlag sollte den Helden signalisieren, dass sie sich inzwischen selbst in Gefahr befinden. Schlimmer jedoch ergeht es Nemrods Gruppe: Durch die offenen und -hellerleuchteten Fenster des Praiostempels sirt ein vergifteter Pfeil und tötet den neben Nemrod stehenden Untergebenen fast augenblicklich. Diese Nachricht wird von einem Anwohner des Tempels überbracht, der in die nur wenige Minuten entfernte »Grenzwacht« geeilt kommt. Doch damit ist der Tag noch nicht zu Ende. Kurz nachdem die Helden sich zur Nachtruhe begeben haben, werden sie von Wirtin Arkenfels geweckt. Sie erzählt aufgeregt von der Magd Kanya, die auf dem Weg von Folkertshaven nach Win-

hall auf offener Strasse von einem Werwolf in die Wälder verschleppt wurde, so zumindest hat es ihr Verlobter Kam berichtet, der den Überfall kurz nach

Sonnenuntergang schwer verletzt überlebte. Das müsste den Helden genügen, um sich am nächsten Morgen in aller Frühe gen Norden aufzumachen.

Unterwegs nach Norden

Da alle Spuren des Werwolfs nach Norden deuten, scheint dieser Weg angezeigt zu sein. Außerdem erwähnte Wirtin Arkenfels ja noch zwei weitere Informanten im Norden: Dirod Salker, den Fallensteller aus Alderstein, und Irrama Firgas aus Ohlnast, die Witwe des ermordeten Bauern Firgas.

A Die Orte Alderstein, Trunbach, Ohlnast, Karnhügel und Dorn

Die Dorfbewohner wissen oder glauben zu wissen: »Das ist das Werk von Murgol aus Andergast« - »Das ist Schwarze Magie, vom Friedhof von Dorn wurden letzgens wieder Leichen gestohlen« -),Das ist die Strafe für unser maßloses Leben« - »Der Geist vom alten Baron steckt dahinter, weil in der Gegend ums Herrenhaus ist's besonders schlimm« - »Es sind sogar Blutwölfe dabei« - »Letzte Nacht haben sie halb Grudingstein leergefressen« - »Und die Landwehr sitzt in ihrer Festung und säuft«.

Erfinden Sie weitere, teilweise richtige Informationen und wüste Gerüchte und lassen Sie die Helden die Spreu vom Weizen trennen.

B Fallensteller Dirod Salker

»Ich bin hier ja schon ziemlich weit rumgekommen, aber sowas ist mir bisher noch nicht passiert. Vor zwei Wochen war ich unterwegs von Dorn nach Trunbach, es war schon spät abends. Und da hab ich sie gesehen, alle drei. Ich konnt' sie ganz deutlich sehen, einer hatte 'ne schwarze Kutte an und die andern Bauernkleidung. Dann ham'se mich gesehn, un' ich wie nix auf'n Baum un' mit mei'm Messer un' mei'm Bogen immer drauf, bis se kein' Lust mehr hatten. Ganz gelbe Augen hatten die un' gegefert un' jeder hatte'n grossen Wolf bei, schwarz mit rote Augen.«

C Imma Firgas, Witve von Barlak Firgas

erzählt unter heftigen Weinkrämpfen, wie ihr Mann am Abend des 20. Rondra noch in die Scheune ging, weil die Hühner so aufgereggt waren, und nachsehen wollte, ob nicht ein Marder im Hühnerstall ist. Dann hat sie Schreie gehört und Norad, ihr Sohn, ist mit einem Knüppel hinausgelaufen und hat Barlaks Leiche im Hof gefunden, mit durchgebissener Kehle, und überall Krallenspuren. Im weichen Boden beim Brunnen waren Spuren wie von einem riesigen Wolf.

D Die Besatzung der nostrischen Festung »Trutzfels

weiß, dass nördlich der Karrenstrasse, irgendwo westlich von Dorn, ein Rudel Wölfe alles anfällt, was sich bewegt. Die Gegend ist etwa die, wo die Ruinen des Herrenhauses von Baron Argün Bernrath zu Thurana stehen. Ansonsten kennen sie nur die ortsüblichen Gerüchte.

E Der Troll Garbatz, ein Liebhaber von Süßholz und Lakritz

»Dutt Braten, das Wölfe eigentlich, aber wild und verrückt jetzt. Sogar Garbatz Schwierigkeiten mit Fangen und kleine Menschen nix Chance. Schnell ratzfat und Kehle durch. Sind viele, graue, schwarze und rote, bestimmt sieben Hände voll.«

F Die Druidin Yandaha

An dieser Stelle führt ein Pfad nach links in den Wald hinein, der nach etwa 200 in auf einer kleinen Lichtung endet. Am Ostrand der Lichtung steht eine kleine Blockhütte, aus deren gemauerten Kamin Rauch quillt. Vor der Hütte arbeitet eine ältere Frau in einem Kräu-



tergarten. Entscheiden Sie als Meister nun, welche Informationen Sie an die Helden weitergeben wollen. Yandaha weiß folgendes: 1. Es handelt sich mittlerweile um drei Werwölfe. Einer von ihnen trägt die Reste einer Priesterrobe, die anderen einfache Arbeitskleidung. 2. Einer der drei Werwölfe ist jede Nacht unterwegs, die anderen nur bei hellem Mondlicht. 3. Alle Wölfe nördlich der Karrentrasse sind sehr aggressiv und lassen sich auch durch Feuer nicht verjagen. 4. Grudingstein wurde vorgestern von einem Rudel Wölfe regelrecht überfallen. Nur durch ein Wunder wurde niemand ernstlich verletzt. 5. Am häufigsten sieht man die Wölfe in einer Gegend nordöstlich von Grudingstein. Dort gibt es ein altes, verfallenes Herrenhaus. 6. Die westliche Quelle des Trunbachs entspringt aus einer Silberader. Das Quellwasser lähmt Werwölfe für kurze Zeit. (Diese Information ist falsch). Yandaha ist bereit, den Helden zwei Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen: einen 25-Punkte-Heiltrank und ein Pulver, das, in ein Feuer gestreut, den Himmel sich schlagartig bewölken lässt. Dazu sagt sie nur: »Es blendet das bleiche Madamal und macht gelbe Augen stumpf.« (Das Madamal ist der aventurische Mond, das sollte jeder weitgereiste Held wissen, und Werwölfe haben gelbe Augen, d. h., nachdem der Himmel pechschwarz geworden ist, haben die Werwölfe Walbrecht und Cargun nur noch MU 10 und AT 8.)

Die Werte von Yandaha:

MU: 16 **KL:** 16 **CH:** 9
GE: 13 **KK:** 13 **AT:** 13
PA: 17 **Stufe** 12 **LE:** 37
RS: 1 **TP** 1W+2 **AU** 50 **AE** 81

Grudingstein - ein weiteres Attentat

Am späten Nachmittag erreichen die Helden Grudingstein - ein Nest von etwa 50 Seelen, die in insgesamt zwölf Häusern wohnen. Aus diesem Ort stammt auch der Fallensteller Parkos, der vor zweieinhalb Wochen ermordet wurde.

Eine Befragung der Dorfbewohner ergibt, dass er 5 km nordöstlich am Wegrand aufgefunden wurde, fast völ-

lig zerfleischt von Wolfsbissen.

Viel mehr ist aus den Dorfbewohnern nicht herauszuholen, alle sind so voller Angst, dass sie bei Sonnenuntergang; ihre Häuser verbarrikadieren und sich erst am Morgen wieder heraustreten. Es besteht jedoch aller Grund zu dieser Angst: Sicherlich 20 Stück Vieh liegen gerissen auf den Weiden um den Ort, die Hunde des Dorfes reagieren irre, und hier und da zeigen sich in der feuchten Erde Abdrücke grosser Wolfsspuren. Da die Einwohner den Helden nicht trauen, müssen diese in einer Scheune am Rande des Dorfs übernachten.

Wolfstag

Von den verängstigten Bauern in Grudingstein können die Helden den Weg zum Herrenhaus erfahren: Von dem Weg nach Norden geht nach etwa 5 km ein völlig überwuchertes Pfad nach Osten ab. Dieser führe direkt zu den Hügeln, an denen das Herrenhaus liegt.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden die Hügel nördlich von Grudingstein überschritten haben, befinden sie sich in Wolfsgebiet. Würfeln Sie für jedes Kästchen, das die Helden betreten, mit dem W6: in Kästchen N7 kommt es bei einer 6 zu einer Begegnung, in N6 bei 5 und 6, usw.; in Kästchen K5 kommt es auf jeden Fall zu einer Begegnung mit 1 W+2 Wölfen. Wenn es zu einer Begegnung kommt, rollen Sie nochmals den W6, um festzustellen, welche Tiere kommen: Bei 1: 2 Wölfe, bei 2: 3 Wölfe, bei 3: 1 W+2 Wölfe, bei 4: 3 Waldwölfe, bei 5: 4 Waldwölfe, bei 6 ein gemischtes Rudel aus 1 W+4 Tieren, in der Mehrzahl normale Wölfe. Sollte dieser Fall eintreten, so bleibt den Helden vermutlich nur die Flucht auf einen Baum (5 A1) und von dort die Verteidigung mit Pfeil und Bogen. Pferde sind den Wölfen natürlich schutzlos ausgeliefert. Das Wolfsrudel verzieht sich nach ca. 6 SR wieder in die Wälder. Falls die Helden nicht Opfer der Wölfe werden, erreichen sie am späten Nachmittag das Herrenhaus.

Das Herrenhaus

Meisterinformationen:

Dieser U-förmige Komplex mit seinen Nebengebäuden wurde vor 109 Jahren von Baron Falk Bernrath zu Thurana als Jagdsitz erbaut. Die Nähe zu andergastischem Gebiet ließ das Haus jedoch oftmals zur Fluchtburg vor Überfällen werden. Davon kündeten noch die hohe Umfassungsmauer, der Wachturm und die Wehreinrichtungen auf dem Hauptgebäude. Als Baron Argün vor sieben Jahren bei einem Jagdunfall ums Leben kam, hinterließ er keinen rechtmäßigen Erben, und das Haus begann zu verfallen. Tei-

le des beweglichen Hausrats wurden bereits von vermeintlichen Erben und anderen Plünderern beiseite geschafft.

Allgemeine und spezielle Informationen:

Die oberirdischen Räume haben eine Höhe von 3,50 m, die Kellerräume sind 2 m hoch. Die Fenstergläser im Erdgeschoß sind größtenteils zerschlagen, die Läden hängen schief in den Angeln. Viele Holzböden sind morsch, und es besteht Einsturzgefahr. Der Garten ist verwildert und überwuchert, jedoch an vielen Stellen

niedergetrampelt. Die von Ranken bedeckte Umfassungsmauer liegt teilweise in Trümmern. Die Dächer von Stall und Scheune sind zusammengebrochen und in die Gebäude gestürzt. Die Platten auf dem Weg vorn Tor zum Hauseingang sind geborsten. Ein süßlicher Aasgeruch liegt in der Luft, und hier und da vermodern Tierkadaver im Unkrautgestrüpp...

Umfassungsmauer und Tor

Das Hauptgebäude

Allgemeine und spezielle Informationen:

Das Bauwerk wird von zwei kantigen 6 x 6 m großen und etwa 10 m hohen Wohntürmen flankiert. Im Süden schließen sich an die Türme zwei 4 x 6 m große zweigeschossige Anbauten an. Breite Stufen führen zum Hauptportal hinauf. Die Nordwand des Zwischengebäudes ragt 5 in senkrecht und fensterlos auf. Nach Süden fällt ein flaches Dach ab, das von einem Wehrgang gekrönt wird. Im ersten Obergeschoß läuft ein überdachter Wehrgang um die Anbauten, die Türme und an der Südwand des Zwischengebäudes entlang. Auf den Giebeln der Anbauten sieht man die Reste ehemaliger Wehrgänge. Alle Fenster sind 1,5-2,5 m hohe Spitzbögen, die Scheiben größtenteils zerschlagen. Die Läden hängen schief oder sind abgefallen. Die Dächer weisen große Löcher auf, und der Ostturm mit seinem Anbau sieht sehr baufällig aus.

Wenn die Helden um das Gebäude herumgehen, können sie feststellen, dass die Pflanzen vor der rückwärtigen Tür, vor den Fenstern des Rittersaals und vor einer Kellerluke im Westen am stärksten niedergetrampelt sind.

E1 Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

4 x 7 in. An der Nordwand 7 m hoch. Je ein zweiflügeliges Portal im Osten, Süden und Westen. Eine kleine Tür unter der östlichen Treppe. An der Nordwand ein über drei Stufen zu erreichendes Podest, von den Treppen an der Ost- und Westwand abgehen. Über dem 2,5 m hohen Eingangsportal zwei kleine Fenster. An der Decke hängt ein schwerer Kerzenleuchter, an der Nordwand die angeschimmelte Trophäe eines kapitalen Karen-Bullen.

Spezielle Informationen:

Auf dem staubigen Parkettboden finden sich zahlreiche Tier- und Menschenspuren. An der Decke hängen riesige Spinnweben, in denen faustgroße Spinnen schaukeln. Alle Türen sind geschlossen, das Eingangsportal klemmt (KK-Probe).

Meisterinformationen:

Innerhalb des Gebäudes können die Helden in jedem erreichbaren, d. h. unverschlossenen Raum auf einen Wolf treffen (bei 1 und 2 auf W20). Mit derselben

Allgemeine Informationen:

Verlauf siehe Plan. Höhe bis zur Mauerkrone 4,5 m. Höhe bis zum innen umlaufenden Wehrgang 3 m. Das Tor ist 3 m breit und ebenso hoch. Es ist aus schweren Balken gefügt und mit einem Querbalken gesichert. Die Mauer ist an einigen Stellen eingestürzt und mit Dornranken überwachsen. Der Wehrgang besteht nur noch aus einzelnen verrotteten Balken.

Wahrscheinlichkeit stößt dieser Wolf während des Kampfes ein Geheul aus, das W3 Wölfe aus der nächstgelegenen der »Rudelhöhlen« E5, K8 oder K13 alarmiert, die innerhalb von 10 KR in diesem Raum eintreffen. Ein Kampf mit drei oder mehr Wölfen ruft bei 1-10 auf dem W20 den orts nächsten Werwolf auf den Plan.

E2 Flur

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 x 3 m, 3,5 m hoch. Doppelflügelige Türen in der Ost- und Westwand. Eine schwere Tür in der Nordwand, etwa 70 cm breit, Fenster mit intaktem Glas in der Südwand. Die Tür im Norden ist verschlossen, die im Westen klemmt: hinter ihr ist ein leises Tappen zu hören.

