

Durch den Morast

“Khe he he he... Frischfleisch... schon wieder!” - Die Sumpfhexe

17. Juni 2010

Einleitung

“Durch den Morast“ ist ein Reiseabenteuer - das bedeutet, sein eigentliches Ziel besteht darin, daß die Abenteurer eine gewisse Strecke bewältigen - möglichst in einem Stück. Als solches eignet es sich am besten als Einschub während einer Kampagne, um eine Reise spannender zu gestalten, als sie in ein paar trockenen Sätzen abzuhandeln. Natürlich kann es auch als eigenständiges Abenteuer gespielt werden, denn der Stille Sumpf birgt nicht nur Gefahren, sondern auch Schätze, die es wert sind, dafür die Warnungen greiser Dorfbewohner in den Wind zu schlagen. Und wer kann schon sagen, ob die Ammenmärchen überhaupt stimmen?

Ausgelegt ist “Durch den Morast“ für Charaktere der Stufe 5-6, die Sumpfhexe hat jedoch Ratschläge für Spielleiter höherstufiger Gruppen parat, so daß eine Konversion problemlos möglich sein sollte - zumindest solange die Charaktere noch keine Großmeister der Teleportation und Flugmagie sind, daher richtet sich das Abenteuer höchstens an Gruppen bis Stufe 10.

Das Abenteuer ist in keiner bestimmten Kampagnenwelt angesiedelt und kann leicht in jeder beliebigen Welt verwendet werden, zum Beispiel in den Schattenmarschen in Eberron oder in jeglichem Moor auf Faerûn. In diesem Fall trägt der Sumpf einen anderen Namen als der Stille Sumpf und ist von anderen Ländereien umgeben - mehr Aufwand zur Konvertierung ist nicht notwendig.

Übersicht

Im Grunde besteht “Durch den Morast“ aus einer Reihe unheimlicher, unangenehmer, aber auch vielversprechender Begegnungen, die die Reise der Charaktere spannend gestalten und ihnen bloß keine Ruhe gönnen sollen. Die Begegnungen werden in der Reihenfolge präsentiert, in der sie stattfinden, mit Ausnahme der nächtlichen Störung, und verlängern oder verkürzen je nach Ausgang die Reisedauer.

Um den Stillen Sumpf zu durchqueren, benötigt man sieben Tage ohne Zwischenfälle - eine utopische Vorstellung. Die gräßlichen Dinge, welche im Sumpf lauern, haben nicht vor, Eindringlinge unbeschadet passieren zu lassen, denn der Sumpf fordert seinen Tribut...

Was er tapferen Herzen allerdings bietet, die seine tückischen Herausforderungen meistern, mag ihre kühnsten Erwartungen übertreffen. Die verborgenen Sumpfhexen, die die Abenteurer letztendlich in ihr Heiligtum locken, wachen über die Dinge, an welche sich das Volk außerhalb nicht einmal mehr in Legenden und Mythen erinnert. Etwas, das wertvoller ist, als schnödes Geld oder ein weiteres verzaubertes Schwert.

Gerüchte über die Sumpfhexen können der Anlaß

für die Abenteurer sein, die gefährvolle Reise zu wagen, wenn sie nicht in einem anderen Auftrag den Sumpf durchqueren müssen.

Der Beginn

“Na toll. Ich habe Wasser in den Stiefeln.“ - Mara Skyllé, junge Magierin

Alles hat einen Anfang. So auch der Stille Sumpf, der irgendwann unauffällig den schattigen Dimmskog-Wald ablöst oder die Wiesen Lilentals heimlich in abgestandenem Wasser ertränkt. Während die Abenteurer voranmarschieren, hören sie immer öfter einen quakenden Frosch - und platschendes Wasser unter ihren Sohlen. Zunächst tritt nur Nässe aus dem Schlamm zu ihren Füßen, nach einer Weile jedoch reicht der Matsch beinahe bis zum Knie und zwingt die Reisenden, sehr genau auf ihren Weg zu achten. Verwenden Sie an dieser Stelle die Regeln für Fortbewegung im flachen Sumpf (Seite 109 im Spielleiterhandbuch).

Je tiefer sich die Abenteurer in den Sumpf wagen, desto unwegsamer wird das Gelände. Nur noch seltene, vereinzelte Tierstimmen durchbrechen die bedrückende Stille, und mit der kaum sichtbaren Wanderung der Sonne über den dunstverzogenen Himmel rückt die Nacht näher, die Stunde des Ungewissen. Die Abenteurer täten gut daran, eine geeignete Stelle für das Nachtlager zu suchen, falls der Sumpf überhaupt eine solche bietet...

Erste Begegnung: Der Einsiedler

“Grundgütiger! Was führt Leute wie euch in diese gottverlassene Gegend?“ - Der Einsiedler

Eine Gelegenheit für sichere Rast sollen die Reisenden bald bekommen. Der Stille Sumpf beherbergt nicht nur Geheimnisse, die ein einfacher Mensch nicht ergründen möchte - er dient auch jemandem als Zuhause, der ein Leben in Abgeschiedenheit führen möchte.

Lassen Sie die Abenteurer in den frühen Abendstunden einen Wurf auf Entdecken (SG 15) oder Lauschen (SG 20) ablegen, um eine winzige, primitive Hütte zu erspähen oder ein mäßig melodisches Pfeifen in der Ferne zu vernehmen. Die Hütte befindet sich auf einer Halbinsel, die weit in die trüben Wasser reicht - welche die Abenteurer nicht ohne weiteres überqueren können, wenn sie nicht in die undurchsichtige Brühe tauchen und viele Stunden oder gar Tage schwimmen wollen. Vielleicht mag der Bewohner der Hütte ihnen jedoch weiterhelfen. Wenn die Abenteurer sich dem moosbewachsenen Häuslein im Schatten einer wahrlich traurigen Wei-

de nähern, bemerken sie auch seinen Bewohner, einen alten Mann in abgetragenen Lumpen, der am Ufer hockt und angelt, während er irgendein - womöglich selbst ersonnenes - Liedchen vor sich hin pfeift. Sobald die Reisenden in seiner zugegeben recht eingeschränkten Hörweite ankommen, fährt der Greis herum und faßt an seinen dünnen, weißen Bart. „Gute Götter, wer seid ihr denn?“, schnappt er und kann zunächst vor Verwunderung nur fassungslos gestikulieren.

Sollten die Abenteurer auf ihn zugehen, ihn begrüßen und um ein Nachtquartier bitten, schlägt er ihnen die Bitte nicht aus, läßt sich jedoch lang und breit über den Platzmangel in seiner Hütte und darüber, daß er kein guter Gastgeber ist. Er hört nicht auf zu versuchen, ihnen das Vorhaben auszureden, tiefer in den Sumpf hineinzugehen, und obwohl er ein Boot (!) besitzt, weigert er sich felsenfest, es ihnen zu überlassen.

