

Arcane
Codex

DER HÄNDLER

EIN ABENTEUER FÜR ARCANÉ CODEX



INHALT

Präludium	2
Szene 1: Der Beginn einer Reise	3
Szene 2: Die Reise im Wald	5
Szene 3: Eine Frage der Moral	7
Dramatis Personae	9
Appendix	13
Besondere Regeln	13

PRÄLUDIUM

Tertius blickte auf das Messer in seiner Hand. Die Frau war vor ihm festgebunden und blickte ihn mit weit aufgerissenen Augen an, während sie sich in den Fesseln wand. Blut lief an den aufgeschwemmten Hand- und Fußgelenken hinab und ihr nasses Haar klebte in ihrem Gesicht. Hinter dem Altar, auf dem die junge Frau festgeschnallt wurde, sah ihn sein Meister an. Die kalte und schreckliche Eisenmaske verhüllte sein Gesicht, doch er wusste wer sich darunter verbarg. Die Maske nickte ihm zu, ein Zeichen, dass er fortfahren solle. Das Ritual sollte ihm ermöglichen einen Dämon zu beschwören, seinen ersten. Das war die endgültige Prüfung um in den noblen Kreis aufgenommen zu werden. Ein schneller Stoß mit dem Dolch in das Herz der jungen Frau vor ihm würde ihn näher an sein Ziel bringen. Reichtum, Einfluß, Macht. Er sah an ihrem Körper hinab und fragte sich, wieso es nicht auch ein alter Bettler, oder ein kranker Sklave getan hätte. Wieso musste es diese junge Sklavin sein? Die erwartungsrollen Blicke seiner Brüder im Raum galten nicht nur dem Ritual, sondern auch dem nackten Körper des Mädchens vor ihm und da wurde es ihm bewusst, was er hier eigentlich tat. Er zögerte, mir erhobenen Dolch, sich des emotionslosen Blickes bewusst, der aus der Maske auf ihn fiel. Tertius blickte zurück. Und stach zu. Seine Entscheidung war gefallen. Hinter der Eisenmaske verzog sich das alternde Gesicht seines Vaters zu einem stolzen Lächeln.

EINFÜHRUNG

Der Händler ist ein unkompliziertes und geradliniges Abenteuer für Rollenspielneulinge, wie auch für an ArcaneCodex Interessierte. Es hat eine ungefähre Spieldauer von drei bis vier Stunden und sollte in einer Sitzung zu bewältigen sein. Wenn die Spieler vorher Charaktere erstellen und die Zeit knapp wird, sollte nach der ersten Szene ein Einschnitt gemacht werden. Bei der nächsten Sitzung können dann auch noch weitere Spieler hinzustoßen, die der Händler auf anderem Wege angeworben haben kann. Sollten sich die Spieler nicht wie die letzten Vandalen benehmen, kann nicht

viel schiefgehen. Der Höhepunkt des Abenteuers ist die finale Konfrontation, die viele Möglichkeiten der Lösung bereithält und die vermutlich innerhalb der Gruppe auch für Gesprächsstoff sorgt. Es geht um Moral, Loyalität und die Folgen der eigenen Taten. Angesiedelt ist das ganze im nördlichen Teil Verunas, in der Gegend um die Eiserne Phalanx und den Wald von Anseril. Die Menschen dort sind für verunische Verhältnisse bodenständig und unkultiviert, aber freundlich und offen. Durch die zentrale Lage sollte jede Rasse und jeder Charaktertyp möglich sein. Einzig Dämonenjäger könnten Probleme bereiten, da sie zu schnell hinter das Geheimnis kommen könnten. Das Abenteuer ist aber universell genug, um es auch in jeder anderen Region spielen zu können.

Zum Spielen wird das Grundregelwerk von ArcaneCodex benötigt, sowie für einige NSCs auch das Kompendium. Darüber hinaus sind keine weiteren Bücher nötig, auch wenn die Lektüre des Veruna-Kapitels im GRW oder das Veruna-Quellenbuch (noch nicht erschienen...) weitere Informationen zum Handlungsort liefern.

Ich möchte meiner Rollenspielrunde, der DORP (www.dorp.de.vu) dafür danken, dass sie mir bei der Entstehung des Abenteuers geholfen haben und auch die erste Fassung über sich ergehen ließen. Des weiteren gilt mein Dank natürlich auch den vielen Testspielrunden, die dieses Abenteuer auf den Cons der letzten Jahre miterlebt, ausgebaut und gestaltet haben. Danke Leute, das hat Spaß gemacht!

Michael „Scorpio“ Mingers
www.dorp.de.vu
Aachen, den 30.12.05

DAS ABENTEUER

Kurzüberblick für den Spielleiter

Ein Händler heuert die Spielercharaktere nach einer Kneipenschlägerei als Wachen an. Am nächsten Tag werden die SCs den Händler und dessen Leibwächter in einen Wald begleiten, wo sie in einer verfallenen Hütte gegen deren unrechtmäßige Bewohner antreten müssen. Am folgenden Tag schließlich, kurz vor dem Ziel der Reise, macht ein Kesselflicker die Gruppe auf eine eine zwielichtige Gestalt aufmerksam, welche nach ihnen zu suchen scheint. Der Händler setzt ein Kopfgeld auf den vermeintlichen Ganoven aus, der die Gruppe auch wenig später aus dem Hinterhalt stellt und zu einer Entscheidung zwingt...

INTRO:

Ihr sitzt in Vaylen, einer kleinen und abgelegenen Stadt im nördlichen Veruna fest. Unweit liegen die Pässe durch die Eiserne Phalanx, deren riesige, schneebedeckte Gipfel in der beginnenden Abenddämmerung gut zu erkennen sind. Vaylen liegt etwas abseits der großen Straßen des Imperiums, doch ihr wolltet aus den unterschiedlichsten Gründen die Haupttrouten umgehen. Die Preise hier sind moderat und die Bevölkerung weit freundlicher und aufgeschlossener, als ihr dies bisher von Verunern gewöhnt seid. Leider kann man aber auch nicht viel von der großen Kultur Verunas in Vaylen erkennen. Der Ort lebt vor allem von dem Holz, welches im großen Wald östlich geschlagen wird. Es gibt nur zwei Gasthäuser in der Siedlung, von denen das größere nur wohlbetuchten Bürgern zusteht. So habt ihr euch im „Rauchenden Drachen“ eingefunden, einer sehr rustikalen Gaststube. Ein Feuer im Kamin vertreibt die aufkommende Kühle und immer mehr Veruner treffen ein, um den Abend mit etwas Wein und einem kleinen Spielchen ausklingen zu lassen.

KURZBESCHREIBUNG

UND STIMMUNG:

In dieser Szene sollen sich die Charaktere erst einmal näher kennenlernen. Nachdem sie etwas mit einander geredet haben, kommen einige bereits angetrunkene Holzfäller in die Gaststube und suchen Streit, vornehmlich mit Fremden wie den SCs. Nachdem diese erste Konfrontation beigelegt wurde, tritt ein wohlhabend gekleideter Mann an die SCs und bietet ihnen einen einfachen Begleitauftrag als Wachen an. Es soll in eine nahegelegene Stadt gehen, die Bezahlung ist angemessen und es liegt auf dem Weg der SCs. Danach können die Charaktere noch eine Runde auf den Händler trinken, weiter diskutieren und dann schlafen gehen.