E3 Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

2 x 3 m. Regale an der Ost-, West- und Nordwand. Tür im Süden. Die Luft ist muffig.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist mit einer GE-Probe+5 oder durch Aufhebeln mit einem Brecheisen (KK+2) zu öffnen. In den Gestellen stehen nur noch wenige Waffen, in erster Linie Jagdbögen und Armbrüste, die allesamt unbrauchbar sind.

Meisterinformationen:

In der Decke über dem Nordregal befindet sich eine Falltür (Zwergeninstinkt 10) von etwa 50 x 50 cm, die von unten nur mit finit langen Stöcken und einer KK-Probe+4 zu öffnen ist.

E4 Rittersaal

Allgemeine und spezielle Informationen:

6 x 6 in. In der Südwand führt eine zweiflügelige Tür in den Konferenzraum, eine einfache ins Arbeitszimmer. In der Ostwand eine Doppeltür, im Westen zwei zerbrochene Fenster. An der Nordwand ein 2 in breiter Kamin. An den Wänden hängen Reste von Fahnen und Schilden. Über dem Kaminsims ein schwerer Wappenschild mit bronzenen und silbernen Beschlägen, an den

Säulen Fackelhalter. Auf Fahnen- und Vorhangresten entlang der Nordwand haben es sich sieben Waldwölfe gemütlich gemacht. Sie springen auf, wenn die Helden den Raum betreten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Tür vom Flur aus vorsichtig geöffnet haben, können sie sie auch schnell genug wieder zuziehen. Die Wölfe können den Rittersaal dann nur durch die Fenster verlassen. Gelingt den Helden das Zuziehen der Tür nicht rechtzeitig (GE+2), kommt es zu einem erbitterten Kampf. Der Wappenschild über dem Kamin ist gut und gerne seine 20 Dukaten wert, viel wertvoller sind jedoch die Silberbeschläge, die sich als provisorische Stichwaffen eignen (AT-1, PA-6, TP 1 W, BF6). Hinter dem Schild ist ein kleines Fach verborgen, in dem eine Metallröhre mit Schraubverschluss liegt. Sie enthält das Dokument der Grundsteinlegung, die Kopie einer Besitzurkunde und einen kurzen Bericht der Geschichte des Herrenhauses.

E5 Konferenzzimmer

Allgemeine und spezielle Informationen:

4 x 4 In. Inn Norden führt eine doppelte, im Osten eine einfache Tür aus dem Raum. In der Westwand befindet sich ein zerstörtes, in der Südwand ein intaktes, geschlossenes Fenster. Die ehemalige Einrichtung des Raumes liegt umgeworfen und zerschlagen umher. Die Polsterung von vier Ledersesseln ist aufgeschlitzt, die Beine des ovalen Tisches sind abgebrochen, selbst die Kerzenhalter wurden aus der Wand gerissen, offensichtlich das Werk von Plünderern.



E6 Schreibzimmer

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 x 4 m. Zwei Türen führen nach Westen und Norden. Die Läden vor den intakten Fenstern sind geschlossen. Die beiden Türen sind verschlossen und stabiler als sie aussehen. Sie sind nur mit einer Kraftprobe +4 und geeignetem Hebelwerkzeug aufzubrechen, das gleiche gilt für die Läden. litt Raum ist es stockfinster, die Luft riecht abgestanden. im Licht ihrer Lampen können die Helden das intakte Mobiliar des Raumes erkennen: ein Schreibtisch an der Westwand, ein Regal an der Ostwand und eine Truhe unter dem Südfenster. Im Regal stehen nur noch zwei Kerzenständer aus Zinn. Auf dem Schreibtisch liegen ein Briefbeschwerer aus Bronze in Bärenform, ein graviertes Tintenfass sowie eine Kassette mit leeren Pergamentbögen. Die beiden untersten Schubladen sind leer, die oberste ist verschlossen. Das sehr fein gearbeitete Schloss kann nur mit roher Gewalt geöffnet werden. In der Schublade liegt ein Schlüsselbund mit sieben Schlüsseln. Die Truhe (GE+3) birgt die Wirtschaftsbücher des Herrenhauses, eine Sturmlaterne, eine Hundepeitsche und einen versilberten Brieföffner (AT-2, PA-6, TP 1W-1, BF5).

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei diesem Raum um das Schreibzimmer des Hausverwalters, der vor seiner Abreise alles säuberlich verschlossen hat. Die Schlüssel gehören zu den Türen der Waffenkammern E3, T2, K10 sowie zu allen Schlössern im Wachturm und zum Eingangstor. Unter dem Schreibtisch ist unter einem Teppichläufer eine Falltür versteckt (Zwergeninstinkt 11).

Die Helden sollten sie finden, wenn sie den Schreibtisch verrücken. Die Tür führt in einen 80 x 80 cm großen Schacht mit eisernen Sprossen an der Ostwand (K16).

E7 Flur, E8 Latrine, E9 Vorräum

Maße und Türen siehe Plan.

E10 Küche

Allgemeine Informationen:

Maße, Lage der Türen und Fenster sowie des Kamins entnehmen Sie bitte dem Plan. Vor dem Kamin steht ein gemauerter Herd mit Bratröhre, in der Mitte der Ostwand ein schwerer Arbeitstisch, darüber ist ein Regal angebracht. Die Außentür hängt schief in den Angeln, die Fenster sind zerstört, überall liegt Küchengerät verstreut.

Spezielle Informationen:

Die Wölfe scheinen den Sinn des Raumes erkannt zu haben, denn zwei Schafe und ein Reh liegen zerfleischt vor dem Herd.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Raum untersuchen, werden sie von einer Horde Ratten angegriffen, die ihre Nahrung in Gefahr sehen. Vorsicht! Wer durch Bisse dieser Ratten 4 SP oder mehr erleidet, infiziert sich mit einer Wahrscheinlichkeit von (50-KK)% mit einem Fieber, das 1 W Tage lang 3 SP/Tag bringt. Es handelt sich um 2W+2 Ratten.

Die Werte der Ratten:

MUT: 10	ATTACKE: 5
LEBENSENERGIE: 3	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 2 SP
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 20
Monsterklasse: 2	

E11 Speisezimmer

Allgemeine Informationen:

2 x 3 m. Die Tür im Westen ist verschlossen, das kleine Fenster im Norden vergittert. Die Regale an den Wänden sind leer.

E12 Kleiner Saal

Allgemeine und spezielle Informationen:

4 x 6 m. Fenster im Osten, Westen und Süden. Eine zweiflügelige und eine normale Tür im Norden. Sechs Säulen mit Fackelhaltern tragen das Obergeschoß. Die südöstliche Säule ist zusammengebrochen, der Boden mit Schutt bedeckt, der Verputz der Decke großteils abgefallen. Ganz schlimm sieht es in einem Quadrat von 3 X 3 m in der Südostecke aus: Der Fußboden ist nach unten gesackt, teilweise ragen Balken hervor. In dem halben Meter unter den Dielen tummeln sich Ratten.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten tunlichst vermeiden, in dieser Schutthecke nach Wertsachen zu graben oder die Ratten bekämpfen zu wollen. Warnen Sie sie: »Als ihr die Ecke betretet, rieselt Staub von der Decke, die Ratten verkriechen sich. Sollten die Helden trotzdem hier wühlen oder gar die Säulen abklopfen, rollen Sie den W6: Bei 1-3 rieselt Putz von der Decke und erschwert das Atmen, bei 4 und 5 fallen Teile der Deckenkonstruktion herab. Wem eine GE-Probe+4 misslingt, der erleidet 1 W+6 Trefferpunkte durch herabstürzende Balken. Bei einer 6 knicken zwei Säulen ein! Wer sich mit einem beherzten Sprung durch die Fenster in Sicherheit bringt, erhält nur 2W+2 T1' durch umherfliegende Trümmer, denn das komplette Obergeschoß des Anbaus bricht herunter! Wem der Sprung nicht gelingt (GE+5), wird verschüttet, d. h., er erhält 2W20+5 Schadenspunkte und fällt (falls er noch lebt) für den Rest des Abenteuers wegen schwerer Knochenbrüche aus. Außerdem werden 5 Wölfe und 1 Werwolf angelockt. Sollte es zum Einsturz kommen, beachten Sie, dass die Räume 08 und 09 nicht mehr existieren.

01 Empore

Allgemeine und spezielle Irrformationen:

Die Maße entnehmen Sie bitte dem Plan. Die Empore hat im Süden eine Deckenhöhe von 2 m, im Norden eine von 3,5 in. Inn Süden führt eine Doppeltür auf den Wehgang hinaus, die Fenster rechts und links von ihr sind intakt. Durch je eine Doppeltür im Osten und Westen erreicht man die Türmgennächer. An den Wänden zeigen sich viele helle Flecke, wo früher einmal Bilder und Schilde hingen. Die Kette des Kerzenleuchters verläuft über zwei Umlenkrollen zur Ostwand.

Meisterinformationen:

Bei den Spinnen, die hier oben ihre Netze gebaut haben, handelt es sich um Springspinnen, die mit ihrem leichten Gift ihre Opfer betäuben.

Die Werte einer Springspinne:

MUT: 8	ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 3	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W (Stachel)
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 12
Monsterklasse: 5	

Durchdringt der Giftstachel die Rüstung, so spritzt die Spinne ein Gift in die Wunde, das 1 W +2 S1' verursacht sowie für zwei Stunden zu leichten Lähmungen führt (GE- 1, KK- 1). Die Spinnen greifen an, wenn ihre Netze zerstört werden. Eines der Netze hängt vor der östlichen Tür. Es gibt sieben Spinnen.

02 Salon

Allgemeine und spezielle Informationen:

Maße siehe Plan. Vor dem Durchgang im Norden und der Doppeltür hängen Vorhänge. Über eine Treppe ist das Turmgeschoß zu erreichen. Inn Kaminorraum führt je eine Tür nach Osten und Westen. Neben der Treppe befindet sich ein Fenster. Auf dem Boden liegen Teppiche, an den Wänden hängen Fackelhalter. An Mobiliar stehen in der Mitte des Raumes zwei wuchtige Ledersessel und ein Tisch.

03 Bad

Allgemeine und spezielle Informationerr:

2 x 3 In. Inn Süden befindet sich ein Badebecken, im Nordwesten eine gemauerte Feuerstelle mit Kessel. Gegenüber der Tür hängt ein Regal, in dem Fläschchen mit ölen und Essenzen stehen. Der Boden und die Wände sind gefliest.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden auf eine Fliese in Hüfthöhe in der Nordostecke drücken, springt eine Geheimtür (Zwergeninstinkt 14) auf und gibt den Blick auf einen 2 x 1 in großen Raum mit einer Falltür im Boden frei. In dem Raum liegen ein kostbares Schwert in verzierter Scheide, eine einfache Lederrüstung und

ein graugrünes, mottenzerfressenes Cape. Die Falltür führt in die Waffenkammer E3.

04 Arbeitszimmer

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 x 3 m. Ein Fenster befindet sich in der Ostwand, eine Tür im Westen, Der Raum ist vollkommen verwüstet.

05 Schlafzimmer des Barons

Allgemeine und spezielle Informationen:

3 x 4 m Höhe an den Seitenwänden 1,8 m, im Giebel 3 m. Im Norden eine Doppeltür, in der Südwand zwei Fenster. Der Raum wird von einem 2 x 2 m großen Doppelbett beherrscht. An der Decke hängt ein Kerzenleuchter, neben dem Bett stehen zwei offene Truhen, teilweise mit Deckenschutt bedeckt. Auf dem Bett kauert eine Gestalt mit dichter wölfischer Behaarung, Krallen und einem Wolfsgebiss. Bekleidet ist die Kreatur mit Fetzen einfacher Bauernkleidung. Zu seinen Füßen sitzt ein geifernder Wolf mit blutroten Augen.

Meisterinformationen:

Betreten die Helden den Raum nach Sonnenuntergang und Vollmondaufgang, so werden sie sofort vom Werwolf Cargun und seinem Blutwolf angegriffen. Sind die Helden bereits vorher eingetroffen, so müssen sie nur mit dem Blutwolfkämpfen. Cargun erwacht und erzählt, er werde hier gefangen gehalten, um dem Werwolf als Frischfleisch zu dienen. Sollten die Helden ihn bedrohen, so verwandelt er sich innerhalb von 10 KR. Falls die Helden beschließen, ihn mitzunehmen, kann es passieren, dass er sich bei Mondaufgang in ihrem Rücken in einen Werwolf verwandelt. Als Cargun weiß er nichts vom Aufenthaltsort der anderen Werwölfe.

Cargens Werte: Siehe Anhang

06 Gästesalon

Allgemeine Informationen:

Die Maße des Raumes, die Lage der Fenster und Türen entnehmen Sie bitte dem Plan. Mobiliar findet sich in diesem Raum nicht. Der Boden ist teilweise mit Schutt bedeckt.

07 Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

2 x 3 m. Die Wände des Raums sehen aus, als seien sie nachträglich eingebaut worden. Die Treppe nach oben macht einen auffälligen Eindruck. Fenster und Tür sind zerstört.

Meisterinformationen:

Der Boden des Raumes ist einsturzgefährdet (schrägfert). Betritt ein Held ein solches Feld, so gibt der

Boden unter ihm nach, und er stürzt in den darunter liegenden Raum, falls ihm eine GE-Probe+3 misslingt. Durch den Sturz zieht er sich 2W+2 SP zu (1W+1 SP, falls er sich mit einer GE-Probe+2 abrollen kann).

08,09 Gästezimmer

Meisterinformationen:

Die genaue Lage und die Maße entnehmen Sie bitte dem Plan. Alle Räume sind schuttübersät und einsturzgefährdet. Betreten der Räume führt zum Einsturz des vorderen Anbaus mit den in Raum E12 beschriebenen Folgen. Weisen Sie die Helden eindringlich auf die Gefahr hin.

010 Gesindekammer, 011 Gästebad, 012 Abstellkammer

Maße, Türen und Fenster siehe Plan.

013 Wehrgang

Meisterinformationen:

Maße und Verlauf entnehmen Sie bitte dem Plan. Die Brüstung ist etwa 1,2 m hoch und ebenso wie Teile des Bretterbodens einsturzgefährdet. Dies lässt sich jedoch leicht an den modrigen Brettern erkennen. Der Wehrgang ist überdacht.