Die Hütte des Einsiedlers ist bloß etwa vier Meter lang und zweieinhalb Meter breit, bietet also nicht sonderlich viel Platz. In einer Ecke befindet sich das „Bett“ des alten Mannes, welches aus getrockneten Stauden und einer löchrigen Decke besteht, in der Ecke gegenüber drängt sich unter einem unregelmäßigen Loch im Dach eine winzige Feuerstelle. Am Fuße der Strohmatte steht eine kleine Kiste, in der der Greis sein spärliches Werkzeug aufbewahrt. Ein Dieb wird darin nichts von Interesse finden - außer er sucht nach einem Angelhaken, einem kleinen Hammer, einer Handvoll Nägel, einer rostigen Säge, einem abgenutzten Wetzstein oder einem verbogenen Jagdmesser. Zumindest ist dieser Ort, den Worten des Alten zufolge, vor Monstren sicher - doch wehe, einer wagt sich nachts ins Moor! Zitternd und unter ständigen Stoßgebeten erzählt der Greis den Abenteurern von gräßlichem Knurren, das nachts in der Ferne ertönt, oder von den rastlosen Moorleichen, deren Körper und Seelen sich auf ewig im Sumpf verirrt haben.

Der Einsiedler ist ein sehr frommer Mann, und ein gutherziger dazu, aber auch ein äußerst abergläubisch. Wenn die Abenteurer ihn nach seinem Namen fragen, winkt er ab und meint, er habe ihn längst vergessen, da er ihn im Sumpf ohnehin nicht brauche. Er bietet ihnen die wenigen Beeren, die er am Tage gepflückt und die paar Fische, die es soeben gefangen hat. Dennoch wird er nie müde, die „feinen Leute, die nicht an diesen einsamen Ort gehören“, nach Hause zu schicken.

Kein Abenteurer allerdings, der etwas von sich hält, wird sich von ängstlichen Gerede eines alten Mannes einschüchtern lassen. Und dieser Mann besitzt sogar ein Boot - genau das, was die Reisenden brauchen.

Es gibt zwei Wege, an das Boot zu kommen - den ehrlichen und den unehrlichen. Der (weitgehend) ehrliche Weg erfordert langes, zermürendes Einre-

den auf den alten Mann, womöglich einen kleinen Bluff, eine Geschichte über schreckliche Gefahr, die abgewandt werden muß. Dafür ist entweder ein Diplomatie- (SG 22) oder Bluffen-Wurf (SG 25) nötig. Schlaue Argumente oder solche, die auf die Frömmigkeit des Greises appellieren, können einen Situationsbonus von +2 beschern. Gelingt der Wurf, stimmt der Einsiedler zähneknirschend zu, die Abenteurer auf seinem Boot ans ferne Ufer des trüben Sees überzusetzen - ihnen das Boot einfach zu überlassen, hat er nicht vor. „Es ist mein einz'ges, versteht ihr, manchmal muß ich auch zur Eibenins'l, Reisig hol'n“, erklärt er. Aufbrechen würde der Alte erst nach dem Sonnenaufgang, denn in der Nacht gehört der Sumpf allerlei Monstren. Der unehrliche Weg erspart den Abenteurern vielleicht viel Ärger, mag jedoch so manchem Gewissen sauer aufstoßen. Der etwas schwerhörige, dürre alte Mann kann sich kaum gegen mehrere jüngere, kräftigere Burschen und Mädels wehren und muß in der Nacht auch schlafen. Sein Schnarchen erlaubt es selbst einem mäßig geschickten Recken, sich wegzuschleichen und das Boot ins Wasser zu schieben (Leise bewegen, SG 11).

Ob durch Worte, Gewalt oder Heimlichkeit bewältigt, scheint die erste Aufgabe nicht allzu gefährlich gewesen zu sein. Doch das Moor ist geduldig. . .

Zweite Begegnung: Stille Wasser sind. . . ?

“Habt ihr etwas gehört? Nein, wirklich!“ - Mara Skylle, junge Magierin

Die Ruder graben sich zäh durch das braune Wasser, das Plätschern klingt sonderbar laut in den Ohren der Abenteurer. Wenn sie mit dem Einsiedler unterwegs sind, bleibt sogar er still und flüstert nur kaum hörbar Gebete an alle Götter, sie mögen die Insassen der Nußschale beschützen. Ob die Bewohner der Himmel und Höllen seine Gebete erhören oder es bloß Zufall ist, so behelligt doch nichts und niemand die Abenteurer, solange irgendwo über der tiefen Wolkendecke, die aus dem allgegenwärtigen Nebel erwächst, die Sonne ihre Bahn zieht. Selbst wenn die Abenteurer das Boot gestohlen haben und noch vor dem Sonnenaufgang aufgebrochen sind, hören sie stundenlang lediglich gedämpfte Froschkonzerte. Die Stille wird unerträglich. . .

Während ihrer Reise können die Abenteurer im See angeln, um ihre Nahrungsvorräte aufzustoocken, wie in der Beschreibung der Fertigkeit Überlebenskunst angegeben, der SG beträgt jedoch 14, da das Boot ständig in Bewegung bleibt und nicht alle Stellen des Sees reich an nahrhaftem Fisch sind.

Wenn die Abenteurer den Einsiedler als Führer

haben, müssen sie sich nicht um die Orientierung sorgen. Auf sich alleine gestellt, müssen sie jedoch nach den spärlichen Landmarken navigieren, die der Sumpf bietet. Dies erfordert einen Wurf auf Überlebenskunst, tagsüber mit SG 17, nachts mit SG 23. Mißlingt der Wurf, so irren sie 2W4 Stunden auf dem See.

In der Abenddämmerung jedoch, oder nach etwa drei Stunden Nachtreise, gerät das Boot an eine Untiefe. Mit den Rudern können die Reisenden etwas Weiches und modriges ertasten, wie einen versunkenen Grashügel. Der Kiel des Bootes klemmt anscheinend irgendwo fest, und es bedarf einer beachtlichen Kraftanstrengung (Stärkewurf, SG 18), um es freizubekommen. Während die Abenteurer sich mit dem verhedderten Kiel abmühen, darf jeder von ihnen einen Entdecken-Wurf (SG 18) ablegen. Bei Erfolg bemerken sie Bewegungen unter Wasser, leicht, doch regelmäßig - und werden nicht von dem, was als nächstes kommt, überrascht. Jene, die scheitern, werden völlig kalt erwischt, als der „Grashügel“ sich aus dem Wasser erhebt und das Boot umzuwerfen droht!

Die „Untiefe“ ist in Wirklichkeit die Quelle der Legenden über menschenfressende Inseln im hungri-gen Sumpf - ein Tentakulus (denken Sie an den möglichen Bonus durch Erzfeind: Pflanzenwesen beim oben genannten Entdecken-Wurf), der im Wasser lauert und dem ein wahres Festmahl beinahe in den Rachen schwimmt. Das ruckende Boot weckt die schlummernde Bestie, die sich nun geräuschvoll an die Oberfläche begibt.

Ist es den Abenteurern gelungen, das Boot zu befreien, müssen sie (und der arme, völlig verängstigte Einsiedler, wenn er dabei ist) bloß einen Balancieren-Wurf (SG 10) bestehen, um nicht ins Wasser zu fallen. Hebt das Monstrum das Boot jedoch als Krone auf seinem Haupt in die Höhe, ist nicht nur ein Reflexwurf (SG 15) fällig, sondern auch ein Geschicklichkeits- oder Berufs-Wurf (jeglicher Boote involvierender Beruf) (SG 15), den ein Charakter ablegen muß, damit das Boot nicht mit dem Kiel nach oben (und den Insassen nach unten) ins Wasser geworfen wird. Überraschte Abenteurer dürfen dabei nicht zum stabilen Heruntergleiten des Boots beitragen.

