

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Schattenstadt
Autor: Philipp Best, berstbest@web.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 18

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Schattenstadt

Ein DSA-4-Gruppenabenteuer von Philipp Best
nach der Geschichte "Schattentanz" von Wolfgang Eschenloh

Meisteranforderung: mittel

Spieleranforderung: normal

Heldenanforderung: leicht / Anfänger

Meisterinformationen:

Das Abenteuer kann an jedem beliebigen Ort spielen. Am einfachsten ist es, wenn die Helden gerade irgendwo auf Reisen sind. Die kleine Stadt liegt dann einfach Direkt am Wegesrand, weshalb ein Abstecher dorthin nur logisch ist, da man ja schon lange auf Reisen ist und in dem Ort natürlich sehr gut Rasten kann.

Das Abenteuer kann daher bequem einfach zwischen verschiedenen Kampagnen-Abenteuern eingeschoben werden.

Wichtig ist, dass es bei der Ankunft der Helden zwischen Spätmittag und Fröhabend sein muss, da es unbedingt noch einige Stunden hell sein soll.

Wichtig für sämtliche Magie gilt innerhalb der Stadt:

- jeder Spruch kostet nur halb soviel Astralpunkte wie normal
- ein erfolgreicher Zauberspruch hat eine vielfach verstärkte Wirkung (Dauer, Schaden usw.)
- ein verpatzter Zauber wiederum hat ebenfalls weit verheerendere Folgen
- alle Zauberproben sind um mindestens 2 erschwert

Ein Analyse Zauber (z.B. Analys Arkanstruktur) zeigt die ganze Stadt in einer starken Astralaura.

Das Abenteuer beginnt:

Ankunft der Helden auf einem kleinen mit Gras bewachsenen Hügel. Hier hat man eine gute Aussicht von oben auf eine kleine Stadt mit Stadtmauer. Die Stadt bietet von ihrer Größe her Platz für etwa 500 Einwohner und scheint keine große Bedeutung für Handel oder Politik zu haben, da sie eher abseits der üblichen Wege liegt und noch nicht mal ein Stadtschild, worauf der Stadtname verraten

wird, besitzt. Vor der Stadt ist ein sehr großer Forst angesiedelt. In diesem Waldstück verschwindet ein breiter Fluss, der sich vor der Stadt entlang schlängelt. Eine Fähre dümpelt einsam am diesseitigen Flussufer, aber ein Fährmann ist nirgends zu sehen.

Die Helden müssen schon selbst Hand anlegen und sich eigenhändig ans andere Ufer ziehen, was die ohnehin schon erschöpften Helden noch einiges an Kraft abverlangt, da sie die Fähre auch noch gegen den Strom des Flusses ziehen müssen. Sollten die Helden Tiere dabei haben, so lassen sich diese nur widerwillig auf die Fähre bugsieren. Am anderen Ufer angekommen wird es nahezu unmöglich die Tiere wieder von der Fähre herunter zu kriegen. Die Tiere zeigen für einen etwas Tierkundigen Helden deutliche Anzeichen von Angst. Dies liegt daran, dass die Tiere mit ihrem Instinkten eine Gefahr weitaus schneller erkennen als die Helden selbst. Dennoch sollte es nach einigen Bemühungen den Helden möglich sein ihre Tiere in die Stadt hinein zu bekommen.

Das Stadttor steht weit offen, aber keine Menschenseele ist zu sehen. Eure Schritte wiederhallen auf der leeren Straße gespenstisch laut. Habt ihr gerade noch die Sonnenstrahlen und die sommerliche Wärme genossen, so ist es jetzt in der Stadt plötzlich um einiges kälter.

Meisterinformationen:

Sollten die Spieler einige Häuser durchsuchen wollen, so stellen sie verblüfft fest, dass alle Häuser leer geräumt sind. Nichts was auch nur annähernd brauchbar war ist noch vorhanden. Lediglich die grobe Einrichtung ist noch vorhanden.

Die Straße führt euch direkt auf einen Marktplatz an dem ein Schild mit der Aufschrift "Stadtschenke" andeutet, das hier ein Gasthaus ist. Das Schild ist aber auch wirklich das einzige was darauf hinweist, denn keine der sonst übliche Zeichen auf eine Wirtsstube sind hier zu finden. Kein Geruch frisch zubereiteter Speisen, kein duft von Bier und Wein, kein Lärm der aus der Gaststube zu euch dringt, einfach nichts.