Die Atmosphäre der Szene sollte locker und gespannt verlaufen. Die Gaststätte ist einfach, aber freundlich eingerichtet und wird von ebenso einfachen, wie freundlichen Leuten betrieben. Im Erdgeschoss befinden sich mehrere einfache Holztische und eine große Kochstelle hinter der Theke, wo Natascha (siehe K S. 304 Schankmaid) sich um das leibliche Wohl der Gäste kümmert. Wollja (siehe Wirt, K S. 305) steht hinter der Theke und verteilt von dort Wein und Wodka. Eine Treppe führt in die obere Etage, wo sich ein Schlafsaal, sowie drei einzelne Zimmer mit Platz für bis zu drei Personen finden. Eines der drei kleineren Zimmer ist durch einen reisenden Händler be-

legt, der zu geizig für das teure Gasthaus der Bürger war. Die Prügelei sollte auf keinen Fall eskalieren oder gar den Eindruck einer richtigen Bedrohung vermitteln, sondern eine harmlosen Schlägerei unter Betrunknen sein.

HINTER DEN KULISSEN:

Abschnitt 1: Kennenlernen

Der erste Abschnitt dieser Szene sollte nur zum Kennenlernen der Charaktere untereinander dienen. Sie sind die einzigen Fremden in der Gaststube und dürften schnell an einem Tisch bei einem Becher Wein oder ein paar Wodka gesprächig werden. Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass sich die Charaktere untereinander genug vorgestellt und miteinander interagiert haben, sollte die erste Bewährungsprobe für die neue Gruppe kommen.

Abschnitt 2: Holzfäller

Die Tür der Stube geht auf und eine Gruppe drakistämmiger Holzfäller betritt bereits angetrunken und nach Schnaps stinkend den Raum. Sie suchen Ärger und wer wäre dafür besser geeignet, als eine Gruppe von Fremden? Die Gruppe ist unbewaffnet und trägt auch keine Rüstung. Sie suchen sich zuerst einen passenden, männlichen und am besten orkischen Charakter aus, den sie angehen und beschimpfen. Von Priestern und Schwerbewaffneten lassen sie allerdings die Finger. Magier werden wegen ihrer Frauenkleider verlacht, Halblinge ob ihrer Größe und Frauen müssen anzügliche Angebote über sich ergehen lassen. Ihr Anführer Nikolai ist dabei der Sprecher der Gruppe, der sich von dem Gelächter anfeuern lässt. Sollte einer der Charakter eine Waffe ziehen, so wird die Stimmung schlagartig ernst und Nikolai fragt den Charakter, ob er nicht manns genug sei, sich einen ehrlichen Kampf mit ihm zu liefern. Sollten die Charaktere dennoch nicht auf ihre Waffe verzichten ziehen die Holzfäller wüst auf drakisch schimpfend ab und versprechen Rache. Rache die allerdings nicht kommen wird. Sobald gezaubert wird, oder eine Autoritätsperson, wie ein örtlicher Priester oder ein drakischer Adliger ihnen befehlen zu verschwinden, so werden sie das leise grummelnd tun. Sobald Magie eingesetzt wird, fliehen die einfachen Gesellen aus Angst. Der Wirt Wollja wird, sollten die Charaktere cool bleiben und die Schläger ignorieren, auf die Gruppe einreden und sie mit einigen Flaschen Wodka nach Hause schicken. Unter lauten Witzen über die SCs verlassen sie dann den „Rauchenden Drachen“. Sollten die SCs ohne Gewalt, oder zumindest mit so wenig, dass nichts kaputt geht, um das Problem kümmern, so wird Wollja eine Flasche Wodka für die Runde ausgeben. Wenn die

SCs Nikolai oder zwei andere Holzfäller niederschlagen, dann ziehen sich die Holzfäller zurück und schleppen ihre verletzten Kameraden mit sich.

Allgemein soll die Szene mit den Regeln, vor allen den Kampfregeln, von ArcaneCodex vertraut machen. Sollte die Gruppe bereits Erfahrung mit ArcaneCodex gesammelt haben, kann es auch übersprungen werden und das Abenteuer beginnt direkt bei Abschnitt 3. Wachen tauchen übrigens nicht auf, es sei denn, die Charaktere richten ein Blutbad an und töten einen oder mehrere der Holzfäller. Dann erscheinen nach kurzer Zeit einige müde wirkenden Milizsoldaten der Nachtwache und führen die Charaktere zur Befragung nach draußen. Der Dekurio der untrainiert wirkenden Gruppe wird in einer Nebenstraße mit einem Räuspern eine kurze Erklärung abgeben. Er mag keine Ausländer und die Holzfäller seien ihm eh ein Dorn im Auge. Für fünf Goldstücke wäre er bereit den Vorfall zu vergessen, ansonsten kommt der Charakter in die örtliche Kerkerzelle, wo er auf seinen Abtransport in die nächste Stadt zu seiner Verhandlung warten darf.

Es sind [Anzahl = Anzahl der SCs + Nikolai] Holzfäller, deren Werte denen von Knechten entsprechen (K S. 302, nur mit Stärke +2 und Waffenlosem Kampf 4). Nikolai hat keine besonderen Werte, er ist nur plumper und größer als die anderen und wird aufgrund seiner stattlichen Trinkkapazitäten als Anführer der Gruppe gesehen.

Abschnitt 3: Der Auftrag

Kurze Zeit nach der Konfrontation, wenn die Tische wieder aufgestellt und die Nasen wieder gerichtet wurden, kommt ein kleiner Junge von vielleicht zwölf Jahren in den Raum und zeigt auf die SCs. Ein kostbar gekleideter Mann mit verunischer Toga betritt den Raum, nickt den SCs zu, gibt dem Jungen einige Kupferstücke und kommt dann zum Tisch der Spielercharaktere. Er stellt sich als Plinius Polyphon vor, einem verunischen Bürger und Händler, der gerne etwas besprechen würde. Stimmen die SCs zu, nimmt er Platz und bestellt beim Wirt eine Amphore des besten Weines für den Tisch.