Schließlich greift das Monstrum an - vornehmlich Charaktere, die bereits im Wasser paddeln. Da es jedoch zwei Tentakel und einen winzigen Funken Intellekt besitzt, benutzt es eine Extremität, um das Boot, sollte es noch nicht gekentert sein, umzuwerfen (Stärkewurf SG 15 +1 für jede im Boot befindliche Person). Schlägt ein solcher Versuch zweimal fehl, faßt das Un Ding einen anderen Plan und schlägt kräftig auf das Boot ein, um es zu zerschmettern, indem es einen Tentakelangriff auf das Boot (AC 9, Härte 4, da nicht im besten Zustand, TP 15) richtet, bis dieses zerstört wird oder

bis sich keiner mehr darin befindet. Bekommt der Tentakulus einen Abenteurer (oder den Einsiedler) zu fassen, nutzt er daraufhin seinen Bißangriff, um den Unglücklichen anzuknabbern.

Da die Reisenden sich nach wie vor mitten auf dem See befinden, brauchen sie das Boot, um ans ferne Ufer zu gelangen, wenn sie nicht den Rest der ungewissen Strecke schwimmen oder nicht am verschwommenen Rand des Gewässers herumirren wollen. Sind sie in der Lage, das Boot zu retten, können die Abenteurer ihre Reise fortsetzen und das Ufer kurz vor Mitternacht (wenn sie tagsüber gereist sind) oder am späten Nachmittag (wenn sie nachts aufgebrochen sind) erreichen. Hat der Einsiedler die schreckliche Begegnung überlebt, kauert er völlig verängstigt am Heck des Bootes und murmelt ständig, wie recht er doch hatte. Er fleht die Abenteurer an, ihn in der Nacht zu beschützen, bevor er mit den ersten Strahlen der Morgensonne die Rückreise antritt.

Ohne das Boot sieht die Lage düsterer aus. Zunächst müssen die Reisenden ins Trockene gelangen - Schwimmen-Würfe sind angesagt. Die Schwimm-partie dauert etwa eine halbe Stunde, was selbst einem geübten Schwimmer viel abverlangt. Der Schwimmen-Wurf (SG 10) muß nur einmal vorgenommen werden. Es ist zwar möglich, 10 zu nehmen, doch zuerst nach zehn, dann nach zwanzig und schließlich nach dreißig Minuten wird zudem ein Konstitutionswurf fällig, bei welchem es nicht erlaubt ist. Der SG dafür beträgt 10 +2 für jeden bereits abgelegten Konstitutionswurf. Jeder Mißerfolg verursacht 1W8 Betäubungsschaden und Erschöpfung. Ist der betroffene Charakter bereits erschöpft, wird er entkräftet. Scheitert ein entkräfteter Charakter bei seinem Wurf, wird er bewußtlos, mit allen daraus im Wasser folgenden Konsequenzen. Der Einsiedler kann nicht schwimmen (sein Schwimmen-Wert beträgt -2) und muß von einem Charakter über Wasser gehalten werden (behandeln Sie den alten Mann als zusätzliche Last im Sinne der Traglastregeln), ansonsten kommt er im Sumpf um.

Die anschließende Wanderung am schlammigen Ufer des Sees nimmt einen zusätzlichen Tag in Anspruch und verlängert somit den Aufenthalt an diesem ungastlichen Ort - außerdem müssen sie ab jetzt möglicherweise den murrenden und ständig betenden Einsiedler beschützen, der den Weg zurück zu seiner sicheren Hütte nicht alleine wagt.

Ratschlag der Sumpfhexe:

Der einfachste Weg, diese Begegnung für eine höherstufige Gruppe anzupassen, besteht darin, den Tentakulus aufzuwerten. Werten Sie ihn dafür auf 16 TW auf (oder gar 17, damit er in der Größenkategorie steigt und die stärkste und am besten ausgerüstete Gruppe das fürchten lehrt), mitsamt passenden Talenten wie Heftiger Angriff oder krönen sie es sogar mit einer Schablone.

Auch die Schwimmpassage läßt sich herausfordernder gestalten, indem Sie zum Beispiel verstrickende Algen die Abenteurer festhalten und unter Wasser zerren lassen (Stärkewürfe oder umständlicher Magieeinsatz bieten sich an, um der Gefahr zu trotzen, die wenn nicht für unmittelbares Ertrinken, so doch für Erschöpfung sorgen kann). Hungerige Rabenschwärme können selbst dauerhaft flugfähigen Charakteren das Leben schwer machen und sie zum Abtauchen zwingen. Oder machen Sie das Wasser giftig und entzünden damit noch mehr Feuer unter den Hintern der Charaktere!

Dritte Begegnung: Fauler Atem

“Tiiiiih!“ - Mara Skyllé, angeekelte junge Magierin riecht der Sumpf schon generell nach Feuchte und Fäulnis, so gibt es darin ganz besonders ekeleregende Orte, an denen das Sumpfgas in blubbernden Blasen aus dem Schlamm aufsteigt und die Luft vor Gestank verschwimmen läßt. Wie die Götter, oder gar das Moor selbst, es wollen, kommen die Abenteurer auch an einen solchen Ort. Die wenigen Bäume, die im Gasfeld wachsen, sind gekrümmt und verdorrt, das Gras ist braun und welk. Die tränenden Augen der Abenteurer können lediglich seltsame, aufgeblähte Pilze ausmachen, die sich hier als einzige wohl zu fühlen scheinen. Ganz im Gegensatz zu den Abenteurern, deren letzte Mahlzeit im Magen rebelliert. Jeder Charakter muß einen Zähigkeitswurf (SG 16, zwergischer Volksbonus gegen Gifte zählt in diesem Fall) bestehen oder 30 Minuten lang am Zustand Kränkelnd leiden. Leider kommen die Reisenden nicht dazu, eine gemütliche halbe Stunde mit dem Entleeren ihres Mageninhalts zu verbringen, denn manche Pilze - wirklich große Pilze - haben eigene Pläne. Ein Wurf auf Wissen (Natur) (SG 15) verrät, daß die Pilze einer ungewöhnlichen Gattung angehören und womöglich alles andere als harmlos sind. Wenn mindestens ein Abenteurer den Wurf besteht, wird die Gruppe nicht überrascht, als sich drei dicke, bullengroße Sphären, zum Besten gefüllt mit Sporen, aus dem brodelnden Schlamm erheben. Die Sphären besitzen ein Auge in ihrer Mitte sowie eine Krone aus dünnen Auswüchsen, die auch mit Augen bestückt sind, und erinnern durchaus an die gefürchteten Betrachter (Gassporen, Lords of Madness, s.148-149). Ein Wurf auf Wissen (Gewölbekunde) (SG

12) oder Wissen (Natur) (SG 15) kann die Abenteurer beruhigen - dies sind wirklich Pilze und keine Betrachter. Das macht die Sache nur bedingt besser, denn die Pilze sind aggressiv und versuchen, die Charaktere mit ihren Sporen zu verseuchen. Wehe dem findigen Magier, der einen Feuerzauber gegen sie schleudern - oder auch einem jeden Abenteurer, der Feuer entzündet. Die Sumpfgase sind höchst entzündlich und selbst die kleinste Flamme erzeugt ein wahres Inferno, das über alle Anwesenden brandet und 6W6 Feuerschaden (Reflex SG 17 halbiert) verursacht. Dies mag tödlich für die sphärischen Pilze ausgehen, doch vielleicht auch für die Reisenden. Bis sich erneut genügend Gas für eine Explosion ansammelt, vergehen zehn Minuten. Der Marsch durch das gesamte gasverseuchte Gebiet dauert ein paar Stunden und verursacht selbst bei Charakteren, die gegen die Übelkeit ankämpfen konnten, anschließend Erschöpfung.