Das Gasthaus ist ebenfalls leer. Alle Fässer sofern sie zu groß zum Abtransportieren waren sind leer, nicht einmal noch ein trockenes Brot ist in der Speisekammer. Im 1. Stock befinden sich Zimmer, immerhin die Betten sind noch da. Da die Helden alle furchtbar erschöpft sind können sie sich jetzt ausruhen.

Die Ruhe wird gestört:

Schon nach einer Stunde Schlaf, werdet ihr unsanft geweckt. Von draußen ist deutlich Hufgetrappel zu vernehmen. Das Getöse wird immer lauter und es ist schwierig die Zahl der Reiter zu bestimmen, aber es scheint ein kleines Heer zu sein. Das Huftrappeln schwillt zu einem unerträglichen Lärm an, doch es ist noch kein einziges Pferd zu sehen. Das Getrappel wird langsam immer lauter, bis es zu einem unerträglichen Getöse anschwillt. Aber obwohl ihr schon längst die ersten Reiter hätten sehen müssen, ist der ganze Marktplatz noch leer und so weit ihr blicken könnt ist nicht eine Staubwolke, geschweige denn ein Pferd zu sehen.

Es kommt euch wie eine Ewigkeit vor, bis der Lärm langsam wieder abschwilt und dennoch war die ganze Zeit weder ein Pferd noch eine Staubwolke auszumachen.

Wenn die Helden nun über den Marktplatz blicken, entdecken sie eine kleine graue Gestalt die in Lumpen gekleidet ist.

Als die Gestalt euch bemerkt ergreift sie die Flucht und läuft in eine Gasse zwischen den Häusern.

Sobald die Helden ein Stück in die Gasse hineingelaufen sind werden sie von einer übermacht heruntergekommener Halunken umzingelt und festgenommen.

Helden die von hohem Stand sind, werden mitgenommen. Ärmere Helden werden kurzerhand im Wirtshaus ans Bett gebunden.

Meisterinformationen:

Bei der Gruppe, von der die Helden umzingelt werden, handelt es sich um eine Banditenbande, die auch dafür verantwortlich ist, dass in den Häusern absolut nichts mehr von Wert vorzufinden war. Sie haben ihr Lager vor der Stadt in dem Waldstück. Die Helden von höherem Stand werden deshalb mitgenommen, da die Räuber sich erhoffen für sie ein Lösegeld zu erhalten. Die ärmeren Helden haben für die Räuber keine Bedeutung und werden daher kurzerhand umgebracht. Damit sich aber niemand die Hände schmutzig machen muss, werden sie einfach in der Taverne angebonden und bis zum Einbruch der Dunkelheit gewartet. Da die Räuber glauben, dass jeder der Nachts in der Stadt ist auf mysteriöse Art von den Schatten verschlungen wird.

Der Anführer der Halunkenbande, der von seinen Begleitern nur Robrak genannt wird, ist ein kräftig gebauter Hüne in einer bunt zusammengewürfelten Rüstung, aus einem Kettenhemd, 2 unterschiedlichen Stiefeln und einem alten Holzschild am Rücken.

Er befiehlt die reichaussehenden Helden mitzunehmen um später Lösegeld für sie zu verlangen und lacht höhnisch "Die anderen bringen wir um... oder noch besser wir lassen sie umbringen. Wir lassen es die Geister erledigen, bringt sie zurück ins Gasthaus und bindet sie gut fest."

Im Wirtshaus werdet ihr ans Bett gefesselt und alles was an eurer Ausrüstung brauchbar erscheint mitgenommen, das ist grundsätzlich erst einmal eure komplette Ausrüstung! Die Räuber die euch festgebunden haben wünschen euch hämisch grinsend eine gute Nacht und fügen noch hinzu, sobald es dunkel wird seid ihr tot!

Das Räuberlager:

Nach 2 bestanden Entfesselungsproben, kann es einem Helden gelingen sich zu befreien. Eine Probe dauert etwa eine halbe Stunde, da es noch ca. 3 Stunden hell ist, haben die Helden nur 6 Proben um sich zu befreien, bevor die Schatten in die Stadt zurück kehren.

Grundsätzlich haben alle Helden die Möglichkeit sich zu befreien. Sofern sich ein Gefangener der Räuber befreien kann, muss er eben zurück in die Stadt und seine Mitstreiter losbinden. Andernfalls, müssen die Helden die ans Bett gefesselt wurden sich selbst befreien und das Räuberlager finden, wo die Mitstreiter festgehalten werden.

