

The illustration depicts a vast, mountainous landscape under a hazy, golden light. In the foreground, a woman with pointed ears and a bow stands on a large log. A man with a beard and a sword on his back stands next to her, looking towards the mountains. In the middle ground, a dragon with large wings and a long tail flies across the sky. In the background, a woman in a long dress and a man in a hooded cloak are visible on a rocky outcrop. The scene is framed by an ornate, decorative border with green scales and gold accents.

Das Schwarze Auge

DIE VERWUNSCHENE
RUINE

IMPRESSUM

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Anni Dürr

Lektorat

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Korrektorat

Nikolai Hoch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anna Steinbauer

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Regina Kallasch, Jennifer S. Lange, Fabian Schempp, Wiebke Scholz,
Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

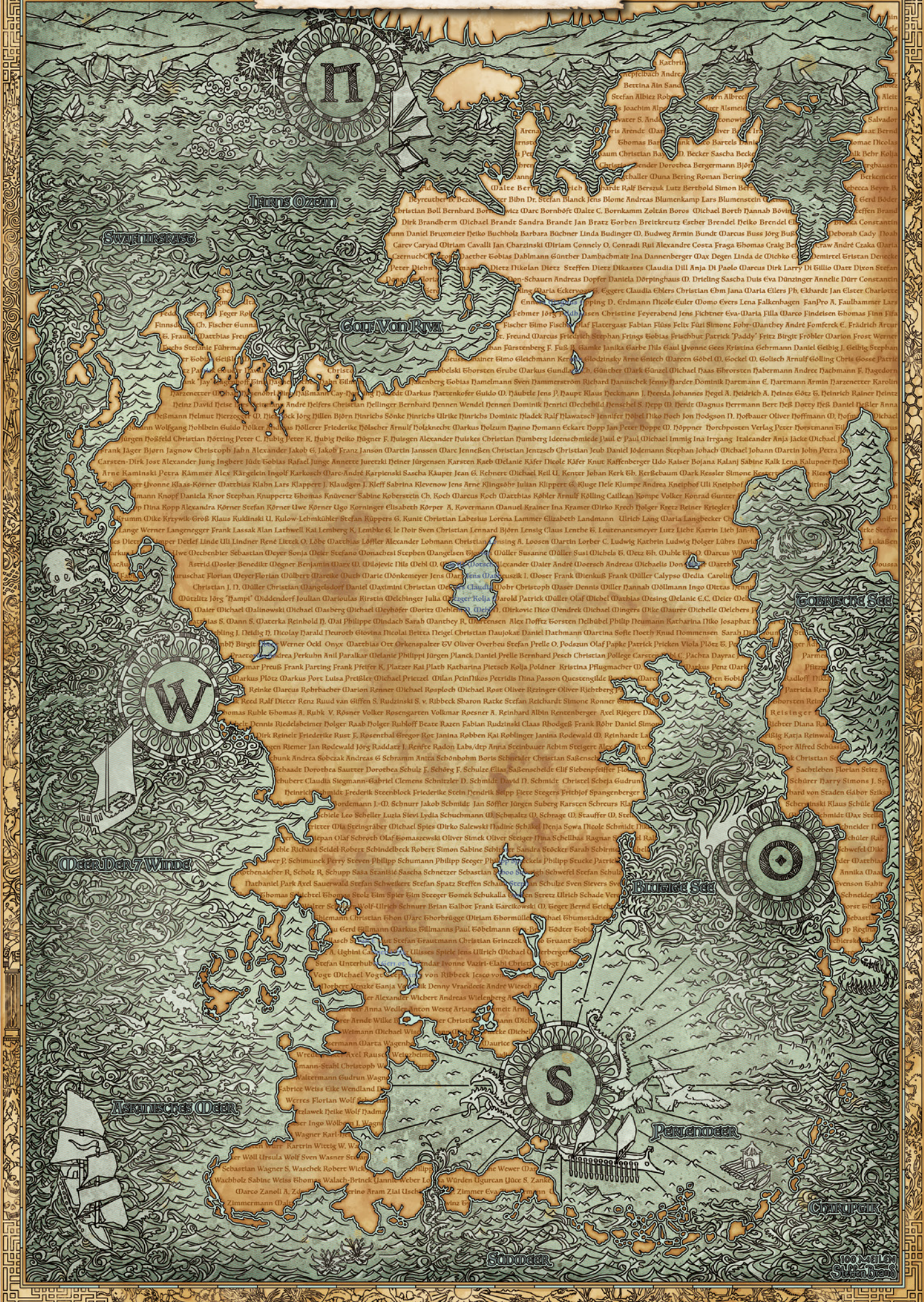
sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an David Lukaßen, Josch K. Zahradnik und
eine tolle Spielrunde auf der SparrenCon

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



DIE VERWUNSCHENE RUINE



Die vorliegende Spielhilfe beschreibt einen allgemeinen Ort, den du in vielen verschiedenen Regionen Aventuriens platzieren kannst. Die Ruine kann dir sowohl als eigenständiges kleines Abenteuer dienen wie auch als Wegrandbegegnung auf einer Reise oder als Teil eines größeren Abenteuers. Erklärungen und Hinweise dazu findest du im Abschnitt **Die Ruine im Abenteuer** auf Seite 18.

Die Geschichte der Ruine hängt sowohl von ihrer Lage wie auch von deinen genauen Vorstellungen ab. Einige Beispiele sind im Abschnitt **Geschichte der Ruine** auf Seite 5 enthalten. Du kannst diese aber gerne nach Belieben abändern oder einen eigenen Hintergrund ersinnen. Die Ruine wird in offiziellen Publikationen nicht noch einmal auftauchen, sodass du völlig frei über sie verfügen kannst. Viel Spaß mit dieser Spielhilfe, und zahlreiche unterhaltsame Stunden in den verfallenen Gemäuern.

Stichworte zur Beschreibung: verwunschene Ruine, verschwundener Sohn, optional: Suche nach einem Artefakt
Voraussetzungen: keine panische Angst vor Geistern, Lust am Erforschen und Hilfsbereitschaft; bei Einbindung in eigene Abenteuer variabel

Ort: beliebig

Zeit: beliebig

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Wissenstalente



Gesellschaftstalente



Kampf



Lebendige Geschichte



Einleitung

»Einst hielten die Diener der Priesterkaiser auf dieser Burg Wacht. Sie sollen oft durch das Umland geritten sein, und junge Mädchen und Knaben mit sich genommen haben. Keinen davon hat man später je wiedergesehen.

Sie haben gesagt, sie würden die anderen Menschen damit schützen, dass sie Hexen und Druiden von ihnen fernhalten. Doch die meisten waren einfache Bauernkinder, noch nicht einmal wirklich erwachsen. Viele Eltern haben damals zur gütigen Mutter Peraine gebetet, dass sie ihren gestrengen Bruder Praios erweichen möge, die Kinder gehen zu lassen, doch ohne Erfolg.

Als dann die Anhänger Rohals des Weisen kamen, um die Kämpfer zu vertreiben, sind viele aus dem Dorf mit Fackeln und Mistgabeln mit ihnen gezogen. In der Nacht, als die Burg schließlich fiel, wurde auch klar, was aus den vielen Kindern geworden war. Über jedes einzelne von ihnen hatten die Herren zu Gericht gesessen und es zum Tod im Feuer verurteilt, nachdem es unter Folter seine Taten gestanden hatten. Als die Magier die Burg und später den Bergfried geöffnet hatten, waren es daher die Bauern, die zu den Henkern ihrer früheren Herren wurden. Einige von ihnen mussten sich hinterher gar vor den Dienern Rohals verteidigen, weil sie vermeintlich Unschuldige erschlagen hatten.«

—eine mögliche Legende über die Ruine

»Es war schrecklich damals, als die Schwarzen Horden über das Land herfielen. Auf untoten Pferden ritten die Streiter, und leibhaftige Dämonen begleiteten den Zug. Tapfer haben die Soldaten auf der Burg für Tobrien und den grimmen

Herrn Firun gestritten, darunter auch mein Vater Cadrach. Doch gegen die geballte, dämonische Macht, die die Burgmauern einstürzen, wegschmelzen oder verpuffen ließ, waren sie machtlos. Bald schon brannte ein Teil der Gebäude und wir sahen das Feuer, die magischen Blitze und hörten die Schreie der Sterbenden. Da wussten wir, dass die guten Götter Tobrien verlassen hatten, und haben uns auf den Weg gemacht. Seither hatten wir keine Heimat, doch nun sind wir zurückgekehrt. Was wohl aus den Seelen derer geworden ist, die damals gefallen sind?«

—eine weitere mögliche Legende über die Ruine

»Es heißt, in den Dunklen Zeiten hätten die Anhänger von Rondra verschiedene Kulte bekämpft, die andere Kampfgotzen angebetet haben. Diese Burg war einst von Anhängern der alveranischen Leuin errichtet worden. Doch Anhänger eines dieser Götzen besiegten die tapferen Streiter, die hier heimisch waren. Seither finden die Seelen der tapferen Rondrianer keinen Frieden, da ihre Schmach sie umtreibt. Doch den Rondrageweihten, der neulich auf dem Weg zum Grafen hier Rast machte, den hat diese Legende nicht interessiert. Vielleicht stimmt es ja auch gar nicht und die Burgbesatzung hat in Wahrheit auch einen Götzen angebetet?«

—noch eine mögliche Legende über die Ruine

Geschichte der Ruine

Je nachdem, in welcher Region oder auch zu welcher Zeit du die Ruine gerne platzieren möchtest, wird sich ihre Geschichte etwas ändern. Einige Beispiele für Namen, Regionen und Geschichten sind im folgenden Abschnitt vorgeschlagen. Einige Vorschläge für alternative Namen der Geister findest du bei deren Beschreibungen (siehe Seite 12).

Falls du selbst eine Geschichte für die Ruine erfinden möchtest, solltest du zwei zentrale Punkte berücksichtigen:

- Die Besatzung bestand einst aus Soldaten einer organisierten Armee oder zumindest den Kämpfern eines Söldnerbanners und einigen Bediensteten.
- Sie wurden von einem erbarmungslosen Angreifer vollständig niedergemacht, sodass sie ihre Aufgabe, die Burg zu verteidigen, nicht erfüllen konnten.