Ratschlag der Sumpfhexe:

Stärkere Helden brauchen größere Gemeinheiten - und dafür nicht unbedingt mehr oder größere Monster. Machen sie den Gestank eines Helden würdig - setzen Sie den SG des Zähigkeitswurfs auf etwa 21 herauf und ersetzen sie den Zustand Kränkelnd mit Übelkeit. Das dürfte selbst die vergleichsweise harmlosen Gassporen zu einem ernst zu nehmenden Hindernis machen, wenn mehrere Charaktere mehr auf die Wirbel in ihrer Speiseröhre als auf die Gegner achten müssen. Alternativ können Sie den SG der Verseuchen-Fähigkeit der Gassporen heraufsetzen, damit die Auswirkungen selbst für höherstufige Abenteurer gravierend sind.

Vierte Begegnung: Die Qual der Wahl

“Geht nicht ins Licht!“ - vergeblicher Warnruf “Es juckt! So kann ich nicht arbeiten!“ - Mara Skyllé, entnervte junge Magierin

Manchmal muß man sich entscheiden, und zwar für das kleinere Übel. Da es im Sumpf jede Menge übel gibt, ist die Qual der Wahl besonders groß.

Auf ihrer Reise müssen die Abenteurer ein Gebiet durchqueren, das vor gefährlichen Blutsaugern - Blutmücken - nur so wimmelt. Natürlich wissen die Charaktere nicht, was sie bald erwartet, als nächstens müssen sie überhaupt erst den richtigen Weg finden. Lassen Sie sie einen Überlebenskunst-Wurf (SG 17) ablegen. Sind sie erfolgreich, kommen sie - noch - ohne größere Probleme voran; scheitern sie hingegen, irren sie so lange ziellos durch schlammigen Morast, bis sie irgendwann völlig erschöpft (auch im spieltechnischen Sinne!) doch noch die richtige Richtung einschlagen.

In der besagten Richtung tummeln sich Hunderte von Blutmücken, die sich zu Schwärmen zusammenschließen und selbst einen kräftigen Elch niederbringen können. Ein Summen und Fiepen unzähliger Flügelpaare begrüßt die Abenteurer, als sie sich weiter voran wagen, und schon bald werden sie von einer Schar aus etwa drei Geschöpfen angefallen. Natürlich sind drei Blutmücken keine Herausforderung - doch kann das Erfolgserlebnis die Helden von der Tatsache ablenken, daß in den nebligen Fernen, wo rötliche und grünliche Sumpflichter tanzen, so gut wie keine Mücken umherschwärmen. Ein Entdecken-Wurf (SG 16) kann sie zwar darauf aufmerksam machen, spannender wäre es allerdings, sie erst von einigen weiteren Blutmückengruppen bedrängen zu lassen (etwa fünf-sechs Wesen pro Gruppe), damit sie sich ernsthaft Gedanken über einen alternativen Weg machen.

Irrlichtern zu folgen, falls es Irrlichter sind, ist normalerweise keine gute Idee, angesichts der durstigen Schwärme allerdings die einzige Alternative. Wollen die Helden dennoch standhaft bleiben, müssen sie sich irgendwann einer Gruppe aus 24 Mücken, aufgeteilt in drei Schwärme, stellen. Solange sie nicht über mächtige Magie (sehen Sie zu, daß sie ihre Feuerbälle bis dahin möglichst verbraten haben), Geruchstarnung oder andere ausgefallene Ideen verfügen, kann es sie teuer zu stehen kommen. Sollte der arme Einsiedler mit ihnen unterwegs sein, bedeutet diese Begegnung höchstwahrscheinlich sein Ende.

Die sonderbaren Lichter versprechen effektive Erlösung von der Mückenplage. Die kleinen Biester scheinen alles andere als erpicht zu sein, sich in die Nähe der Lichterscheinungen zu begeben. In einem weiten Umkreis um sie herum sind die Abenteurer sicher - doch die Irrlichter wandern umher, trennen und vereinigen sich wieder, und folgen nicht unbedingt der Richtung, in die die Reisenden unterwegs sind. Sollten die Abenteurer den Lichtern folgen, bis sie die Brutstätten der summenden, saugenden Geschöpfe hinter sich gelassen haben, müssen sie zusehen, daß sie aus dem kaum passierbaren Morast, in den sie geraten sind, heile herauskommen. Mit viel Zeit wäre dieses Unterfangen weniger herausfordernd, als es nun kurz vor dem Einbruch der Nacht ist. Für die eigentliche Hektik sorgen die schlurfenden Geräusche, die die Abenteurer irgendwann zu verfolgen beginnen, zunächst mit einem Lauschen-Wurf (SG 13) zu vernehmen, bis sie irgendwann für jeden ohne weiteres hörbar werden. Was auch immer die Helden verfolgt, es scheint nicht mehr Probleme haben, im Sumpf voranzukommen, als sie (für die Charaktere kostet die Bewegung in diesem Gebiet das vierfache der normalen Bewegung). Hat die Gruppe kleine oder schwer gerüstete Charaktere in ihren Reihen, kann sie das Wettrennen mit dem Ockergallert - genau dieser pirscht ihnen

hinterher - nicht gewinnen. Es kommt zu einem Kampf, in dem die Helden keinen Vorteil durch ihre weit höhere Bewegungsrate genießen. Und der Genuß könnte ganz auf der Seite des Gallerts sein.

Ratschlag der Sumpfhexe:

Höherstufige Gruppen werden weniger Probleme haben, die Mücken, seien es noch so viele, auszumanövrieren - da brauchen die Tierchen Hilfe, jedoch nicht unbedingt in Form von noch mehr Tierchen. Lassen Sie die Charaktere mit den höheren Temperaturen (siehe SLHB s. 379-380) kämpfen oder auch mit schlechten Sichtverhältnissen durch den allgegenwärtigen Nebel (in diesem Fall steigt aber auch der SG des Entdecken-Wurfs, um die Vorteile der Irrlichter zu bemerken). Damit die Helden im potentiellen "Endkampf" nicht mit zwei-drei Flächenzaubern gleich die Schlacht für sich entscheiden, versehen Sie alle oder einige Blutmücken mit der infernalischen Schablone und schicken Sie sie in kleineren Grüppchen und möglichst von allen Seiten gegen sie los.

Für die andere Alternative sollten sie den Ockergallert auf etwa 10 TW aufwerten und die Begegnung im Dunkeln und in einem Weidenhain (damit fliegende Charaktere auch mit Schwierigkeiten zu kämpfen haben) stattfinden lassen.