Meisterinformationen:

Das Räuberlager befindet sich in dem Wald vor der Stadt. Da die Räuber nichts weiter zu befürchten haben, geben sie sich nicht viel Mühe ihre Spuren zu verwischen, selbst ohne Fährtenlesenprobe wird man die breite Schneise im Wald finden können.

Das Lager ist ziemlich groß. Es befindet sich auf einer erst kürzlich angelegten halbrunden Lichtung. Es besteht aus mindestens einem Dutzend Zelten sowie mindestens noch einmal so vielen provisorisch aus Laub und Zweigen aufgestellten Hütten. Am linken Rand der Lichtung stehen vier voll beladene Wagen mit allem nur denkbaren Diebesgut, dass wohl aus der Stadt kommt. Daneben türmt sich noch ein fast Mannshoher Haufen auf, ebenfalls Beutestücke aus der Stadt. Die aber bereits von den Wägen herunter aussortiert wurden.

Nach einer Sinnenschärfe Probe +2 kann man auf einem der Wagen einige Ausrüstungsgegenstände der Helden erkennen.

Am gegenüberliegenden Ende der Lichtung sind X (X = Anzahl der gefangenen Helden) Pflöcke in den Boden gerammt, an denen die Gefangenen Kameraden angebunden sind. Die Gefangenen werden von zwei Räubern bewacht, die aber eher unaufmerksam dem Treiben im Lager zusehen, als auf die Gefangenen zu achten.

Eine Heldengruppe sollte es nun schaffen sich zu befreien und somit auch den anderen zur Freiheit verhelfen.

Wenn die Helden entkommen können, müssen sie sich erst einmal um ein sicheres Versteck kümmern, da ein eilig zusammen gestellter Suchtrupp der Räuber die Gegend durchkämt. Doch diesmal sind die Helden nicht so einfach zu überraschen, weshalb sie, sollte es zu einer Konfrontation kommen, im Kampf weit bessere Chancen hätten.

Das sicherste Versteck ist Nachts die Stadt selbst, da sich dort kein Räuber hinein traut.

Einige Proben auf den äußerst beliebten Nachteil Neugier, oder eine Mutprobe um den Neugierwert erleichtert sollten die Helden dazu bringen, der Behauptung, dass sobald es Dunkel wird die Geister kommen, auf den Grund zu gehen.

Das geht natürlich am einfachsten, in dem sie bei Einbruch der Dunkelheit die Stadt betreten, zudem sind sie dann auch vor nächtlichen Überfällen der Räuber sicher, da sich diese Nachts nicht in die Stadt trauen. Wenn die Helden partout nicht in die Stadt hinein wollen, so kann die Sicherheit vor der Räuberbande auch ein kleines meisterliches Druckmittel sein.

Dies kann zum Beispiel dadurch geschehen, dass die Helden von den Räubern entdeckt und verfolgt werden. Es ist daran zu denken, dass die Räuberbande groß genug ist um die Helden in die Flucht zu schlagen. Keiner sollte auf die Idee

kommen sich der Bande im Kampf zu stellen.

Die Verfolgungsjagd führt die Helden dann zum Rande der Stadt, wo sie durch das Stadttor hineingetrieben werden. Die Räuber trauen sich nicht hinein, lauern aber vorm Stadttor auf die Heldengruppe.

Sollte es der Heldengruppe die Gefangene der Räuber waren zuerst gelungen sein sich zu befreien, so müssen sie ohnehin in die Stadt zurück um ihren Kameraden zu Helfen. Hierbei kann es durchaus etwas schneller dunkel werden als es wohl normal der Fall wäre.

Die Schattenstadt

Betretten die Helden die Stadt bei Dunkelheit, so werden sie das Gefühl beobachtet zu werden nicht abstreifen können. Die Schatten in den Straßen bewegen sich wie die Wogen eines Meeres und verursachen ein ständiges Gefühl beobachtet zu werden. Die Schatten halten sich zunächst eher von den Helden fern und das selbe tun auch die Helden, zur Not müssen einige Mutproben nachhelfen.