Alle weiteren Details liegen allein bei dir und deinen Spielern.

Greyfentreu in Thorwal

Da die Thorwaler keine klassischen Burgen bauen, bietet es sich in dieser Gegend an, dass die Burg von einer Besatzungsmacht wie z. B. den Priesterkaisern errichtet wurde. Als diese einst von den Thorwalern vertrieben wurden (431 BF), könnte die Burg Greyfentreu von den Nordleuten überrannt und die Besatzung der verhassten Praiosdiener niedergemacht worden sein. (Kapelle:

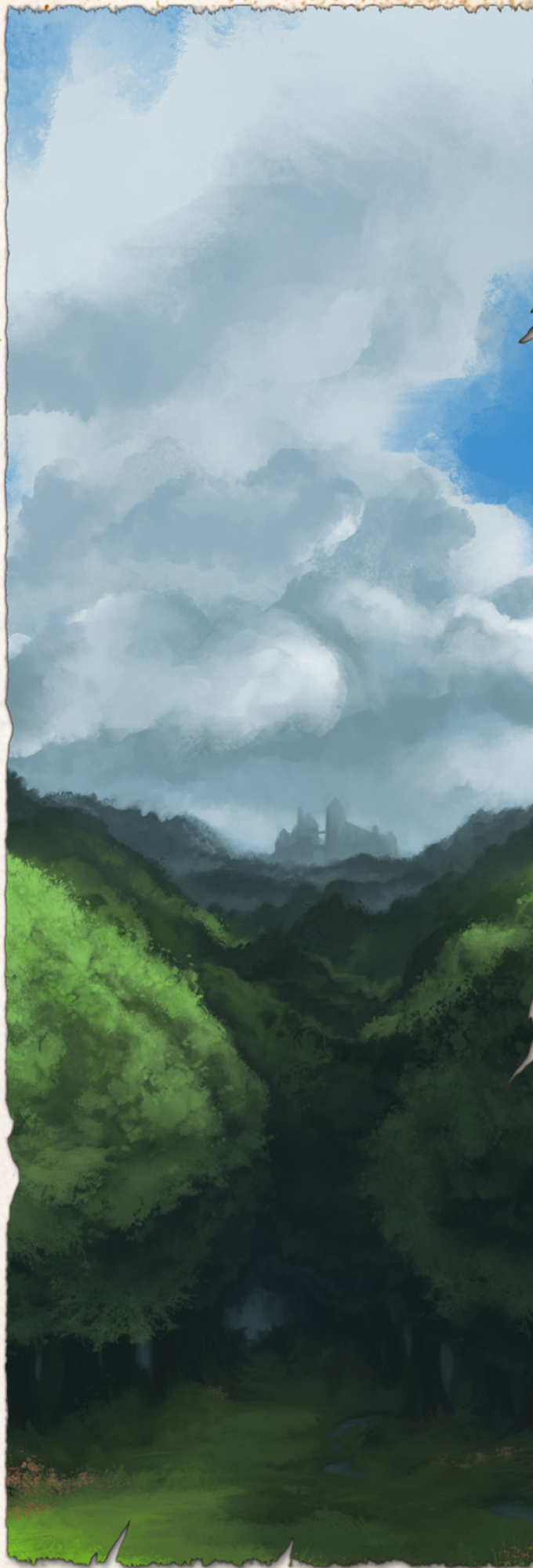
- Praios, Sprache des Gefangenen: Garethi, Thorwalsch).
- Diese Geschichte kannst du in ähnlicher Form auch in Regionen außerhalb Thorwals verwenden, da die Priesterkaiser im gesamten Gebiet des Mittelreichs und des Bornlandes Burgen hatten. In diesem Fall musst du lediglich die Angreifer auf eine örtliche Macht ändern.

Alternativ kann eine solche Burg im östlichen Thorwal auch später von den Getreuen der obersten Hetfrau, Jurga Trondesdottir, als Wacht gegen das Schwarze Eis der Heptarchin Glorana genutzt worden sein. In diesem Fall wäre sie zwischen 1026 BF und 1035 BF von Kämpfern und Dämonen des Eisreiches Glorania besiegt worden (Kapelle: Swafnir, Sprache des Gefangenen: Garethi, Thorwalsch).

• Bei **Kapelle** stehen Vorschläge, welche Gottheit einst in der **Burgkapelle (6d)** verehrt wurde. Unter **Sprache** ist angegeben, aus welchen Sprachen du für den Geist des Gefangenen wählen kannst, der noch heute im Kerker des **Bergfrieds (5)** umgeht.

Tanntrutz im Svellttal oder Weiden

Die kleine Burg Tanntrutz kann irgendwo im Svellttal oder in Weiden abseits der großen Straßen gelegen haben. Vermutlich wurde sie einst als Wacht gegen die Orks erbaut und 1010 BF während des Orkensturms von den Schwarzpelzen geschleift (Kapelle: Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi).



Falls die Burg nicht im nordwestlichen Weiden, sondern zentral oder im Osten liegt, solltest du den Fall der Burg auf die Dunklen Zeiten legen (um 253 v. BF, Kapelle: Rondra, Tairach, Shinxir (siehe **Heilige Reliquien**, Seite 17), Sprache des Gefangenen: Garethi, Bosparano, Orkisch).

Leuenzahn im Bornland

Soll die Burg Leuenzahn im Bornland stehen, kannst du sie als Wachburg des Theaterordens gegen die Goblins in euer Spiel einbinden. Die Besatzung wurde dann entweder von den Goblins oder deutlich später von den Priesterkaisern niedergemacht (77 BF bis 337 BF, Kapelle: Rondra, Sprache: Garethi).

Wenn die Burg erst in neuerer Zeit gefallen sein soll, bietet sich der Heerzug von Uriel von Notmark mit seinen Anhängern gegen das restliche Bornland an. Er war ein Anhänger Borbarads, der versuchte, das Bornland zu unterwerfen und es damit in einen Bürgerkrieg stürzte. In diesem Fall wurde die Burg 1020 BF von den Truppen Uriels mit Verstärkung von Dämonen überrannt (Kapelle: Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi).

Tanntrutz in Nostria oder Andergast

Wenn die Burg Tanntrutz im Grenzgebiet zwischen Andergast und Nostria liegen soll, wird die Besatzung einer beliebigen Seite von der jeweils anderen in einem der Kämpfe hingemetzelt worden sein. Dank unzähliger Scharmützel und Kriege zwischen den beiden Ländern kannst du den Zeitpunkt recht frei wählen.

Im Norden Andergasts kann die Burg auch alternativ von Orks überrannt worden sein. An der Küste Nostrias mag sie bei einem Angriff der Thorwalern gefallen sein. Auch hier kannst du den Zeitpunkt frei wählen (Kapelle: Rondra, Sprache des Gefangenen: Bosparano, Garethi).

Erzenwehr im zentralen Mittelreich

Die Burg Erzenwehr liegt irgendwo im zentralen Mittelreich, vielleicht an einer früher ertragreichen Mine, die heute ausgebeutet und ungenutzt ist. Sie kann während der Zeit der Magierkriege (um 590 bis 595 BF) von einer fast beliebigen Macht mit Hilfe von Elementaren, Zaubern oder Dämonen vernichtet worden sein (Kapelle: Praios, Rondra, Ingerimm, Sprache des Gefangenen: Garethi). Diese Geschichte kannst du auf eigentlich alle Bereiche des Mittelreiches und Horasreiches übertragen. Die Burg kann jedoch auch erst im Jahr des Feuers (1027 bis 1028 BF) von dämonischen Horden oder Untoten zerstört worden sein (Kapelle: Praios, Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi).

In noch neuerer Zeit ist es denkbar, dass die Burg von den Truppen des Heptarchen Helme Haffax auf ihrem Weg nach Rommilys zerstört wurde (1040 BF). In diesem Fall muss die Burg zwischen den Städten Perricum und Rommilys liegen (Kapelle: Praios, Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi).

Clach'Caldain in Albernia

Clach'Caldain war einst eine kleine Burg in Albernia und Stammsitz einer unwichtigen Adelsfamilie. Sie wurde im Unabhängigkeitskrieg Albernias (1027 bis 1028 BF) zwischen den reichstreuen Adligen und denen, die die Unabhängigkeit ihres Landes wünschen, von einer der beiden Seiten zerstört (Kapelle: Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi).

Wulfenzach in Tobrien oder der Rabenmark

Wenn die Feste Wulfenzach in Tobrien oder der heutigen Rabenmark liegen soll, kann sie während der Borbaradianischen Invasion (1020 BF bis 1021 BF, Kapelle: Rondra, Firun, Sprache des Gefangenen: Garethi) gefallen sein.

Alternativ ist dies im Kampf der Heptarchien untereinander geschehen (1023 bis 1040 BF, Kapelle: Belharhar, Nagrach, Thargunitoth, Tasfarelel, Sprache des Gefangenen: Garethi). In letzterem Fall können die Helden sicher einige unheilige Gegenstände in der Schatzkammer bergen und der weitgehende Verfall hat magische Ursachen.

Greyfentreu in Greifenfurt

Falls die Festung Greyfentreu in Greifenfurt gelegen hat, wurde sie wahrscheinlich im Orkensturm (1010 bis 1013 BF) von den Schwarzpelzen zerstört (Kapelle: Praios, Sprache des Gefangenen: Garethi, Orkisch).

Shalim Al'Dhain in den Tulamidenlanden

Bei einer tulamidischen Burg solltest du in der Beschreibung noch einige Verzierungen, Reliefs und verspielte Ornamente ergänzen. Sie könnte in den Magierkriegen (590 BF bis 595 BF) gefallen sein (Kapelle: Phex, Rondra, Sprache des Gefangenen: Tulamidya).

Alternativ kann sie auch bereits während der Regentschaft von Hela-Horas zerstört worden sein, die als Rache für den Tod ihres Vaters viele Städte und Befestigungen des Landes schleifen ließ (17 v. BF, Kapelle: Phex, Sprache des Gefangenen: Tulamidya, Ur-Tulamidya).