Nächtliche Begegnung: Die Verlorenen

"M... Mutter? Bist du das? Nein, das kann nicht sein! Aaaaaah!" - Mara Skylle, panische junge Magierin

Der Stille Sumpf ist uralte. Selten wagt sich jemand hinein, doch hat er im Laufe der Jahrhunderte so einige Wanderer verschlungen. Ihre verirrtten Körper und Seelen gehören auf ewig dem Sumpf, den sie nähren, indem sie weitere unglückliche Opfer hineinzerren.

Auf diese ewigen Gefangenen treffen die Abenteurer eines Nachts, während der Rast nach einem anstrengenden Tag. Nach welchem genau - liegt Ihrer Entscheidung des Spielleiters und hängt von Ihrer Gnade oder Ihrem Sinn für Dramatik ab. Lassen Sie die erste Wache (wenn die Helden im Sumpf keine Nachtwache halten, werden sie vermutlich gar nicht überleben) irgendwann nach einer oder zwei ereignislosen Stunden auf Entdecken (SG 20 ohne Dunkelsicht, 17 mit Dunkelsicht) und/oder Lauschen (SG 17) würfeln, um planschende, schlurfende Bewegungen im Morast, etwa 10-15 Meter entfernt. Dies sind die hungrigen, wahnsinnigen Bewohner des Sumpfes (nehmen sie dafür vier Grule), die die Abenteurer nun heimsuchen. Anstatt sie jedoch einfach anzufallen und mit Klauen und Zäh-

nen in die schlammigen Tiefen zu zerren, plagen die Wiedergänger auch noch die Seelen ihrer Opfer mit unmöglichen Schrecken. Sobald ein Abenteuerer eine der wandelnden Leichen zu Gesicht bekommt, sieht er nicht irgendeinen modernden, geifernden Untoten vor sich, doch einen verstorbenen Angehörigen, seine ehemalige Liebe oder sonst jemanden, der ihm lieb und teuer ist oder war. Um sich des faulen Zaubers zu erwehren, muß der Betroffene einen Willenswurf gegen Furcht (SG 15) bestehen, andernfalls ist er eine Minute lang erschüttert.

Als wären diese gräßlichen Kadaver (die erschreckend intelligent kämpfen) nicht genug, schält sich kurze Zeit (1 Runde) später eine durchscheinende Gestalt aus dem Nebel. Ein Geist - und zwar der eines verlorenen Hexenmeisters, in den Jahren seiner auswegslosen Irrungen wahnsinnig geworden (siehe Anhang). Das Phantom gibt zusammenhangslose Sätze von sich - "Nein, eindeutig nicht, Ihr lügt!" - "Ich habe durch Null dividiert... wunderschön..." - "Aufhören! Sofort aufhören, im Namen des Königs!" - und reagiert oft inadäquat. Da es bereits tot ist, fürchtet es keine Schmerzen und plagt die Abenteuerer, bis es gebannt wird. Potentiell ist es möglich, mit dem Geist zu verhandeln, seine mentale Verfassung erschwert allerdings alle Versuche und setzt den SG aller sozialen Fertigkeiten, die gegen ihn angewandt werden, um 10 herauf.

Einmal "vernichtet", bedeutet es nicht das endgültige Ableben des Gespenstes. In dieser Nacht sucht es die Reisenden zum Glück nicht mehr heim; gnädige Abenteuerer könnten jedoch versucht sein, die gepeinigste Seele zur Ruhe zu betten. Da der Körper des Hexenmeisters tief im Morast liegt, ist es für die Helden nicht ohne weiteres möglich, an ihn heranzukommen (selbst wenn sie den exakten Standort wüßten, was sie nicht tun) und bloßes Weißen der Stätte bezweckt auch nur, daß der Geist sich nicht darin manifestieren kann. Einen Hinweis sollte der Untote dennoch liefern. Unter seinem wahnsinnigen Gebrabbel erwähnt er "Die Hexen! Die Hexen! Aaaaah!". In der Tat sind die Sumpfhexen in der Lage, dem Geist zur ewigen Ruhe zu verhelfen - aber nur, wenn die Abenteuerer überzeugend genug sind.

Sollten Sie der Meinung sein, die nächtliche Unterbrechung habe die Reisenden zu wenig geschlaucht, bauen Sie ruhig weitere gräßliche Störungen ein: mumifizierte Hände, die aus dem weichen, schlammigen Boden nach den Abenteuerern greifen und sie in den Grund zu ziehen versuchen (Ringkampf-Bonus +12, TP 4, RK (Berührung/ auf dem falschen Fuß) 16 (16/-), in der dritten Runde ununterbrochenen Ringkampfes wird der ergriffene Charakter mit dem Kopf unter die Oberfläche gezogen).

Ratschlag der Sumpfhexe:

Damit höherstufige Abenteuerer die Untoten nicht in einer Runde verputzen, könnten sie diese leicht herausfordernder machen - indem sie die Grule mit fünf Schurkenstufen verseht (in diesem Falle dürfen auch die SGs zum Bemerkten der Untoten steigen; nutzen Sie entweder die Fertigkeitswerte der Grule oder setzen Sie den oben vorgeschlagenen SG um 7 herauf) und dem geisterhaften Hexenmeister weitere fünf Stufen in ebendieser Klasse. Sollte die Gruppe zum Zeitpunkt der Begegnung stark angeschlagen sein, haben Sie stets eine Notbremse zur Verfügung - das irrationale Verhalten des Geistes: er muß nicht immer den effektivsten Zauberspruch auswählen oder das sinnvollste Ziel angreifen.

Möchten Sie die Sumpfhände verwenden, nutzen Sie für sie folgende Werte: Ringkampf-Bonus +17, TP 11, RK (Berührung, auf dem falschen Fuß) 19 (17/-), ZR 14, Resistenz gegen Kälte, Feuer, Säure, Elektrizität 5).

Finale Begegnung: Die Hexen

"Oh, kommt, meine lieben Gäste, der Kessel dampft bereits!" - Die Sumpfhexe

Die Sumpfhexen sind nur eine Legende - tatsächlich? Jedoch schon in den Legenden sind sie nur allzu lebendig - was wäre dann, sollte jemand ihnen wahrhaftig begegnen?

Genau dies steht den Abenteuerern bevor, und unter welchen Bedingungen, entscheiden die Hexen selbst. Ihre wahre Anzahl ist niemandem bekannt, und nur eine Hexe nimmt die Helden zunächst in Empfang. Zuerst allerdings müssen diese überhaupt den Ort erreichen, an dem die Hexe auf sie wartet. Je nachdem, mit welchen Intentionen die Reisenden im Sumpf unterwegs sind, kann es sich als unterschiedlich schwierig gestalten.

Wissen die Abenteuerer im Grunde nichts von den Hexen, höchstens aus dem Gestammel des wahnsinnigen Geistes, oder sind einzig und allein darauf bedacht, den Sumpf so schnell wie möglich zu durchqueren, müssen sie nichts tun, um an die Hexe zu geraten - irgendwann kommen sie von alleine zur kleinen, flachen, niedrigen Erhebung, auf der diese vor einem dampfenden Kessel auf sie wartet.