T1 Westliches Turmzimmer

Allgemeine und spezielle Informationen:

6 X 6 m. Im Nordwesten ist ein Holzverschlag von 3 X 3 m abgetrennt und durch eine Tür zu erreichen. Treppen führen nach unten, zur Plattform und auf die Wehrgänge. Im Süden, Osten und Westen befinden sich schießchartenähnliche Fenster. Auch dieser Raum ist mit Schutt bedeckt.

Meisterinformationen:

Einige Teile des Bodens sind einsturzgefährdet. Wie in allen anderen Räumen mit dieser Eigenschaft gilt auch hier die Regelung aus Raum 07.

T2 Obere Waffenkammer

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 x 3 m. Tür im Osten, Fenster im Westen, Regale und Fässer an den Wänden. Die Regale und Fässer sind bis auf einige morsche Bögen leer. Die Tür des Raumes wurde aufgebrochen.

T3, T4 Östliches Turmzimmer und Falkenzimmer

Meisterinformationen:

Die Maße, die Lage der Fenster, Türen und Treppen entnehmen Sie bitte dem Plan. Die östliche Plattform ist in diese Räume gestürzt und bildet nun einen wüsten Trümmerhaufen. Auch dieser Raum ist einsturzgefährdet.

T5 Wehrgänge

Allgemeine Informationen:

Ein Wehrgang verbindet auf 8 m Länge und 1 m Breite die beiden Türme. Seine Brüstung ist etwa 1,5 m hoch. Auf die Giebel der Anbauten führen die Reste zweier Wehrgänge von 3 m Länge und 80 cm Breite. Die Brüstungen haben eine Höhe von 1 m.

Meisterinformationen:

Alle drei Wehrgänge sind ganz oder teilweise eingestürzt.

T6 Westliche Plattform

Allgemeine Informationen:

6 x 6 m, von einer 1,2 m hohen zinnenbewehrten Brüstung umgeben.

K1 Gang

Allgemeine Informationen:

Die genaue Lage des Ganges und der abgehenden Türen entnehmen Sie bitte dem Plan. Wie alle anderen Kellerräume ist auch dieser Gang 2 m hoch und aus Natursteinen zu einem Gewölbe vermauert. An den Wänden sind Fackelhalter befestigt.

K2-K7 Gesindekammern

Allgemeine Informationen:

Bis auf Raum K2 sind alle Räume 2 x 3 m groß und mit einem einfachen Bett, einer leeren Truhe und einem Hocker ausgestattet und durch kleine Kellerfenster belüftet und beleuchtet.

Meisterinformationen:

In Raum K4 befindet sich der Werwolf Walbrecht und ein Blutwolf. Für sie gilt dasselbe wie für Cargun in Raum 05.

K8 Gerätekammer, K9 Vorratskammer

Maße und Türen siehe Plan.

K10 Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

3 x 4 m. Die Tür im Süden ist nur angelehnt.

Meisterinformationen:

Auf leeren Säcken hat es sich hier ein Rudel von sechs Wölfen gemütlich gemacht. Wenn die Helden sich ruhig verhalten, können sie die Tür zuziehen und die Klinke festkeilen. Verhalten sich die Helden zu laut, so springt aus der Tür ein aufgeschreckter Wolf. Sollte es den Helden trotzdem gelingen, die Tür zu schließen (GE+2 und KK+2), so beginnen die Wölfe, wie wild zu heulen. Dadurch werden die

Wölfe in Raum K14 alarmiert, die innerhalb von 8 KR zur Verstärkung eilen.

K11 Räucherkammer

Allgemeine Informationen:

2 X 3 m. Die Tür im Süden steht offen. In der Mitte des Raumes eine Feuerstelle, in der Westwand eine Abzugsöffnung. Von der Decke hängen leere Fleischerhaken.

K12 Heizraum

Allgemeine Informationen:

3 x 4 m. Eine Tür im Süden. Vor dem Kamin im Norden steht ein riesiger geschlossener Kessel auf einer gemauerten Feuerstelle. Vom Kessel führen Röhren mit Ventilen zur Decke. In der Nordwestecke liegt Holz aufgeschichtet.

Meisterinformationen:

Von diesem Raum aus konnte der Rittersaal, der Konferenzraum und der kleine Saal beheizt werden.

K13 Kohlenkeller

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 X 4 m. Die Tür im Norden steht offen, die Schüttrutsche im Westen ist durch einen Holzdeckel verschlossen. In dem Raum liegen Holz, Braunkohle sowie eine große Truhe.

In der Truhe befinden sich in drei Tonkrügen etwa 3 l Lampenöl, 16 Fackeln, 200 Kerzen und vier Öllampen.

Meisterinformationen:

Die Braunkohle sollte den Helden eigentlich unbekannt sein. Diese brennenden Steine werden etwa 60 Meilen westlich von hier im Tagebau gefördert.

K14 Raum für Jagdhunde

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 X 4 m. Im Osten befindet sich eine 80 cm breite Gittertür, im Westen führt eine Rampe nach oben zu einem Ledervorhang. Der Raum ist mit Stroh ausgelegt.

Meisterinformationen:

Die Osttür steht offen. Im Raum halten sich sechs Wölfe auf, die die Helden sofort anfallen. In der Ostwand des Raumes führt eine Geheimtür (Zwergenninstinkt 12) in den Schacht K16.

K15 Brunnenraum

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 X 2 m. In der Mitte des Raumes ein 1,5 m Durchmesser Ziehbrunnen mit einer etwa 50 cm hohen um-



fassungsmauer. Der Brunnenschacht ist bis zum Wasserspiegel etwa 4 m tief. Das Seil am Fördereimer reißt bei größerer Belastung.

Meisterinformationen:

Wird ein Held in den Schacht hinab gelassen, so kann er recht einfach (KL-Probe-2) eine Tür in der nördlichen Schachtwand erkennen.

K16 Geheimer Schacht

Meisterinformationen:

Innenmaße etwa 70 x 70 cm. Der Schacht endet oben unter einer Falltür in Raum E6. Unten mündet der Schacht in eine Nische in Raum K22. Eine Klappe öffnet sich in Raum K14. An der Ostwand des Schachtes sind eiserne Bügel befestigt.

K17 Weinkeller

Allgemeine und spezielle Informationen:

Ei X 6 in groß. Eine gewölbte Konstruktion mit vier Säulen in der Mitte. An der Nordwand stehen vier große, an der Südwand sieben kleinere Fässer.

Meisterinformationen:

Die Weine und der Branntwein in den sieben kleinen Fässern sind noch genießbar.

K18 Verlies

Allgemeine Informationen:

2 x 2 m mit einer Einbuchtung im Norden. Die Tür ist verschlossen. An der Wand sind Ketten befestigt, auf dem Boden liegt faules Stroh.

K19 Waffenkammer

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 x 3 m. Die Tür im Norden ist aufgesprengt, der Raute leer bis auf ein Fass mit recht gut erhaltenen Pfeilen.

Meisterinformationen:

Hinter dem Fass befindet sich in der Westwand eine Geheimtür (Zwergeninstinkt 14), die von dieser Seite aus jedoch nicht zu öffnen ist.

K20 Lagerraum

Allgemeine Informationen:

3 x 4 m. Tür im Süden. In dem Raum lagern Teppiche, Wandbehänge u. ä.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden diesen Raum betreten, schlagen Sie bitte das Kapitel »Ein Werwolf gesteht«, auf.

K21 Gang

Meisterinformationen:

Die Maße und die Lage der Türen entnehmen Sie bitte dem Plan. Die Geheimtür in der Westwand öffnet sich, wenn man an dein hier befindlichen Fackelhalter zieht (Zwergeninstinkt 12).

K22 Vorräum

Allgemeine Informationen:

3 X 4,5 m. An der Ostwand zwei, an der Westwand eine Tür. Im Süden eine Nische von 2,5 X 1 m. Hier endet ein nach oben führender Schacht, eine Tür führt in den Brunnen. In der Mitte der Nordwand hängt eine steinerne Dämonenfratze.

Meisterinformationen:

Wer an der Dämonenfratze hantiert, muss eine GE-Probe+3 ablegen, ansonsten wird er vom Dämon mit Säure bespuckt: 2W TP und 1 Punkt RS Verlust.

K23 Folterkammer

Allgemeine Informationen:

3 x 4 m. In der Nordostecke befindet sich ein kleiner Kamin, in der Südwand eine zugemauerte Tür.

Spezielle Informationen:

Im Raum sind verschiedene Foltergeräte zu »bewundern«: Streckbänke, Brandeisen, Daumenschrauben, »Al'Anfa-Sandalen« und »Warunker Helme«. An der Wand stehen Kohlebecken.

Meisterinformationen:

Im Kamin befindet sich in etwa 1 m Höhe ein Hebel. Wird dieser gezogen, so schwingt ein Teil der Ostwand in K23 zur Seite und gibt den Blick auf eine Kammer (K24) frei.

K24 Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

In diesem 3 x 1, 5 in großen Raum steht je eine Truhe an der Ost- und an der Nordwand.

Meisterinformationen:

Beide Truhen sind verschlossen. Unsachgemäßes Öffnen (und das ist jeder Öffnungsversuch ohne passenden Schlüssel) löst bei beiden Truhen Giftdornen aus (1 W T11 Gift 2W SP). Die östliche Truhe enthält einen Sack mit 41 D, 468 S und 107 H sowie eine Kassette, in der sich eine goldene Hirschstatuette (10 D) befindet. Die nördliche Truhe enthält »Kuriositäten«: In einem Beutel die abgeschlagene Hand eines Diebes, das Gebiss eines Trolls, eine Flasche mit der Aufschrift »Rashduler Zaubertrank« (ein hochprozentiger Schnaps), sieben Drachenschuppen sowie eine kleine Kassette. Wird sie geöffnet, so muss der betreffende Held eine Kraftprobe+4 ablegen. Mißlingt diese, so fällt er in Ohnmacht und erleidet 1 W SP: Die Kassette enthält das mumifizierte Auge eines Basilisken. Sie kann noch dreimal geöffnet werden, dann verliert das Auge seine Wirkung.

K25 Zugemauerter Raum, ehemalige Abstellkammer

Ein Werwolf gesteht

Wenn die Helden in den Lagerraum eindringen, können sie auf einem Ballen Vorhänge einen Werwolf in den Resten einer schwarzen Robe sitzen sehen. Sein Körper zuckt, als würden zwei Mächte in ihm miteinander ringen. Ein großer Blutwolf sitzt unruhig zu seinen Füßen. Wenn der Werwolf die Helden bemerkt, stößt er ein lang gezogenes Heulen aus und stürzt sich in den Kampf. Er konzentriert sich während des Kampfes auf eine Person, die er in die Kehle zu beißen sucht. Gegen andere Kämpfer schlägt er nur mit den Krallen zu, während der Blutwolf in dein engen Raum versucht, zwei Helden in Schach zu halten. Die Person, gegen die der Werwolf in erster Linie kämpft, ist der Held mit dem silbernen Mengbilar. Kann der Held mit dem Mengbilar einen Treffer erzielen, muss ihm eine Geschicklichkeitsprobe gelingen, damit er den Dolch lange genug in der Wunde halten kann, um die Wirkung des Gegengifts einsetzen zu lassen. Misslingt die Probe, so wird er vom Werwolf gebissen, falls diesem eine letzte Attacke gelingt.

Der Lvkanthrop beginnt nun rasch, seine Gestalt zu ändern. Innerhalb von 1 SR liegt wieder der schwer ver-

wundete Baranos vor den Helden. Im Herrenhaus ist überall ein unheimliches Heulen zu hören (falls noch Wölfe am Leben sind). Die Blutwölfe kämpfen weiterhin bis zu ihrem Tod, während die anderen Wölfe und Waldwölfe jetzt von ihrem Bann befreit sind und sich wieder wie normale Tiere benehmen, sich somit z. B. wieder von Feuer vertreiben lassen. Baranos hat nur noch W20+ 10 Spielrunden zu leben. In seine ursprüngliche Form zurückgekehrt, hält er sich wieder eisern an sein Schweigegebot. Von minutenlangen Pausen unterbrochen, beginnt er mit ersterbender Stimme zu reden. (Lesen Sie die folgenden Sätze langsam und mit großen Pausen vor). Sein letzter Satz, falls er nicht 30 SR überleben sollte, ist auf jeden Fall:

»In meinem Zimmer findet ihr hinter dem Ritenbuch mein Tagebuch.«

Ansonsten spricht er - von nervenzehrenden Pausen unterbrochen - folgende Sätze:

»Ich bin es, ich bin der Werwolf von Winhall.«

»Ich habe sie alle umgebracht.«

»Es geschah bei einem Experiment.«

»Das Wolfsblut war verunreinigt, von einem Blut-

wolf.«
 »Ich wusste, ich würde mich verwandeln, und konnte doch nichts tun.«
 »An Vollmond vor drei Monaten ist es dann geschehen.«
 »Aluris konnte oder wollte mir nicht helfen.«
 »Er ist ein Schuft und doch ein Opfer wie ich.«
 »Einer der besten Alchimisten, die ich kenne.«
 »Er wurde wegen gefährlicher Forschungen aus der Gilde ausgeschlossen.«
 »Ich habe nach Elenvina geschrieben.«
 »Er hat ein Verwandlungselixier gebraut.«
 »Er hat es ausprobiert und sich verwandelt.«

»Er ist tagsüber ein anderer als nachts.«
 »Nachts ist er ein skrupelloses Genie.«
 »Wir wollten eine Substanz, die den Geist eines Toten in seinen Körper zurückzwingt.«
 »Ich hätte sie Boron geweiht.«
 »Wir haben an Goblins und Orks geforscht.«
 »Er muss mir etwas verschwiegen haben...«
 Nach spätestens zweieinhalb Stunden ist Baranos' letzter Lebensfunke erloschen. Mit einem Stöhnen sinkt er zurück und tritt die lange Reise durch Borons Reich an. Die Informationen, die die Helden nicht erhalten haben, wenn Baranos früher stirbt, finden sich tatsächlich in seinem Tagebuch an dem Ort, den er angegeben hat.