„Mein junger Freund erzählte mir von dem... Vorfall eben und wie ihr ihn gemeistert habt. Ich bin auf der Suche nach Leuten wie euch! Es ist nämlich so... ich habe mich auf die Beschaffung von sehr speziellen Sammlerstücken spezialisiert. Der Wert dieser Dinge ist für den Laien sehr gering, doch meine Auftraggeber zahlen gute Preise für alles mögliche. Nun, ich habe wieder einige seltene Stücke finden können und bin nun unterwegs um sie dem Empfänger zu bringen. Nur sind leider meine Wachen krank geworden, nachdem sie in der letzten Stadt vom Eintopf gekostet hatten. Die Weiterreise ist mir und meinem Leibwächter ohne Begleitung zu gefährlich. Da könntet ihr ins Spiel kommen. Für den letzten Teil der Reise suche ich eine Reisegruppe, die uns begleiten könnte. Ich bin bereit fünf Silberstücke pro Tag zu bezahlen,

wenn jemand als Wache anbeuern möchte. Natürlich wären mir auch freiwillige Reisegefährten willkommen! Prinas, die Stadt in welche uns die kurze Reise führen würde, ist nur zwei Tagesreisen entfernt! Was sagt ihr?“

Die Bezahlung von fünf Silberstücken, verunische Sesterzen um genau zu sein, entspricht dem Standartsatz für solche Kurierdienste. Der Händler ist aber bereit bis zu acht Sesterzen zu bezahlen, wenn ihn einer der SCs von seinen Qualitäten überzeugen kann. Am nächsten Morgen soll es losgehen und gegen Mittag des darauffolgenden Tages soll man dann an den Stadttoren Prinas ankommen. Für Verpflegung müssen die Charaktere selber sorgen, ein Spesenkonto gibt es auch nicht. Stimmen die Charaktere zu, so zeigt sich der Händler hochofren, dankt den Charakteren und erhebt sich wieder. Er bezahlt die Amphore Wein und verabschiedet sich bis morgen, wo er sie am „Rauchenden Drachen“ abholen wird. Lehnen die Charaktere ab, so wird er zunächst mehr Geld bieten und, wenn die Charaktere dann nicht darauf eingehen, resigniert gehen. In diesem Fall können die Spieler dann ganz in Ruhe Pizza essen und Xbox spielen, denn es gibt an diesem Abend nichts mehr zu tun.

Rollenspielhinweise:

Der Wirt Wollja und seine Frau Natascha sind nette Leute, die keinen Ärger möchten. Sie sind vor vielen Jahren aus Drakia nach Veruna gezogen und haben in Vaylen ein bescheidenes Gasthaus eröffnet. Vor allem für die Minderheit der drakischen Holzfäller ist der „Rauchende Drache“ ein kleines Stück Heimat. Es gibt verunische, wie auch drakische Hausmannskost zu gewöhnlichen Preisen. Der kleine Claudius (s. K S. 299 Gossenjunge) ist eines der wenigen Straßenkinder Vaylens und stammt aus einer verunisch-drakischen Familie. Seine Mutter starb bei seiner Geburt und sein Vater kehrte eines Tages nicht mehr vom Holzhacken heim, so dass er nun für alle Leute im Dorf kleine Botengänge erledigt und sich für Fremde als Führer anbietet. Er würde gerne etwas von der Welt sehen und wird die SCs, vor allem diejenigen mit nobler Ausstrahlung oder prächtiger Rüstung bespitzeln. Plinius Polyphon ist tatsächlich ein Händler, doch führt ihn sein Weg nicht aus diesen Gründen gen Prinas. Vielmehr ist er ein Mitglied in einem lokalen Hexerzirkel, der von seinem Vater geleitet wird. Zudem ist sein Name in Wirklichkeit Tertius Appius. In Prinas soll er eine weiterführende Ausbildung in den dunklen Küsten

erhalten. Er reist unter falschem Namen und mit seinem Leibwächter. Da er aber erfahren hat, dass jemand ihm nach dem Leben trachtet, möchte er für die Reise lieber weitere Wachen anheuern. Geld spielt für ihn nur eine untergeordnete Rolle, seine Familie ist wohlhabend. Er ist für seinen Stand ein freundlicher und zuvorkommender Mann, wenn auch reserviert.

INTRO:

Ihr seid nun schon länger unterwegs und bereitet euch bereits geistig auf die Mittagspause vor, während sich die Wolken immer weiter zuziehen und aus der Ferne bereits das erste Donnernrollen von einem heranziehenden Gewitter kündigt.

KURZBESCHREIBUNG

UND STIMMUNG:

Die Stimmung sollte zunächst losgelöst beginnen, schließlich startet man an einem neuen Tag in ein frisches Abenteuer. Mit dem einsetzenden Regen sinkt die Stimmung dann immer weiter. Die SCs sollten, während sie im Regen durch den fast wieder zugewachsenen Waldpfad stampfen, nur noch den Wunsch nach einem trockenen und warmen Platz zum Rasten hegen. Die Lichtung mit der zerfallenen Hütte sollte dann aber wieder Unsicherheit in den SCs wecken.

HINTER DEN KULISSEN:

Abschnitt 1: Aufbruch und drohendes Gewitter

Es geht am morgen wie geplant los. Der Händler und sein Leibwächter Rudolph (Werte wie K S. 300 Hauptmann der Stadtwache) kommen gerade mit ihren Pferden am „Rauchenden Drachen“ an, wenn einer der SCs vor die Tür tritt. Der Händler erlaubt den Charakteren noch im örtlichen Krämerladen Dinge einzukaufen, will dann aber direkt aufbrechen. Es geht über eine kaum benutzte Straße in den Osten. Dabei kommen die SCs zunächst an einigen Feldern vorbei, die von Sklaven bearbeitet werden oder auf denen Tiere grasen. Später allerdings werden die Agrargebäude und abgelegenen Villen im verunischen Stil immer seltener und der Wald dichter. Rudolph redet nicht mit den SCs, sondern grunzt höchstens einmal in ihre Richtung. Der Händler erzählt aber gerne etwas über seine Reisen und gibt sich kameradschaftlich, solange nicht zu tief nachgebohrt wird und die SCs sich angemessen und zivilisiert verhalten.

Die beiden haben Pferde guter Qualität, die jedoch nur wenig Ausrüstung tragen. „Plinius“ führt nur bescheidene Satteltaschen samt seiner persönlichen Besitztümer mit sich, während sein Leibwächter den Großteil der Ausrüstung auf sein starkes Pferd geladen hat, samt Zelt und Proviant. Die Reise verläuft ereignislos, bis am späten Mittag Donnernrollen über den bedeckten Himmel vernommen werden kann. Der Händler weist die SCs dann darauf hin, dass er bei einem alten Bekannten hier in der Gegend unterkommen wollte für die Nacht. Er sei ein ehemaliger Wildhüter der Familie, der

für seine Verdienste mit der Freiheit aus der Sklaverei belohnt wurde. Die SCs sollen nach einem Trampelpfad Ausschau halten, damit sie den Weg zu der Hütte finden können. Ein Wurf auf Überleben (Wildnis) 16 oder Aufmerksamkeit 18 lässt einen Waldpfad aus dem hier recht dichten Wald erkennen. Sollten die SCs den Wurf nicht schaffen, so beginnt das Gewitter und sie werden ordentlich nass. Irgendwann findet der Händler dann aber den Eingang und weist die Charaktere unter Murren und übergezogenem Mantel an, den Weg weiter freizumachen und vorzugehen.