Nur kurze Zeit nach dem ihr den Marktplatz erreicht habt, hört ihr Stiefeltritte und laute Rufe in der Gasse. Doch auch jetzt könnt ihr, wie schon heute Nachmittag mit dem Hufgetrappel niemanden sehen. Die Schritte werden immer lauter und auch die Rufe sind jetzt deutlicher.

Plötzlich tauchen aus einer Gasse vier Männer auf. Euch wird sofort klar, dass der vorderste von den drei anderen Verfolgt wird. Noch ehe sie den halben Marktplatz überquert haben, wird der Verfolgte eingeholt. Es gibt ein kurzes Gerangel, danach wird der Gefangene abgeführt.

Der Trupp wächst auf 12 Mann an auch drei Berittene sind darunter, einer von ihnen, anscheinend ihr Anführer befiehlt: "Bringt ihn zurück zur Burg zu den anderen." etwas leiser fügt er hinzu, "Ich hätte dich gleich töten sollen."

Ihr verfolgt den Trupp in ausreichendem Abstand und erreicht eine Burg mitten in der Stadt, die so groß ist, dass ihr sie eigentlich schon von außerhalb der Stadt hättet sehen müssen. Dennoch war sie nicht da!



Der Trupp erreicht das Burgtor, dessen Gitter lärmend hochgezogen wird. Stimmen werden laut, es werden hektische Worte gewechselt und der Trupp teilt sich auf. Einige Reiter stoßen noch hinzu. Die berittene Kolonne verlässt im scharfen Galopp den Platz vor der Burg und prescht an euch vorbei.

Die Bewacher sind jetzt nur noch zu dritt. Mit einem raschen Überraschungsangriff sollte es den Helden gelingen den Gefangenen zu befreien.

Doch dann müssen sie schnell flüchten, da Stimmen und Rufe in der Burg deutlich machen, dass sie gleich verfolgt werden.

Folgende Werte sollen nur als Anhaltspunkte dienen, die je nach Heldenstufen angepasst werden müssen. Die Reiter sind eigentlich nicht erforderlich, aber der Vollständigkeit halber sollen sie hier aufgeführt werden.

Soldat

AT 10 PA 11 RS 1 LE 22 INI 9
TP 1W+4 (Breitschwert) MR -2

Reiter

AT 11 PA 10 RS 2 LE 26 INI 10
TP 1W+4 (Reitersäbel) MR -2

Meisterinformationen:

Der Gefangene den die Helden befreit haben stellt sich als Wulfgar Rabenstein vor. Er ist natürlich hoch erfreut über seine Befreiung und dankt den Helden vielmals und deutet an, dass die Befreiung auf keinen Fall später hätte passieren dürfen, da es sonst vermutlich um ihn geschehen wäre. Im Laufe des Gesprächs können die Helden einiges von Wulfgar erfahren. So weiß er zum Beispiel, dass seit nunmehr fünf Tagen die Stadt völlig entvölkert ist. Alles schien mit der Ankunft eines äußerst seltsam aussehenden Mannes und seinen Soldaten angefangen zu haben. Nach und nach verschwanden die Menschen völlig spurlos aus der Stadt und im Gegenzug kamen die Schatten. Bald schon war niemand mehr da, außer ihm, da er sich Nachts steht's außerhalb der Stadt aufhielt. Die Räuberbande kam schon kurz darauf und plünderte was das Zeug hält. Letzte Nacht wurde er schließlich von einigen Soldaten festgenommen und auf eine Burg gebracht, die mitten in der Stadt stand. Sie muss durch irgendeinen faulen schwarzmagischen Zauber dorthin versetzt worden sein, anders kann er sich das nicht erklären. Heute konnte er fliehen, aber sobald es dunkel wurde, schwärmten die Soldaten aus und haben nach ihm gesucht.

Die Stadt könnt ihr heute Nacht nicht mehr verlassen, da man nach euch suchen wird und zwar garantiert als erstes am Stadttor, einen zweiten Ausgang gibt es nicht und die Stadtmauer ist nur sehr schwierig zu überwinden.

In der Nacht wird die Gruppe immer wieder durch vorbeieilende Suchtrupps geweckt.

Etwa gegen Mitternacht, wachen sie (sofern sie geschlafen haben) wieder durch einen Suchtrupp auf der in der Gasse vorbeistapft.