Aluris schlägt zu

Nach dem Tod des Baranos können die Helden ihre Wunden pflegen, den Rest des Hauses durchsuchen oder sich irgendwo zur Ruhe betten. Tun sie das, so werden sie nach kurzer Zeit von einem unguuten Gefühl aufgeschreckt. Im Hof sind Schritte zu hören. Zu sehen ist jedoch nichts, dichte Wolken hängen vor dem Mond. Sollten sich die Helden im Haus verbarrikadieren, so werden sie bald bemerken, dass die Unbekannten versuchen, Feuer zu legen. Vor dem Haus erwartet die Helden eine imposante Gruppe: drei Mumien, zwei Zombies, zwei Skelette, ein Ork und vier Goblins in Begleitung eines mittelgroßen Mannes mit grauem Haar und Bart, der mit hassverzerrtem Gesicht auf die Helden sieht und dann ein Wort in einer fremden Sprache ausstößt. Die Untoten setzen sich in Bewegung, die Goblins und der Ork versuchen, den Helden den Rückweg abzuschneiden. Die Waffen der Helden schneiden bereits in kaltes Fleisch und jahrhundertealte Binden (2 KR lang), dann weichen alle Scheusale plötzlich zurück und aus dem Herrenhaus tritt die leichenblasse Gestalt von Baranos, auf seiner Schulter sitzt ein kohlschwarzer Rabe, sein Körper wird von einem schwarzvioletten Dunst umspielt.

Er hebt die Arme, und aus seinem Mund hallt eine Beschwörung durch die Nacht:

»FOLGET BORONS STAB –
 KEHRT ZURÜCK INS GRAB!«.



Dann bricht er zusammen, doch die Wirkung seines Spruches ist verheerend: Wie von unsichtbarer Hand gezogen, versinken die Untoten im Boden. Die Goblins sind von Panik ergriffen, und der grauhaarige Mann stößt eine Verwünschung aus. Er herrscht die Goblins in ihrer Sprache an, worauf diese sich wieder zögernd den Helden zuwenden. Der Grauhaarige schluckt etwas aus einer Phiole und verwandelt sich in einen Falken, der das Weite sucht. Die Goblins und der Ork kämpfen halbherzig gegen die Helden, ergreifen aber die Flucht, sobald sie mehr als 20 SP insgesamt hinnehmen mussten.

Dexter Nemrods Niederlage

Eine Untersuchung von Baranos' Leiche ergibt nichts Besonderes, ein friedlicher Ausdruck liegt jetzt auf seinem Gesicht. Die Helden sollten nun darauf kommen, dass es sich bei dem Grauhaarigen um Aluris handelt, oder besser, um seine Nachtgestalt, die Baranos erwähnte. Wer jetzt darauf kommt, verdient sich noch 5 AP ansonsten stoßen Sie die Helden mit einer Klugheitsprobe darauf. Doch die Nacht ist noch nicht zu Ende. Aus der Ferne hört man das Wiehern von Pferden, kurz darauf erscheint Dexter Nemrod mit drei seiner Schergen. Der dritte ist jedoch auf sein Pferd gebunden und offensichtlich tot.

Nemrod wird den Helden in harschem Befehlston er-

klären, dass sie verhaftet sind - wegen Giftmordes an zwei Soldaten. Einen haben sie im Praiostempel und den anderen 10 km nördlich von Alderstein durch Giftpfeile umgebracht. Er wirft den Helden vor, sie hätten aus reiner Geldgier seine Arbeit sabotiert. Wenn diese nun erklären, wie der ganze Fall ihrer Ansicht nach beschaffen sei, dass sie für die betreffenden Zeilen Alibis haben usw., so wird sich Nemrod zwar zufriedengeben, die Helden jedoch trotzdem bis zur Rückkehr nach Winhall in Haft nehmen, bis ehrbare Zeugen ihre Aussagen bestätigen. Spielen Sie als Meister ein kurzes Verhör durch, auch um den Spielern noch einmal alle bisherigen Ereignisse ins Gedächtnis zu rufen. Sollten

sich die Helden mit ihrer Verhaftung abfinden, so werden sie auf dem Weg nach Winhall scharf bewacht, in Winhall ergibt sich jedoch eine überraschende Wendung: Nach kurzen Verhören von Zeugen wird Nemrod von einem Boten berichtet, auf den Markverwalter von Baliho sei ein Attentat verübt worden. Er lässt die Helden frei mit der Begründung, dass eine Angelegenheit von höchster Staatsräson ihn erwerbe und er sich jetzt nicht mit hergelaufenen Strolchen befassen könne. Er lässt jedem Helden 20 Stockschläge auf den Rücken verabreichen (3 SP und GE-2 für zwei Tage) und reitet von dannen. Er hat die Aussagen der Helden schnell als

richtig erkannt, die Stockschläge dienen seiner persönlichen Befriedigung.

Sollten die Helden ihrer Verhaftung nicht einverstanden sein und sich noch in der körperlichen Verfassung befinden, einen weiteren Kampf durchzustehen, können sie natürlich auch einen »Arbeitsunfall« für Dexter Nemrod und seine Mannen arrangieren. Kaisertrou Helden tun so etwas zwar nicht, aber ... Die LE von Nemrod und seinen beiden Untergebenen beträgt zu diesem Zeitpunkt:

44 LP (Nemrod), 33 LP (erster Scherge), 36 LP (zweiter Scherge).

Wieder in Winhall

Der Anschlag

In Winhall angekommen, werden die Helden erst einmal in der »Grenzwacht« verschlafen wollen (wenn nicht, lassen Sie folgende Begegnung irgendwo in einer finsternen Gasse ablaufen). Ein kleiner, drahtiger Mann mit langen schwarzen Haaren tritt auf die Helden zu und redet sie in nördlichem Akzent an: »Mein Herr bittet euch, dies als Geschenk anzunehmen. Es wird die üblen Machenschaften von Aluris bezeugen.« Mit diesen Worten holt er ein flaches Kästchen hervor, das er den Helden übergibt, verbeugt sich und verschwindet. Sollten die Helden versuchen, ihn aufzuhalten, wird der kleine Norbade sich als zu geschickt erweisen. Es handelt sich bei ihm natürlich um Kuram, den Hausdiener von Aluris.

Das Kästchen hat kein Schloss, wohl aber Scharniere. Es wird von einem Wappenmuster geziert, das zwei gekreuzte Klagen zeigt. Ein leichter Druck auf den Kreuzungspunkt der Schwerter lässt das Kästchen aufspringen und den Inhalt herausschwärmen: W20+15 Borbarad-Moskitos!

Büsst jedoch ein Held durch die Moskitos mehr als 50 AP ein, so verliert er jegliche Erinnerung an eventuelle Berichte über Aluris Forschungsmaßnahmen und seine Untaten.

Sind die Helden auch diesmal glücklich entkommen, so werden sie sicherlich dringend ein paar wüste Worte mit einem gewissen Aluris Mengreyth wechseln wollen....

Die Apotheke

Allgemeine und spezielle Informationen:

Die Apotheke des Aluris ist ein zweistöckiger alter Fachwerkbau mit spitzem Giebel. In der Mitte des ersten Stocks ist ein Erker mit drei Fenstern. Über der eichenen Eingangstür hängt ein Bronzeschild mit der Aufschrift »A. Mengreyths Kräuter und Tincturen«.

Meisterinformationen:

Wenn nicht anders angegeben, haben alle Räume eine Höhe von 2,50 m. Die Zwischendecken bestehen aus schweren Holzbohlen. Die Räume E3 und E7 sowie die Kellerräume sind gefliest oder mit grossen Natursteinen ausgelegt.

E1 Eingangsflur

Allgemeine Informationen:

Ein 1 x 2 in großer Raum mit je einer Tür im Süden und im Westen. Die Betätigung der Außentür löst eine Glocke aus.

Meisterinformationen:

Nachts sind Innen- und Außentür mit guten Schlössern gesichert (GE+6).

E2 Verkaufsraum

Allgemeine und spezielle Informationen:

Der Raum ist 4 x 6 m groß und wird durch eine Theke in der Mitte geteilt. Hinter der Theke befinden sich im Norden drei Türen. Eine weitere Tür führt nach Osten, zwei Fenster im Süden erhellen den Raum. Auf der Theke stehen eine Waage mit Gewichtsstücken sowie Gläser mit eingelegten Kräutern. In den Regalen sind abgepackte Kräutermischungen, Tiegel mit Salben und Fläschchen mit Tinkturen aufgereiht. An der Mitte der Südwand hängen eine Apothekerlizenz sowie eine Preisliste für die gebräuchlichsten Kräuter. Unter die Decke ist ein Peraine-Bild gemalt. Die Luft ist schwer von Kräutergeruch.

E3 Kleines Labor

Allgemeine und spezielle Informationen:

Ein 2 x 4 in großer fensterloser Raum mit einer Tür in der Süd- und einer in der Ostwand. An der Westwand befindet sich ein langer Tisch, der auch um den Kamin herumgebaut ist. Auf dem Tisch stehen verschiedene Flaschen Kolben, Retorten und Tiegel.

Meisterinformationen:

Die Flaschen enthalten alchemistische Grundsubstanzen, ätherische öle, Farbstoffe usf. In diesem Raum bereitet Aluris auf Wunsch Konzentrate zu, macht Kräuter haltbar und stellt verschiedene Mischungen her.

E4 Lager

Allgemeine und spezielle Informationen:

Ein 2 X 4 in großer Raum mit Türen in der Ost-, West- und Südwand. Au der Decke ein Haken für eine Öllampe. An allen freien Wänden stehen Regale mit würzig duftenden Kräutern in kleinen Segeltuchpaketen, Fläschchen und Tiegeln. Auf den Packungen findet man Aufschriften wie »Gichtsud«, »Sauerampfertee« usf. Vor der Nordwand befindet sich eine Falltür, über der ein Flaschenzug hängt.

E5 Gang

Allgemeine Informationen:

Die genauen Masse entnehmen Sie bitte dem Plan, ebenso die Lage der Türen. Der Gang wird von einer Öllampe sowie dem Licht. das durch ein Fenster in der Nordtür dringt, spärlich erhellt. Treppen führen nach oben und unten.

E6 Bibliothek

Allgemeinte und spezielle Informationen:

Der 2 x 4 m große Raum ist durch einen Wanddurchbruch entstanden. Er wird von einer Öllampe über einem Tisch an der Westwand erleuchtet. Eine Tür befindet sich im Osten.

An der Nord- und Südwand stehen Regale voller Bücher über Alchimie und Kräuterkunde, vor dem Tisch ein Lehnstuhl.

E7 Bad, E8 Latrine, 01 Flur

Masse, Türen und Fenster siehe Plan.

02 Wohnraum von Aluris

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 2 X 4 m groß und von einem Fenster in der Nordwand erleuchtet. Türen befinden sich im Osten und im Westen.

Spezielle Informationen:

Inn Südteil des Raums steht ein kleiner Tisch und zwei Ledersessel, an der Südwand hängt ein geschlossener Schrank, an der Ostwand ein Regal mit kleinen Tierfiguren aus Ton und Bronze. Vor dein Fenster stehen ein Schreibtisch und ein Stuhl. Auf dem Schreibtisch stehen eine Öllampe sowie ein Tuschefass.

Meisterinformationen:

Die Türen sind stets verschlossen, auch wenn Aluris anwesend ist. Sie zu öffnen erfordert eine GE+3oder eine KK+1-Probe. In dem Schrank befinden sich Gläser und Karaffen sowie einige Flaschen Rotwein. Die unverschlossene Schreibtischschublade birgt Tuschefedern und eine Metallkassette mit privaten Aufzeichnungen in Geheimschrift. Wer die Kassette öffnet, ohne einen passenden Schlüssel zu besitzen, dem muss eine GE-Probe+5 gelingen, sonst erleidet er I W+7 TP durch einen Giftorn.

03 Schlafrum von Aluris

Allgemeine und spezielle Informationen:

Der Raum ist 2 x 4 m groß und wird durch eine Tür im Osten betreten. Ein Fenster in der Nordwand oder eine Öllampe erleuchten den Raum.

Im Süden befindet sich eine große Schlafstatt mit teuren Bezügen, im Westen ein Kleiderschrank. In der Nordostecke steht ein Kohlebecken, an den Wänden hängen Gobelins.

Meisterinformationen:

Der Wandbehang in der Südwestecke lässt sich zurückschlagen und enthüllt einen kleinen Sims, auf denn drei Wurf dolche liegen. In der Südwand lässt sich ein loser Stein entdecken, hinter dem eine große, flache Metallkassette liegt (Zwergeninstinkt 13). An der Stirnseite der Kassette ist ein Tragegriff angebracht, außerdem findet sich eine Vertiefung in Form einer Katzenpfote. Diese Vertiefung ist ein Ding Schloss, das mit der linken Vorderpfote einer Bronzekatze aus 02 geöffnet werden kann. Außerdem ist die Truhe mit einem CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR permanent verschlossen (Offnen mit FORAMEN-FORAMINOR für 10 ASP). Ein Öffnungsversuch mit der Hinterpfote der Katze oder mit Gewalt führt zur Freisetzung eines Angstgiftes in Gasform. Diese Blechkiste ist Aluris' Fluchtkoffer. Sie enthält einen Beutel kleiner Edelsteine im Wert von 89 Dukaten, einen Beutel mit je 10 D, S, H, K, einen schweren Dolch, je ein Fläschchen Heil- und Zaubertrank 2W6, zwei Fläschchen Retro-Elixier, einen Magie-Detektor-Ring mit elf Anwendungen sowie einen verschraubbaren Metallzylinder. Wird dieser bei Licht geöffnet, so entzündet sich der darin befindliche Phosphor und lässt von den geheimen Aufzeichnungen nur noch Asche übrig.

04 Küche, 05 Speisekammer, 06 Schlafraum von Kuram

Masse, Türen und Fenster siehe Plan.

07 Schlafraum von Sindrarn Burkana

Allgemeine Irrformationen:

2 X 4 in. Tür im Westen, Fenster im Süden. Die Einrichtung ist dieselbe wie in 06, außerdem ein Regal mit Büchern über Alchimie und ein Schreibtisch.

Meisterinformation:

Die Kleidertruhe ist verschlossen und birgt außer Wäsche eine Kassette, deren kompliziertes Schloss (GE+4) mit einem Giftorn 2W6 gesichert ist. Die Kassette enthält 23 D, 17 S sowie einen kupfernen Armreif mit Drachennotiv. In der Schreibtischschublade liegen unwichtige Manuskripte sowie ein Wurfpeil mit Morfugift.

D1 Flur, D2 Andas Schlafraum, D3 Dachboden, D4 Dachterrasse

K1 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 3 x 4 m groß. In der Nordostecke endet die Kellertreppe. Im Westen und Süden sind Türen. In dem Raum stehen einige Regale mit Kartoffeln, Gemüse u. ä.

K2 Kleintierställe

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 3 X 4 m groß und hat Türen im Osten und im Süden.