Abschnitt 2: Das verlassene Haus

Nachdem man sich bei dem Gewitter und unter starkem Regen den Trampelpfad entlangbewegt hat, gelangt man an eine kleine Lichtung, in deren Mitte eine zerfallene Hütte steht. Dem Händler ist der Zustand der Hütte suspekt und er schickt die SCs vor, um nachzusehen. Die Hütte ist aus Holz, verwittert und hat ein eingestürztes Dach. Die Tür hängt nur noch an einem Schanier und fällt beim Versuch sie zu öffnen, in den Raum. Das sorgt bei den neuen Bewohnern für einige Unruhe, denn einige Harpyien haben sich die halb zerfallene Hütte als Unterschlupf auserkoren. Im noch trockenen Teil des nur ein Zimmer umfassenden Hauses, hatten sie sich zusammengekauert. Ihr Nest besteht aus Kleiderfetzen, Unrat, Essensresten, Knochen und ihren eigenen Ausscheidungen. Sie hassen Wasser und den Regen und sind eh schon deswegen gereizt, doch die Störung der SCs macht sie nun schlussendlich wild. Sie greifen die Charaktere direkt an. Innerhalb des Hauses ist nur wenig Platz, so dass Trolle oder Charaktere mit Zweihandwaffen leicht behindert werden (-2 auf alle Kampfmanöver, -4 für Trolle mit Zweihandwaffen). Es sind [Spieleranzahl] Harpyien und sie kämpfen bis zum Tod. Nach dem Kampf kann sollten die SCs sich um ihre Wunden kümmern, denn aufgrund der katastrophalen Hygiene der Harpyien kann es leicht zu Infektionen kommen. Inwieweit der Spielleiter diese unheldenhaften und „darken“ Aspekte einfließen lassen möchte, bleibt aber ihm überlassen, ebenso wie die Auswirkungen der Infektionen.

Abschnitt 3: Aufräumen

Nach dem Kampf inspiziert „Plinius“ die Überreste der Hütte. Die Einrichtung ist zertrümmert, der Boden nass oder von Unrat bedeckt. In dem Müll finden sich auch die Überreste eines Menschen und der Händler geht davon aus, dass es sich dabei um den alten Wildhüter handelt. Er schlägt vor, Wachen aufzustellen und die Zeltplane über das kaputte Dach zu ziehen, um die Nacht hier zu verbringen. Am nächsten Tag wird dann

die Hütte mit den Überresten seines *armen und alten Freundes*, wie er sich ausdrückt, verbrannt.

Die Nacht verläuft ereignislos und das Gewitter zieht ab, aber es steht dem Spielleiter natürlich frei weitere Geschehnisse einzubauen. Am nächsten Morgen, nach dem Frühstück, wird „Plinius“ mit bewegtem Gesicht einen brennenden Holzscheit in die Reste des Brennholzes legen und die Hütte anzünden, samt der Überreste

seines alten Bekannten. Er wird dann still und Rudolph weist die SCs mit einer Kopfbewegung an, sich wieder auf die alte Straße aufzumachen.

Rollenspielhinweise:

Die Taten und die Trauer des Händlers sind nicht gespielt, sondern durchaus ehrlich. Das sollte auch bei der Darstellung vermittelt werden. Die Spieler sollen „Plinius“ als ehrlichen Menschen kennen lernen, dem seine Bekannten und deren Schicksal am Herzen liegt. Das ist wichtig für die abschließende Szene des Abenteurers.

INTRO:

Während ihr wieder den Weg aus dem Dickicht hinaus findet, klärt sich auch der Himmel immer mehr. Schon bald könnt ihr eure Reise auf der Straße wieder aufnehmen, hoffnungsvoll, dass ihr bis zum Ende des Abends in Prinas sein werdet. Als ihr bereits einige Stunden Marsch hinter euch gebracht habt, hört ihr ein Rumpeln und Scheppern um die nächste Biegung...

KURZBESCHREIBUNG

UND STIMMUNG:

In dieser Szene trifft die Reisegruppe auf den wandernden Kesselflicker Tainius, der ihnen von einem vermeintlichen Kopfgeldjäger berichtet und möglicherweise Zweifel an der Aufrichtigkeit des Händlers streut. Kurz darauf wird die Gruppe durch einen Hinterhalt abgelenkt, so dass es zur finalen Konfrontation zwischen dem Händler und dem vermeintlichen Kopfgeldjäger kommen kann.

HINTER DEN KULISSEN:

Abschnitt 1: Der Kesselflicker

Die Geräusche kommen von dem Handelskarren, den Tainius vor sich her schient. Der Mann mittleren Alters trägt abgenutzte Reisekleidung und auch seine Waren sind durchgängig von schlechter bis gewöhnlicher Qualität. An dem Karren baumeln Kessel und Pfannen, so dass er weithin hörbar ist. Ein Schleifstein ist ebenfalls hinten im Wagen zu finden, womit er die Messer und Scheren der Dorfbewohner schärft. Der reisende Handwerker ist zunächst erschrocken, wenn er die Gruppe der SCs sieht, wird dann aber seine einfache, verunische Kleidung zurechtrücken und die Gruppe in ein Verkaufsgespräch verwickeln. Er bietet seine Waren an und sieht jedem der Charaktere erwartungsvoll ins Gesicht. Als er den Händler erblickt, zögert er aber und zieht die Stirn in Falten und beginnt zu murmeln.

Wenn die SCs fragen sollten was er hat, so wird Tainius von einem Treffen am heutigen morgen berichten. Ein düsterer Mann mit ausländischer Kleidung, aber ost-verunischem Akzent und von martialischer Erscheinung, hätte ihn nach dem Verbleib eines Mannes gefragt, welcher der Beschreibung nach der Händler sein müsste, der mit den SCs reist. Er versichert dann direkt und zusehens nervöser, dass er natürlich keine Ahnung hatte und nichts gesagt hat. Er wartet dann unruhig vor seinem Karren, bis die SCs und der Händler ihm etwas

abkaufen oder ihn weiterreisen lassen. Er hat nur einige Silber- und Kupfermünzen dabei und verteidigt sich mit einem Dolch, sollte er angegriffen werden.

Nach dem Hinweis des fahrenden Handwerkers, wird sich der Händler leise mit seinem Leibwächter beraten und den Charakteren dann ein Angebot unterbreiten. Bei dem beschriebenen Mann handelt es sich offensichtlich um einen ausländischen Attentäter, welcher die momentane Schutzlosigkeit ausnutzen wollte, erklärt Tertius / Plinius. Er bietet dem SC, der den Mann zur Strecke bringt 30 Goldstücke. Bei einem solchen Angebot sollte der Ehrgeiz der SCs geweckt sein. Der beschriebene, vermeintliche Attentäter, ist der Dämonenjäger Lichias, der mit dem Händler noch eine Rechnung zu begleichen hat.

Abschnitt 2: Die Konfrontation

Lichias liegt mit einigen seiner Leute [Anzahl = Anzahl der SCs] (Werte, siehe K S. 305 Straßenräuber) im Hinterhalt. Er hat eine schwer einsehbare Stelle mit dichtem Wald an beiden Seiten des Weges für den Hinterhalt gewählt, nur noch ein paar Stunden von Prinas entfernt. Dabei plaziert er einen seiner Getreuen mit einem Bogen rechterhand und sich, sowie seine Männer links. Der Mann rechts schießt auf die Gruppe und flieht dann in den Wald. Die SCs sollen ihm folgen, so dass Lichias Gelegenheit hat, den Händler zu stellen. Der Mann rechts ist mit einem Aufmerksamkeitswurf gegen 18 zu entdecken, wenn die Charaktere die Augen offen halten. Ansonsten werden sie durch den Pfeil und den weglaufernden Mann aufmerksam. Sobald die Charaktere einige Runden hinter dem Mann hergelaufen sind, tritt Lichias mit angelegter Armbrust und seinen Leuten auf die Straße. Er gibt den verbliebenen SCs noch die Gelegenheit sich vom Händler zu entfernen, da er nur ihn will. Tretet von diesem Hexer weg, oder sterbt mit ihm. Wählt jetzt, solange ihr noch könnt, so werden seine Worte sein. Tertius / Plinius regt bei der Anschuldigung keine Miene. Misstrauische SCs können einen konkurrierenden Wurf auf die Fertigkeit Schauspielerei machen, um die Unsicherheit hinter der Fassade zu entdecken.