Schon wieder weckt euch der Lärm eines vorbeieilenden Suchtrupps. Ihr wartet ab bis die Stiefeltritte nicht mehr zu hören

sind. Doch obwohl der Trupp den Geräuschen nach zu urteilen schon wieder weg ist, bemerkt ihr wie sich etwas in den Raum hineinbewegt. Es sind seltsam aussehende fließende Bewegungen, doch es ist keine Gestalt zu erkennen. Das was sich da auf euch zu bewegt ist einfach nur wogende und wabernde Dunkelheit. Die Schatten bewegen sich langsam und unaufhaltsam auf euch zu.

--> Flucht aus dem Gebäude (falls sie nicht auf der Straße sind)

Hier draußen auf der Straße bewegen sich die selben wabernden Schatten. Sie kommen langsam auf euch zu und zu spät bemerkt ihr, dass sie euch einkreisen und ihr eingeschlossen seid. Unaufhaltsam zieht sich der Kreis um euch zu und dann sind die Schatten um euch herum.

Eine unendliches Gefühl von Kälte umgibt euch, ihr spürt wie euch langsam jeder einzelne Muskel gefriert. Einen jeden von euch packt der Wunsch so schnell wie nur möglich zu flüchten, doch eure Beine gehorchen euch nicht mehr.

Ihr stürzt in ein Meer körperloser, saugender Finsternis. Ihr müsst stehen bleiben und eure Schreie werden von den Schatten erstickt. Alles um euch herum erlischt, ihr könnt euch gegenseitig nicht mehr wahrnehmen. Langsam spürt ihr ein leichtes Kribbeln auf den Händen und dem Gesicht, so als ob ihr Spinnweben berühren würdet. Ihr hört in unnahbarer Ferne lautlose, seufzende Schreie und Hilferufe, voller Leid und Schmerz, dass sie das Herz gefrieren lassen. Rauchige Schatten greifen mit ihren Fingern nach euch, Tausende verdammte Seelen versuchen euch mit ihrem Wimmern und Schreien um den Verstand zu bringen.

Und dann sind mit einem mal die Schatten durch euch hindurch und verschwinden hinter der nächsten Biegung. Erschöpft brecht ihr zusammen.

KO-Probe ob sie bei Bewusstsein bleiben.

Die Schatten bleiben von nun an immer in der Nähe und das Gefühl andauernd beobachtet zu werden wird stärker.

Mit dem ersten Sonnenstrahl verschwinden auch die Schatten. Aber ihr hattet keine Möglichkeit euch in dieser Nacht zu erholen und zu Essen habt ihr auch nichts mehr. (Die Ausrüstung liegt ja bei den Räubern).

Der Hinterhalt:

Meisterinformationen:

Sobald die ersten Sonnenstrahlen die Schatten aus der Stadt vertreiben, beginnen auch die Räuber wieder mit ihrer Suche nach den Helden. In der Nacht wurden 16 Räuber im Lager von Robrak durch die Soldaten des Hexenmeisters getötet. Doch Robrak glaubt zunächst, dass die Helden Schuld an den Morden haben.

Während die Helden so durch die Stadt ziehen werden sie von Robrak dem Räuberhauptmann und 4 seiner Leute gestellt. Er verlangt Vergeltung und will die Helden zum Kampf herausfordern, weil er behauptet, dass sie 16 seiner Männer ermordet hätten.

Folgende Werte sollen nur als Anhaltspunkte dienen, die je nach Heldenstufen angepasst werden müssen. Die Werte von Robrak finden sich im Anhang.

Räuber

AT 10 **PA** 9 **RS** 1 **LE** 23 **INI** 9
TP 1W+3 (Beil) / **MR** -2
1W+2 (Kurzschwert)

Im Kampf sollte den Helden klar werden, dass die Räuber keineswegs nur heruntergekommene Lumpen sind sondern ordentlich kämpfen können. Das eigentliche Ziel ist es Robrak davon zu überzeugen, dass die Helden unschuldig sind.

Meisterinformationen:

Die wahren Mörder waren einige Soldaten des Schwarzmagiers der in der Burg haust.

Nach einiger Überlegung bietet Robrak seine Hilfe an, um sich am Schwarzmagier rächen zu können.

Er schlägt vor zur Burg zu gehen und den Magier zu töten. Wahlweise können die Helden vorher noch einen Tag im Räuberlager ausruhen und ihre Ausrüstung einsammeln, sowie einige nützliche Gegenstände mitnehmen. Im Räuberlager selbst bietet sich den Helden ein grausiger Anblick, über der ganzen Länge des Lagers (fast 12 Meter) liegen Körper aneinander gereiht, nur mit einigen Tüchern überdeckt. ---> Selbstbeherrschungsprobe.