Spezielle Informationen:

Auf einem 30 cm hohen Sinns stehen übereinander Käfige mit verschiedenen Kleintieren. Die Käfige haben Holzböden und -rückwände, darin befinden sich Ratten, Schlangen, Kaninchen, Krähen. Es ist laut und stinkt nach tierischen Ausscheidungen. Der Raum ist durch eine Öllampe erleuchtet.

Meisterinformationen:

Gegenüber der Tür befindet sich in der unteren Reihe an der Westwand ein Käfig mit gefährlich aussehenden Vipern, die jedoch ungiftig sind. Unter dem Sand des Käfigbodens ist ein Bolzen versteckt. Wird dieser gezogen, so ist ein Klicken zu hören, und die beiden übereinander stehenden Käfige lassen sich in die Westwand schieben. Darunter zeigt sich eine 70 x 70 cm große Öffnung, die zu einem Schacht führt, der in etwa 2 m Tiefe auf einem Treppenabsatz endet. An der Westwand des Schachts sind eiserne Bügel angebracht, die Treppe führt nordwärts nach unten.



K3 Hauptlabor

Allgemeine und spezielle Informationen:

Das Labor ist 4 x 6 in groß und besitzt je zwei Türen in der Nord- und Südwand. Die Decke wird von einer doppelten Säulenreihe getragen. Von Öllampen hell erleuchtet. An der Ostwand befindet sich eine Esse, ein Kamin und mehrere Kohlebecken, an der Westwand und in der Mitte des Raums Arbeitstische mit alchimistischen Apparaten. Es herrscht eine kreative Unordnung. Die Türen sind laborseits mit Kupferplatten beschlagen, in der Nordwand enden Lüftungsschächte.

Meisterinformationen:

Hier ist der Arbeitsraum von Aluris und Sindrarn. Helden mit Kenntnissen in Alchimie können feststellen, dass hier zwar viel hergestellt, aber wenig geforscht wird.

K4 Lager

Allgemeine Informationen:

3 X 4 nm. Eine Tür in der Nordwand. An allen Wänden stehen Regale mit Bündeln, Säcken, Kisten, Korbfaschinen, Tonkrügen, die mit verschiedenen Symbolen und Kürzeln versehen sind.

Meisterinformation en:

Die Symbole sind nur für Eingeweihte zu entschlüsseln. Hier lagert Aluris Kräutergrundsubstanzen, Mineralpulver, Öle, Säuren, Laugen, Lösungsmittel und vieles mehr.

K5 Handbibliothek

Allgemeine und spezielle Informationen:

3 x 4 m groß mit einer Tür im Norden. Durch eine Öllampe erleuchtet. Inn Süden steht ein Schreibtisch mit einem Stuhl, an den Wänden hängen zwei kleine Regale mit Büchern. Auf dem Schreibtisch liegen einige Pergamente mit Rezepturen, die für die Helden ohne Bedeutung sind. Die Bücher enthalten das Grundlagenwissen über Alchimie, lange Kräuterlisten etc.

K6 Gang

Allgemeine Irrformationen:

Die Masse des Gangs entnehmen Sie bitte dem Plan.

Meisterinformationen:

Über die Geheimtür in K2 erreichen die Helden die Treppe, die insgesamt 3 m nach unten führt und auf einen Gang mündet. Von diesem Gang führt ein Stollen ca. 5 m nach Norden und endet dort an einer Steinplatte in der Brunnenwand. Der Gang und der Stollen sind nur beleuchtet, wenn sie benutzt werden. Das komplette Untergeschoss besteht aus einem Kreuzgewölbe, in das Zwischenwände eingezogen wurden. Die Tür nach Süden besteht aus massiver Eiche und ist mit Kupfer beschlagen. Wird die Tür mit Gewalt geöffnet, so spritzt aus Öffnungen an der Decke eine Säure, die den vor der Tür stehenden Helden 2W TP und 1 Punkt RS-Verlust verursacht. Die Tür ist ständig verschlossen.

K7 Geheimlabor

Allgemeine und spezielle Informationen:

Der Raum ist 6 x 6 m groß, wovon jedoch 2 x 4 m in der Südostecke durch eine Mauer abgetrennt sind. Die Decke wird von Säulen getragen. Türen im Norden und Osten. Hell erleuchtet. An der Westwand stehen ein großer Ofen mit zweiflügliger Tür und zwei Kohlebecken. Die Gerätschaften aus Glas, Keramik, Stahl und Messing sind auf einem Tisch an der Ostwand angeordnet. Ein Schrank in der Südostecke birgt verschiedene Chemikalien. In der Mitte des Raums steht ein leerer Tisch.

Meisterinformationen:

In der Mitte der Südwand befindet sich eine Geheimtür (Zwergeninstinkt 14), die sich auf Druck öffnet, wenn eine kleine Bodenplatte vor ihr angehoben wird.

K8 Lager

Allgemeine und spezielle Informationen:

2 X 4 m mit einer Tür im Westen. An der Ostwand steht ein langes Regal, das in der Mitte von einem Schrank unterbrochen wird. In dem Regal befinden sich diverse Pulver und Flüssigkeiten. Der Schrank ist unverschlossen, er enthält lederne Schürzen, Gesichtsmasken und Schutzbrillen.

Meisterinformationen:

Die obere Hälfte der Schrankwand lässt sich herunterziehen. Dahinter ist eine Metallplatte verborgen, die ein Totenkopfmotiv mit gekreuzten Knochen zeigt. Schlösser sind keine zu sehen. Die gesamte Metallfläche ist mit Goldleim bestrichen. Einzige Öffnungsmöglichkeit ist ein Druck mit der behandschuhten Hand auf den Kreuzungspunkt der Knochen. Jeder andere Versuch setzt eine Portion Schwarzen Lotos frei (es sind drei Portionen vorhan-

den). Auf den Druck öffnet sich die Metallplatte und gibt den Blick auf eine Kassette frei. Sie enthält in gefütterten Vertiefungen: Fünf Flaschen Heiltrank 3W6, eine Flasche Zauberkraft 2W6, die sechs magischen Elixiere, Zielwasser, Amokwasser, zwei Portionen Retro-Elixier sowie eine Portion Tulmadron-Mineralgift.

K9 Kryptavorraum

Allgemeine Informationen:

Die Masse entnehmen Sie bitte dem Plan. Der Raum wird durch eine 3 m lange, 1,5 m hohe Treppe mit K8 verbunden. Im Süden des Raumes hängen drei Leder-
vorhänge, an der Ost- und Westwand steht je ein Skelett mit Kettenhemd und Morgenstern.

Meisterinformationen:

Die Skelette greifen an, wenn die Helden die Grabkammern durchstöbern, wenn sie die Skelette bedrohen oder auf Befehl von Aluris.

Die Werte eines Skeletts:

MUT: 12	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 22	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1W+5
GESCHWINDIGKEIT: GST 2	AUSDAUER: 50
Monsterklasse: 20	

Die Geheimtür in die Kanalisation öffnet sich auf einfachen Druck, dabei wird jedoch eine Falle entschert. Befinden sich auf den 2 qm vor der Tür 4000 Unzen (ein voll ausgerüsteter Held), so klappen diese seitlich nach unten, und der Held stürzt 3 m tief in eine mit Schlick und Faulgasen gefüllte Grube, wenn ihm eine GE-Probe+5 misslingt. Er erleidet 2W SP (bei gelungener GE-Probe+2 nur 3 SP), und ihr droht der Erstickungstod binnen 6 SR. Die Klappe schließt sich nach 10 KR wieder. Die Sicherung der Falle ist der Fackelhalter in Klo. Auf einen leichten Ruck hin rastet der Mechanismus ein, egal ob die Falle offen oder geschlossen ist.

K10 Kryptakammer

Allgemeine Informationen:

1,5 x 3 m. Im Norden ein Ledervorhang, an der Wand ein Fackelhalter. Auf einem Sockel liegt der Kopf eines Höhlendrachen, schätzungsweise seit 500 Jahren tot.

K11 Kryptakammer

Allgemeine Informationen:

Wie oben, hier liegen die Leichen von fünf Goblins, die als »Experimentiermaterial« dienen.

K12 Kryptakammer

Allgemeine Informationen:

Wie oben, hier liegt die Leiche eines Menschen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um den Magier Garban Therbela (17. St, gest. 237 v H.).

K13 Gang in die Kanalisation

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist feucht, etwa 1,5 m breit und 2 m hoch.

Meisterinformationen:

Der westliche Teil von Winhall ist mit einer Kanalisation ausgestattet, die Sie als Meister bei Bedarf entwerfen können.

Die Nebenkanäle sind 1 m breit und 1,8 m hoch, der Hauptkanal, der zum Hafen führt, hat einen Querschnitt von 2 X 2 m.

Würfeln Sie für jede SR im Kanalnetz mit dem W6: Bei 1-3 passiert nichts, bei 4 begegnen die Helden W6+3 Ratten, bei 5 W6+ 1 Wolfsratten, bei 6 einer Gruftassel.

Der Kampf in der Giftküche

Wenn die Helden sich entschlossen haben, bei Aluris »nach dem Rechten zu sehen«, finden sie die Apotheke verschlossen und verrammelt vor - ein Schild an der Tür weist darauf hin:

»Vorübergehend geschlossen«.

Auch die Fensterläden sind von innen verriegelt. Über dem Kamin steht eine dicke schwarze Rauchwolke. Sollten sich die Helden dazu entschließen, von der Hinterseite aus einzudringen, so finden sie die rückwärtige Tür unverschlossen vor. Sie können nun versuchen, das Haus von oben nach unten zu durchkämmen, oder aber durch den Brunnenschacht absteigen, wo sie in 4 m Tiefe eine lose Steinplatte finden. Wählen die Helden den ersten Weg, so finden sie die Räume E2, E3, E4, E5, K2, K3 und K4 großteils leer vor - offensichtlich hastig ausgeräumt. Außerdem kommt es in der Küche zu einer Auseinandersetzung mit Kurani, dem wieselflinken norbardischen Diener von Aluris, und Anda, der kräftigen Magd.

Im von innen verschlossenen Geheimlabor sind Aluris, Sindram sowie zwei Schurken, deren Gesichter den Helden von einer »Kneipenschlägerei« bekannt vorkommen, damit beschäftigt, Papiere und Chemikalien in den großen Ofen zu werfen. Auf einer Arbeitsplatte liegen Materialien, die von der Vernichtung verschont bleiben sollen. Ansonsten ist der Raum ein einziges Chaos. Betreten die Helden den Raum, so entbrennt sofort ein heftiger Kampf. Nach jeder 3. KR mA jeder Kämpfer eine GE-Probe-2 ablegen. Misslingt diese, so hat der entsprechende Kämpfer 1 W- 1 SP durch Säurespritzer, heiße Kolben o. ä. erlitten. Ein Attacke- oder Paradepatzer (20 auf W20) wirft einen Kolben mit einer brennbaren Flüssigkeit um, der zweite Patzer (egal von wem) schüttet einen zweiten Kolben dazu -

eine Stichflamme, die 2W TP verursacht, zuckt auf und löst einen verheerenden Brand aus. Fluchtpunkt für die Helden ist der Flur E5, für Aluris und seine Kumpane der Kryptavorraum K9. Der Brand wütet 6 SR lang, bleibt jedoch auf das Geheimlabor beschränkt. Nach dem Brand gilt im Labor wegen des dichten Rauchs AT/PA-2.

Die Überlebenden beider Gruppen versuchen danach wieder, den Raum zu betreten. (Die Helden, um zu sehen, was mit Aluris geschehen ist, dieser, um an den Tresor in K8 zu gelangen.) Ein zweiter Kampf ist unvermeidlich. Aluris wird hierbei seine 37 Astralpunkte in erster Linie auf Kampfzauber verwenden und dabei ohne Maß und Gnade vorgehen. Zeichnet sich für ihn die Niederlage ab, so versucht er, durch die Kanalisation zu fliehen. Die ihn verfolgenden Helden werden von den Skeletten im Kryptavorraum und der Gangfalle aufgehalten, doch auch für Aluris besteht höchste Gefahr: Für ihn gelten dieselben Regeln in der Kanalisation wie für die Helden, und ohne seine Tränke und Astralpunkte ist er so gut wie hilflos. Er benötigt 6 SR, um zur Mündung des Hauptkanals am Hafen zu gelangen. Berichten Sie den Helden jedoch nichts über Aluris' Schicksal. Seine Helfer ergeben sich 3 KR nachdem er geflohen ist.

Die Helden können nun Aluris verfolgen, was Sie als Meister jedoch schwierig gestalten sollten, da ihnen die Kanalisation unbekannt ist. Falls die Helden das Haus genauer durchsuchen wollen, können Sie die Sache an einem beliebigen Punkt beenden, indem Sie die Stadtgarde erscheinen lassen. Die Garde (fünf Gardisten und ein Weibel) wird die Helden freundlich, aber bestimmt auffordern, ihnen zur Wache zu folgen. Die Waffen werden den Helden gelassen.

Belohnung und Abreise

In der Wache werden die Helden dem Oberst der Stadtgarde gegenübergestellt, dem sie die Gründe für ihr Verhalten erklären müssen. Da alle Indizien gegen Aluris sprechen, werden die Helden noch am Nachmittag freigelassen.

Am nächsten Morgen belohnt sie Bürgermeister Gilbrand Herxen für ihre Taten: Für die Klärung der Werwolf-Morde erhalten sie die versprochenen 250 Dukaten und 20 weitere, falls es ihnen gelungen ist, Aluris lebend zu fangen. Außerdem erhalten sie einen gravierten Ehrensäbel der Garde und eine Urkunde, die ihnen

freies Geleit durch den Zoll in Winhall gewährt. Die Helden können nun ihre Wunden auskurieren und sich auf den Rückweg machen. Wenn Sie wollen, gestalten Sie den Rückweg wie die Anreise, um die Helden mit den Ereignissen auf langen Reisen bekannt zu machen.

Falls Sie oder die Helden keine Lust dazu haben, liegt in Winhall ein Lastkahn im Hafen, der die Helden mit nach Nostria nimmt, wo sie eine Passage nach Havena buchen können.

Das Ende des Abenteuers

Wenn die Helden wieder sicher in Havena angekommen sind, können Sie jedem von ihnen seine sauer verdienten 300 Abenteuerpunkte gutschreiben. Geben Sie jedem Helden nochmals 25 AP, falls Aluris gefangen wurde, 15, falls er den Helden zum Opfer fiel.