Lichias gibt den Charakteren eine Runde Zeit sich zu entscheiden, dann feuert er auf den Händler. Sollten die SCs zunächst alles ausdiskutieren wollen, so wird Tertius die Gelegenheit nutzen und mittels seiner Hexerkräfte, die er verborgen einsetzen wird, den stärksten (bzw. den am einfachsten zu beherrschenden) der SCs beeinflussen und für ihn Partei ergreifen lassen. Lichias klärt die Charaktere über seine Motivation auf, da er ihre Stärke nur schwer einschätzen kann und hofft, sie

als Verbündete zu gewinnen. Dabei erwähnt er auch den wahren Namen des Händlers. Wenn die SCs fragen, wieso sie belogen wurden, so wird er ihnen erklären, dass es sicherer sei unter falschem Namen zu reisen und das dies nicht in böser Absicht geschah. Der Händler wird keine offensichtliche Magie wirken um Lichias zu bestärken, sondern die SCs auffordern, den Lügen des Mörders keinen Glauben zu schenken. Er wird sogar das Kopfgeld auf bis zu 50 Goldstücke erhöhen. Nun liegt es an den SCs zu entscheiden. Stehen sie loyal zu ihrem Auftraggeber, den sie nur als freundlichen und großzügigen Menschen kennengelernt haben oder glauben sie den Anschuldigungen des dreckigen Mannes? Beweisen kann keiner seine Sichtweise der Dinge. Was ist moralisch vertretbar, vor allem, wenn später die wahre Natur der Dinge ans Licht kommen sollte?

Der Leibwächter des Händlers wird sich zwischen seinen Herrn und jedwede Gefahr werfen und auch die Schergen des Lichias sind ihm bis in den Tod ergeben, da sie an seine Sache glauben. Wenn der Händler durch die SCs stirbt, so wird Lichias ihnen danken, sie hätten das richtige getan. Er durchsucht die Gegenstände des Händlers und nimmt die beiden Kisten mit den

magischen Gegenständen mit, welche er zu vernichten gedenkt. Fragt ein SCs nach, so wird der Dämonenjäger ihm erklären, worum es sich handelt. Danach verschwindet er mit seinen Mannen im Wald und überlässt die restlichen Besitztümer der Verstorbenen den SCs. Sollte Lichias und seine Schergen durch die SCs umkommen, so wird sich Tertius / Plinius bei ihnen bedanken, das Kopfgeld auszahlen und noch jedem anderen fünf Gold für seine Treue überreichen. Die Waffen und Wertgegenstände der Gefallenen überlässt er den SCs und es kann weiter nach Prinas gehen.

Abschnitt 3: Ausklang

Egal wie die Sache ausgeht, die SCs können am Abend die Tore von Prinas erreichen, welche geschlossen werden. Wenn sie blutverschmiert und verwundet ankommen, so werden die Torwachen eine gute Geschichte hören wollen. Am einfachsten wird wohl ein verunischer Bürger wie Tertius erreichen können, dass man noch eingelassen wird. Er wird die SCs den ausstehenden Sold bezahlen und ihnen für die Zusammenarbeit danken. Dann verlässt er die Gruppe und reitet zu seinem neuen Mentor.

Rollenspielhinweise::

Der Händler muss in dieser Szene cool bleiben und Lichias auf seinem Recht nach Bestrafung der Appius beruhen. Er wird die SCs töten, wenn es sein muss, ebenso würde Tertius sie opfern, wenn es sein Leben verlängern sollte.

KURZBESCHREIBUNG:

Verdeckt reisender Hexer

AUSSEHEN:

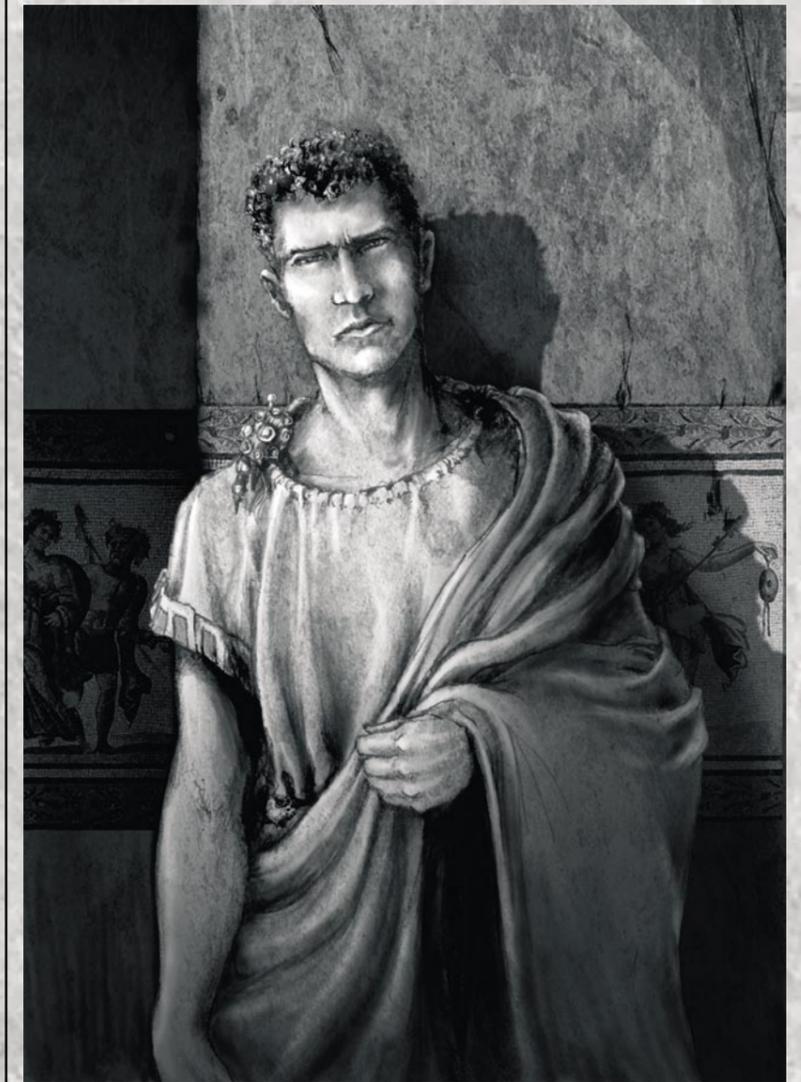
Ein gutaussehender, junger Mann Ende zwanzig. Er hat kurze, geölte, lockige Haare, wie es bei den Verunern Mode ist. Er trägt eine exzellente Tunika, sowie die Toga, die ihm durch seine Bürgerrechte zusteht. Seine ganze Erscheinung ist nobel, von den geraden Gesichtszügen bis hin zu seiner sauberen und teuren Kleidung.