Gyldenwehr im Horasreich

Die Burg Gyldenwehr im Horasreich kann entweder kürzlich im Thronfolgekrieg (1028 BF bis 1030 BF, Kapelle: Horas, Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi) zerstört worden sein oder schon vor langer Zeit während des Untergangs des Alten Reiches (0 BF, Kapelle: Horas, Rondra, Sprache des Gefangenen: Garethi, Bosparano).

Adlerfest / Rabenfest im tiefen Süden

Als Adlerfest oder Rabenfest kann die Burg im tiefen Süden irgendwo im Dschungel oder auch auf den Waldinseln gelegen haben. Sie wurde von den Priesterkaisern (335 bis 465 BF, Kapelle: Praios, Sprache des Gefangenen: Garethi) erbaut oder von den Al'Anfanern (ab 686 BF, Kapelle: Boron, Sprache des Gefangenen: Garethi). Zerstört wurde sie später dann wahlweise von Waldmenschen oder einer anderen Macht im Süden.

Die Burgruine

In diesem Abschnitt folgt zunächst eine Beschreibung der Burg bei Tag, wenn die Helden vermutlich die Ruine erreichen. Diese beginnt mit einem groben Überblick und anschließend einer Erklärung der einzelnen Gebäude mit ihren Besonderheiten. Danach erhältst du einen Überblick über die Geschehnisse bei Nacht sowie einige Beispiele für spukende Geister und den Umgang mit ihnen. Diese kannst du gerne um weitere ergänzen.

Wenn möglich, richte es so ein, dass die Helden am späten Nachmittag bei der Burg eintreffen. Dann wirkt die Ruine zunächst malerisch und friedlich mit den von Efeu und Blutblatt überwucherten Mauern, dem Schilf im früheren Burggraben, den teilweise eingestürzten Gebäuden, den überall blühenden Blumen und dem ständigen Zwitschern von Vögeln. Der Platz mag einer Heldengruppe vielleicht sogar als passende Stelle für ein Nachtlager erscheinen. Wenn du denkst, die Helden haben sich ausreichend umgesehen, bricht die Nacht herein und mit ihr erwachen die Geister der einstigen Burgbesatzung. Diese können je nach Vorgehen der Helden hilfreich oder Gegner sein.

Die Burg von Außen



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der überwucherte Weg schlängelt sich in Serpentina den Hang hinauf, während die Sonne schon tief am Himmel steht. In ihrem roten Licht scheinen die verfallenen Mauern der Burgruine vor euch zu glühen. Verlassen wirkt das Gemäuer, und außer euren Schritten und dem Gesang der Vögel ist kaum etwas zu hören.

Ihr müht euch den Weg hinauf und erkennt, wie gut die Burg einst wohl zu verteidigen war. Das Gelände steigt steil an, an anderen Stellen sogar noch steiler als hier. Wie mahnende Finger ragen zwei Türme in den Himmel, einer vorne, wohl am früheren Tor, und einer weiter hinten. Doch durch den Efeu und die Ranken, welche die teilweise eingestürzten Mauern überwuchern, wirkt die Ruine fast wie ein Teil der Umgebung, eingebettet in einen Gürtel aus Schilf, das sich sanft im Wind wiegt.





Die Burg war einst eine kleine Wachburg an einer eher unwichtigen Grenze oder Straße und hatte nur eine kleine Besatzung. Ihre Überreste liegen in einem Waldstück, im Idealfall auf einer Anhöhe oder einem Berg, wo sie sich gut verteidigen ließ.

Der Burggraben

Der Burggraben wurde einst von einem Bach gespeist, dessen Lauf inzwischen an der Burg vorbeiführt. Fast der gesamte Burggraben ist mit Schilf bewachsen. Der Eingang in die Burg ist offen, vom früheren Burgtor fehlt heute jede Spur. Von der zerstörten Zugbrücke zeugen nur noch einige wenige Holzstücke oder Metallbeschläge, die bei ihrer Zerstörung dorthin geschleudert wurden.

Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) +2 können die Helden erkennen, dass der Boden im Graben morastig ist. Er ist heute zwar nicht mehr mit Wasser, aber immer noch etwa einen Schritt tief mit Schlamm und Morast gefüllt. Sie entdecken jedoch auch einen jungen Baum, der als Behelfsbrücke darübergerlegt wurde, was einen Hinweis darauf gibt, dass von Zeit zu Zeit Menschen hierherkommen. Mit etwas Geschick ermöglicht der Baum das Überqueren trockenen Fußes und sauber. Um darüber auf die andere Seite zu balancieren, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) +1 gelingen.

Rings um den Burghof

Der **Torturm (2)** war der einzige Turm in der umgebenden Mauer. Neben diesem haben nur noch die **Schmiede (4)**, der **Bergfried (5)** und der **Palas (6)** den Verfall weitgehend überstanden. Vom **Gesindehaus (1)** ist inzwischen nur noch der Grundriss grob zu erkennen, der Sinn und Zweck dieses Gebäudes lässt sich heute nicht mehr erahnen. Der ehemalige **Stall (3)** lässt sich zumindest noch anhand einiger verrosteter Hufeisen zuordnen.

Tagsüber ist die Ruine verlassen, und lediglich einige Vögel und Nagetiere werden von den Helden aufgescheucht das Weite suchen.

Blutblatt

Blutblatt ist eine Kletterpflanze mit kleinen grünen und purpurnen Blättern. Es benötigt für sein Wachstum vor allem magische Kraft. So wächst es ausschließlich an Orten, die eine gewisse magische Präsenz aufweisen, und ohne astrale Strömungen welkt es überraschend schnell dahin.

Einem Helden ist dieser Zusammenhang bei einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* oder *Magiekunde* (jeweils -1) bewusst.

Auffällig ist das Vorkommen von Blutblatt, das auf eine magische Präsenz an diesem Ort hindeutet. Bis zum Einbruch der Dunkelheit können die Helden sich frei in der Burg umsehen.

Verfallene Gebäude

Die umgebende **Mauer** war einst aus dicken Steinen gefertigt und hatte einen umlaufenden Wehgang aus Holz, von dem heute jede Spur fehlt. Sie ist im Verlauf unterschiedlich stark verwittert. An einigen Stellen ist sie noch gut mannshoch erhalten, an anderen Stellen zeugt nur noch ein kniehohes Schutthaufen von ihrer Zerstörung. Manche Steine wirken durch große Hitze wie zu Glas geschmolzen und wieder erstarrt, andere sind rußgeschwärzt oder scheinen von gewaltigen Mächten zertrümmert worden zu sein. Dies lässt noch die Gewalten erahnen, die einst die Burg und ihre Besatzung vernichtet haben.

Gesindehaus (1)

An der nördlichen Mauer stand einst das Gesindehaus, in dem Knechte, Mägde und die Wirtschaftsräume wie Küche oder Waschraum untergebracht waren. Wenn ein Held sich hier umsieht, kann er noch einige einfache, verwitterte Metallgegenstände oder Tonscherben finden. Alles andere wurde entweder geplündert oder ist inzwischen lange verrottet.



Unter der Küche gab es einst eine Speisekammer, die durch eine Falltür betreten werden konnte. Sowohl diese wie auch die Holzbohlen daneben sind aber inzwischen so morsch, dass jeder, der diesen Bereich betritt, unweigerlich einbricht und in den Kellerraum stürzt (1W6-1 SP Sturzschaden, siehe **Regelwerk** Seite 340). Ein Held, der sich hier umsieht, wird früher oder später unweigerlich diesen Bereich betreten und in die leere Speisekammer stürzen.

Torturm (2)

Der Torturm ist zwar verwittert, aber recht gut erhalten. Im Erdgeschoss steht heute noch die Winde für die ehemalige Zugbrücke. Inzwischen ist die Mechanik jedoch so verrottet, dass sie bei Bewegung zerbricht. Am Rand des Turms führt eine steinerne Wendeltreppe hinauf in den ersten Stock, von dem aus früher der Wehrgang betreten werden konnte.

Wer heute durch die Öffnung in der Wand tritt, stürzt unweigerlich 1 Schritt in die Tiefe auf einen Geröllhaufen (1W6 SP Sturzschaden, siehe **Regelwerk** Seite 340).

Dass es hier einst eine Wachstube für die Soldaten gab, lässt sich nur noch erahnen. Im Raum liegt ein Skelett in

• einer stark verrosteten Rüstung.

Von hier aus führt eine Luke im Dach auf eine Plattform auf dem Turm. Diese ist mit Zinnen bewehrt und ermöglichte einst den

• Es gehört zu der Gefesselten Seele von *Cadrach* (Seite 13).

Wachen einen Ausblick auf das umgebende Land. Die Leiter, mit der diese Luke einst erreicht werden konnte, ist lange verfault.

Stall (3)

An der Ostmauer südlich des Tors waren einst die Tiere in einem Gebäude aus Fachwerk untergebracht, von dem heute nur noch die groben Umrisse erkennbar sind. Der ehemalige Nutzungszweck des Gebäudes kann durch einige rostige und verbogene Hufeisen erkannt werden.

Schmiede (4)

An der südlichen Mauer stehen heute noch die Überreste der gemauerten Schmiede. Diese können die Helden leicht anhand der großen Esse und dem Amboss als solche bestimmen. Auf dem Boden verteilt und überwuchert liegen noch einige Hammerköpfe, deren Stiele inzwischen verrottet sind.

Der Bergfried (5)

Neben dem Palas in der südwestlichen Ecke der Burg erhebt sich der Bergfried. Sein oberstes Stockwerk ist inzwischen eingestürzt, Erdgeschoss, erster und zweiter Stock sowie der Keller sind jedoch noch erhalten. An der Innenwand führt eine **Wendeltreppe** sowohl weiter nach oben wie auch nach unten.

Der Zugang im ersten Obergeschoss

Betreten konnte man den Bergfried im ersten Stock etwa 2,5 Schritt über dem Boden. Mittels Planken konnte er

sowohl vom **Palas (6)** wie auch vom ehemaligen Wehrgang aus erreicht werden. Von der Tür fehlt heute jede Spur, ihre Angeln sind offensichtlich von großer Kraft aus der Mauer herausgerissen worden.