Am Rande des Lagers wurde bereits damit begonnen, eine riesige Grube auszuheben.

Die Burg:

Beschließen nun die Helden zur Burg zu gehen um den Hexer zu töten, so müssen sie den Weg anführen, da der Räuberhauptmann diese Burg ja noch nie gesehen hat.

Doch da, wo gestern Abend noch der Weg zur Burg war ist jetzt eine Stadtmauer. Der Räuberhauptmann beginnt an euch zu zweifeln und überlegt ob ihr ihn nicht doch einfach nur angelogen habt.

Erst wenn es dunkel wird, könnt ihr beobachten, wie sich die Burg aus einem Dunklen Schatten heraus formt und um sich herum eine große Stadt bildet, die sich nahtlos an die reale Stadt anschließt. Da wo gerade noch eine Stadtmauer war, führt jetzt eine breite Straße zur Burg.

Sobald ihr das Burgtor sehen könnt, bemerkt ihr nacheinander 5 Reitertruppen à 20 Mann in die Nacht hinaus preschen. Und noch einige kleinere Fußtruppen. Sie scheinen nach euch zu suchen.

Um in die Burg zu gelangen gibt es 2 Möglichkeiten.

A)

Über die Burgmauer klettern. Sicherlich nicht jedermanns Sache, aber im Räuberlager ist einiges an Kletterausrüstung zu finden. Der Wehrgang ist teilweise eingebrochen, so

dass der einzige Weg nach unten durch den Bergfried führt. Hierzu muss zunächst eine verschlossene Türe aufgebrochen werden. Das innere des Bergfriedes ist völlig verstaubt voller Spinnenweben und absolut heruntergekommen. Im inneren kann man fast nichts sehen, da kein Mondlicht in den Bergfriede hineindringt. Einige Treppenstufen sind morsch oder gar ganz herausgebrochen und bieten so einige Gefahren für die Helden. Besonders wenn die Helden kein Licht haben sind einige Gewandtheitsproben fällig, die bei nicht bestehen einen Sturz die Treppe hinunter und einige Schadenspunkte nach sich ziehen.

B)

Eine nahe vorbeilaufende Patrouille ist so freundlich und leiht den Helden ihre komplette Rüstung. Natürlich nur machbar, wenn kein Zwerg oder anders von der Gestalt her auffällig aussehender Held dabei ist. Natürlich sollten sich die Helden eine gute Erklärung ausdenken, warum sie schon so früh von der Suche zurückkehren.

Auf die eine oder andere Weise gelangt ihr also in die Burg. Die Wachen sind stark dezimiert, weshalb nur noch ca. 10 Wächter in der ganzen Burg unterwegs sind.

Wird einer der Wächter ausgefragt wo sich der Burgherr befindet, so wird er bereitwillig Auskunft geben, dass er sich im Thronsaal im Haupthaus befindet.

Wachenverteilung in der Burg (Karte)

Keine Wache hält sich auf dem Wehrgang auf, da dieser wie die gesamte Burg sehr verfallen ist, wäre es dort auch viel zu gefährlich. Die gesamte Burg gibt einen sehr heruntergekommenen Eindruck. Überall liegen alte morsche Bretter herum und an den Stellen wo der Boden aus Holz und nicht aus Stein ist, z.B. die Wendeltreppe im Bergfried, sind teilweise große Löcher im Boden. Es fehlen Teile der Treppe und die Helden laufen Gefahr immer wieder einzubrechen.

Sobald ihr den Thronsaal betretet, dreht sich der Magier der mitten im Raum steht und seine Hand über ein etwa Handteller großes metallenes Gebilde auf einem Tisch hält langsam um und grinst euch lässig an.

Ich habe euch schon viel früher hier erwartet! Ihr seid Narren. Habt ihr geglaubt ihr könntet mich besiegen. Ha ihr tut mir leid! Ich weiß wer ihr seid und ich habe es von Anfang an gewusst. Seit eurer Ankunft hier beobachte ich jeden eurer Schritte. Glaub mir ihr habt noch nicht einmal die Hälfte davon Verstanden was hier vorgeht. Nun und da ihr euch doch tatsächlich dazu entschieden habt meine hübsche Burg zu besuchen werdet ihr wohl auch nicht mehr die Gelegenheit dazu bekommen mehr zu verstehen!