HINTERGRUND:

Tertius wurde in eine geringe Patrizierfamilie hinein geboren, die ihr Vermögen vor allem durch den Schmuggel mit magischen Waren verdient. Sein Vater ist der Anführer eines bescheidenen Geheimzirkels und herrscht über eine kleine Stadt im Osten Verunas. Durch ihn wurde Tertius in den Zirkel aufgenommen, den er später einmal übernehmen soll. Tertius hat neben der geheimen Ausbildung zum Hexer auch eine gute patrizische Ausbildung erhalten und versteht sich auf verunische Umgangsformen sowie auf die Kunst des Handels. Bereits als geschickter Verwalter in seiner Heimatstadt bekannt, soll er nun offiziell nach Prinas reisen, um dort seine Ausbildung zu verfeinern. Neben dieser Tätigkeit soll er aber auch sein Wissen um die Hexerei vertiefen. Seine persönlichen Ritualgegenstände hat er bei sich, ebenso wie das Lehrgeld für seinen neuen Magister in Prinas. Seine hexerischen Machenschaften haben bereits ihr Zeichen auf dem Körper des Patriziers hinterlassen. Ein Hexenmal, in Form eines vielarmigen Muttermals breitet sich über sein rechtes Schulterblatt aus. Etwas, wofür sich Tertius schämt und es gut verdeckt. Seinen Decknamen Plinius Polyphon hat er aus einer örtlichen Erzählung seiner Heimat entliehen, was ihn insgeheim köstlich amüsiert auf diese Weise angeredet zu werden. Sein Leibwächter ist ihm und der ganzen Familie bis zum Tod loyal, da Tertius' Vater ihn aus einer Gladiatorengrube freikaufte.

MOTIVATION:

Der junge Mann ist eigentlich kein schlechter Mensch. Er ist höflich, zuvorkommend und freundlich zu jedermann, selbst Untergebenen. Er hat aber erkannt, dass er durch gewisse, von der Gesellschaft leider verachtete Methoden, zu großer Macht gelangen kann. Was ist falsch daran, einen Sklaven zu töten, um damit einen Dämonen zu beschwören? In der Arena Veruna Aeternas sterben jede Woche Dutzende dieser Gestalten und das Volk jubelt! Er wird aber auf keinen Fall öffentlich zugeben, dass er der dunklen Magie mächtig ist.



DER HÄNDLER, TERTIUS APPIUS, DECKNAME PLINIUS POLYPHON

ROLLENSPIELHINWEISE:

Soweit es ihm möglich ist, wird er seine Zauber immer ohne Gesten oder verbalen Komponenten sprechen, denn er fürchtet eine Entdeckung. Gerade am Ende, wenn die SCs sich für eine Seite entscheiden müssen, wird er sehr darauf bedacht sein, die Charaktere auf seine Seite zu ziehen und dem Dämonenjäger keine Angriffsfläche zu bieten.

BESITZTÜMER:

Tertius führt neben seinem Reitpferd guter Qualität noch 120 Gold-, 32 Silber sowie 7 Kupfermünzen mit

DRAMATIS PERSONAE

sich, die alle verunischer Prägung sind. Dazu seine Ritualgegenstände, die sich allerdings, durch besondere Zauber gesichert, in den Satteltaschen befinden. Diese durch „Strafe der Neugier“ ständig gesicherten Kirschholzschatullen, wurden mit einem komplexen Schloss versehen um Diebe abzuschrecken und Unfälle durch den Zauber zu verhindern. Die Schlösser können mit einem Wurf auf Schlösser knacken gegen 24 geöffnet werden. Das Befehlswort ist für die Maske mit dem Dolch „Mortus“ und für die Maske „Imperium“, wobei jeweils von links nach rechts über die Schatulle gestrichen werden muss.

WERTE:

Rasse: Mensch

Geschlecht: männlich

Alter: 28

Haar: schwarz, kurz

Größe: 1,71 m

Stärke: 0 **Konstitution:** 0 **Geschick:** +1 **Intelligenz:** +3 **Wahrnehmung:** +2 **Willenskraft:** +4 **Charisma:** +4 **Initiative:** +2 **Größe:** M **VW:** 17 **SR:** 14 **GW:** 24 **RS:** 0 **Arkane Macht:** 18 **Potential:** 4 **LP:** 0/5 -2/10 -4/15 -6/20 Außer Gefecht/25 Koma/30

Waffe	Fertigkeit	Schaden
Dolch	+3	1w10

Schulen: Hexer 5, Graue Eminenz 3

Fertigkeiten:

Aufmerksamkeit 4, Beeindrucken 7, Beruf (Verwalter) 8, Empathie 4, Etikette 9, Führung 4, Gassenwissen 5, Geschichten erzählen 5, Gesten verbergen 7, Lesen & Schreiben (Verunisch, Atlantisch, Drakisch), Meditation 8, Mode 5, Nachforschungen 6, Reiten 4, Rhetorik 10, Schätzen, Schauspielern 9, Sklaven beaufsichtigen, Spiele, Sprache (Verunisch, Atlantisch, Drakisch), Verhandeln / Feilschen 10, Verspotten 5, Wissen (Hexerei) 7, Wissen (Handelsgüter) 8, Wissen (Veruna) 6, Zechen 3; Dolche 2, Schwerter 3, Speere & Stäbe 2, Waffenloser Kampf 1

Vorzüge & Schwächen:

Feind 2 (Dämonenjäger), Hexenmal 1: Muttermal, Verwöhnt 1, Adel 3 (Patrizier einer niederen Familie), Arkane Macht 3, Aussehen 5, Bibliothek 2, Erbe 2, Kontakte des Reisenden 1, Mentor 1, Patron 1, Reichtümer 3 Sprüche der Hexerei im Zauberbuch Das vergessene Wort (1), Glyphe der Warnung (1), Infernale Kräfte spüren (1), Bestechung der reinen Seele (2), Duell des tödlichen Willens (2), Einflüsterung (2), Homunkulus beschwören (3), Magischer Türknopf (3), Bannkreis gegen Dämonen (4), Geschenk des Teufels (4), Vertrauen des einfachen Geistes (4), Ritual der Dämonenbeschwörung (5), Ritual der Kontrolle über Dämonen

KURZBESCHREIBUNG:

Von Rache getriebener Vater

AUSSEHEN:

Lichias ist durch seinen Kampf gegen das Böse in Veruna stark gezeichnet. Er ist vor seiner Zeit ergraut und pflegt sein Äußeres kaum noch. Sein Haar ist grob geschoren und seine Kleidung schmutzig. Er nahm einem Kopfgeldjäger aus dem Norden seinen langen Staubmantel und dessen Kopfbedeckung. Zusammen mit den Tätowierungen, die seinen ganzen Körper bedecken und die er für jeden getöteten Feind erweitern lässt, sieht er kaum noch aus wie der Veruner, der er einmal war.