Suchen die Helden hingegen aktiv nach den Hexen, müssen sie einen Überlebenskunst-Wurf (SG 22) bestehen oder die örtliche Flora und Fauna mittels Magie befragen. Gelingt es ihnen nicht, irren sie einen weiteren Tag erfolglos durch den Sumpf, bis sie an seinen Rand gelangen - von den Hexen fehlt allerdings jede Spur.

Wie bereits erwähnt, erwartet die Hexe die Reisenden vor einer moosbewachsenen Grotte, indem sie auf einer Feuerstätte etwas in einem großen, gußeisernen Kessel kocht und mit einem langen

Holzlöffel rührt. "Kommt, junges Volk, kommt, ich habe euch bereits erwartet", lädt sie die Abenteurer ein, an ihrem wärmenden Feuer Platz zu nehmen - ganz gleich, wie alt die Charaktere tatsächlich sein mögen. Die alte (grüne) Vettel, in Lumpen gekleidet, mit ungesund grünlicher Haut und strähnigen, klebrigen, grauen Haaren, unternimmt nichts Feindseliges, sondern beschwört die Abenteurer überaus großmütterlich, ihr am Feuer Gesellschaft zu leisten.

Hegen die Abenteurer selbst feindselige Absichten und greifen die Hexe an (zu welchem Zeitpunkt auch immer), verschwindet diese in die Grotte, während im selben Augenblick der Kessel eine dichte, zähe Dampfwolke ausspuckt, die den Helden die Sicht versperrt und sie sogar in der Bewegung hindert (exakt wie der Zauber `textitFester Nebel`). Natürlich steht es den tapferen Recken frei, der Vettel dennoch in die Höhle zu folgen. Was sie dort vorfinden, ist ein niedriger (1,50 Meter hoch!) gewundener Gang voller herabhängender Wurzeln und Spinnweben, der nach einigen Schlaufen und etwas Gefälle zu einer düsteren Kammer führt, die nur leicht von Leuchtmoosen erhellt wird. In der nicht sehr geräumigen Höhle liegen Knochen und Lumpen verstreut, es riecht modrig und ranzig. Halb begraben in weicher Erde steht eine Truhe, vor der die eine oder andere Goldmünze glitzert. . .

Die Truhe ist die Belohnung für aggressive oder ungeduldige Abenteurer - ein Nachahmer, der zwar einen gewissen Schatz hortet, jedoch noch keine legendäre Beute. Während des Kampfes mit dem Nachahmer zeigt die Hexe sich nicht, lediglich ihre mahnende, kichernde, drohende Stimme ist hin und wieder zu hören (aus keiner bestimmten Richtung), während sie die Einfältigkeit der Helden verspottet. Nachdem die Abenteurer den Nachahmer besiegt und seinen Schatz (siehe Anhang) an sich genommen haben, vernehmen sie einen gräßlichen Schrei der Agonie. Als sie die Höhle darauf verlassen, sehen sie den Einsiedler (ganz gleich, was mit ihm vorhin geschehen ist - "verdrängen" Sie ihn unauffällig, während die Abenteurer sich auf den Kampf konzentrieren, oder beschreiben Sie, wie er sich vor Angst in eine dunkle Ecke drückt und dann nicht wieder auftaucht, sollte er immer noch anwesend sein), wie er im Kessel steckt und seinen letzten Schrei von sich gibt. Sobald sich jemand dem Mann nähert, verwandelt sich der vermeintliche Einsiedler in die (kerngesunde) Vettel, die sich mittels `textitLevitation` als erstes in die Lüfte erhebt. Die Hexe läßt es nicht darauf ankommen, sich umbringen zu lassen, und fliegt von dannen, sollten die Helden sie nicht schnell genug töten können - ganz fertig sind die Abenteurer jedoch noch nicht, denn aus einem knorrigen Hain in der Nähe taumelt ein Troll heraus, der anstelle der Hexe sich einen richtigen Kampf gegen die Reisenden liefert. Schließlich

können die Abenteurer "als Andenken" noch eine Dosis Gift (Krötenschleim oder Taggitöl) aus den schleimigen Resten im Kessel gewinnen, so sie dies wünschen.

Hören die Helden die Hexe hingegen an und lassen sich auf ihren kryptischen Zeitvertreib ein, haben sie eine weitaus bessere, besondere Belohnung in Sicht. Die alte Vettel geht natürlich nicht sofort zur Sache, dies wäre nicht die Art einer Hexe. Statt dessen läßt sie den Reisenden Zeit, die müden Knochen am gemütlichen Feuer zu wärmen und bietet ihnen etwas von ihrem "Süppchen" an - das erstaunlich gut schmeckt (genau nach dem, was der entsprechende Charakter am liebsten ißt) und für 24 Stunden +2 auf Weisheit und dauerhaft aktive Fähigkeit gewährt, mit Tieren und Pflanzen zu sprechen (wie durch entsprechende Zauber) - den Schlemmer allerdings mit Trüber Sieche (siehe SLHB S. 369) infiziert (würfeln Sie die Zähigkeitswürfe ja verdeckt!). Indessen erteilt die Hexe den Helden diverse schwammige Ratschläge ("Wer immer nach des anderen Gold schießt, verliert nicht nur sein eigenes." - "Wer sich vor nichts zu fürchten glaubt, ängstigt sich vor sich selbst." - um ein paar Beispiele zu nennen), verliert aber auch ein paar Worte über den törichten Wagemut der Abenteurer. Auch kann sie ihnen in geringem Maße mit Heilkünsten aushelfen - so hat sie dreimal den Zauberspruch `textitLeichte Wunden heilen`, einmal `textitGift Neutralisieren` und einmal `textitGeringere Genesung anzubieten` (für eine höherstufige Gruppe, fügen Sie dieser Auswahl noch zweimal `textitMittelschwere Wunden heilen` und einmal `textitVerzauberung brechen` hinzu).

Spätestens dann jedoch, wenn einer der Helden nach der Erlösung für den irren Geist fragt (oder Sie der Meinung sind, daß die Hexe soweit ist), macht die Vettel ihnen ein Angebot: sie sollen ihre Frage beantworten. Tun sie dies richtig, wird ihnen etwas wahrlich Besonderes zuteil, etwas, das die Sumpfhexen seit Jahrhunderten hüten. Mag sein, daß sie dabei auch einen Weg erfahren, den armen Geist zu befreien. Müssen sie sich jedoch geschlagen geben, nimmt die Hexe sich ihren Teil - einen Teil der Lebenszeit eines jeden Abenteurers (effektiv altert der Charakter dabei schlagartig - als Mensch, Halbork oder Halbelf um 15, als Halbling oder Gnom um 25, als Zwerg um 50 und als Elf um 100 Jahre - für sonstige Völker müssen Sie das Ausmaß selbst nach Ihrem Ermessen festlegen. Verraten Sie den Spielern die exakte Auswirkung des Fluches jedoch nicht, bevor er eintritt!). Es steht den Helden frei, das Angebot abzulehnen; in diesem Fall dürfen sie (und müssen sie auch, denn die Hexe fordert sie sofort zum Gehen auf) die Anhöhe und nach wenigen Stunden auch den Sumpf unbeschadet verlassen.