Dieses Stockwerk diente früher der Verteidigung des Bergfrieds und der Lagerung von Waffen und Munition. Da die letzten Verteidiger hier aufgerieben wurden, ist der Raum

immer noch von Kampfspuren gezeichnet. Scharfen sind in den Stein von Boden und Wänden geschlagen, Verbeulte Rüstungen und teilweise gebrochene Knochen sind im Raum verteilt. ○

◀ Einige der Knochen gehören zur Gefesselten Seele von **Urbert** (Seite 14).

Das zweite Obergeschoss

Das Geschoss ist teilweise eingestürzt, Überreste des früheren Daches liegen im Raum verteilt. Auch hier können die Helden verstreut Knochen finden sowie eine alte Feuerstelle und rings herum Spuren von Pech auf den Steinen. Hier haben die Verteidiger einst eben dieses erhitzt, um es über Pechnasen auf die Angreifer zu schütten. Der Boden ist mit Moos, Farnen, kleinen Sträuchern und Vogelkot bedeckt.

Das Untergeschoss

Gehen die Helden vom Eingang aus die Treppe hinunter, erreichen sie das fensterlose Untergeschoss. Es diente einst als Vorratslager für den Fall einer Belagerung des Bergfrieds. Einige Tonscherben knirschen unter den

Sohlen der Helden, die hier an einer Stelle die Skelette von einem Erwachsenen und mehreren Kindern finden können. ○

◀ Das Skelett des Erwachsenen gehört zur Gefesselten Seele von **Valara** (Seite 15).

In der Mitte des Raumes führt eine Luke hinab in den Kerker. Die metallische Luke ist immer noch recht stabil, kann jedoch mit einer gelungenen Probe auf **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** +1 aufgestemmt werden. Der darunter gelegene **Kerker** ist wenig mehr als ein Loch voller abgestandener, modriger Luft.

Untersuchen die Helden den Raum näher, können sie drei Skelette sowie eine schwere, rostige Metallkugel mit den Resten einer Kette finden. ○

◀ Eines davon gehört zur Gefesselten Seele eines Gefangenen (Seite 16).

Palas (6)

Das Gebäude an der westlichen Mauer ist eines der besser erhaltenen Bauwerke, und dennoch ist es stark verwittert und verfallen. Einzig die steinernen Teile sind erhalten, das Dach ist eingestürzt, das obere Stockwerk teilweise. Aus den Außenmauern sind an einigen Stellen Steine herausgebrochen, manche wohl durch Gewalt einwirkung, andere einfach durch Verfall.

Das Erdgeschoss

Im Erdgeschoss ist vor allem der **Empfangsraum (6a)** erhalten, in dem heute noch der steinerne Sessel des Kommandanten auf einem gemauerten Podest steht. An den Wänden erinnern verrostete Fackelhalter an frühere Zeiten.

Untersuchen die Helden den Sessel näher, kann einem mit einer Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)** -1 auffallen, dass rings um die Sitzfläche eine feine Linie verläuft, die wie eine Fuge wirkt. Tatsächlich ist der Sessel unter der Sitzfläche hohl und bietet in diesem Geheimfach ein Versteck für wichtige oder wertvolle Dinge.

Um dieses Fach zu öffnen müssen zunächst beide Armlehnen gleichzeitig nach vorne gezogen und dann nach



außen gedrückt werden. Dadurch drücken diese nicht mehr von oben auf die Platte der Sitzfläche und sie kann, z. B. durch Unterschieben eines Dolches, angehoben werden.

Falls deine Spieler nicht durch Ausprobieren auf diese Idee kommen, kannst du ihnen die passende Hinweise nach einer gelungenen Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) geben. Je nach der von dir gewählten Geschichte der Burg kannst du entscheiden, ob und wenn ja welcher Schatz sich in diesem Geheimfach befinden soll (siehe **Verborgene Schätze** auf Seite 17).

Ebenfalls im Erdgeschoss lagen früher der **Speiseraum (6c)** mitsamt **Biervorrat (6e)** und eine **Wachstube (6b)**. Bei all diesen Räumlichkeiten lässt sich nur noch durch wenige Hinweise wie verrostete Waffen, Tonscherben von Tellern oder teilweise zerstörte religiöse Bilder feststellen, welchem Zweck sie früher gedient haben.

Die in der **Burgkapelle (6d)** verehrte Gottheit kannst du nach der von dir gewählten Geschichte der Burg frei festlegen. Sie sollte für die Helden durch erhaltene Wandbilder oder den Altar zumindest noch erkennbar sein, der Boden ist allerdings nicht mehr geweiht.

Im **Treppenhaus** gibt es neben der Steintreppe nach oben auch eine, die nach unten in den Keller führt. Die Helden müssen hier über einiges an Geröll, Schutt und Strauchwerk steigen.

Der Keller

Im Keller betreten die Helden eine weitere **Wachstube**, in der allerdings neben verrosteten Fackelhaltern an den rußgeschwärzten Wänden nur Tonscherben von Krügen erhalten sind. Von hier aus führen zwei Türen links und rechts in zwei **Kerkerzellen**, die von einer ebenfalls rostigen Metalltür mit Gittereinsatz verschlossen sind.

Geradeaus führt eine verrostete Metalltür ohne Gittereinsatz in die frühere **Waffen- und Rüstkammer**. Diese wurde einst geplündert, so dass nur noch verrostete Waffen- und Rüstungsstände auf diesen Zweck hinweisen.

Untersuchen die Helden hier die Wände (Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*)), klingt die Wand gegenüber dem Eingang in die Rüstkammer teilweise hohl. Tatsächlich liegt hinter einer Geheimtür die **verborgene Schatzkammer** der Burg. Die Schatzkammer ist lediglich 1 mal 1 Schritt groß und 2 Schritt hoch. Was sich darin befindet, bleibt dir überlassen. Einige Anregungen erhältst du im Abschnitt **Verborgene Schätze** auf Seite 17.

Um die Geheimtür zu öffnen, muss einer der Steine ganz unten herausgezogen werden, dann schwingt die Tür nach hinten auf. Einst war in diesen Stein die Verankerung eines eisernen Waffenständers eingeschlagen, an dem man ihn herausziehen konnte. Dies können die Helden entweder durch eine Probe auf *Schlösserknacken* oder durch Ausprobieren herausfinden. Falls jemand an dem Waffenständern zieht, reißt die Verankerung aus



der Wand und darin wird das Ende einer Feder sichtbar. Da der Waffenständern verrottet ist, müssen die Helden etwas Neues an der Feder befestigen, um diese zu betätigen. Hierfür kannst du sowohl profane Fertigkeiten (z. B. *Steinbearbeitung*, *Metallbearbeitung*, *Mechanik*) wie auch magische Lösungen zulassen (z. B. *MANUS MIRACULA*, *MOTORICUS*, *SPINNENLAUF*).

Das Obergeschoss

Das Obergeschoss des Palas ist über das **Treppenhaus** oder mittels einer Probe auf *Klettern* -1 erreichbar. Einst befanden sich im Obergeschoss die Schlafräume der Soldaten und des Kommandanten. Hier ist heute nichts von Wert erhalten, allerdings ist das gesamte Stockwerk einsturzgefährdet. Wird der Boden mit mehr als 80 Stein belastet, muss dem jeweiligen Helden eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) gelingen, sonst bricht er ein (1W6+1 SP Sturzschaden, siehe **Regelwerk** Seite 340). Ein Held im unteren Stockwerk kann versuchen, einem Einsturz direkt über ihm auszuweichen. Gelingt dies nicht, erleidet er durch herunterfallende Trümmer 1W6+3 TP. Untersucht ein Held das Obergeschoss, kann er im Süden ein Loch in der Wand erkennen, wo einst ein Durchgang zum **Bergfried (5)** war. In diese Richtung liegen Knochensplitter auf dem Boden, die so wirken, als wäre das zugehörige Skelett von gewaltigen Mächten zerschmettert worden. ◦

◦ Dies sind die sterblichen Überreste des Poltergeistes *Yendera* (siehe 13).

Die Geister der Nacht

Insgesamt können die Helden während der Nacht fünf Geistern in der Burg begegnen.

Die vier Gefesselten Seelen sind an die Stelle ihres Todes gebunden und können diese nicht verlassen. Der Poltergeist hingegen kann sich durch die gesamte Burg bewegen. Mit den meisten Geistern können die Helden sprechen, sofern sie die richtige Sprache beherrschen. Wähle die Sprache je nach der von dir ausgesuchten Geschichte der Burg.

Lediglich der Poltergeist greift die Helden direkt an. Um mit ihm ins Gespräch zu kommen, müssen die Helden sich als Kämpfer auf der gleichen Seite ausgeben. Diesen Tipp können sie von der Gefesselten Seele des Kommandanten Urbert erhalten.

Für alle Geister in der Burg gelten die allgemeinen Geister-Regeln.

Allgemeine Geister-Regeln

Geister können z. B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht verspüren oder durch diese Schmerzen erlangen. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien können diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

- Geister können nur durch die Zustände Furcht, Schmerz und Verwirrung beeinträchtigt werden.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen **Schmerz** (siehe **Regelwerk** Seite 34).

- Geister sind körperlos, sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.

- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.

- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.

- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.

- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch wenige Ausnahmen geben.

- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

1 Cadrach, die Wache im Torturm

Alternative Namen: Raskir (Thorwal), Elko (Bornland), Tarek (Tulamidenlande), Aldo (Horasreich), Haldur (Bosparan), Diago (Tiefer Süden)

Erscheinung: leicht durchscheinende Gestalt eines Mannes mittleren Alters; Er trägt eine Rüstung und ist mit Pfeil und Bogen bewaffnet

Hintergrund: Einst war Cadrach ein einfacher Soldat, der beim Angriff auf die Burg als Schütze im Torturm stationiert wurde. Er starb dort durch einen gut gezielten Pfeil oder einen Zauber. Nun kann er keine Ruhe finden, da er seine Aufgabe nicht erfüllen konnte, die Angreifer am Eindringen in die Burg zu hindern. Seither muss er jede Nacht die letzten zwei Stunden vor seinem Tod erneut durchleben.