Durch ihr Erlebnis mit der Macht des Todesgottes verlieren die Helden außerdem ihre Furcht vor Untoten (Totenangst): In jedem Kampf gegen Mumien, Skelette o. ä. besitzen sie von nun an die Initiative, wenn sie dies wünschen. Wenn die Helden Aluris' Bibliothek genau durchstöbert und geplündert haben, können sie bis zum nächsten Abenteuer ihren Talentwert in den alchemistischen Grundkenntnissen um 1 erhöhen (sofern sie die Bücher lesen können).

Damit ist das Abenteuer eigentlich beendet, einige Fra-

gen bleiben jedoch noch offen: Was wird Aluris anstellen, wenn er noch lebt? Bestehen wirklich nur geringe Differenzen zwischen Praios- und Boron-Priesterschaft? Wie kommt Rauschkraut nach Winhall? Die erste Frage kann geklärt werden: Sechs Monate nach den Vorfällen in Winhall eröffnet einjähzorniger Mann mittleren Alters in Lowangen einen Kräuterladen. Sein Name: Luria Mengeris. Sollten die Helden jemals nach Lowangen kommen ...

Die anderen Fragen können nur Sie als Meister klären. Nehmen Sie sich den Stadtplan von Winhall zur Hand, lassen Sie Ihre Phantasie spielen und bereiten Sie Ihrer Heldengruppe noch einige spannende und unterhaltsame Abende, wie Sie sie hoffentlich mit dem »Wolf von Winhall« hatten.

Anhang

Zeitplan

Vor Beginn des eigentlichen Zeitplans liegen die Forschungen von Aluris und Baranos. Bis zum 7. Praios hatten die beiden bereits etwa zwei Jahre zusammengearbeitet.

- 7. *Praios*: Baranos infiziert sich mit Lykanthropie.
- 18. *Praios (Vollmond)*: Baranos verschwindet spurlos.
- 15. *Rondra (Vollmond)*: Knecht Cargun verschwindet vom Hof derer zu Naris.
- 20. *Rondra*: Bauer Firgas aus Ohlnast ermordet.
- 6. *Efferd*: Bauer Walbrecht aus Winhall verschwindet.
- 15. *Efferd*: Forstwart Laryllan, ein Elf, wird südlich von Dorn ermordet aufgefunden.
- 24. *Efferd*: Der fahrende Händler Garbelstein verschwindet auf der Karrenstrasse zwischen Dorn und Grudingstein. Sein Wagen wird unberührt aufgefunden.
- 25. *Efferd*: Fallensteller Parkos wird nördlich von Grudingstein mit zerbissener Kehle gefunden. Bei der darauf folgenden Wolfshatz werden zwei Jäger schwer verwundet.
- 26. *Efferd*: Die Helden erfahren von den Vorkommnissen. Dexter Nemrod erreicht Havena.
- 7 *Travia*: Die Helden erreichen abends Winhall.
- 1. *Tag in Winhall (8. Tr.)*: Vormittags unterhalten sich

die Helden angeregt mit der Gastwirtin Arkenfels; mittags mit Nercis und Aluris; abends trifft Dexter Nemrod ein und bezieht das Quartier im Praiostempel.

2. *Tag in Winhall (9. Tr., Vollmond)*: Vormittags übergibt Aluris den Helden den Mengbilar, Dexter Nemrod verhört Nercis. Nachmittags unterhalten sich die Helden mit Betroffenen. Nemrod verhört Aluris, dieser erleidet einen Zusammenbruch. Am frühen Abend wird Aluris endgültig von seiner Nachtgestalt übernommen. Er setzt seine Schurken auf die Heldengruppe und Nemrod an. Abends Giftanschlag in der »Grenzwacht«, Giftpfeil auf Dexter Nemrods Untergebenen. Spät abends wird berichtet, die Magd Kanya sei kurz vor den Toren Winhalls von einem Werwolf verschleppt worden.

3. *Tag in Winhall (10. Tr.)*: Morgens überschreiten die Helden den Tommel und unterhalten sich mit Karre. Vormittags treffen die Helden weitere Informanten, von Aluris werden zwei Orks den Helden hinterhergeschickt. Nachmittags gelingt es Dexter Nemrod, die nostrischen Zöllner zu überzeugen. Er überschreitet den Tommel. Kurz darauf bricht Aluris mit seinem Gefolge auf. Die Helden erreichen abends Grudingstein. Kurze Zeit später wird ein weiteres Mitglied aus Nemrods Gruppe von einem von Aluris' Schurken

erschossen.

4. *Tag in Winhall (11. Tr.):* Vormittags brechen die Helden nach Nordwesten auf, es kommt zu ersten Scharmützeln mit Wölfen. Mittags trifft Dexter Nemrod in Grudingstein ein. Mit Sonnenuntergang erreichen die Helden das Herrenhaus. Baranos gesteht und stirbt. Aluris erscheint mit Verstärkung und wird vertrieben. Dexter Nemrod versucht, die Helden zu verhaften.

5. *Tag in Winhall (12. Tr.):* Rückmarsch nach Winhall, abends kommt es zum dritten Anschlag auf die

Helden. Während des Tages räumt Aluris seine Apotheke zusammen und jagt alle ihm unwichtigen Sachen durch den Kamin. Wenn die Helden ihn nachts oder morgens besuchen, können sie ihn noch an seiner Flucht hindern. Am Mittag des sechsten Tages bricht er in Richtung Andergast auf.

7. *Tag in Winhall (14. Tr.):* Belohnung durch Bürgermeister Gilbrand Herxen.

8. oder 9. *Tag in Winhall:* Abreise der Helden, Rückkehr nach Havena Ende Travia/Anfang Boron

Die Hauptpersonen des Abenteuers

Aluris Mengreyth

Der Stadtapotheker von Winhall ist Alchimist und ehemaliger Magier. Er forscht an verschiedenen interessanten Substanzen.

Vor elf Jahren wurde er aus der Gilde von Elenvina wegen »schwartzmagischer Alchymie und lästerlichen Aktivitäten« ausgeschlossen. Durch seine Experimente mit einem Verwandlungselixier trat bei ihm eine geistige und körperliche Spaltung in eine Tages- und eine Nachtgestalt auf.

In der Tagesgestalt ist er ein verbitterter, gebeugter Mann mittleren Alters mit grauem Bart und grauen Haaren. Er gibt seinen Ausschluss aus der Gilde zu, sagt jedoch nie genau weswegen. Er führt die Apotheke seit -Jahren korrekt. Da er sich natürlich seiner nächtlichen Verwandlung bewusst ist, wird er die Helden nicht begleiten und sie auch bitten, ihn nur tagsüber zu besuchen, denn nachts führe er wichtige Experimente durch, die er nicht unbeaufsichtigt lassen könne. Was er genau nachts tut, weiß er jedoch seltsamerweise selbst nicht.

Die Werte von Aluris (Taggestalt):

MU: 9 KL: 13 CH: 11
GE: 12 KK: 9 AT: 9
PA: 7 Stufe 12 LE: 43
RS: 1 AU: 52 AE: 39 TP 1W+1 (Dolch)

In seiner Nachtgestalt, die er bei Sonnenuntergang oder starker körperlicher und geistiger Belastung annimmt, ist er ein gefährlicher, skrupelloser Gegner. Er wirkt älter, jedoch wesentlich stärker als tagsüber. Sein Gesicht ist angespannt und oft von Hass verzerrt. Dieser Hass richtet sich vor allem gegen Magier. Seine nächtlichen Forschungen betreibt er in einem Geheim

Labor unterhalb seines Kellers. Er hat - was Baranos nicht weiß - vom örtlichen Friedhof die Gebeine eines hochstufigen Magiers gestohlen. Er untersucht Substanzen, die den Geist in den Körper zurückzwingen und ihm gefügig machen sollen. Außer seinen Dienern und Gehilfen wird er jede Person beseitigen wollen, die sein Geheimnis erfährt. Wenn die Helden ihn in seiner



Nachtgestalt treffen, ist für ihn keine Heilung mehr möglich.

Die Werte von Aluris (Nachtgestalt):

MU: 13 KL: 15 CH: 10
GE: 13 KK: 14 AT: 12
PA: 11 Stufe 12 LE: 41
RS: 2 AU: 55 AE: 37 TP 1W+1*

* Giftdolch (mit »Drachenspeichel«) + KK-Bonus

Sindram Burkana

Der Gehilfe von Aluris ist ein skrupelloser, ehrgeiziger Jungforscher ganz nach der Art seines Meisters, ein »verrückter Wissenschaftler«, wie er im Buche steht.

Er ist fast nie außerhalb des Hauses zu sehen. Er teilt alle Geheimnisse mit Aluris.

Die Werte von Sindram:

MU: 10 **KL:** 13 **CH:** 9
GE: 12 **KK:** 10 **AT:** 10
PA: 10 **Stufe** 12 **LE:** 37
RS: 3 **AU:** 47 **TP:** Säbel/Dolch
Monsterklasse: 18

Kuram

Der Diener von Aluris, der alle Hausarbeiten erledigt, ist ein kleiner, drahtiger Norbade mit langen schwarzen Haaren. Auch er kennt alle Geheimnisse des Kellers. Der eher unscheinbare Kurani ist sehr schnell mit seinen Jagdmessern, die er stets bei sich trägt.

Die Werte von Kuram:

MU: 11 **KL:** 11 **CH:** 11
GE: 14 **KK:** 9 **AT:** 14
PA: 11* **Stufe** 12 **LE:** 35
RS: 2 **TP:** 1W+1*
Monsterklasse: 15

* Mit den Messern, sonst 12/9

Anda

Die ehemalige Dorftrottelin wurde von Aluris aufgenommen und wird von ihm versorgt. Sie ist ihm bedingungslos gehorsam, kennt jedoch nur das Geheimlabor.

Die Werte von Anda:

MU: 13 **KL:** 8 **CH:** 9
GE: 10 **KK:** 15 **AT:** 12
PA: 9 **Stufe** 12 **LE:** 47
RS: 3 **TP:** Säbel + KK-Bonus

Über diese Personen hinaus gebietet Aluris noch über andere Diener, die für ihn Materialien beschaffen und »Aufträge« ausführen.

Es sind dies:

Die Werte der Arnuk und Marek; Schurken.

MU: 11 **AT:** 11 **PA:** 9
Stufe 12 **LE:** 35
RS: 2 **TP:** 1W+4
Monsterklasse: 20

Ark, Grbesch, Noak, Gurba, Wriuss; Orks

MU: 9 **AT:** 11 **PA:** 7
Stufe 12 **LE:** 18
RS: 3 **TP:** 1W+4
Monsterklasse: 10

Sieben Goblins

MU: 7 **AT:** 8 **PA:** 7
Stufe 12 **LE:** 15

RS: 1-3 **TP:** 1W+2 – 1W+4
Monsterklasse: 6/7

Diese Personen sind über Geld oder Drogen von Aluris abhängig. Für die Erweckung von Untoten benötigt Aluris das von ihm hergestellte »Retro-Elixier«.

Baranos

Der Hohepriester des Winhaller Borontempels ist ein ruhiger, charismatischer Diener seines Gottes, der sich jedoch von Aluris' alchemistischen Fähigkeiten blenden ließ (Aluris hatte einen »besonderen Weihrauch« hergestellt)

Er glaubte, zum Ruhme seines Gottes an den Eigenschaften des Todes zu forschen. Wenn die Helden ihn treffen, hat er nur noch etwa zwei Stunden zu leben. Er wird den Helden alles berichten, was er weiß und sie durch ein göttliches Wunder retten. Für seine Originalgestalt sind keine Werte erforderlich. Als Werwolf ist er noch als Baranos kenntlich, doch vollkommen unberechenbar und aggressiv.

Die Werte von Baranos als Werwolf:

MU: 15 **KL:** 11 **CH:** 3
GE: 10 **KK:** 16 **AT:** 10 (2 x pro KR)
PA: 9 **Stufe** 12 **LE:** 50
RS: 3 **TP:** 1W+4 (Klauen)
 1W+5 (Gebiss)
Monsterklasse: 50

Von den verschwundenen Personen haben sich zwei ebenfalls in Werwölfe verwandelt: der Bauer Walbrecht und der Knecht Cargun.

Ihre Werte:

MUT: 15 **ATTACKE:** 9
LEBENSENERGIE: 35 **PARADE:** 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 **TREFFERPUNKTE:** 1W+2
Monsterklasse: 20

Die drei kontrollieren ein gemischtes Rudel aus Wölfen, Waldwölfen und drei Blutwölfen.

Die Werte der Blutwölfe:

MUT: 12 **ATTACKE:** 12
LEBENSENERGIE: 20 **PARADE:** 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 **TREFFERPUNKTE:** 1W+4
Monsterklasse: 13

Nercis

MU: 11 **KL:** 13 **CH:** 14
GE: 12 **KK:** 12 **AT:** 11
PA: 11 **Stufe** 12 **LE:** 38
RS: 2 **KE:** 38* **TP:** Dolch

* 5. Stufe

Der junge Vertreter von Baranos ist selbst für einen Borongeweihten sehr schweigsam. Da er von Baranos



ins Vertrauen gezogen wurde, weiß er recht viel über die Zusammenarbeit mit Aluris. Er wird natürlich nicht jedem Dahergelaufenen erzählen, dass das Rauschkraut des Tempels von Aluris stammt.

Er steht jetzt den anderen vier Geweihten und den sieben Tempeldienern vor.

Dexter Nemrod

Lordinquisitor Nemrod, Obrist der kaiserlichen Garde, ist einer der erfolgreichsten Spürhunde Gareths in Sachen Schwarze Magie. Sein Erfolg beruht auf seiner unbedingten Kaiser- und Reichstreue und darauf, dass er ohne Skrupel Informationen und Geständnisse auch durch Folter erpresst. In Winhall angekommen, wird er sich sofort an die Arbeit machen. Den Helden gegenüber ist er sehr misstrauisch, da er vermutet, sie wollten ihn aus purer Geldgier um seinen Erfolg bringen.