Die Wagemutigen jedoch werden mit einem Rätselspruch konfrontiert, der den Traditionen entspre-

chend ganz und gar verworren ist: "Einst suchte ich dies, und fand es nicht. Doch als ich meine Schwestern um Rat fragen wollte, merkte ich mit Freuden, daß ich es bereits besaß. Was ist es?" Die Abenteurer können sich Zeit lassen, über das Rätsel nachzudenken, müssen jedoch vorsichtig sein mit den Lösungen, die sie der Vettel präsentieren: nur drei Versuche stehen ihnen frei, eine endgültige Lösung aufzusagen. Kann die Hexe auch dem dritten Vorschlag nicht zustimmen, so nimmt sie, was nun ihr gehört, und verschwindet spurlos, während der Kessel die benommenen Abenteurer in Dampf umhüllt und sie erst nach einiger Zeit (Minuten oder gar Stunden) auf einer völligen leeren Anhöhe (ohne Grotte) zurückläßt, von wo aus die gealterten Helden ihren Weg aus dem Sumpf hinaus antreten können.

Die Lösung ist in Wirklichkeit das Rätsel selbst: die Hexe suchte nach einem tückischen Rätselspruch, doch als sie sich ihrer eigenen Suche bewußt wurde, fand sie darin ein herrliches, hinterhältiges Rätsel. Gelingt es den Abenteurern, die Lösung herauszufinden, hält die Hexe ihr Wort und fischt aus dem Kessel einen Pferdeschädel ohne Unterkiefer heraus. Dieser ist sehr gut erhalten und so gut wie gar nicht vergilbt. Die Vettel drückt ihn einem der Reisenden in die Hände und geht mit den Worten "Mögt Ihr aus dem Schicksal längst toter Könige lernen" davon. Aus dem Kessel steigt dichter Nebel auf, der rasch verfliegt und keine Spur von der Hexe oder ihrer Grotte zurückläßt. Mit dem seltsamen Gegenstand (siehe Anhang) in den Händen, können die Abenteurer nun den Sumpf verlassen - oder aber dem rastlosen Geist helfen, denn die Hexe merkt an, daß der Schädel dabei hilfreich sein kann.

Um Letzteres zu erreichen, müssen die Abenteurer sich von den Visionen, die der Schädel ihnen schenkt, leiten lassen, erneut hinein in den Sumpf, bis zu der Stelle, an der der Geist wieder erscheint. Er fleht die Helden an, den Schädel zu opfern und ihn zu befreien, und in der Tat findet das Phantom Frieden, wenn der Gegenstand dem Sumpf für immer übergeben wird. - doch ob die Charaktere dies wollen, und den zusätzlichen Tagesmarsch auf sich genommen haben, um ihre Belohnung zu opfern, ist eine andere Frage.

Ratschlag der Sumpfhexe:

Diese Begegnung muß nur angepaßt werden, wenn die Helden sich für aggressives Vorgehen entscheiden. Werten Sie den Nachahmer auf 12 TW auf und streuen Sie gegebenenfalls einen oder zwei Tausendfüßlerschwärme ein, die die Helden überfallen, oder machen Sie den Boden und die Wände an sich klebrig, um es ihnen nicht allzu einfach zu machen. Den gewöhnlichen Troll sollten Sie mit dem Trolljäger (Stufe 6 Waldläufer) ersetzen - die Hexe könnte mit weiteren 5 Stufen Adept aufgewertet werden.

Abschluß

Das Abenteuer endet, sobald die Abenteurer den Sumpf nach der Begegnung mit der Hexe verlassen, frühestens sieben Tage nach dem Beginn der Reise. Was sie am Ende davon haben, liegt an ihren Entscheidungen in der letzten Begegnung. Sie können dem Morast mit der seltsamen und morbiden Trophäe der Hexen in den Händen den Rücken kehren, mit etwas Gold, Tand und etlichen Narben, mit leeren Händen - oder auch um Jahre gealtert.

Anhang

Bailam, der Geisterhexer (HG 6)

Mittelgroßer Untoter (körperlos)

Trefferwürfel: 4W12+3 (36 TP)

Initiative: +3

Bewegungsrate: Fliegen 9 m (perfekt)

RK: 16 (+3 GE, +3 Ablenkung), Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13

GAB/Ringkampf: +2/+1

Angriffe: Berührung im Nahkampf +5 oder Berührung auf Entfernung +5

Besondere Angriffe: Unheimliches Stöhnen, Zauber

Besondere Eigenschaften: Manifestieren, Untot, Wiederherstellung, Resistenz gegen Vertreiben +4

Rettungswürfe: Ref: +4 Zäh: +1 Will: +3

Attribute: ST 8 GE 16 KO - IN 12 WE 8 CH 17

Fertigkeiten: Bluffen +10, Entdecken +7, Konzentration +7 [+11 im Kampf], Lauschen +7, Suchen +9, Verstecken +11, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +10

Talente: Abhärtung, Blind Kämpfen, Im Kampf zaubern

Zauber pro Tag: 6/7/4

Bekannte Zauber (ZS 4, SG 13+ Grad):

Grad 0: *Geisterhaftes Geräusch, Kältekegel, Magie entdecken, Magie lesen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

Grad 1: *Schwächere Kugel der Kälte* (Zauberkompendium, alternativ: *Magisches Geschoß*), *Schwächestrahle*, *Verhüllender Nebel*

Grad 2: *Phantomangreifer* (Zauberkompendium, alternativ: *Schwarm herbeirufen*)

Unheimliches Stöhnen (ÜF): Standardaktion; bewirkt für 2W4 Runden Panik bei allen lebenden Kreaturen innerhalb von 9 m, wenn ein Willenswurf (SG 15). Kreaturen, die den Wurf bestehen, sind für 24 Stunden gegen Bailams Stöhnen immun.

Bailam, der Geisterhexer (HG 11)

Mittelgroßer Untoter (körperlos)

Trefferwürfel: 9W12+3 (71 TP)

Initiative: +3

Bewegungsrate: Fliegen 9 m (perfekt)

RK: 23* (+3 GE, +4 Ablenkung, +6 Rüstung (**Mächtige Magierrüstung*)), Berührung 14, auf dem falschen Fuß 19

GAB/Ringkampf: +4/+3

Angriffe: Berührung im Nahkampf +7 oder Berührung auf Entfernung +7

Besondere Angriffe: Telekinese, Verderbender Blick,

Unheimliches Stöhnen, Zauber

Besondere Eigenschaften: Manifestieren, Untot, Wiederherstellung, Resistenz gegen Vertreiben +4

Rettungswürfe: Ref: +6 Zäh: +3 Will: +5

Attribute: ST 8 GE 16 KO - IN 12 WE 8 CH 19

Fertigkeiten: Bluffen +15, Entdecken +7, Konzentration +12 [+16 im Kampf], Lauschen +7, Suchen +9, Verstecken +11, Wissen (Arkanes) +13, Zauberkunde +15

Talente: Abhärtung, Blind Kämpfen, Durchschlagende Zauber, Im Kampf zaubern, Zauberfokus (Nekromantie)

Zauber pro Tag: 6/7/7/6*/5 (**Mächtige Magierrüstung* bereits gewirkt)

Bekannte Zauber (ZS 9, SG 14+ Grad (15+ für Nekromantie)):

Grad 0: *Erschöpfende Berührung, Geisterhaftes Geräusch, Kältekegel, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

Grad 1: *Schwächere Kugel der Kälte* (Zauberkompendium, alternativ: *Magisches Geschoß*), *Schockgriff*, *Schwächestrahle*, *Verhüllender Nebel*

Grad 2: *Falsches Leben, Hauch des Stumpfsinns, Phantomangreifer* (Zauberkompendium, alternativ: *Schwarm herbeirufen*), *Spiegelbilder*

Grad 3: *Mächtige Magierrüstung* (Zauberkompendium (+6 RK)), *Stinkende Wolke, Vampirberührung*

Grad 4: *Brüllen, Lebenskraftentzug*

Telekinese (ÜF):

Wie der Zauber Telekinese, ZS 12. Darf nur alle 1W4 Runden verwendet werden.