Darstellung: Immer wieder stößt er ein heulendes Stöhnen aus, das zwar nicht besonders laut, aber sehr durchdringend und unangenehm ist.

Szenen mit Cadrach:

- Während der Abenddämmerung erscheint er als Geist im Turm und schießt hektisch auf etwas Unsichtbares vor der Burg.

- Nach etwa zwei Stunden wird er von einem nicht sichtbaren Geschoss getroffen, bricht zusammen und windet sich noch etwas im Todeskampf. Dann verlischt er langsam und nur die Knochen bleiben zurück.

- Falls die Helden ihn in dieser Zeit ansprechen, wird er sie hektisch auffordern, ihm im Kampf beizustehen und zu helfen.

Spukübersicht

| Wann? | Wer? | Wo? |
|---------------------------------|---------------------------------|------------------------------|
| Abenddämmerung bis Morgengrauen | Yendera, Poltergeist | ganze Burg (außer Bergfried) |
| 9. bis 11. Abendstunde | Cadrach, Gefesselte Seele | Torturm (2) |
| 10. Stunde bis Mitternacht | Urbert, Gefesselte Seele | Bergfried (5), Obergeschoss |
| Mitternacht bis 1. Stunde | Valara, Gefesselte Seele | Bergfried (5), Erdgeschoss |
| 1. Stunde bis 3. Stunde | der Gefangene, Gefesselte Seele | Bergfried (5), Kerker |

Cadrach, eine gefesselte Seele

Größe: 1,82 Schritt **Gewicht:** –

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 14 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 15 AsP 30 KaP – INI 12+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

Kurzbogen:

FK 11 LZ 1 Aktion TP 1W6+4 SP RW 10/50/80

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe I, Präziser Schuss I, Verteidigungshaltung

Talente: Selbstbeherrschung 5 (14/14/13), Menschenkenntnis 4 (11/13/10), Willenskraft 4 (14/13/10)

Zauber: Horriphobus 12 (14/13/10)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen meist nur zur Verteidigung und versuchen, Gegnern Angst einzujagen. Gelingt dies nicht, kämpfen sie bis zur Vernichtung.

Flucht: nie

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- ☞ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- ☞ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

- ☞ Erst wenn man ihn mit seinem Tod und dem Skelett als Beweis konfrontiert, hält er in seinem Tun inne und wird unter Seufzen sein Versagen und seine Schuldgefühle gegenüber dem Kommandanten zugeben.

»Die Pfeile! Schnell!«

»Ihr dort, schießt! So schießt doch! Sie kommen immer näher!«

Erlösung: Wenn die Helden mit dem Kommandanten sprechen und Cadrach die Nachricht überbringen, dass dieser stolz auf ihn ist und ihm vergibt, kann sein Geist endlich Ruhe und Frieden finden. Er wird sich dann bei den Helden bedanken, bevor er sich ein letztes Mal auflöst.

‡ Yendera, die Verteidigerin im Palas

Alternative Namen: Ragnild (Thorwal), Baernja (Bornland), Zahira (Tulamidenlande), Rondravia (Horasreich), Xaviera (Bosparan), Esmeralda (Tiefer Süden)

Erscheinung: Yendera ist als Poltergeist unsichtbar, was es schwer macht, mit ihr zu kommunizieren und die Quelle der Angriffe auszumachen. Lediglich wenn sie einen Gegenstand bewegt, ist kurz ein grünlicher Schimmer an dem Gegenstand zu sehen.

Yendera, ein Poltergeist

Größe: 1,69 Schritt **Gewicht:** keins

MU 20 KL 11 IN 13 CH 12

FF 13 GE 15 KO 15 KK 28

LeP 40 AsP 30 KaP – INI 18+1W6

AW 8 SK 5 ZK 3 GS 10

Waffenlos: AT 15 PA 6 TP* 2W6+6 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Zauber: Horriphobus 12 (20/13/12), Motoricus 14 (11/13/28)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Greift zunächst jedes Lebewesen an (siehe Beschreibung)

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Poltergeister sind die Geister von Verstorbenen.
- ☞ **QS 2:** Ein Poltergeist ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- ☞ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

*) **Zerquetschen:** Poltergeister können keine lebende Materie direkt angreifen, aber sie können unbelebte Objekte wie Rüstungen bewegen, zerquetschen und zerreißen. Dabei können für den Helden bis zu 2W6+6 TP entstehen. Dies kostet den Geist 1 Aktion und er kann Gegner in einem Radius von bis zu 7 Schritt um sich damit angreifen. Die FK-Probe gelingt automatisch. Der Strukturschaden entspricht den TP x 5.

Wer eine Rüstung mit RS 2 oder mehr trägt, kann von dem Geist mit 1 Aktion geschupst werden und muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –2 bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten.

Hintergrund: Yendera war einst eine der mutigsten Kämpferinnen der Burg und stand stets in der ersten Reihe. So deckte sie freiwillig den Rückzug der anderen in den Bergfried und blieb im Obergeschoss des Palas zurück, als die Planke schließlich eingezogen wurde. Es gelang ihr die Feinde so lange aufzuhalten, bis die anderen sich verbarrikadiert hatten, die Niederlage konnte sie jedoch nicht abwenden. Sie fand den Tod, als ihr Leib von den Angreifern regelrecht zerfetzt wurde. Danach konnte ihre Seele keine Ruhe finden und so spukt sie Nacht für Nacht vom Untergang der Praiosscheibe bis zu ihrem erneuten Aufgang durch die Burg und greift jedes Lebewesen an, das sich nachts hier aufhält. Lediglich Leute im Bergfried bekämpft sie nicht, da sie hier immer noch auf Überlebende unter ihren Gefährten hofft.

Darstellung: Um mit ihr ins Gespräch zu kommen, müssen die Helden ihr klarmachen, dass sie gekommen sind, um sie im Kampf gegen die Angreifer und Besatzer zu unterstützen. Dazu müssen die Helden entweder sehr überzeugend sein (*Überreden*-Probe -2) oder aber Details zur Geschichte der Burg von den anderen Geistern erfahren haben, z. B. wer der Angreifer war.

In diesem Fall wird sie von Attacken auf die Helden absehen und ist bereit, ihnen zuzuhören. Wenn die Helden ihr glaubhaft versichern, dass die Angreifer aus der Burg vertrieben wurden und am besten noch generell geschlagen sind, dann legt sich ihr Zorn und sie stellt die Angriffe auf die Helden ein.

Szenen mit Yendera:

Als Poltergeist kann sie ihren Opfern nicht direkt schaden, allerdings gibt es in der ganzen Burg viele Gegenstände, die sie als Wurfgeschosse benutzt, um Personen zu vertreiben oder sogar zu töten.

Da sie jedes lebende Wesen in der Burg als früheren Angreifer und damit Feind sieht, ist sie zunächst nicht zu Gesprächen bereit, sondern greift direkt an. Je nachdem, wo die Helden sich in der Abenddämmerung befinden, können sie von unterschiedlichen Geschossen getroffen werden:

- ☛ in der Schmiede von Hammerköpfen
- ☛ im Stall von Hufeisen
- ☛ im Palas von verbeulten Rüstungsteilen
- ☛ generell von Schutt
- ☛ generell von Nägeln; Bei diesen unangenehmen Angriffen wird das Opfer wie durch einen Schrapnellhagel von 10 oder mehr Nägeln getroffen.

Einen Helden in starrer Rüstung (Plattenpanzer) kann sie auch selbst als Wurfgeschoss benutzen und ihn entweder gegen eine Wand oder aus einem oberen Stockwerk des Palas auf den Boden stoßen (Sturzschaden siehe **Regelwerk** Seite 340, 2W6).

»Ihr Frevler bekommt mich nicht, niemals!«

»Und die Angreifer sind wirklich tot und besiegt? Beweist, dass ihr nicht zu ihnen gehört!«

Erlösung: Nach ihrer Besänftigung wird sie die Helden bitten, ihre sterblichen Überreste zu sammeln und zu beerdigen. Wenn sie ihr diesen Wunsch erfüllen möchten, werden sie einige Zeit lang die Ruine des Palas – auch den einsturzgefährdeten ersten Stock – nach Knochensplintern absuchen müssen. Die Helden müssen dazu eine Sammelprobe auf *Sinneschärfe* (*Suchen*), 1 Minute, beliebig viele Versuche, bestehen. Sind die Helden erfolgreich, kann Yendera nach der Bestattung ihrer Überreste und einem kurzen Gebet endlich Ruhe finden.

1 Urbert, der Kommandant im Bergfried

Alternative Namen: Hjaldar (Thorwal), Urnislaw (Bornland), Erkhaban (Tulamidenlande), Haldan (Horasreich), Valerius (Bosparan), Armado (Tiefer Süden)

Erscheinung: Die durchscheinende Gestalt eines Kriegers in Rüstung mit aufrechter Haltung. Die edlen Gesichtszüge und seine Gesten strahlen Ruhe und Überlegenheit aus. Er vermittelt auch als Geist noch Respekt.

Hintergrund: Der frühere Kommandant der Burg fiel bei der Verteidigung des Bergfrieds als einer der letzten gegen die Angreifer und kann keine Ruhe finden, solange seine damaligen Untergebenen noch als Geister umgehen und die Burg nicht wieder befreit ist. Er erscheint um die 10. Stunde, also recht früh in der Nacht, und verschwindet langsam um Mitternacht, wenn das Wehklagen aus dem Erdgeschoss des Palas beginnt (siehe Valara, Seite 15).

Darstellung: Wenn die Helden ihm gegenüber treten, wird er sie zunächst misstrauisch nach ihrer Herkunft und ihrem Glauben befragen, um auszuschließen, dass sie zu seinen Feinden gehören. Falls er den Eindruck

Urbert, eine gefesselte Seele

Größe: 1,86 Schritt **Gewicht:** –

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10

FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12

LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 **SP** **RW** lang

Schwert: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **SP** **RW** mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe I, Präziser Schuss I, Verteidigungshaltung

Talente: Selbstbeherrschung 5 (14/14/13), Menschenkenntnis 4 (11/13/10), Willenskraft 4 (14/13/10)

Zauber: Horriphobus 12 (14/13/10)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen meist nur zur Verteidigung und versuchen, Gegnern Angst einzujagen. Gelingt dies nicht, kämpfen sie bis zur Vernichtung.