HINTERGRUND:

Lichias war einst ein Sklave im Dienste der Appius und Tertius' Vater. Er wurde gut behandelt und war dank seiner Fähigkeiten als Steinmetz sehr nützlich für den Betrieb des Haushalts. Deswegen wurde ihm schon früh die Frau und Sklavin zugestanden, die er liebte und die seine Zuneigung sogar erwiderte. Aus dieser Beziehung entsprang eine Tochter, bei deren Geburt aber die Frau des Lichias verstarb. Er behandelte sein einziges Kind als seinen größten Schatz und es wuchs zu einer schönen und intelligenten Jugendlichen heran. Aber dann verschwand sie eines Tages ohne Spuren zu hinterlassen. Sie sei weggelaufen, erzählten ihm seine Heern, doch Lichias konnte dies nicht wahrhaben. Er floh aus der Sicherheit seiner Herrn und suchte nach seiner Tochter. Als geflohener Sklave drohte ihm der Tod, sollte man ihn fangen, doch deren Suche blieb unbeherzt. Lichias fand immer mehr Hinweise, dass die Appius nicht diejenigen sind, die sie vorzugeben scheinen. Er erkannte den Hexenzirkel, die Gründe für das Verschwinden seiner Tochter und noch anderer Mädchen in ihrem Alter. Von Hass getrieben begann er durch Veruna zu reisen und Leute zu rekrutieren, die seinen Hass teilten. Er kämpfte gegen Hexer und ihre Geschöpfe, sammelte Anhänger um sich und wartet auf seine Chance, endlich Gerechtigkeit walten zu lassen.

MOTIVATION:

Lichias Motivation ist einfach. Die Familie Appius soll für ihre Taten zahlen. Der direkte Weg ist ihm dabei mehr als Recht. Sie haben sein Kind getötet, also wird er das Kind seines ehemaligen Herrn töten. Glücklicherweise konnte Lichias erfahren, dass Tertius in seiner Gegend unterwegs ist und sieht seine Chance gekommen. Können die SCs Tertius zu einem Geständnis zwingen und ihn vor ein Gericht der Inquisition zerren, so wird Lichias von seinen Tötungsabsich-



DER DÄMONENJÄGER, LICHIAS

ten Abstand nehmen. Dann erkennt er, dass er durch die öffentliche Defamierung der Familie viel mehr Schaden anrichten kann, als ihm das durch Gewalt je möglich wäre.

ROLLENSPIELHINWEISE:

Lichias ist Fanatiker und er wird zunächst jedem misstrauen, den er an der Seite des Hexers sieht. Aber er ist kein Dummkopf, er ist Lösungsmöglichkeiten gegenüber offen, solange sie Tertius seiner Strafe zuführen.

Besitztümer: Auf seinen Reisen konnte Lichias ein Kurzschwert mit Stärkerune ergattern, sowie eine Armbrust. Mit beidem versteht er trefflich umzugehen und er wird sich unter keinen Umständen (außer seinem Tod), von seinen Besitztümern trennen.

WERTE:

Rasse: Mensch

Geschlecht: männlich

Alter: 41

Haar: grau, stoppelig

Größe: 1,68

Stärke: +2 **Konstitution:** +2 **Geschick:** 0 **Intelligenz:** 0

Wahrnehmung: +2 **Willenskraft:** +2 **Charisma:** -1

Initiative: +1 **Größe:** M **VW:** 16 (19 gegen Magie) **SR:**

18 (21 gegen Magie) **GW:** 16 (19 gegen Furcht und Magie)

RS: 4 (Lederrüstung) **Arkane Macht:** 13 **Potential:** 3 **LP:**

0/7 -2/14 -4/21 -6/28 Außer Gefecht/35 Koma/42

Waffe	Fertigkeit	Schaden
Kurzschwert	+9 (+15)	1w10+7 (1w10+13)
Armbrust	+8 (+14)	2w10 (2w10+6)

(Die Werte in Klammern beziehen sich auf die Kampfwerte gegen Hexer)

Schulen: Dämonenjäger 6 (1. Erzfeind: Hexer, 2. Erzfeind: Dämonen, 3. Erzfeind: Nekromanten)

Fertigkeiten:

Aufmerksamkeit 8, Ausdauer 10, Ausweichen 6, Einschüchtern 7, Entfesseln 3, Fallen stellen / entschärfen 8, Foltern 5, Führung 5, Gassenwissen 4, Handwerk (Steinmetz) 6, Horchen 7, Klettern 5, Kraftakt 6, Lesen & Schreiben (Verunisch), Meditation 7, Nachforschungen 8, Orientierung 4, Reiten 3, Rennen 5, Schleichen 6, Schlösser öffnen 4, Sprache (Verunisch), Spuren lesen 9, Suchen 5, Überleben 7, Verbergen 5, Verkleiden 3, Wissen (Hexerei) 5, Wunden behandeln 3; Armbrust 8, Dolche 4, Improvisierte Waffen 4, Schwerter 8, Speere & Stäbe 3, Waffenloser Kampf 6

Vorzüge & Schwächen:

Alpträume, Auffällig, Fanatiker, Gelübde 3 (Den Mörder seiner Tochter zur Rechenschaft ziehen), Gesuchter Verbrecher 2 (nur nordöstliches Veruna), Ungläubiger 2; Absolutes Tabu (Kinder), Der Blick: Einschüchtern, Furchtlos 3, Leichter Schlaf, Paranoie, Wettergegerbt

OFFENE ENDEN:

- Sollte Tertius sterben, so wird sein Vater Rache wollen. Er ist eine einflussreiche Person und wird den SCs Schwierigkeiten machen, z.B. durch angeworbene Kopfgeldjäger.

- Sollte Lichias sterben, so wird vielleicht einer seiner Schergen den Kampf weiterführen. Tertius kann noch einmal an die SCs herantreten, oder sie bitten zu kommen, da er um sein Leben fürchtet. Ebenso könnten die SCs von Tertius Ableben erfahren und sich als nächstes auf der Liste eines Fanatikers wiederfinden.

- Wenn Tertius gefangen genommen und an Lichias übergeben wird, so haben die SCs einen Verbündeten gewonnen, aber auch den Zorn des alten Appius. Lichias bietet ihnen dann an, ihn auf seinem Rachefeldzug gegen den Hexerzirkel zu begleiten.

- Wenn Lichias stirbt und Tertius überlebt, so wird er mit den SCs nach Möglichkeit keinen Kontakt mehr aufnehmen. Sollten die SCs aber zu neugierig geworden sein und den Anschuldigungen Lichias' nachgehen, so wird Tertius seinen Vater unterrichten, der dann geeignete Gegenmaßnahmen einleiten wird.

BELOHNUNGEN:

Materielle Belohnungen sind vor allem durch die Besitztümer der Erschlagenen möglich, ansonsten sieht der Lohn der SCs eher mau aus. Es gibt einen EP für jede überstandene Szene, also drei. Dazu kommt ein zusätzlicher EP, falls die Charaktere sich am Ende von Szene rollengerecht und passend darstellen oder gar zwei bis drei EP mehr, wenn sie eine Lösung finden, die keine Gewalt beinhaltet.

Natürlich steht es dem SL frei, die Vergabe der EP an den eigenen Stil der Kampagne anzupassen.