Glaubt ihr denn wirklich ihr wäret unbemerkt bis in den Thronsaal vorgedrungen, ohne das ich es gewollt hätte. Ihr seid ja noch törichter als ich zuerst vermutet hatte.

Sobald alle Helden den Raum betreten haben, vernehmen sie von hinten einen entsetzten Schrei.

Robrak hat euch verraten und Wulff heimtückisch von hinten erstochen.

Er stolziert (in einigem Abstand) an euch vorbei auf den Magier zu und sagt:

Also Rezniec her mit meiner Belohnung! Du wolltest die Burschen hier in deiner Burg, hier sind sie. Ich habe mein Wort gehalten, halte du nun meines!

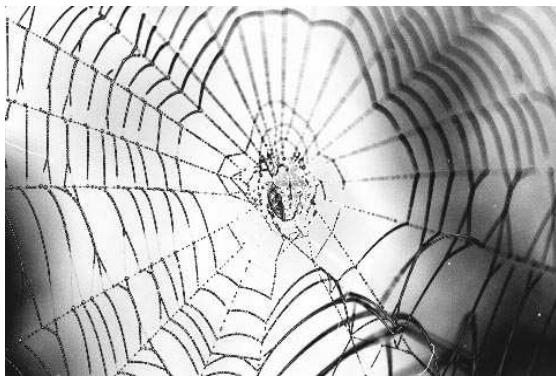
Rezniec lacht lauthals auf. Gut, gut du hast dein Wort gehalten und sollst deine Belohnung bekommen.

Ihr seht wie der Magier einige seltsame Bewegung macht und dann einen seltsamen knurrenden Laut von sich gibt. In diesem Moment schießt aus dem metallenen Gebilde eine schwarze Fontäne heraus und hüllt Robrak komplett ein. Ihr hört wie er ein verblüfftes Keuchen von sich gibt, dann verzieht sich die schwarze Wolke wieder zurück in das Gebilde und

Robrak ist mitsamt der Wolke verschwunden.

Jetzt kommt es zum finalen Endkampf mit dem Magier. Die Helden sollten sich tunlichst von dem Artefakt auf dem Tisch fernhalten, da ihnen sonst leicht das selbe Schicksal wie Robrak wiederfährt.

Der Zauber ist gebrochen, sobald das Artefakt, das einem silbernen Spinnennetz gleicht zerstört wurde. Dies kann durch einen einfachen Schwerthieb geschehen.



Mit einem Hieb hackst du das Netz entzwei und mit einem mal quillt eine riesige schwarze Wolke aus dem Netz und breitet sich im ganzen Raum aus. Sie hüllt euch ein, genau wie damals die Schatten auf der Straße. Auch diesmal fühlt ihr wie langsam all eure Muskeln einfrieren. Doch die geballte Wucht der Wolke ist um einiges stärker als die Schatten auf der Straße. Ihr brecht nacheinander bewusstlos zusammen.

Als ihr wieder aufwacht ist es bereits hell und die Sonne steht hoch am Himmel. Ihr liegt auf einer Hügelwiese ca. eine halbe Meile hinter dem kleinen Städtchen. Die Burg ist verschwunden und es dringt Lärm aus der Stadt an euere Ohren. Es herrscht ein reges Treiben dort unten in dem kleinen Städtchen. Scheinbar sind alle Einwohner wieder zurück.

Anhang / Dramatis Personae:

Wulfgar Rabenstein:

Wulfgar ist ein junger Jäger aus dem Bornland. Er ist kein Einwohner des kleinen Städtchens, doch verbrachte er die letzten Wochen in ihrer Nähe. Da er Nachts meistens Jagen geht oder außerhalb der Stadt nächtigt, ist er als einziger nicht von den Schatten in die Zwischenwelt des Artefakts gezogen worden. Als er dem Grund des Verschwindens all der Bewohner nachgehen wollte, wurde er jedoch von den Schergen Reznies gefasst. Kurz bevor er in die Burg geschleift wurde konnte er jedoch mit etwas Glück und Geschick türmen. Sofort nahmen Reznies Soldaten die Verfolgung auf und der Rest dürfte ja bekannt sein.

Wulfgar ist ein aufgeschlossener und ehrlicher Mann. Er wird aber Fragen die an seine Vergangenheit gehen nicht so schnell beantworten und eher mit der Begründung, dass das jetzt nebensächlich ist, abwinken.