Flucht: nie

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

☛ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

☛ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

gewinnt, die Helden gehören zu den früheren Angreifern, wird er sie attackieren und auch nicht mehr von ihnen ablassen, bis er sie getötet hat oder selbst vernichtet wurde. Können sie ihm hingegen glaubhaft versichern, dass sie nichts mit den Angreifern zu tun haben, reagiert er deutlich aufgeschlossener und kann auf Nachfragen viel über die Geschichte der Burg berichten.

Szenen mit Urbert: Er kann den Helden Hinweise für den Umgang mit Yendera geben und auch berichten, dass er sehr stolz auf Cadrach und seinen Einsatz war, womit die Helden diesem Frieden geben können.

»Yendera wollte unsere Leben mit ihrem erkaufen. Leider hatte sie keinen Erfolg.«

»Cadrach war einer meiner besten Männer. Ausgesprochen pflichtbewusst, nie hätte er seinen Posten verlassen, um zu fliehen. Ich bin stolz auf ihn!«

Erlösung:

Er wird die Helden bitten, einen der Gegenstände aus der Schatzkammer zu bergen und für ihn an einen sicheren Ort zu bringen. Um was für einen Gegenstand es sich dabei handelt und wohin dieser gebracht werden soll, solltest du abhängig von der Geschichte der Burg festlegen. Speziell heilige Reliquien und wichtige Erbstücke bieten sich hier natürlich an (siehe **Verborgene Schätze** auf Seite 17). Schwören die Helden bei ihren Göttern, dass sie diesen Gegenstand in Sicherheit bringen werden und den anderen Kämpfern Cadrach und Yendera Frieden bringen, so kann auch er endlich Frieden finden.

1 Valara, die ‚schlechte‘ Mutter

Alternative Namen: Swanja (Thorwal), Yadwinja (Bornland), Leila (Tulamidenlande), Viviona (Horasreich), Elara (Bosparan), Amira (Tiefer Süden)

Erscheinung: Sie selbst erscheint als durchscheinende Gestalt in einem einfachen, geflickten Kleid. Sie scheint mit beiden Armen je etwas rechts und links an sich heranzudrücken, und schimmernde Tränen rinnen ihr über das Gesicht, die sich auflösen, wenn sie den Boden erreichen. Ihre Kinder sind nicht zu sehen.

Hintergrund: Valara war einst eine Magd auf der Burg und die Geliebte eines Soldaten. Von ihm hatte sie zwei Kinder, die zum Zeitpunkt des Überfalls drei und fünf Jahre alt waren. Mit ihnen und weiteren Kindern der Burg hatte sie sich in das Erdgeschoss des Bergfrieds zurückgezogen, bis auch dieser schließlich erobert wurde. Die Angreifer töteten die Schutzsuchenden und ließen ihre Leichen zurück.

Valara kann keinen Frieden finden, da sie sich schuldig am Tod ihrer Kinder fühlt und dabei versagt hat, sie zu beschützen. So muss sie nun jeweils um Mitternacht ihre letzte Lebensstunde erneut durchleben, und wenn die Helden sich in der Nähe aufhalten, können sie hören, wie sie beruhigend auf ihre Kinder einredet.

Darstellung: Sie redet ständig beruhigend auf ihre nicht vorhandenen Kinder ein und tröstet sie. Wenn die

Helden sie ansprechen, kann sie ihnen berichten, dass sie ihren Kindern versprochen hatte, sie zu beschützen und dass ihnen nichts passieren kann. Dabei übermannt sie wieder die Verzweiflung im Angesicht ihres Versagens und sie schluchzt hemmungslos.

Szenen mit Valara: Valara kann den Helden nichts Hilfreiches mitteilen und ist ganz in ihrem Schmerz gefangen, so dass sie die Helden ignoriert, wenn diese sie nicht ansprechen. Tun die Helden dies, wird sie ihre Geschichte erzählen und die Angreifer als Kindsmörder und Dämonen in Menschengestalt anklagen.

»Sie sind doch noch so klein und haben niemandem etwas getan. Niemand darf sie töten!«

»Keine Angst, keine Angst, alles wird gut. Dein Vater wird die bösen Männer vertreiben und dann wird alles gut ...«

Erlösung:

Hier ist vor allem das Einfühlungsvermögen der Helden gefragt, denn keine Aufgabe, sondern lediglich ihre Schuld bindet sie an die dritte Sphäre. Diese Herausforderung können die Helden entweder rollenspielerisch lösen, indem sie z. B. darauf hinweisen, dass ihre Kinder

Valara, eine gefesselte Seele

Größe: 1,69 Schritt **Gewicht:** –

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10

FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12

LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 **SP** **RW** lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe I, Präziser Schuss I, Verteidigungshaltung

Talente: Selbstbeherrschung 5 (14/14/13), Menschenkenntnis 4 (11/13/10), Willenskraft 4 (14/13/10)

Zauber: Horriphobus 12 (14/13/10)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen meist nur zur Verteidigung und versuchen, Gegnern Angst einzujagen. Gelingt dies nicht, kämpfen sie bis zur Vernichtung.

Flucht: nie

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

☛ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

☛ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

nicht hier als Geister erscheinen und demnach ihren Frieden gefunden haben müssen. Sicher vermissen sie ihre Mutter und warten in Borons Hallen auf sie. Alternativ können die Helden auch eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen, um Valara in einem längeren Gespräch davon zu überzeugen, dass sie sich nichts vorzuwerfen hat und alles in ihrer Macht Stehende getan hat, um ihre Kinder zu beschützen. Gelingt es den Helden, sie davon zu überzeugen, wird sie mit einem erleichterten Seufzen verblassen und kann endlich Ruhe finden.

1 Ein gemarterter Gefangener

Erscheinung: Im Kerker des Bergfrieds können die Helden um die erste Stunde in der Nacht Schreie hören, die etwa bis zur dritten Stunde anhalten. Wenn sie in den Kerker hinabschauen, erkennen sie in einer Ecke bei der Kugel eine ausgemergelte und durchscheinende Gestalt, die leicht rötlich schimmert. Das Gesicht des Gefangenen ist vom Hass verzerrt.

Hintergrund: Dabei handelt es sich um einen der früheren Gefangenen, der hier im Kerker einst als Strafe für ein Verbrechen den Hungertod erleiden musste. Er kann seither keine Ruhe finden und sinnt auf Rache an denjenigen, die ihm dies einst angetan haben.

Wer er genau ist und warum die frühere Burgbesatzung ihn verhungern ließ, solltest du von der früheren Besatzung der Burg abhängig machen. Waren es Anhänger der Priesterkaiser, so kann er ein Druide oder Magier gewesen sein. Falls es Anhänger Rondras waren, kann

es sich bei dem Gefangenen um einen Verräter gehandelt haben oder er war ein Kindsmörder aus der Umgebung. Falls die Burg in Tobrien oder der Rabenmark liegt, kann es sich auch um einen Priester der Zwölfe gehandelt haben, den die Dämonendiener hier wegen seines Glaubens verhungern ließen.

Darstellung: Er lässt nicht mit sich verhandeln und greift die Helden auf jeden Fall an, wenn sie in den Kerker hinabsteigen. Er ist über die lange Zeit, die er schon als Gefesselte Seele umgeht, weitgehend wahnsinnig geworden. Wie viel von seiner Geschichte er den Helden preisgeben soll und kann, liegt allein in deinem Ermessen als Meister.

Wichtige Werte: Seine Werte entsprechen denen einer Gefesselten Seele.

Erlösung: Ob die Helden ihn erlösen oder nur vorübergehend besiegen können, liegt ganz bei dir.

Gefesselte Seele

Größe: 1,70 bis 1,86 Schritt **Gewicht:** –

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 14 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 15 AsP 30 KaP - INI 12+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

Schwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 SP RW mittel

Speer: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 SP RW lang

Streitaxt: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 SP RW mittel

Kurzbogen:

FK 11 LZ 1 Aktion TP 1W6+4 SP RW 10/50/80

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Kampflexe I, Präziser Schuss I, Verteidigungshaltung

Talente: Selbstbeherrschung 5 (14/14/13), Menschenkenntnis 4 (11/13/10), Willenskraft 4 (14/13/10)

Zauber: Horriphobus 12 (14/13/10)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen meist nur zur Verteidigung und versuchen, Gegnern Angst einzujagen. Gelingt dies nicht, kämpfen sie bis zur Vernichtung.

Flucht: nie

Magiekunde (Magische Wesen):

- ◆ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- ◆ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- ◆ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.



Verborgene Schätze

Die Ruine wurde einst von den Eroberern geplündert. Allerdings haben sie entweder das Versteck im Sessel und die Schatzkammer nicht gefunden oder sie wieder verschlossen. Welche Schätze die Helden also noch bergen können, kannst du als Meister entscheiden.

Falls du die Ruine als Teil eines anderen Abenteuers nutzen willst (siehe Seite 18), kannst du hier auch einen für die Abenteuerhandlung wichtigen Gegenstand platzieren. Das geborgene Kleinod kann auch Auslöser eines weiteren Abenteuers sein. Beispielsweise soll ein heiliger Gegenstand in seinen Tempel zurückgebracht werden oder ein altes Erbstück der jeweiligen Familie.

Im folgenden Abschnitt sind einige mögliche Fundstücke aufgelistet, die den Helden neben schnödem Gold, Edelsteinen und Schmuck in die Hände fallen können. Wähle daraus aus, was du für deine Helden als passend erachtest, oder ergänze nach Belieben, wenn dir etwas fehlt.

Heilige Reliquien

Hier sind einige Beispiele für heilige oder auch unheilige Gegenstände, die noch in der Burg zu finden sein könnten. In Klammern ist jeweils angegeben, wohin die Helden sich mit ihrem Fund wenden können, wenn sie die Reliquie nicht profan zu Geld machen wollen.