BESONDERE REGELN:

NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Opferdolch (8)

Der Dolch ist ein potentes Werkzeug der ritualisierten Opfermagie. Die kurze, gebogene Klinge ist reich mit Bildern der Dämonenverehrung verziert und komplett aus Silber. Der Griff ist mit grün gefärbtem Leder umwickelt. Obwohl der Dolch wohl aus dem alten Atlantea stammt, zeigt er keine Spuren der Abnutzung. Er wirkt wie ein +1/+1 Dolch und ermöglicht zudem Blutmagie auch mit anderen Personen durchzuführen. Für jedes getötete, unschuldige Opfer, das während des Rituals sein Leben durch den Dolch lässt, erhält der Benutzer des Dolchs zwei EP. Ist das Opfer jungfräulich, steigt die Zahl der EP auf drei. Diese Erfahrungspunkte können nur für die Beschwörung von Kreaturen aus dem Abyss aufgewendet werden und verfallen nach dem Ritual, sollte dieses unterbrochen werden.

Vorraussetzungen: 12 EP, 10 GM, 1 Monat, Handwerk: Waffenschmied 8, Hexer 9

Personae Ferrum (4)

Diese Dämonenfratze aus schwarzem Eisen ermöglicht es dem Träger, einen, und nur einen, Dämonen, der mittels KP nach Kreijor gerufen wurde, in dieser Welt zu binden, als ob EP bezahlt wurden. Die Essenz des Dämons bleibt dabei in der Maske gespeichert, bis der Träger ihn durch eine freie Aktion aus der Maske herbeiruft. Dazu muss der Anwender die Maske tatsächlich tragen und den Dämon selbst beschwören haben.

Vorraussetzungen: 5 EP, 4 GM, 2 Wochen, Handwerk: Feinschmied 9, Hexer 5



NEUES MONSTER:**Harpyien**

Initiative: +3; **Angriff:** Klaue 6, Biss 4; **Schaden:** Klauen 1w10 Biss 1w10/2; **VW:** 23 **SR:** 16 / 24 gegen Krankheiten **GW:** 13 ; **RS:** Ledrige Haut 1; **LP:** 0/8 -2/16 -4/24 -6/32 Außer Gefecht/40 Koma/48; **Größe:** M; **Bewegungsweite:** Kampf 8 Marsch 16 Sprint 64 Fliegend 20/40/160;

Eigenschaften:

Stärke: -1 Konstitution: +3 Geschick: +4 Intelligenz: -1 Wahrnehmung: +3 Willenskraft: 0 Charisma: -3;

Fertigkeiten:

Aufmerksamkeit 5, Ausdauer 7, Ausweichen 6, Fliegen 8, Foltern 6, Überleben 5, Verspotten 8;

Besondere Fähigkeiten:

Unfähigkeit: Schwimmen, durch ihre besonders unangenehme Stimme erhalten die Harpyien einen Bonus von +4 auf Verspotten, der bereits in den obigen Werten eingerechnet ist, Harpyien erhalten einen Bonus von +8 auf ihre SR gegenüber Krankheiten;

Besondere Nachteile: Körpergeruch 4;

Arkane Macht / Potenzial: 5/2;

Klima und Vorkommen: Berge, alte Wälder, selten;

Organisation: Einzelgänger, Paar, Gruppe (3 – 10)

Beschreibung:

Harpyien sind böartige Geschöpfe mit fürchterlichen Stimmen und einer perversen Lust an der Folter. Ihre ledrigen Schwingen vermögen kaum das Gewicht ihrer dünnen und verzerrten Leiber zu tragen, so dass sie nicht sehr hoch fliegen können. Ihre Haut ist so dick wie Leder und hängt in faltigen Säcken an ihren Körpern herab. Ihre Leiber sind bis auf dicke Borsten ihres Kopfes völlig frei von jeglicher Behaarung. Manche Harpyien hüllen sich in die Lumpen ihrer Opfer, aber die meisten verweigern jegliche Kleidung. Die Harpyien vermeiden es ihren Körper mit Wasser in Berührung zu bringen, bei Regen suchen sie schnellstmög-

lich den nächsten Unterschlupf auf. Sie sind absolute Nichtschwimmer, stürzen sie in ein Gewässer, sind sie ohne fremde Hilfe verloren. Die Hygiene der Harpyien spottet jeder Beschreibung. Sie wälzen sich in den Leichen ihrer Opfer, schlafen in ihrem eigenen Kot und verspeisen Aas. Es ist wenig verwunderlich, dass die Klauen und Zähne einer Harpyie daher der perfekte Anfang einer langen und qualvollen Krankheit sind. Harpyien errichten ihre Nester in wettergeschützten Höhlen, unter Felsvorsprüngen oder in abgestorbenen Bäumen. Sie nisten meist in kleinen Kolonien und ernähren sich von allem was sie finden können, vornehmlich Fleisch von intelligenten Wesen. Lebewesen werden meist nur betäubt ins Nest gebracht und zu Tode gefoltert, da sie das Fleisch von Folteropfern als besonders wohlschmeckend empfinden, da es noch von Angst durchtränkt ist.

NEUE ZAUBERSPRUCH:**Strafe der Neugier (Ritual)**

Eigenschaft/Grad: Int / 7

MW/Widerstandswert: 21 / -

Kosten: 4 KP / 4 EP

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite:

Berührung zum Verzaubern, 1 Person beim Auslösen

Wirkungsdauer: 1 Tag / Permanent

Effekt:

Der Hexer kann mit diesem Zauber einen Gegenstand vor Dieben sichern. Dazu streicht er über den Gegenstand, wie z.B. eine Truhe oder Kiste und spricht ein Befehlswort. Dieses muss mit der gleichen Bewegung aufgesagt werden, sonst wird die Falle ausgelöst. Die Falle wirkt aber nur, wenn jemand tatsächlich versucht, den Gegenstand zu öffnen. Ein Diebstahl ist ohne weiteres möglich und auch eine Sicherung durch ein gewöhnliches Schloß. Sollte der Gegenstand aber tatsächlich geöffnet werden, so erleiden der Öffnende 2w10 Feuerschaden durch schwarze Flammen aus dem Abyss, die nicht durch Rüstung abgehalten werden können. Es ist dem Hexer möglich, den Spruch für einen Tag zu sprechen, oder ihn permanent zu machen, um besonders wichtige Gegenstände zu schützen. Der Gegenstand im inneren der Truhe, Schatulle, etc. wird nicht verzaubert, sondern nur das Gefäß in dem der Gegenstand untergebracht wird. Dadurch kann der Aufbewahrungsgegenstand zudem nicht mehr durch physische Gewalt oder Zauber der Hexerei oder Feuermagie beschädigt werden.



Ein Händler heuert die Spielercharaktere an, ihn auf einer Reise zu begleiten. Wie man sich denken kann, verläuft diese nicht ganz so, wie geplant und die Charaktere müssen bald schon für das Leben ihres Geldgebers gerade stehen. Unheimliche Übernachtungen in verlassen Hütten, seltsame Reisende und eine Gruppe Kopfgeldjäger stehen zwischen ihnen und einer sicheren Ankunft am Ziel.

➤ NACKTER STAHL ➤

ARCANE
CODEX