MU: 14 **KL:** 13 **CH:** 9
GE: 13 **KK:** 14 **AT:** 15
PA: 12 **Stufe** 12 **LE:** 56
RS: 4+1 **TP:** Schwert + KK-Bonus
 Monsterklasse: 40

Die Krankheit Lykanthropie

Aus den Archiven des Beilunker Hesindetempels: »Die L. ist eine Krankheit des 20. Grades, die die von ihr Befallenen unter Anspannung und in hellen Mondnächten in eine Werkreatur verwandelt. Diese Kreatur sieht Meist einem aufrecht gehenden Wolf ähnlich, besitzt jedoch menschliche Arme und Beine mit dichter grauer Behaarung und Krallen. Das Gebiss ist das eines Wolfs. W. sind im Allgemeinen höchst aggressiv und töten auch aus reiner Blutgier. Oftmals kontrollieren sie ganze Rudel aus Wölfen und Waldwölfen. Der Ursprung der L. liegt im Dunkeln, und es gibt viele Gerüchte über die schwarzmagische Vermischung von Menschen und Wölfen. Klar jedoch ist, dass die unter L. Leidenden sich bei Aufgang des Vollmondes für eine Nacht und in den darauf folgenden Nächten für 6, 5, 4 usf. Stunden in einen reißenden Werwolf verwandeln. Auch unter starker Belastung wie Gefangenschaft, starker Verwundung setzt eine 3 Stunden währende Verwandlung ein. Nach der Rückverwandlung ist der ehemalige Ii: völlig erschöpft und kann sich kaum an Ereignisse während der Werwolfzeit erinnern. Menschen, die schon lange unter L. leiden, werden

zusehends wölfischer in ihrem Aussehen. Wölfe, die von ihnen gebissen werden, verwandeln sich in sog. Blutwölfe. «

Der Werwolf im Spiel

Wer durch den Biss eines Werwolfs mehr als 3 SP erleidet, erkrankt mit einer Wahrscheinlichkeit von (90-KK)% an Lykanthropie und verwandelt sich ab dem nächsten Vollmond selbst in einen Werwolf. Außerdem zieht er sich durch die Erstinfektion am ersten Tag 1 W+2, am zweiten Tag 1 W+ 1 usf. Schadenspunkte zu. Dies gilt nicht für den Biss von Blutwölfen, da sie die Lykanthropie nicht übertragen. Erleidet ein Werwolf durch eine scharfe Silberwaffe mehr als 3 SP, so stirbt er innerhalb von 10 KR, wobei er sich wieder in einen Menschen zurückverwandelt. Normale Waffen erzielen bei Werwölfen nur die halbe SP-Anzahl. Die Lykanthropie ist schwierig zu behandeln, da unter dem Stress der Behandlung eine Verwandlung in einen Werwolf einsetzt. Eine Heilung von Lykanthropie ist nur hochstufigen Magiern, Hesinde- oder Tsageweiheten möglich.

Neue Elixiere und magische Gegenstände

»Schreckensblick«

ist das mumifizierte Auge eines Basilisken. Wer es anblickt, dem muss eine KK+4-Probe gelingen, sonst fällt er für 2 SR in Ohnmacht und erleidet 1 W+3 SP. Das Auge in der Schatzkammer des Barons hat bereits unter dem Alter gelitten. Nach drei weiteren Anwendungen (Offnen des Kästchens) ist die Wirkung fort.

»Magie-Detektor-Ring«

Wenn dieser Ring auf den Finger gesteckt wird, beherrscht der betreffende Held eine Form von Magiege-spür. Der in einer silbernen Fassung angebrachte Granat leuchtet auf, wenn der Held mit dem bloßen Finger einen magischen Gegenstand berührt. Aluris Ring reicht noch für elf solcher Anwendungen.

»Kupferner Armreif mit Drachenmotiv«

macht den Träger für 3 SR unempfindlich gegen Feueratem und ermöglicht es überdies, mit Drachen zu reden, selbst ohne Drachischkenntnisse.

»Zielwasser«

erhöht für 10 KR den Attacke-Wert auf 19, dafür sinkt die Parade tun den entsprechenden Betrag. Im Fernkampf hat der Schütze, der Zielwasser getrunken hat,

für drei Schüsse eine Geschicklichkeit von 19.

»Amokwasser«

ist geradezu das Gegenteil von Friedenswasser. Der Held, der diese wie Heiltrank aussehende und riechende Flüssigkeit trinkt, verwandelt sich für 2W+2 SR in einen rasenden Irren, der alles bekämpft, was sich ihm in den Weg stellt.

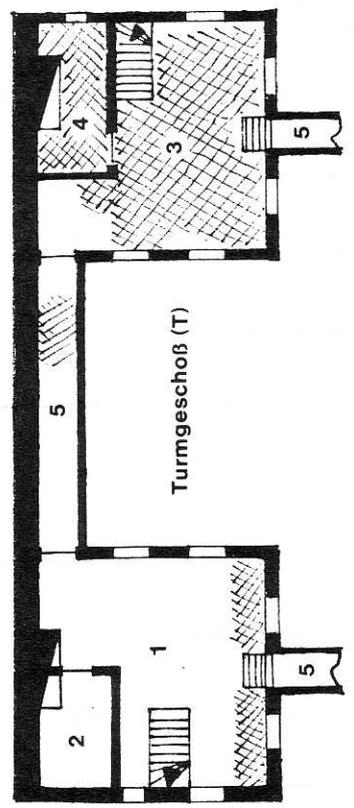
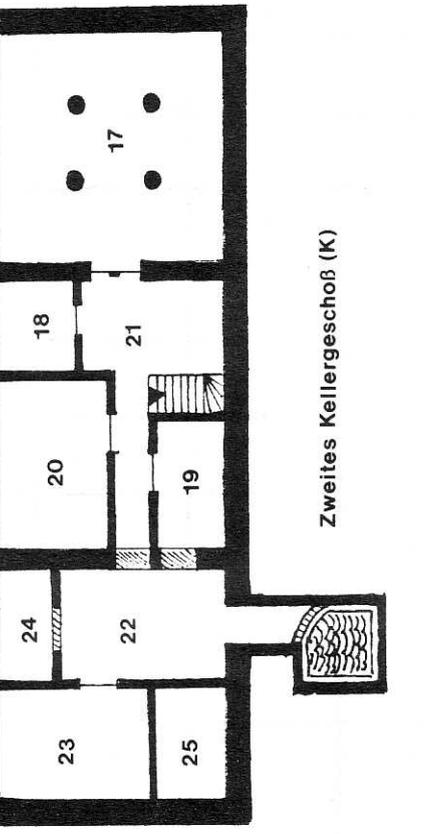
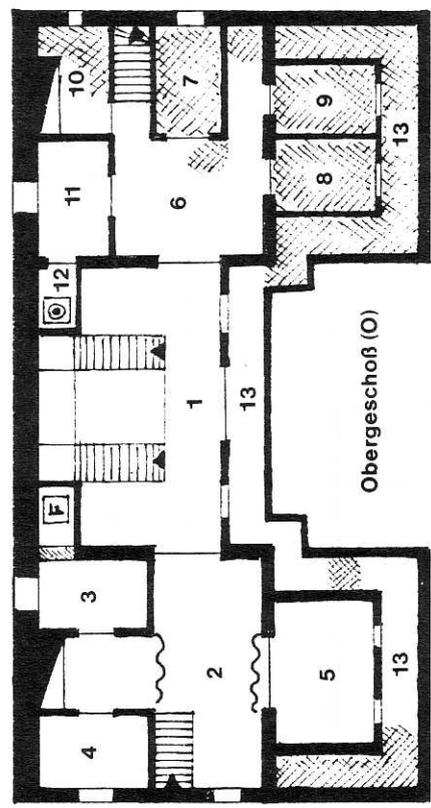
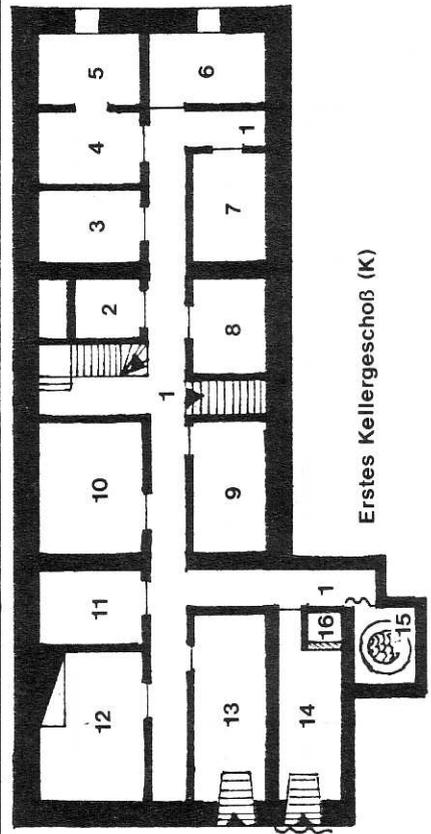
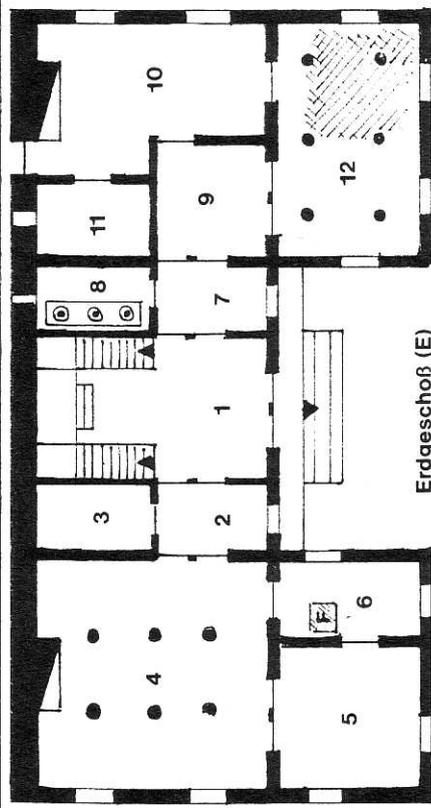
Es gilt: MU 50, KK+7, AT 18, PA 4. Genau wie bei Friedenswasser kann es mit 10% Wahrscheinlichkeit geschehen, dass sich ein Wert des Helden permanent um 1 Punkt verbessert: der Mut.

»Retro-Elixier«

ist das bisherige Endergebnis voll Aluris' Untotenforschung. Wird eine Leiche mit diesem Elixier benetzt und mit »BALSAM-SALABUNDE« aufgeladen, so ist sie dem Erwecker zu Willen und wandelt so lange als Untoter einher, bis alle magisch erhaltenen Lebenspunkte durch Kampf o. ä. verbraucht sind, maximal jedoch 3W6+4 Tage. »Nachladen« ist nicht möglich. Es gelten die typischen Untoten-Werte AT 7, PA 7. Sprechen oder komplizierte Aktionen sind dem Untoten nicht möglich.