- ☛ das Weiheswert eines Rondrageweihten (Rondratempel oder -geweihte)
- ☛ geweihter Bernstein mit der Gravur eines heiligen Zeichens von Praios oder Horas (Praiostempel oder -geweihte)
- ☛ eine Greifenfeder, die Anhängern von Praios und Horas als heilig gilt (Praiostempel oder -geweihte)
- ☛ das zerbrochene, blutige Schwert eines wichtigen Gegners; Dieser kann je nach Geschichte auch der Anführer einer verfeindeten Partei sein, z. B. ein Orkhauptling, ein bekannter Scherge der Priesterkaiser oder ein berühmter Thorwalerpirat. (Rondra- oder Kortempel, offizielle Vertreter der Gegenpartei oder eines lokalen Herrschers)
- ☛ ein unheiliger Eiskristall, der durch den Erzdämonen Nagrach verdorben wurde; Wer auch immer ihn berührt, verspürt Kälte, die sich nach und nach im ganzen Körper ausbreitet. Der Träger wird anfälliger für dämonische Einflüsterungen des eisigen, erbarmungslosen Jägers. (Tempel der Zwölfgötter, besonders von Firun und Ifirn, Magierakademien)
- ☛ ein Knochen mit eingravierten, grünlich schimmernden Zeichen, der von Thargunitoth verdorben wurde; Wird mit ihm eine Leiche oder ein Skelett berührt, so erhebt sie oder es sich für eine halbe Stunde zu unheiligem Leben. Allerdings gehorcht der Tote dem Träger des Knochens nicht und greift jeden an, der ihm zu nahe kommt. (Tempel der Zwölfgötter, besonders von Boron, Magierakademien)
- ☛ die Skulptur einer Hornisse, deren schwarz-gelbe Bänderung aus Bernstein und Onyx gefertigt ist,

mit Augen aus Mondstein; Sie war die Statue eines Feldaltars des lange vergessenen Gottes Shinxir (Aspekte: Kampf, Kriegskunst, Gemeinschaft). Der hornissengestaltige Gott wurde einst von den Legionen des Bosparanischen Reiches verehrt, bis seine Anhängerschaft in den Dunklen Zeiten fast vollständig ausgerottet wurde. (Rondratempel oder -geweihte)

Magische Artefakte

Wenn du deinen Helden gerne ein magisches Artefakt zukommen lassen möchtest, so hast du hier Gelegenheit dazu. Beispiele für entsprechende Fundstücke sind:

- ☛ ein Armreif der Willensstärke (**Regelwerk** Seite 270)
- ☛ ein Kraftgürtel QS3 (**Aventurischer Almanach** Seite 198)
- ☛ eine Paralysis-Brosche (**Aventurischer Almanach** Seite 198)



Tränke & Elixiere

Auch Tränke und Elixiere können in der Burg verborgen gewesen sein. Je nachdem, wie lange die Burg schon verlassen ist, können diese noch wirksam oder inzwischen eingetrocknet und nutzlos sein. Wähle ein oder mehrere Alchimica aus dieser Liste oder nutze andere, die dir passend erscheinen:

- ☛ Kelmon, ein Kontakt- und Waffengift (**Regelwerk** Seite 342)
- ☛ Mandragora, ein Waffengift (**Aventurischer Almanach** Seite 131)
- ☛ Antidot QS 3 (**Regelwerk** Seite 272)
- ☛ Heiltrank QS 2 (**Regelwerk** Seite 272)
- ☛ Zaubertrank QS 2 (**Regelwerk** Seite 274)
- ☛ Zähigkeitstrunk QS 3 (**Almanach** 132)
- ☛ Verwandlungselixier (Verwandlung in einen Raben) QS4 (**Regelwerk** Seite 273)
- ☛ Bannstaub QS 3 (**Aventurischer Almanach** Seite 131); Dies sollte nur zu finden sein, wenn irgendwann Anhänger des Praios auf der Burg waren. Ob als Bewohner oder Angreifer ist dabei unerheblich.



Wichtige Erbstücke

Wenn du ein nachfolgendes Abenteuer anschließen möchtest oder du auf der Suche nach einem passenden Gegenstand bist, den Urbert gerne in Sicherheit gebracht wissen möchte, bieten sich vor allem wichtige Erbstücke wie die folgenden an:

- der Siegelring einer Adelsfamilie oder eines Ordens
- das Familienschwert einer Adelsfamilie
- die Familienchronik oder das Tagebuch eines wichtigen Familienmitgliedes
- das Kommandobuch einer Militäreinheit
- eine Belehnungsurkunde, mit der eine Familie z. B. ihr Anrecht auf die Burg und das angrenzende Dorf beweisen kann
- ein Briefwechsel; Aus diesem kann hervorgehen, dass eine wichtige Person, die als Verräter gilt, eben kein Verräter war. Umgekehrt ist auch möglich, dass ein vermeintlicher Held tatsächlich ein Verräter ist. Diese Option ist vor allem dann interessant, wenn der Besuch der Ruine in ein eigenes Abenteuer oder eine Kampagne eingebettet wird.

- ein wertvolles, magisches oder historisches Buch
- ein Amulett, das dem Erbauer oder Kommandanten der Burg einst vom örtlichen Landesherrn überreicht wurde; Es legitimiert seinen Träger zur Herrschaft über die Burg und die (ehemals) benachbarte Siedlung.



Die Ruine im Abenteuer

Dieser Abschnitt gibt dir einige Hinweise dafür, wie du die verwunschene Ruine in deine Abenteuer einbauen oder ein eigenes, kleines Abenteuer daraus gestalten kannst. Natürlich kannst du sie auch nur als Wegrandbegegnung auf einer Reise einbauen oder ein eigenes Abenteuer um die Ruine stricken.

Als Teil eines anderen Abenteuers

Wenn du die Ruine in eine Kampagne oder ein anderes Abenteuer einbauen willst, bietet es sich an, dass die Helden einen Gegenstand von hier bergen müssen. Um was genau es sich dabei handelt, obliegt ganz dir. Eine Auswahl bietet dir der Abschnitt **Verborgene Schätze** ab Seite 17. Die Geschichte der Burg solltest du dann so anpassen, dass sie zu dem gewählten Gegenstand passt. Entweder befand er sich im Besitz der Burgbesatzung oder er wurde von ihr verwahrt, weil sie ihn für besonders schützenswert oder gar gefährlich hielt.

Wenn du möchtest, kannst du die Helden in der Ruine trotzdem auf **Jendroch** (siehe **Die Anwerbung**) treffen lassen oder du lässt ihn aus. Alternativ kann an seiner statt auch ein anderer Abenteurer auf der Burg gefangen sein, den zu retten Aufgabe der Helden ist.

Eine andere Möglichkeit ist, die Helden in die Siedlung nahe der Burg zu schicken, wo sie Informationen, eine Erlaubnis oder Ähnliches benötigen. Als Preis für diesen Gefallen wird dann der Dorfvorsteher die Helden um ihre Hilfe bei der Suche nach dem verschollenen **Jendroch** bitten. Als Belohnung für diesen Dienst erhalten sie von den Dörflern dann, weswegen sie eigentlich hergekommen sind.

Als eigenes Szenario

»Nur die Mutigsten wagen es, in die Burg zu gehen und den schnell verwelkenden Efeu zu holen. Und nur die Dümmlsten sind mutig.«

—Iselinde zu den Helden

»Wenn du mich wirklich liebst, dann beweisst du es mir mit einem Blatt des schnell verwelkenden Efeus!«

—Lanni zu seinem Geliebten **Jendroch**

Wenn du die Ruine als eigenständiges, kleines Abenteuer nutzen willst, kannst du den folgenden Hintergrund und die angegebenen Personen nutzen oder du änderst deren Motivation nach deinen Vorstellungen.

Die Anwerbung

Dieses Szenario richtet sich vor allem an hilfsbereite Helden, die noch nicht allzu viel Erfahrung gesammelt haben. Auf ihrer Reise erreichen sie am Mittag einen Ort, in dem sie eine Rast einlegen. Du kannst hierfür ein beliebiges, kleines Dorf auf der Reiseroute wählen oder den generischen Ort **Schönau** nutzen, der etwa eine halbe Tagesreise von der Ruine entfernt liegt.

Hier werden die Helden von ♀ **Iselinde** (Mitte 40, graue Strähnen im braunen Haar, graue Augen, füllig, Augenringe, einfache Bauernkleidung) angesprochen. Sie sieht deutlich übernächtigt aus und fragt die Helden zunächst nur, ob sie ihren Sohn ♀ **Jendroch** (18 Jahre alt, sehnig, schwarze Haare, braune Augen, Narbe am rechten Arm) gesehen haben. Er sei gestern früh aufgebrochen und wollte zum Abend zurück sein. Bisher jedoch sei er nicht wieder aufgetaucht,

und sie fürchtet, er könnte dem Fluch der Ruine zum Opfer gefallen sein.

Wenn die Helden an dieser Stelle nicht von sich aus nachfragen, wird sie die „weit gereisten und mutigen Recken“ um Hilfe bitten und auf Nachfrage auch erklären, was es mit der Ruine und ihrem Sohn auf sich hat. Falls deine Helden sich partout nicht auf einen Auftrag ohne Belohnung einlassen wollen, kannst du Jendroch auch als Sohn der Dorfvorsteherin oder einer reichen Bäuerin vorstellen. Den Helden winkt dann eine Belohnung von fünf Silbertalern oder gar einem Dukaten pro Kopf, wenn sie ihn heil zurückbringen.

Iselinde kann den Helden Folgendes über das Verschwinden ihres Sohnes berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wisst ihr, mein Jendroch war schon immer mutig, ja ein wahrer Draufgänger. Das hat er von seinem Vater, der wollte auch nie vernünftig sein. Zudem ist er schon seit längerem in die Dorfschönheit des Nachbarortes verliebt und möchte gerne den Ehebund schließen. Nun ist er gestern früh losmarschiert, um aus einer nahe gelegenen Ruine das Blatt eines speziellen Efeus zu holen, um seinen Mut und seine Liebe zu beweisen.

Aber dafür gleich in ein Gemäuer steigen, von dem man sagt, es sei verflucht? Wie sein Vater, sag ich euch! Die Ruine liegt nur einen halben Tagesmarsch entfernt, und er hätte gestern Abend zurück sein müssen. Da er bis jetzt immer noch nicht wieder da ist, fürchte ich, dass ihm etwas zugestoßen ist. Bitte, ihr edlen Recken und weit gereisten Abenteurer, tut einer sorgenden Mutter den Gefallen: Schaut bei der Ruine und auf dem Weg dorthin, ob ihr nicht meinen Sohn finden könnt, und bringt ihn mir heil zurück. Die Götter mögen es euch vergelten!

Die Aufgabe der Dorfschönheit

Gib acht, dass du nicht versehentlich von „ihr“ sprichst, denn wie sich später herausstellen wird, ist die Dorfschönheit Lanni (siehe Seite 20) ein bildhübscher Jüngling. Die meisten jungen Frauen und Mädchen der umliegenden Dörfer stellen ihm nach. Er aber ist bis über beide Ohren in Jendroch verliebt – und Iselindes Sohn in ihn. Als eine Art neckisches Spiel hat Lanni von seinem Geliebten verlangt, ihm etwas vom „schnell verwelkenden Efeu“ (Blutblatt) zu holen, um damit seinen Mut und seine Liebe unter Beweis zu stellen. Von Jendrochs Verschwinden weiß Lanni noch nichts.

Iselinde hat den Helden das Aussehen ihres Sohnes bereits beschrieben, als sie nach ihm gefragt hat. Falls die Helden weiter nachfragen, kann sie natürlich auch noch Angaben zu seiner Kleidung machen. Wähle hier etwas Typisches für die Region aus, das von einfacher Machart ist.

Auch den Weg zur Ruine kann sie den Helden beschreiben. Wähle diesen passend dazu, wo du die Ruine platziert hast. Auf den Fluch des Gemäuers angesprochen, kann sie einige Legenden berichten. Greife dafür auf die Erzählungen aus der **Einleitung** (Seite 4) zurück.

Die Ruine im Abenteuer

An der generellen Beschreibung der Ruine und den Geistern ändert sich nichts. Falls die Helden nach Spuren suchen, können sie auf dem Weg, im Hof der Ruine wie auch auf der Treppe, die in den Keller des Palas führt, mit einer gelungenen Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* +1 erkennen, dass jemand barfuß dort entlanggelaufen ist. Die Helden sollten in diesem Fall kurz vor der Abenddämmerung ankommen. Kurz bevor oder gerade wenn sie Jendroch finden, ist die Dämmerung soweit fortgeschritten, dass die ersten Geister aktiv werden.

Jendrochs Schicksal

Tatsächlich ist Jendroch bereits zum Mittag des Vortages in die Ruine gekommen und hat etwas vom Blutblatt gepflückt. Um seinen Geliebten zu beeindrucken, wollte er die Nacht in der Burg verbringen und erst am nächsten Tag zurückkehren. Davon hatte er allerdings niemandem etwas erzählt.

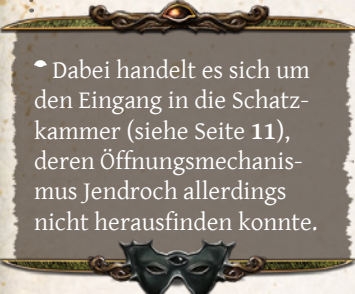
Während der Nacht wurde er durch die Geister erschreckt und floh vor den Angriffen des Poltergeistes in den **Keller des Palas (6)**. Hier verschanzte er sich in dem einzigen Raum, dessen Tür kein Sichtfenster hat, in der Hoffnung, den Geist aussperren zu können. Dieser hat nun den Riegel der Tür von außen vorgeschoben, so dass Jendroch in dem Raum gefangen ist.

Die Suche nach dem verlorenen Sohn

Jendroch harrt noch immer in seinem Versteck im **Keller des Palas (6)** aus. Wenn die Helden nach ihm suchen, kann er rufen und sich bemerkbar machen, sodass sie den Weg zu ihm hoffentlich recht schnell finden werden. Sie können problemlos den Riegel zurückschieben und den Jungen befreien. Der Gerettete gibt ihnen auf Nachfrage bereitwillig die folgenden Informationen:

- Er kann ihnen von den Geistern berichten, und davon, wie er hier eingesperrt wurde.
- Zu den Geistern und der Geschichte der Burg kann er allerdings nichts Genaueres berichten, da er mit keiner der Spukgestalten gesprochen hat. Dafür war er viel zu panisch.

- Den ganzen Tag über hat er verzweifelt nach einem weiteren Ausgang gesucht und eine Stelle an der Wand gefunden hat, die hohl klingt.



• Dabei handelt es sich um den Eingang in die Schatzkammer (siehe Seite 11), deren Öffnungsmechanismus Jendroch allerdings nicht herausfinden konnte.

Um das Abenteuer zu lösen und den Jungen zurück ins Dorf zu bringen, müssen die Helden sich nicht zwingend mit den Geistern auseinandersetzen. Sie können auch einfach die Flucht antreten, wobei sie im Palas und auf dem Weg über den Hof den Attacken des Poltergeists ausgesetzt sind und zumindest Cadrach im Torturm hören können. Bleiben die Helden im Keller, um die Schatzkammer zu öffnen, werden sie auch hier Opfer des Poltergeists, der sie angreift.

Wenn die Helden sich direkt mit den Geistern beschäftigen wollen, ist ihnen Jendroch allerdings keine große Hilfe. Er fürchtet sich und will weder mit ihnen reden noch etwas mit ihnen zu tun haben. Er hält die Helden aber auch nicht davon ab, falls sie sich berufen fühlen, sich um die Geisterplage zu kümmern.

Zurück in die Höhle der Geister?

Ebenso ist es denkbar, dass die Helden den Jungen zunächst in seinen Heimatort bringen und den Ausklang dort erleben. Am folgenden Tag können sie dann wieder in die Burg zurückkehren, um sich der Geister anzunehmen und nach Schätzen zu suchen. Falls die Helden im Dorf von diesem Plan berichten, werden die Dorfbewohner wohlmeinend versuchen, ihnen die Rückkehr in die verwunschene Ruine auszureden.

Ausklang und Belohnung

Bringen die Helden Jendroch unbeschadet zurück, sind Iselinde und auch sein Geliebter **Lanni** (17 Jahre, hochgewachsen, durchtrainiert, braune, schulterlange Haare, charismatisch, Gutaussehend II) ihnen auf ewig dankbar. Lanni ist in das Dorf gekommen, um seinen Geliebten zu treffen und nun über dessen Verschwinden erschüttert. Überglücklich fallen sich die beiden jungen Männer in die Arme und schwören sich vor den anderen Dorfbewohnern und den Göttern ewige Treue.

Iselinde wird die Helden für die kommende Nacht, und wenn sie möchten auch länger, in ihr Bauernhaus einladen und sie bewirten. Falls die Helden weitere Gegenstände z. B. aus der Schatzkammer geborgen haben, wird Jendroch darauf keinerlei Anspruch erheben. Stattdessen bietet er ihnen noch gutes Leder von zwei Ziegen als Belohnung an. Natürlich ist den Helden auch der Dank von Lanni und seiner Familie gewiss, wenn sie diese besuchen wollen.

Falls du das Abenteuer für sich gespielt hast, endet es hier. Sind die Helden aufgebrochen, um einen besonderen Gegenstand zu bergen, so haben sie ihn hoffentlich gefunden und können nun ihr eigentliches Abenteuer fortsetzen. Falls die Helden ursprünglich in das Dorf gekommen sind, um Hilfe oder eine Information zu erhalten, so werden die Bewohner ihnen diese nun gerne geben.

Darüber hinaus erhalten die Helden je **5 AP**, wenn sie Jendroch heil in sein Dorf zurückgebracht haben. Für jeden Geist, den sie erlöst haben, erhalten sie **1 AP** zusätzlich. Dieser Bonus gilt explizit nicht für Geister, die besiegt oder gebannt wurden, da diese einige Nächte später erneut zu spuken beginnen.

Die verwunschene Ruine



AVENTURIEN

DIE VERWUNSCHENE RUINE

von Anni Dürr

Aventurien ist ein Kontinent voller Abenteuer und Geheimnisse, die von mutigen Helden erlebt und gelüftet werden wollen. Alte Ruinen und verfallene Gemäuer sind seit jeher beliebte Schauplätze für solche fantastischen Abenteuer.

Diese Spielhilfe enthält eine ausführliche Beschreibung einer Burgruine, die anhand verschiedener Vorschläge für ihre Geschichte fast überall in Aventurien platziert werden kann: von Thorwal bis in den Tiefen Süden, vom Svelltland bis ins Land der Tulamiden und natürlich auch vom Mittelreich bis ins Horasreich. Die Ruine kann euch als eigenes kleines Abenteuer, aber auch als Begegnung am Wegesrand auf einer Reise, oder als Teil einer größeren Handlung dienen. Sie wird in offiziellen Publikationen nicht noch einmal auftauchen, sodass ihr völlig frei über sie verfügen könnt. Außerdem ist ein konkreter Abenteuerorschlag sowie weitere Ideen für andere Szenarien enthalten. Mehrere Geister der ehemaligen Bewohner der Burg werden ausführlich beschrieben und natürlich enthält diese Spielhilfe auch eine Karte der Ruine für Spieler und eine für den Meister.

Erkundet die Verwunschene Ruine, entdeckt ihre Geheimnisse und lüftet den Schleier, den die Zeit über sie gelegt hat. Bergt verloren geglaubte Schätze und Artefakte, aber nehmt euch vor den Geistern in Acht, die Nacht für Nacht den Ort ihres Todes heimsuchen!

Das hier beschriebene Setting kann allein oder in Kombination mit fast allen Abenteuern von Das Schwarze Auge benutzt werden, lediglich das Regelwerk ist vorausgesetzt, der Aventurische Almanach wird empfohlen.

**EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN**



www.ulisses-spiele.de

US25613PDF