Verderbender Blick (ÜF):

Blickangriff, 9 m Reichweite. Erfordert einen Zähigkeitswurf (SG 18), um 2W10 Schaden und 1W4 CH-Schaden zu vermeiden.

Unheimliches Stöhnen (ÜF):

Siehe oben (SG 18).

Schatz des Nachahmers

Für Gruppen der Stufen 5-6: *+1 Waffe des Verderbens Monströser Humanoider, Trank Unsichtbarkeit*, 10W100 Goldmünzen, 20W100 Silbermünzen, 20W100 Kupfermünzen.

Für Gruppen der Stufen 7-8: *+2 Waffe des Verderbens Monströser Humanoider, Zauberstab Melfs Säurepfeil, Trank Rindenhaut* (+3), 20W100 Goldmünzen, 40W100 Silbermünzen.

Für Gruppen der Stufen 9-10: *+3 Waffe des Verderbens*

Monströser Humanoider, Nimmervoller Beutel Typ II, Nolzurs Wunderfarben, 10W100 Platinmünzen, 50W100 Goldmünzen.

Windmähnes Schädel

Der scheinbar einfache Pferdeschädel, den die Helden der Vettel in ihren Rätselspiel entlocken können, besitzt eine eigene Geschichte. Legenden zufolge war Windmähne das Streitroß eines Königs aus längst vergangenen Zeiten. Diesem König wurde prophezeit, er würde seinen Tod durch Windmähne empfangen. Daraufhin trennte er sich schwermütig von seinem tapferen Reittier und ließ es von seinen Untertanen pflegen, bis das Tier Jahre später an hohem Alter starb. In der Überzeugung, die Weissagung habe sich nicht erfüllt, suchte der König Windmähnes Überreste auf, um Abschied von seinem treuen Roß zu nehmen. Als er andächtig vor dem ausgebliebenen Schädel kniete, kroch aus dessen Augenhöhle eine Schlange hervor und versetzte dem König einen tödlichen Biß - so erfüllte sich die Prophezeiung.

Eigenschaften: Das Gewicht des Schicksals lastet noch immer auf diesem uralten Pferdeschädel. Ob es Götter waren oder sonstige Mächte, die ihm seine unheimlichen Kräfte verliehen, weiß niemand. Der Besitzer des Schädels lernt jedoch, die Welt um sich herum anders, tiefgründiger, aber auch düsterer wahrzunehmen. Windmähnes Schädel warnt seinen Träger vor Gefahren, mit mannigfaltigen grimmen Omen - einem fernen, hohlen Wiehern, blutigen Tränen, die aus seinen Augenhöhlen laufen, oder unerklärlichem Zittern und Knarzen. *Der Träger darf in der Überraschungsrunde immer handeln.* Weiterhin gewährt der Schädel seinem Besitzer eine besondere Gabe - in allem, was dieser betrachtet, sieht er den Verfall; er sieht, wie ein Mensch altern und welken, wie ein Baum verkümmern und absterben würde; er sieht Schemen von Ruinen, wo sich noch intakte Gebäude erheben. Diese Sicht der Dinge ist zunächst verstörend und ist mit einem *-4 Abzug auf Entdecken-Würfe* verbunden. Doch wenn der Träger des Schädels tiefer blickt und sich Zeit nimmt, vermag er nicht nur die Abbilder düsterer Zukunft, doch auch die schicksalhafter Vergangenheit zu erhaschen. *Konzentriert sich der Besitzer von Windmähnes Schädel zehn Minuten lang auf seine Umgebung, kann er bedeutende und schicksalsträchtige Ereignisse dieser Gegend in einer verschwommenen Vision wahrnehmen.*

Die Ereignisse, die dieses zweite Gesicht preisgibt, dürfen nicht später als vor 50 Jahren stattgefunden haben und bedeutsam für die Geschichte des jeweiligen Ortes sein. So wird der Schädel nicht den Amtseintritt eines jeden Bürgermeisters zeigen, doch vielleicht die Geburt eines zukünftigen Königs, der das Land vereint und zu neuem Ruhm geführt hat (neben seinen tatsächlichen Heldentaten, sollten sie in der selben Gegend stattgefunden haben). *Diese Fähigkeit ist einmal täglich und nur einmal in jedem Ort nutzbar. Wird die Konzentration unterbrochen, zählt die Anwendung dieser Fähigkeit nicht als verbraucht.* Indem der Träger des Schädels stets hinter die Kulissen und in die Geschichte blickt, erweitert er seinen Wissenshorizont. *Er darf jede Wissensfertigkeit untrainiert normal anwenden und erhält einen +2 Einsichtsbonus auf alle Wissensfertigkeiten.*

Mächtige Variante: Für Charaktere höherer Stufen (9-10) können Sie die verbesserte Variante von Windmähnes Schädel verwenden. Diese funktioniert wie die Grundversion, mit folgenden Änderungen: *der Einsichtsbonus auf Wissensfertigkeiten beträgt +5; zusätzlich darf der Träger den Schädel verwenden, um den Effekt des Zaubers "Wahrer Blick" zu emulieren, für bis zu 10 Runden täglich.*

Fluch: An sich ist Windmähnes Schädel kein verfluchter Gegenstand, auch wenn er seine positiven Wirkungen mit einem Abzug einhergehen. Wehe jedoch dem, der ihn für Geld loswerden will - je besser der Preis ist, den der ehemalige Besitzer des Schädels macht, desto schlimmer ist die Plage, die ihn heimsucht. Verkauft er den Schädel für bis zu 5000 GM, muß er sich in der nächsten Nacht eines Schreckgespenstes erwehren. Fällt der Preis höher als 5000 GM, jedoch niedriger als 15000 GM aus, erscheint ein Höherer Schatten, um den Verkäufer zu holen. Ein Preis von bis zu 30000 GM bedeutet, daß der Unglückselige von einem Höheren Todesalb heimgesucht wird. Bei einem noch höheren Preis darf der SL einen eigenen, besonders gefährlichen Albtraum entwerfen.

Körperfreiplatz: - (getragen)

Aura: Normale Variante: Mächtige Erkenntnismagie (ZS 12); Mächtige Variante: Mächtige Erkenntnismagie (ZS 16)

Preis: n/a

Herstellungskosten: kann nicht dupliziert werden