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



Plan 5
Das Herrenhaus

Einsturzgefährdet, siehe 07

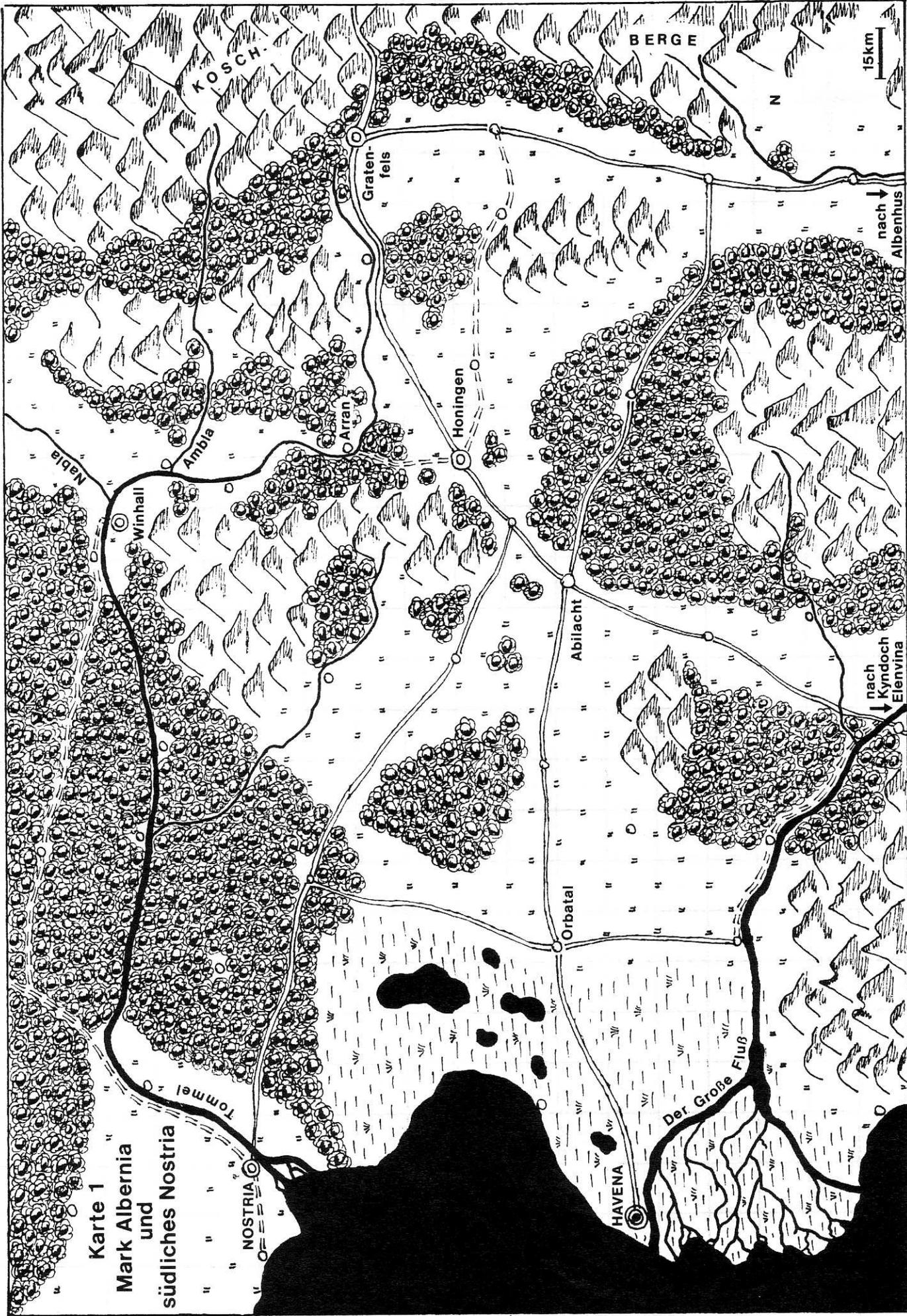
2m

N

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

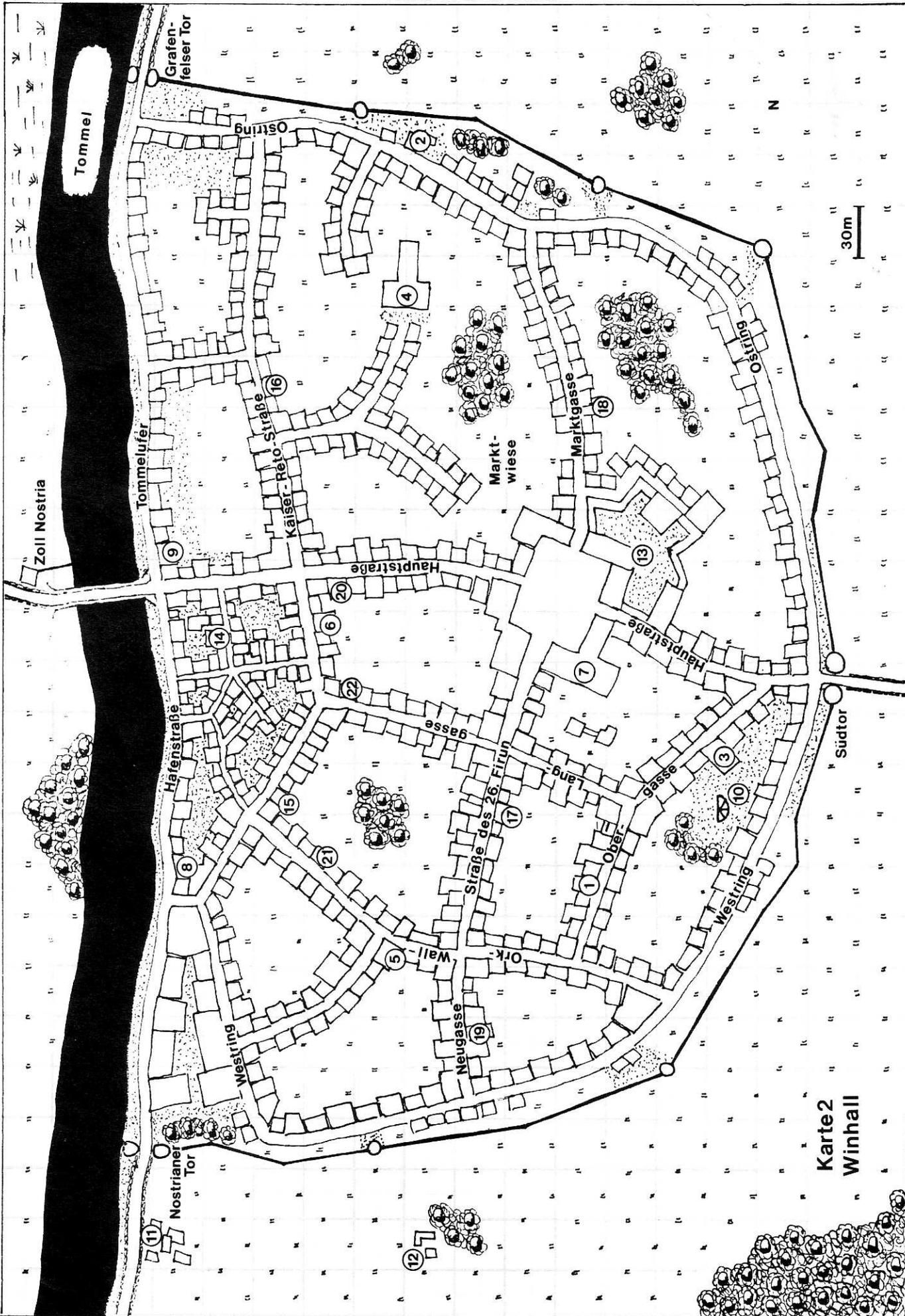
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

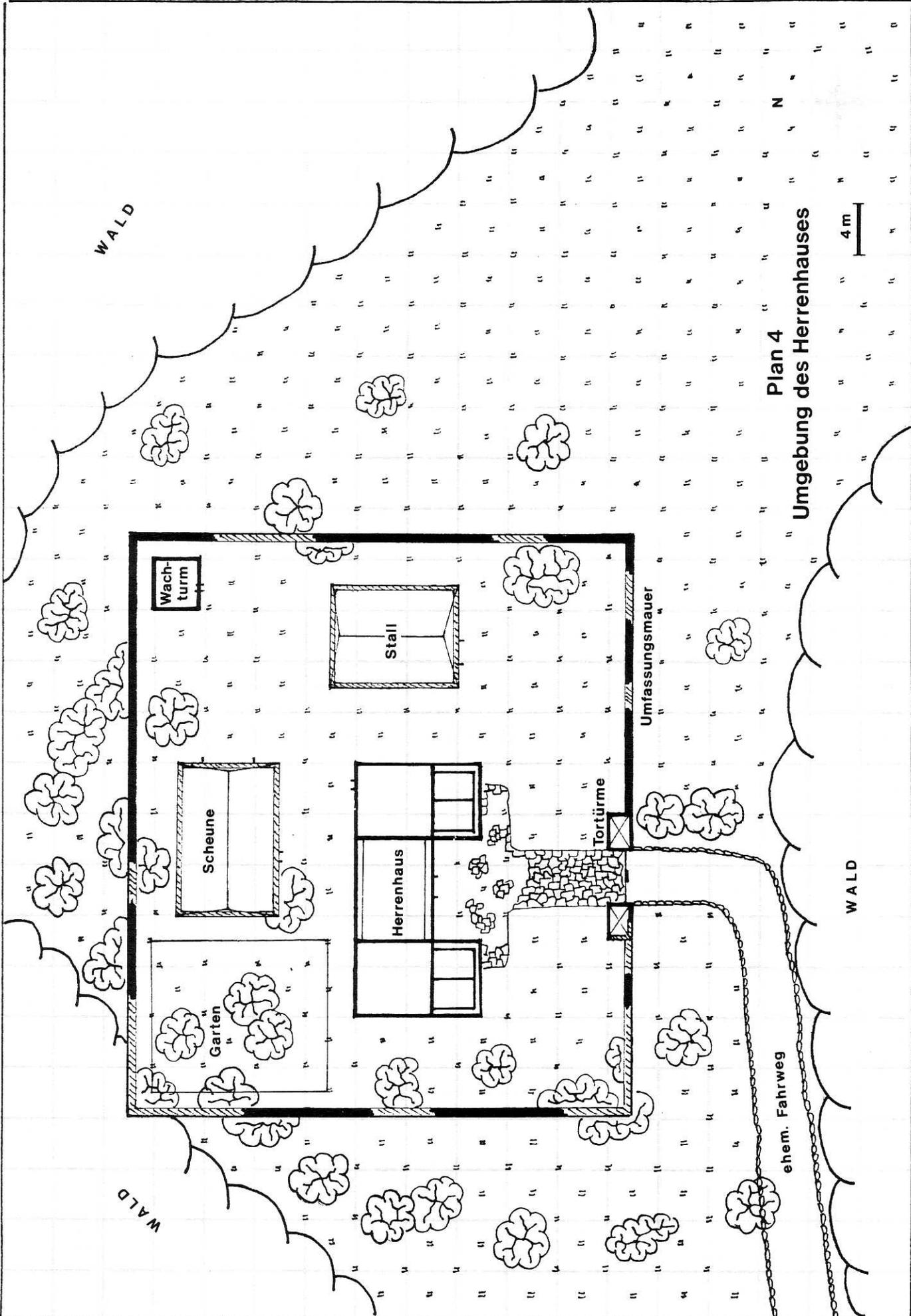
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



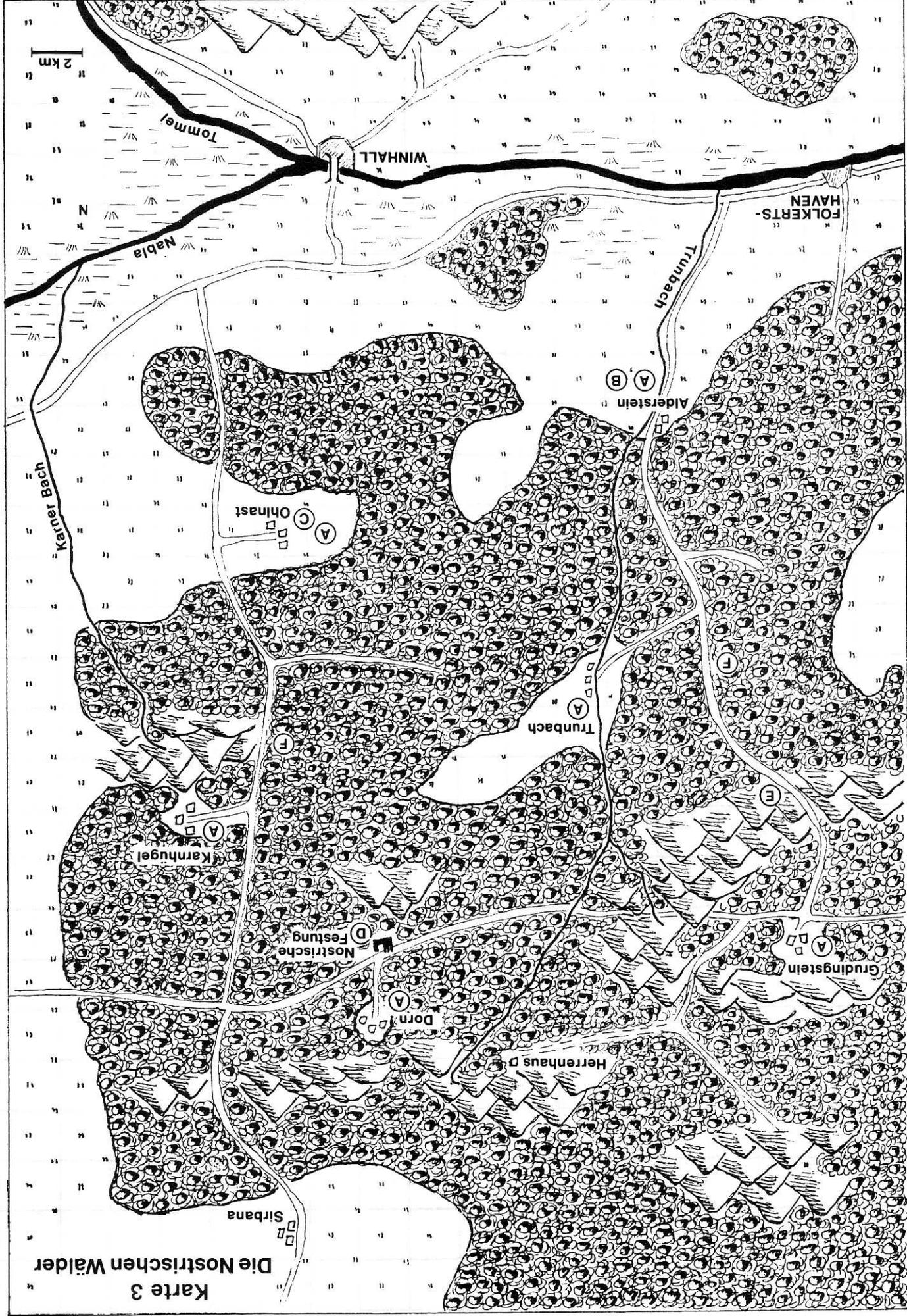
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Plan 4
Umgebung des Herrenhauses

4m

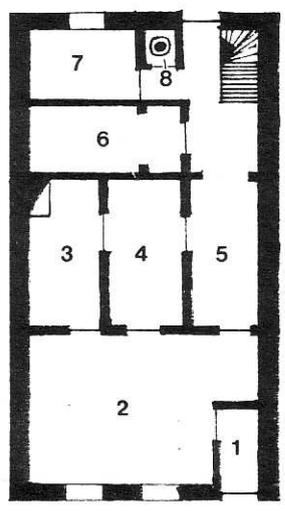
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

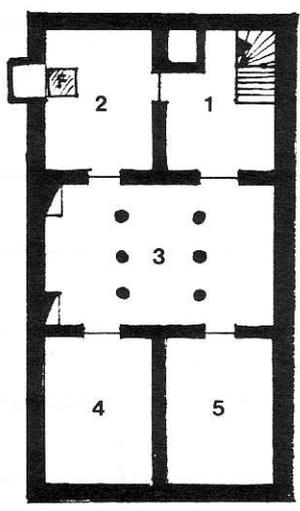


A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

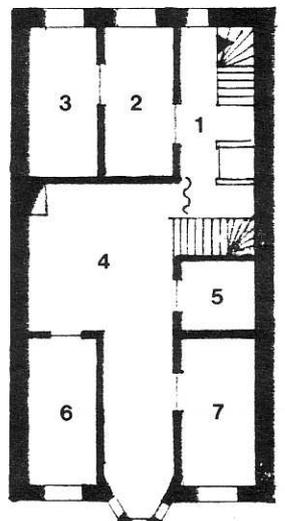
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



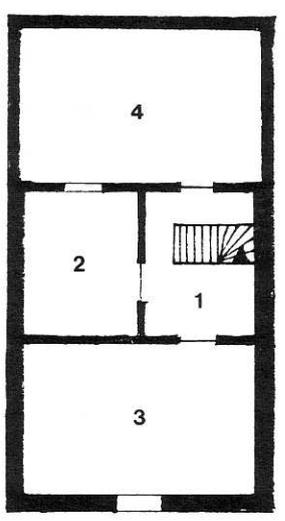
Erdgeschoß (E)



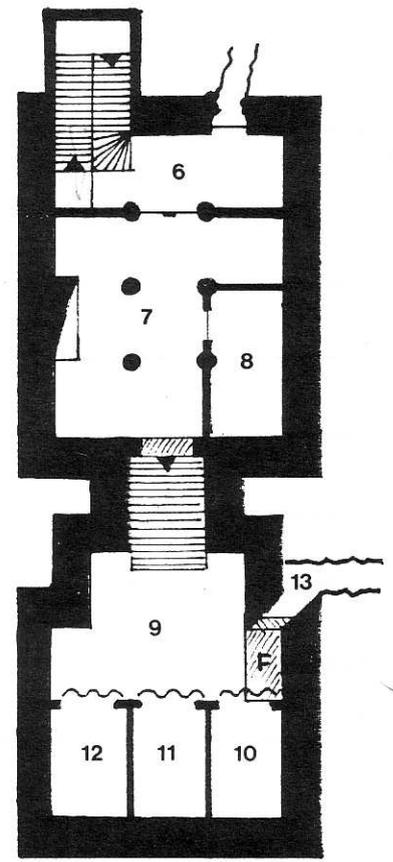
Kellergeschoß (K)



Obergeschoß (O)



Dachgeschoß (D)



Geheimplabor und Krypta (K)

Plan 6
Die Apotheke des Alvriss



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R