Kampf- und Talentwerte sollten eigentlich nicht notwendig sein.

Robrak Listal, der Räuber:

Robrak ist ein einfacher, umgänglicher aber kluger Mann. Ursprünglich war er ein Bauer, doch durch einige Missernten wurde er in die Armut getrieben. Was ihn zu einem phexgefälligen Leben brachte. Manche Männer aus seiner Räuberbande teilen ein ähnliches Schicksal. Das Leben als Räuber hat ihn hart und skrupellos werden lassen. So schreckt er nicht davor zurück Menschen, die seine Pläne stören einfach zu töten. Dennoch ist er kein ruchloser Mörder, er tötet nur, wenn es notwendig erscheint. Seine Autorität innerhalb der Räuberbande basiert auf seinem Kampfgeschick und seiner meistens klugen Entscheidungen. Er ist nicht sonderlich redselig und erzählt auch nicht gerne Details aus seinem Leben bzw. seiner Vergangenheit, die ihn dazu Zwang

sein Heim sowie Frau und Kinder zu verlassen.

MU 12 KL 14 IN 11 CH 10 GE 12
FF 11 KO 13 KK 13

AT 12 PA 11 RS 3 LE 32 INI 10
TP 1W+5 (Barbarenschwert) MR 2

Rezniec Siechdrag der dunkle zu Transysilien, der Hexer:

Ein düsterer Schwarzmagus und Chimärologe aus Transysillien, der von der Heptagonakademie aus Yol-Ghurmak kommt. Zuletzt hat er einem kleinen Fürsten, der Streit mit seinen Nachbarn hatte seine Hilfe angeboten. Bei dem Fürst fand er das silbrige, spinnennetzartige Artefakt. Er provozierte einen Krieg zwischen den Fürstentümern und türmte als die Burg des Fürsten für den er Arbeitete fiel. Kurze Zeit später kehrte er zurück und übernahm kurzerhand die Herrschaft über die Burg und die angrenzenden kleineren Landstriche. Er verbrachte viel Zeit damit herauszufinden, um was es sich bei diesem seltsam aussehenden Artefakt handelt. Nach einiger Zeit wurde er fündig und er studierte alles genau. Nach dem er mittels diesem mächtigen Artefakt eine kleine Stadt komplett entvölkert hatte, indem er die Einwohner in einer Art Zwischenwelt des Artefakts gefangen hält, begann er mit einem Ritual, dass mit Hilfe des silbernen Netzes seine ganze Burg in diese Stadt versetzen konnte. Dieses Ritual setzt sich aus mehreren Teilen, die über 7 Tage verteilt sind, zusammen. In dem Moment als die Helden die Stadt erreichen, ist Rezniec bereits beim 4ten Ritual. Seine Burg ist noch nicht komplett Materialisiert. Nachts jedoch ist sie bereits vorhanden, nur Tagsüber verschwindet sie wieder. Rezniec ist ein sehr gefährlicher und starker Magus. Er liebt es mit seinen Gegnern zu spielen und diese gegeneinander auszuspielen, wie es im Falle von Robrak passiert ist. Er verhöhnt seine Gegner wo er nur kann und bringt jedem ein gutes Stück Verachtung

entgegen. Sein Charakter zeichnet sich zudem durch ein gutes Stück Überheblichkeit und Selbstüberschätzung aus. So hält er sich für einen der mächtigsten Magier Aventuriens und glaubt unbesiegbar zu sein.

Er wird in einem Kampf gegen die Helden folgende Zauber verwenden:

- Imperavie Handlungszwang (S. 84)
Zfw: 6
- Eigne Ängste Quälen dich (S. 48)
Zfw: 4
- Blitz dich find (S. 33)
Zfw: 5
- Fulminictus (S. 60)
Zfw: 7
- Ignifaxius (S. 79)
Zfw: 6
- Armatrutz (S. 19)
Zfw: 5
- *Ecliptifactus Schattenkraft (S. 47)*
Zfw: 3 (nur bei höherstufigen Helden zu empfehlen)

Die Seitenzahlen beziehen sich auf den Liber Cantiones.

MU 14 KL 15 IN 13 CH 13 GE 12
FF 11 KO 11 KK 11

AT 10 PA 11 RS 1 LE 36 INI 11
TP 1W+1 (Magierstab) AE 44 MR 6

Karte der Burg:

