How to be a Hero

JAGD

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

Jagd 3
- Klappentext 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 3
- Voraussetzungen 4
- Zusammenfassung und allgemeine Hinweise 4
- Ablauf 5
- Charaktere 19
- Orte 20

JAGD

Wo spielt das Abenteuer?: in einer fiktiven Mittelalter-Fantasy-Welt

Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln sowie dem Magie V2 Modul. Grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Spieler (ideal sind 3 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel (Spezial-Abenteuer!)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel bis einfach

Spieldauer: 2 bis 6 Stunden

Klappentext

Auf ihrer Reise durch die weite Welt kommen die Helden durch das beschauliche Dörfchen Murchin. Doch statt einer friedlichen, ländlichen Idylle erwartet sie eine verängstigte und tief verunsicherte Schar Bauern. Vor wenigen Stunden noch war ein Schwarzer Magier hier und hat seine dunklen Künste gegen die Dorfbewohner gewandt. Jetzt ist er irgendwo in den umliegenden Wäldern und natürlich kann so ein Monster in Menschengestalt nichts Gutes im Schilde führen. Das Dorf ist leider zu weit abgelegen, um sich anderweitig Hilfe zu holen. Nur die Helden stehen noch zwischen dem dunklen Widersacher und den wehrlosen Einwohnern ...

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Anmerkungen für den Spielleiter

Texte zum Vorlesen sind blau markiert.

Vorschläge für Proben sind kursiv.

```
Eingerückte Stellen sind Hinweise für den Spielleiter und dienen der Erklärung einer
Szene. Sie enthalten oft Wissen, dass die anwesenden Charaktere nicht haben können.
```

Voraussetzungen

Zum Spielen dieses Abenteuers bedarf es nur eines W 100. Hilfreich sind zudem Stifte, Papier und gute Laune :D

Das Abenteuer setzt voraus, dass die Helden bereits eine „Reisegruppe“ sind und sich kennen.

Das Abenteuer kann als One-Shot oder Teil einer Kampagne gespielt werden.

Zusammenfassung und allgemeine Hinweise

Hintergrund des Geschehens

Dorian Finsterblick ist ein voll ausgebildeter Schwarz-Magier, der für den Geheimdienst des Reiches arbeitet. Seine Aufgabe ist es zusammen mit seinem Schüler, Erwin Wogerich, den Dämonenanbeter Rashtahm zu fangen oder, wenn nötig, zu töten. Dabei verfolgte Dorian den Dämonenanbeter bis zu dem kleinen Dorf Murchin.

Dort kam es allerdings zu einem Streit zwischen ihm und einem der Dorfbewohner. Dabei waren die Furcht und Unflätigkeit der Dorfbewohner sowie die Arroganz von Dorian zu gleichen Teilen Schuld an diesem Zwischenfall. Dieser endete mit einem Furcht-Zauber von Dorain und dem Zorn der Dorfbewohner, woraufhin dem Magier nur die Flucht aus dem Dorf blieb.

Danach verfolgte er Rashtahm weiter. Auf der „ neuen Lichtung“ gelang es Dorian und seinem Schüler Rashtahm zu stellen. Allerdings konnte er fliehen und zog sich zu seinem Altar zurück. Als Dorian ihn auch dort aufspürte, floh er erneut und fiel über die Köhlerfamilie (eine leichte Beute) her. Dorian kam erst hinzu, als die Köhler schon alle tot oder schwer Verletzt waren. Er überwältige Rashtahm und entschied die lebensgefährlich Verletzten zu „erlösen“, statt seine Energie auf eine Heilung zu verschwenden. Danach beschwor er einen kleinen Späh-Dämon, der die Höhle in der Nähe aufspürte und verfrachtete den Gefangenen Rashtahm dort hin, um dessen Abtransport per Magie vorzubereiten. Hierbei überraschen ihn dann die Helden.

Hinweise zum Setting

Das ursprüngliche Setting ist Aventurien (DSA), wobei hier mehrere Details abgewandelt wurden. Auch wenn die meisten simpleren Gemüter Schwarzmagiern am liebsten den Hals umdrehen würden, so ist die Gilde der Schwarzen Magier jedoch eine allgemein (mehr oder weniger) akzeptiere Organisation und solange sich Schwarzmagier an die Gesetze halten, hat niemand das Recht ihnen auch nur ein Haar zu krümmen. Im Gegenteil sind sie sogar hochgestellte Persönlichkeiten (ähnlich niederstem Adel). Allerdings ist es allen Zauberern strikt untersagt, ihre Magie gegen einfache Zivilisten zu wenden. Rashtahm ist Anhänger eines Dämonen, der für die perfide, unfaire Jagd (gern auch auf zweibeinige Opfer) und erbarmungslose Kälte steht. Er hat besondere Freude daran, mit seiner Beute wie eine Katze zu spielen und diese leiden zu lassen. Alle Dämonenanbeter sind so zu sagen „per se böse“.

Der tragende Gedanke des Abenteuers

Es gibt zwei elementare Ideen hinter diesem Abenteuer. Der erste und entscheidende Punkt ist, dass die Helden (wieder einmal) an der Nase herumgeführt werden sollen. Der Schwarzmagier, den sie zu jagen ausgesandt werden, ist nämlich eigentlich der „Gute“ und selbst auf der Jagd nach einem ganz anderen Schurken.

Der zweite und schwierigere Punkt ist, dass die Helden den „Endgegner“ in diesem Abenteuer wehrlos vorfinden. Sie können sowohl Dorain, als auch Rashtahm einfach von hinten niedermachen, ohne dass einer von ihnen eine Chance hätte sich dagegen zu wehren. Die Frage ist nur ob die Helden sich wirklich so tief auf die dunklen Pfade begeben ihr „Opfer“ gnadenlos und ohne Mitleid heimtückisch von hinten zu meucheln …

Problematische Stellen im Abenteuer

Das Abenteuer bietet zwar eine gute Motivation für rechtschaffene Charaktere, die gern Anderen (besonders Schwächeren) helfen. Allerdings ist die Motivation umso schlechter für eigensinnige Charaktere, die eher auf den eigenen Vorteil bedacht sind. Solche Charaktere können (begrenzt) über eine Belohnung in Geld geködert werden, aber selbst dabei können die Dorfbewohner diese nur vage in Aussicht stellen, da sie selbst über vergleichsweise bescheidene Mittel verfügen und gerade kein Adliger zur Hand ist, der über eine entsprechende Summe verhandeln könnte.

Ein weiteres Problem ist, dass die Helden leicht in ein sehr unbefriedigendes Ende laufen können. Wenn sie nämlich den Schwarzmagier, Dorian, tatsächlich einfach von hinten niedermachen, dann stehen sie nun da: Sie haben einen Mord begangen und müssen das irgendwie dem Rest der Welt erklären. Dabei gibt es kaum eine Begründung, die irgendein Richter akzeptieren würde, denn nur weil ein paar einfache Bauern Angst haben, ist das noch lange kein Grund ein angesehenes Mitglied der magischen Gesellschaft einfach so umzubringen.

Gerade dieser Punkt sollte vom Spielleiter sehr gut bedacht werden, wenn er dieses Abenteuer spielt – besonders um Diskussionen wie „Ich wusste nicht, dass die Dinge in diesem Setting aber anders geregelt sind.“ oder "Auch wenn ich als Spieler das nicht weiß, müsste mein Charakter das doch wissen und das hättest du mir sagen müssen." vorzubeugen. Das Abenteuer ist nämlich stark darauf angewiesen, das die Spieler am Anfang die rechtliche Situation im Setting nicht durchschauen und sich daher (illegaler Weise) auf die Jagd nach Dorian machen. Wird dieses Abenteuer als Teil einer Kampagne gespielt, hat dies den Vorteil, dass die Spieler besser mit dem Setting vertraut sind und solche Diskussionen eher vermieden werden können. Sollten die Spieler durchschauen, dass das Abenteuer sie hinters Licht führen möchte und es klüger wäre den Schwarzmagier nicht zu jagen, dann findet sich hier eine Möglichkeit das Abenteuer dennoch fortzusetzen.

Auch sollte bemerkt sein, dass der „eigentliche Endgegner“ in diesem Abenteuer der Dämonenanbeter Rashtahm ist. Dieser verehrt einen Dämon, der für unfaire, gnadenlose Jagten steht und seine Beute gern leiden lässt. Entsprechend verhält sich dieser Dämonenanbeter und **entsprechend blutige Szenen finden die Helden vor. Spieler und Spielleiter, die lieber unblutige Abenteuer spielen, werden an diesen Szenen sicher keinen Gefallen finden.**

Ablauf

Intro

Die Orte von wo nach wo die Helden reisen sind beliebig austauschbar.

Ihr befindet euch auf der Reise von Amernack nach Zehdenreich. Hinter euch liegt nun schon ein gutes Stück des Weges und die lange Reise hat euch erschöpft. Der Tag neigt sich dem Ende entgegen und der Staub der Straße hat sich wie eine zweite Haut über eure müden Gesichter gelegt. Dann plötzlich taucht ganz unvermittelt hinter einer Wegbiegung ein kleines Dorf auf. Aus den Gesprächen mit einigen der Einheimischen zuvor wisst ihr, dass dies Murchin sein muss – euer heutiges Etappenziel. In diesem

verschlafen Örtchen soll es irgendwo eine Taverne mit anständigem Essen, einem guten Bier und vielleicht sogar einem warmen Badezuber geben. So tretet ihr in der beginnenden Abenddämmerung in das kleine Dorf, Murchin.

Wie die Gruppe empfangen wird hängt von den Personen in ihr ab:

- Ist ein Magier in der Gruppe wird die ganze Gruppe feindselig betrachtet. Fensterläden werden verschlossen, Kinder von der Straße geholt und Türen zugeknallt.
- Ist ein Adliger oder eine sichtbar ranghohe Person in der Gruppe, so verhalten sich die Bauern sehr unterwürfig und bestürmen diese Person sofort mit ihrem Problem (siehe unten)
- Ist keine der beiden Charaktergruppen unter den Helden, beachten die Bauern sie mit einer nicht gerade übermäßigen Neugier. Es wird jedoch ein wenig getuschelt und vielsagende Blicke getauscht.

In der Taverne

In der Taverne ist es stickig. Die Luft schmeckt nach frischem Bier und warmen Körpern. Es sind sehr viele Leute hier, die alle aufgeregt miteinander sprechen. In dem Stimmengewirr könnt ihr zwar nicht genau ausmachen worum es geht, aber ihr fühlt, dass eine unangenehme Spannung über dem Raum liegt. Viele der Gesichter um euch sehen beunruhigt aus und scheinen miteinander zu diskutieren. Es liegt Unsicherheit in der Luft.

Wenn die Helden nicht sofort mit einer der umstehenden Personen interagieren, dann kommt ein junger Schankbusche auf sie zu und weist ihnen einen noch freien Tisch in einer Ecke zu.

Sobald die Helden einen der Anwesenden Fragen was hier los ist, erzählt dieser ihnen: "Vor kurzem war ein schwarzer Magier hier – wie aus den Geschichten ganz in dunkle Kutten gekleidet und einem großen Zauberstab mit unheimlichen Runen darauf. Dieser Mistkerl hat den guten Emmerich verflucht und dann hat er das ganze Dorf verflucht und Tod und Teufel auf uns beschworen."

Dies wird den Helden ziemlich wirr und unter immer mehr werdenden Zwischenrufen von anderen Umstehenden erzählt. Fragen sie genauer nach können sie herausfinden, dass:

- Vor wenigen Stunden war ein schwarzer Magier Namens Dorian Finsterblick zusammen mit seinem Schüler Erwin Wogerich hier im Dorf.
- Der Magier war sehr arrogant und geriet daher in Streit mit dem „guten Emmerich“.
- Der gute Emmerich wurde darauf von dem Magier verhext. Ganz bleich war er (=Emmerich), hat gezittert wie Espenlaub und sich mehrere Stunden lang im Keller seines eigenen Hauses versteckt.
- Der Magier und sein Schüler wurden darauf aus dem Dorf gejagt.
- Dabei hat der Magier Tod und Teufel auf das ganze Dorf herabbeschworen. Sicher plant er jetzt irgendwo in der Nähe seine grausame Rache.

Nach dieser Erzählung oder sobald die Helden sich im Gasthaus länger als wenige Augenblicke gesetzt haben, kommt Wirtin Ulla Glasmach auf sie zu und bittet sie um Hilfe. Sie bittet die Helden den Schwarzmagier so schnell wie möglich aufzuspüren und unschädlich zu machen. Ob sie ihn gefangen nehmen oder töten ist ihr egal, Hauptsache er kann das Dorf nicht weiter bedrohen. Die anderen Dorfbewohner bekräftigen ihre Bitte lautstark und die Stimmung wird immer erregter.

```
Sollte ein Held mit hoher Allgemeinbildung (Wissenswert) oder Talenten wie Rechtskunde
oder Etikette dabei sein, so könnte dieser theoretisch wissen, dass der Magier sich zwar
nicht sehr nett benommen hat, bisher aber rein rechtlich kein Verbrechen begangen hat.
Mit diesem Wissen sollte der Spielleiter aber nur vorsichtig umgehen, da es für das
Abenteuer essenziell ist, dass die Helden sich auf die Jagd nach dem Schwarzmagier
machen. Sollten die Spieler den Trick des Abenteuers durchschauen und den Schwarzmagier
nicht weiter verfolgen wollen, kann der Spielleiter nach  diesem Prinzip weiterverfahren.
```

Bei gelungener Probe kann der Spielleiter auch nur stückweise folgende Informationen ausgeben wie:

- *(Allgemeinwissen) "Schwarzmagier" zu sein heißt nur der Gilde der Schwarzmagier anzugehören und tendenziell eher rücksichtsloser in der Suche nach Wissen zu sein. Es ist aber kein Verbrechen. Oft sind Schwarzmagier auch hoch angesehene Persönlichkeiten – je nachdem wen man fragt.*
- *(Magiekunde) Der Magier hat den Bauern mit einem Furcht-Zauber belegt. Dieser lässt das Ziel zwar für geraume Zeit Angst erleiden, hat aber keine längerfristigen Auswirkungen und verursacht auch keine Verletzungen.*
- *(Etikette) Das Verhalten des Schwarzmagiers war nicht gerade nett, aber wahrscheinlich wird sich auch kein Adliger für diesen Zwischenfall interessieren, solange der Magier nicht länger oder öfter in diesem Dorf verweilt.*
- *(Rechtskunde) Es ist verboten andere Menschen gegen ihren Willen zu verzaubern. (Bei einem einfachen Bauern wird das nur leider niemanden interessieren – wahrscheinlich wirkt die Beleidigung der Bauern gegenüber dem Schwarzmagier vor Gericht sogar schwerwiegender).*

Eine Menschenkenntnis-Probe verrät den Spielern außerdem, dass alle im Dorf große Angst vor dem Magier haben.

Die Dorfbewohner bieten den Helden auch gern eine Entlohnung an – sie können alle zusammenwerfen und zusätzlich noch bei dem Fürsten anfragen lassen. Letzteres wird zwar dauern, aber der Fürst wird den Helden „sicher" auch noch viel mehr Geld geben, wenn sie nur die Bedrohung beseitigen. Außerdem können die Helden kostenlos in der Taverne übernachten, essen, trinken und baden. Die Helden bekommen aber erst die Hälfte des Geldes der Dorfbewohner ausgezahlt. Der Rest wird in der Taverne hinterlegt, bis sie einen Beweis mitgebracht haben, dass sie den bösen Hexer wirklich unschädlich gemacht haben.

Der Zwischenfall

Irgendwann während die Helden sich noch im Dorf befinden, hören sie plötzlich einen weit entfernen Knall, wie von Donner und sehen einen rötlichen Lichtblitz in der Ferne. Wenn sie mit den anderen Einwohnern auf die Straße laufen, dann können sie in der Ferne (etwa 3-4 Wegstunden entfernt) ein kurzes aufflammen von Feuer sehen und eine mächtige Rauchsäule. Die Dorfbewohner sind sich sicher, dass das nur der Schwarzmagier sein kann. Auf Nachfrage oder aus den Ausrufen der aufgeregten und verängstigen Dorfbewohner können die Helden an sinnvollen Hinweisen entnehmen:

- Das ist die Richtung, in der der Schwarzmagier das Dorf verlassen hat.
- In dieser Richtung liegt auch eine Köhler Hütte von Familie Woldenrub (Vielleicht – nach den Bauern ganz sicher – sind sie in Gefahr ...)

Weniger sinnvolle Hinweise sind:

- Das kann nur der böse Hexer gewesen sein.
- Sicher bereitet er irgendetwas Finsteres vor, um das Dorf zu vernichten.
- Sicher hat der Magier den Wald angezündet, um im Dorf alle in den Flammen sterben zu lassen (es ist sehr bald offensichtlich, dass das Feuer sich nicht ausbreitet).

Wirklich etwas tun können die Helden jedoch nicht, da sie einfach zu weit entfernt sind.

Der Rest des Tages

Die Helden können den Rest des Tages entweder in der Taverne verbringen, um am nächsten Tag frisch und ausgeruht zu beginnen oder schon in der Nacht losmarschieren. Auch wenn einige Bauern darauf bestehen, so ist es eine sehr dumme Idee noch in der Nacht loszumarschieren. Die Helden können nämlich

kaum sehen und haben es entsprechend schwer Spuren (oder auch nur einen Weg in Richtung der Köhler) zu finden. Auf Anfrage bekommen die Helden Rucksäcke für jeden, Proviant für drei Tage und alles, was man in der Wildnis zum Überleben braucht.

Zufallsbegegnungen im Wald

Folgende Zufallsbegegnungen können optional eingebaut werden, sind jedoch (teilweise) auch nicht für die eigentliche Handlung relevant. Diese Zufallsbegegnungen können bei Bedarf vor oder nach den Kapiteln „ Die neue Lichtung“ oder „ Der Altar“ eingestreut werden. Um zufällig zu wählen kann ein W6 geworfen und das entsprechende Ergebnis gewählt werden.

1) Wildschweine

Vor den Helden sind plötzlich Geräusche im Unterholz zu hören. Durch die zahlreichen Holunderbüsche kann man jedoch nicht richtig sehen, was sich wo genau bewegt.

Eine Probe auf Tierkunde verrät, dass es sich im eine ganze Rotte Wildschweine handelt. Normalerweise sind diese Tiere friedlich, solange man nicht zwischen sie und ihre Jungen gerät. Sollten sich die Tiere jedoch provoziert fühlen, ist es klüger die Beine in die Hand zu nehmen, anstatt sich dem Rammbock auf 4 Beinen, mit einem Gewicht von guten 200 Kilo und zwei messerscharfen Hauern zu stellen.

Besonders wenn die Spieler nicht wissen womit sie es zu tun haben, empfiehlt es sich sie ein wenig auf die Folter zu spannen, bevor man das erste Wildschwein auftauchen lässt. Dann tauchen erst einzeln Tiere auf und bald die ganze Rotte (gut 20 Tiere mit einigen schon größeren Jungen). Wenn die Helden nichts tun, werden sie von den Wildscheinen nicht beachtet. Die Tiere überqueren einfach nur den Weg und verschwinden wieder im Unterholz.

Sollten die Helden den fatalen Fehler machen die Tiere anzugreifen oder zu provozieren, (wobei die Tiere eigentlich keinen Grund zum Kampf sehen – sie wissen, dass sie stärker sind) kann es zum Kampf kommen. Jedoch sollte der Spielleiter mit einer erleichterten Probe auf einem passenden Wissenstalent klar machen, dass es eine sehr dumme Idee ist sich mit den Tieren anzulegen.

Kampfwerte der gut 20 Tiere: Leben: 150, Angriff: 60, Parade: 0, Rüstung: 3, Initiative: 15+W10, Schaden je nach Angriffsart Angriffsarten:

- Rammangriff (erfordert Anlauf und Sprint) 5 W10 + 20 -->Ein Treffer wirft das Ziel zu Boden.
- Biss: 2 W10
- Stoß mit den Hauern: 3 W10

2) Reh

Vor den Helden sind plötzlich Geräusche im Unterholz zu hören. Durch die zahlreichen Holunderbüsche kann man jedoch nicht sehen was sich dort bewegt. Dann taucht plötzlich ein Reh mit zwei Jungen auf. Es hält kurz inne, schaut die Helden an und macht sich dann zügig, aber nicht übereilt, auf und quert den Weg. Wenn die Helden schnell sind, haben sie durchaus Gelegenheit die Rehmutter oder eines ihrer beiden Jungen zu erlegen oder zu fangen.

3) Reste eines Lagers

Dieses Zufallsereignis kann von den Helden erst nach „ Die neue Lichtung“ gefunden werden.

Plötzlich öffnet sich vor euch eine kleine Lichtung neben dem Weg. Das Gras ist zertreten, so als seien hier einige Personen mehrmals auf und ab gegangen. Außerdem verrät eine frische Stelle Sand mit Kohlen, dass hier erst vor kurzem ein Lagerfeuer gebrannt haben muss.

```
Bei diesem Lager handelt es sich um das Nachtlager von  Dorian Finsterblick und  Erwin
Wogerich.
```




Entsprechende Proben verraten den Helden:

- *Wildnisleben/Naturkunde: Wer immer hier lagerte, verstand offenbar nicht viel davon sich in der Natur zu bewegen: Die Feuerstelle ist nicht mit Steinen gesichert und auch nicht zum Schutz ein wenig tiefer eingegraben.*
- *Spurensuche: Hier waren zwei Personen, offenbar ohne Zelte oder ähnliches. Außerdem findet man immer wieder die Abdrücke von Stäben im Boden. (Eine besonders gute Probe verrät, dass es sich um einen älteren und einen jüngeren Mann handelt, offenbar beide nicht besonders kräftig oder schwer beladen).*
- *Kochen: An einer Stelle um das Feuer befinden sich mehrere Krümel und ein Stück schlecht gewordenes Fleisch. Offenbar haben sie von eigenen Vorräten gespeist.*
- *Sinnesschärfe: (auch ohne Probe, wenn ein Held die Reste des Feuers genauer betrachtet) Offenbar wurden hier einige Kräuter verbrannt.*
- *Magiekunde: Hier wurde ein niederer Dämon beschworen, wahrscheinlich um Wache zu halten. Hinweis zum Setting: Es ist allgemein nicht anerkannt Dämonen zu beschwören. Je nach Situation können aber schon Augen zugedrückt werden, solange niemand zu Schaden kommt und der Wille von niemandem eingeschränkt wird.*

4) Büschel weißer Haare

An einer großen Eiche am Wegesrand sehen die Helden plötzlich etwas weißes an der Borke hängen. Gehen sie näher heran stellen sie fest, dass es sich um ein paar Haare handelt: Finger lang, widerborstig und schneeweiß.

Tierkunde: Eigentlich sollte in diesem Wald kein Tier leben zu dem diese Haar passen und zu einem Menschen gehören sie ganz sicher nicht.

Magiekunde: (Nur wenn der Held auch eine Möglichkeit zur Untersuchung hat – Analysezauber, alchemistische Zutaten oder andere gute Spieler-Ideen) Diese Haare sind „dämonisch verseucht" – haben also irgendetwas mit einem Dämon zu tun, aber was?

5) Die angefallene Hirschkuh

Am Wegesrand vor den Helden taucht plötzlich der Laib einer Hirschkuh auf. Sie liegt auf der Seite und eine getrocknete Blutspur verläuft von ihr quer über den Weg und verschwindet im Wald.

Wenn die Helden näher kommen, können sie sehen, dass die Hirschkuh offenbar schon seit einigen Tagen tot ist.

Überall summen Fliegen herum und zahllose Maden tummeln sich schleimig windend in dem aufgerissenen Kadaver. Der widerlich süßliche Gestank nach Tod und Verwesung ist so penetrant, dass ihr ihn schmecken könnt. Die hintere Flanke des Tieres ist aufgerissen. Offenbar hat es sich noch eine ganze Weile mit der Wunde herumgeschleppt, bevor es verblutet ist.

Jemand mit einem Talent in *Lederarbeiten oder ähnlichem kann erkennen, dass zwar das Fleisch des Tieres unrettbar verloren ist, aber das Fell noch weitestgehend intakt ist. Es jetzt abzuziehen benötigt aber sehr viel Überwindung ob all des Gewürms, das sich schon in dem offenen Kadaver breit gemacht hat.*

Tierkundlich bewanderte Helden können hier ins Rätseln kommen. Die Wunden erinnern an die Krallen eines Wolfes, aber in einer Größe, dass sie froh sind einen solchen Wolf noch nicht getroffen zu haben. Auch unerklärlich ist, dass der Jäger nicht vom Fleisch seiner Beute gefressen zu haben scheint.

Medizinisch begabte Helden können nur feststellen, dass große Krallen oder Zähne diese Wunden gerissen haben – Bären vielleicht? Auch unerklärlich ist, der Jäger nicht vom Fleisch seiner Beute gefressen zu haben scheint.

Auch ohne Fährtenlesen können die Helden die Blutspur zum Angriff auf die Hirschkuh zurückverfolgen. Alles was sie dort jedoch ausmachen können *(jetzt ist Fährtensuchen notwendig) ist, das der Jäger offenbar völlig überraschend zugeschlagen und sich danach (unerklärlicher Weise) zurückgezogen hat – ohne sein Opfer zu*

töten.

6) Fetzen schwarzer Kleidung
In einem Weißdorn am Wegesrand können die Helden einen Fetzen schwarzen Stoffes Hängen sehen, der offenbar noch nicht lange der Witterung ausgesetzt ist – es braucht wohl keine Probe um eins und eins zusammenzuzählen: Die Schwarzmagier sind hier durchgekommen.

Die neue Lichtung

Folgen die Helden der Spur des Schwarzmagiers Dorian Finsterblick, so können sie feststellen, dass der Weg zunächst einfach zu begehen und noch leichter zu finden ist: Ein offenbar hin und wieder genutzter Trampelpfad führt aus dem kleinen Dorf Murchin in Richtung der Köhlerfamilie Woldenrub – den Weg, den auch der Magier auf seiner Flucht genommen hat und genau die Richtung aus der man gestern den Rauch gesehen hatte.

Nach 3-4 Wegstunden, auf denen Zufallsbegegnungen stattfinden können, erreichen die Helden den Ort, an dem sie gestern den Rauch gesehen haben.

```
Auf dieser Lichtung haben Dorian Finsterblick und der Dämonenanbeter Rashtahm miteinander
gekämpft. Der Schwarzmagier gewann und Rashtahm konnte fliehen.
```

Ihr steht auf einer kleinen, kreisrunden Lichtung, die offenbar erst seit kurzem existiert: Überall liegen verkohlte oder angesengte Baumstämme herum. Einige der schwarzen Riesen stehen sogar noch: Die knochigen Zweige pechschwarz und starr, wie zur stummen Anklage gen Himmel erhoben, erinnern sie mit gebrochenen Ästen oder Stämmen traurig an ihr einstiges Dasein. Noch immer liegt der scharfe Geruch des Rauches in der Luft und lässt den Feinfühligeren unter euch Tränen in die Augen und den Husten in die Lungen kriechen. So trostlos dieser Ort ist, so unwirklich ist er auch: Es wirkt fast, als hätte man mit einer brennenden Klinge durch die Landschaft geschnitten: Hier stehen noch gesunde, frische Bäume und kaum einen Schritt weiter findet man nur nach Ruß, Asche und Vernichtung. Nur – was in aller Welt soll diese sinnlose Zerstörung?

Wenn die Helden sich auf dieser Fläche näher umschauen, finden sie tatsächlich keine Hinweise, da alle mit dem Feuer untergegangen sind. *Eine Magiekunde-Probe verrät jedoch, dass es einige Feuer-Zauber gibt, die in ihrem Umkreis alles in Schutt und Asche legen – wie hier lehrbuchreif vorzufinden.*

Ansonsten können die Helden von den Rändern dieser Todeszone aus erkennen, dass:

- *Es im nahen Wald noch weitere Brandspuren gibt, die nun deutlich kleiner und gezielter sind.*
- *Die anderen Spuren sind zu willkürlich, um nach einem Ritual auszusehen. Sie erinnern eher an einen Kampf.*
- *Die übrigen Kampfspuren führen mehr oder weniger in einer Linie in eine Richtung, jener in der nach den Bewohnern von Murchin die Hütte der Köhler liegen soll.*

Weitere Hinweise, die die Helden am Rande der „neuen Lichtung“ oder entlang der Linie mit den anderen Brandspuren gefunden werden können:

- *Einige Spritzer Blut – anhand der Menge offenbar nur eine leichte Wunde. Wer hier verwundet wurde, kann man aber nicht sagen.*
- *Ein Büschel weißes Fell. Tierkunde: Eigentlich sollte in diesem Wald kein Tier leben zu dem diese Haar passen und zu einem Menschen gehören sie ganz sicher nicht.*
- *Magiekunde: (Nur wenn der Held auch eine Möglichkeit zur Untersuchung hat – Analysezauber, alchemistische Zutaten oder andere gute Spieler-Ideen) Diese Haare sind „dämonisch verseucht“ – haben also irgendetwas mit einem Dämon zu tun, aber was?*
- Ein Stück schwarzen Stoffes: offensichtlich hat die Robe eines der Magier bei dem Kampf, der hier stattgefunden hat, etwas gelitten.

- *Fährtensuchen: Neben den Spuren von zwei Menschen können auch immer wieder die Abdrücke eines übergroßen Wolfes gefunden werden. Den Spuren nach zu urteilen muss das Tier eine Schulterhöhe von mindestens 1,5m haben.*
- Eine zerbrochene Glasflasche mit Resten einer klaren Flüssigkeit daran. *Alchemie oder Pflanzenkunde (letzteres erschwert) verrät, dass es sich hier um einen Heiltrank handelt, der offenbar getrunken und die Flasche dann fortgeworfen wurde.*

Insgesamt scheinen die Spuren des Kampfes dem Pfad in Richtung der Köhler zu folgen, verlieren sich aber nach einiger Zeit.

Der Altar

Folgen die Helden dem Weg in Richtung der Köhler weiter, so erreichen sie nach einiger Zeit eine Stelle, an der sich zwei offensichtlich nicht wildniserfahrene Menschen mühsam einen Weg durch dichtes Unterholz geschlagen haben. Ihr Weg zweigt senkrecht vom eigentlichen Pfad ab und ist gepflastert von abgebrochenen Zweigen und heruntergetretenen Büschen.

Folgen die Helden diesem Pfad, erreichen sie nach einiger Zeit die folgende Szene. Tun sie das nicht und folgen stattdessen dem eigentlichen Pfad weiter, überspringen sie den Altar und kommen direkt zur Hütte der Köhler.

Noch während ihr der gut ausgetretenen Schneise der beiden Magier folgt, bemerkt ihr plötzlich etwas. Zunächst ist es nur ein Hauch, mehr eine ungute Ahnung. Doch dann dreht der Wind und weht euch einen widerlichen, süßlichen Geruch entgegen – den Gestank faulender Kadaver.

```
Was hier vor den Helden liegt ist ein Schrein von Rashtahm für den Dämon, den er verehrt.
```

Die Helden haben noch einmal Zeit sich zu überlegen, ob sie sich dem gleich folgenden Anblick wirklich stellen wollen. Wenn sie weiter gehen:

Vor euch öffnet sich das Dickicht plötzlich, als würden selbst die Pflanzen in Ekel und Abscheu vor diesem unheiligen Ort zurückweichen. Vor euch seht ihr einen recht kunstfertig geschnitzten Baum aus Holz – vielleicht zwei oder drei Schritt hoch. Die Äste dieses Baumes sind wie Dornen geformt, die krallengleich nach allem Leben um sich greifen. Auf diesen Krallen sind die verschiedensten Tiere aufgespießt: Vögel, Mäuse, Schlangen, Frösche – sogar Rehe, ein Hirsch, ein kräftiger Keiler und ein Bär. Alle in unterschiedlichen Stadien der Verwesung. Wie schaurige Trophäen hängen sie an diesem Baum: hilflos, gefangen und von grässlichen Wunden gezeichnet, die sie noch lange haben leiden lassen. Mehrere Tiere liegen auch diesem widerwärtigen Konstrukt zu Füßen. Wieder kommt ein leichter Wind auf und ein neuer Schauer überläuft euch: Haben diese Tiere sich gerade nur im Wind bewegt oder sind zumindest einige von ihnen sogar noch am Leben?

Diese Szene ist einfach nur mit dem Wort widerlich zu beschreiben, was der Spielleiter den Spielern auch immer wieder klar machen sollte:

- Die Maden und anderes Gewürm, dass sich schleimig wimmelnd in den faulenden Körpern windet.
- Das dröhnende Summen der Fliegen, die unablässig um diesen Baum herumschwirren und sich auch immer wieder Kleidung, Haut und Haaren der Helden niederlassen, wenn sie zu nahe kommen.
- Das scharfe Knacken oder scharrende Knirschen von brechenden Knochen unter den Stiefeln der Helden.
- Die vielen Rinnsale von getrocknetem Blut, dass sich in immer neuen Strömen den Baum hinabwindet.
- Das langsam wachsende Grauen, wenn den Helden klar wird, dass der Körper des Tieres, den sie gerade untersuchen wollten, noch warm ist.

Schauen die Helden sich auf dieser Lichtung näher um, dann können sie folgendes Entdecken:

- Der „Baum“ mit den Tieren ist über und über mit fremdartigen Runen übersäht, die offenbar in das Holz gebrannt wurden. (Eine Magiekunde-Probe verrät, dass dieser Baum ein Altar für einen mächtigen Dämonen ist – die toten Tiere sind seine Opfergaben).
- Die Tiere am Baum sind tatsächlich alle tot. (*Eine Probe auf einem passenden, medizinischen Talent zeigt, dass alle von ihnen durch große Klauen oder Zähne verletzt wurden. Die Kadaver, die noch am wenigsten verwest sind haben zusätzlich eine durchgeschnittene Kehle. Diese sind erst seit wenigen Stunden tot.*)
- Auf der anderen Seite der Lichtung gibt es eine weitere „Schneise“, die offenbar die beiden Magier geschlagen haben. Sie ist ähnlich deutlich wie jene, die die Helden hier hin führte. Dieser Weg scheint recht bald einen Bogen zu schlagen und wieder in Richtung der Köhler zu führen – um es genauer sagen zu können müssen die Helden diesem Weg jedoch folgen.
- *Fährtensuche-Probe: Auf dieser Lichtung sind die Fußabdrücke der beiden Magier, aber auch die eines übergroßen Wolfes und etwas dass sich nicht recht einordnen lässt: Es erinnert an die Spur eines Menschen, der auf dem Ballen läuft, aber mit merkwürdigen Zehen und unpassender Belastung des Fußes.*

Die widerliche „Baum-Konstruktion“ erweist sich als unerwartet stabil, hält einer Axt oder einem Schwert aber in etwa so gut stand, wie das Holz einer alten Eiche. Umgestoßen werden kann die Konstruktion nur mit vereinten Kräften und brennen tut sie durch die ganzen Kadaver auch eher schlecht.

Die Helden können die Lichtung entweder auf dem Weg verlassen, von dem sie gekommen sind oder der neuen Schneise der Magier weiter folgen. Über beide Wege können sie zur nächsten Etappe gelangen: Der Hütte der Köhler.

Die Hütte der Köhler

```
Auf dieser Lichtung fanden gleich zwei Kämpfe statt. Zuerst ist Rashtahm in Wolfsgestalt
über die wehrlose Familie hergefallen und hat diese getötet bzw. lebensgefährlich
verletzt. Anschließend kam Dorian Finsterblick hinzu, stellte Rashtahm ein weiteres Mal
und schaffte es ihn zu besiegen. Da weder Dorian noch sein Schüler die Überlebenden der
Familie heilen konnten, beendeten sie deren Leiden. Danach beschwor er einen Späh-Dämon,
der eine nahe Höhle ausfindig machte.
```

Alle Spuren sind höchstens eine Stunde alt …

Vor euch öffnet sich langsam eine kleine Lichtung. Darauf stehen wie zum Schutz vor dem umgebenden Wald dichtaneinander gedrängt eine kleine Hütte, ein winziger Geräteschuppen, ein vergleichsweise großer Kohleofen sowie mehrere Stapel frischen Holzes unter einer kleinen Überdachung. Es ist still und dieser Ort könnte fast idyllisch sein, doch eine böse Vorahnung lässt euch dem scheinbaren Frieden misstrauen. Die Tür zur Hütte steht offen. Im Inneren ist es dunkel und die Fensterläden sind alle verschlossen. Außerdem ist niemand zu sehen. Irgendetwas stimmt hier nicht …

Auf dieser Lichtung haben die Helden mehrere kleine Orte, an denen sie Dinge entdecken können:

Die Hütte

Spätestens jetzt ist euch klar, dass hier ganz und gar nicht stimmt. Die Tür ist aus den Angeln gebrochen, überall ist frisches Blut vergossen und im Inneren der Hütte könnt ihr schemenhaft mindestens zwei tote Körper liegen sehen.

Gehen die Helden in die Hütte:

Vor euch erstreckt sich ein heilloses Durcheinander. Tische und Stühle sind umgeworfen, diverse Haushaltsgeräte sind überall wild verteilt und selbst einige Kräuter, die wohl zum Trockenen von der Decke hingen, sind heruntergerissen. Irgendwo zwischen all dem nun kaputten und blutbesudelten Plunder

liegen zwei Leichen. Sie sind grausam entstellt: Der gesamte Unterleib ist aufgerissen und die Innereien wurden verteilt.

Darüber hinaus können die Helden herausbekommen:

- *Heilkunde/Medizin: Die Toten wurden offenbar von einem wilden Tier angefallen. Allerdings ist auffällig, dass ihnen auch die Kehle durchgeschnitten wurde – allerdings offenbar erst nachdem sie schon tot waren.*
- *Tierkunde: Die Spuren in der Hütte (Fußspuren, Wunden der Toten und Fellreste) lassen vermuten, dass der Angreifer ein übergroßer, weißer Wolf war. Er muss aber riesig gewesen sein. So groß (und noch dazu weiß) ist kein normaler Wolf – erst Recht keiner der hier in dieser Gegend leben würde.*
- *Hauswirtschaft (oder anderes Talent, um einen Haushalt zu führen) die Köhler haben ihre Ersparnisse sicher irgendwo hier versteckt. Bei gelungener Probe finden die Helden am Fußende in die Matratze eingenäht einen kleinen Sack mit Goldmünzen 10, aber ob ihr Anstand auch erlaubt diese zu nehmen …*
- *Menschenkenntnis: Bei den Toten handelt es sich im eine ältere Frau und einen Mann in den mittleren Jahren. Die ältere Frau hat offenbar versucht sich zu verstecken, während der Mann mit einem Küchenmesser gekämpft hat.*

Der Geräteschuppen

Der Schuppen hat keine Fenster und die Tür ist von innen verriegelt. Auf Rufe reagiert niemand. Geht man um das Gebäude herum, so müssen die Helden feststellen, dass auf der Rückseite mehrere Bretter mit brachialer Gewalt aus der Wand gerissen sind und man von dort den Schuppen betreten kann. Eine blutige Schleifspur führt aus dem Gebäude in das nebenstehende Holzlager. Im Schuppen ist auf den ersten Blick nichts außer Chaos und noch mehr Blut.

Bei genauerer Untersuchung des Schuppens, verrät eine *Spurensuche-Probe, dass hier offenbar ein Kampf stattgefunden hat, in dem beide Kontrahenten Blut gelassen haben.* Ein abgerissenes Bein lässt jedoch darauf schließen wer diesen Kampf gewonnen hat. Auch können die Helden eine blutige und abgebrochene Holzfälleraxt finden. Damit hat sich die Person im Schuppen offenbar verteidigt. Darüber hinaus gibt noch diverse andere Gerätschaften, die man zum Fällen von Bäumen und allgemeinen Leben in der Wildnis benötigt.

Der Ofen

```
Hier hat Dorian den Späh-Dämon beschworen, um einen geeigneten Ort für sein Teleport-
Ritual zu finden.
```

Hinter dem großen Ofen hat offenbar jemand erst vor kurzem ein Feuer entfacht. Die Kohlen glimmen noch leicht und es liegt der schwere Geruch von Kräutern in der Luft. Außerdem führt eine deutliche Schleifspur in den nahen Wald. Auch hier lassen sich wieder Reste der weißen Haare finden.

Eine Untersuchung zeigt den Helden:

- *Magiekunde: Hier wurde vor kurzem ein niederer Dämon beschworen. Welcher kann man aber nicht sagen.*
- *Pflanzenkunde: Hier wurde vor kurzem Eisenhut und Wermut verbrannt. Beide Kräuter kommen oft bei magischen Ritualen vor.*
- *Wildnisleben/Naturkunde: Das Feuer wurde vor spätestens einer Stunde, eher wenniger zum letzten Mal angeheizt.*
- *Tierkunde: Die Haare lassen sich wie die zuvor nicht in die bekannten Kategorien von Mensch oder Tier einordnen.*

Folgen die Helden der Schleifspur, so führt sie diese weg von der Lichtung zu einer nahen Höhle. Was sie dort finden, steht im entsprechenden Abschnitt, die Höhe. Diese Spuren können die Helden im Zweifelsfall auch von den anderen, kleinen Orten auf der Lichtung aus sehen, aber nur, wenn sie Richtung Waldrand

blicken.

Das Holzlager

Vor euch seht ihr mehrere, ordentlich zum Trockenen, aufgeschichtete Stapel Holz. Über ihnen steht ein mehrfach geflicktes Dach auf vier einfachen Säulen.

Schon von außen sehen die Helden, dass eine blutige Schleifspur zwischen die Stapel im Lager führt. Stellen sie sich so, dass sie zwischen die Stapel stehen können, dann sehen sie dort mit dem Gesicht nach unten den toten Körper einer Frau liegen. Sie hat zahlreiche Wunden und ein Bein endet in einem blutigen Stumpf. Eine Probe auf Medizin verrät, dass die Frau durch ihre Wunden zwar viel Blut verloren hat, sich das Bein aber mit einem der Haltebänder für die Holzbalken provisorisch abbinden konnte. Allerdings hat ihr danach jemand die Kehle durchgeschnitten.

Abgesehen von der Leiche gibt es im Holzlager nichts zu finden.

Die Höhle

Folgen die Helden den Schleifspuren, gelangen sie nach etwa hundert Metern an eine kleine Höhle.

```
In dieser Höhle hat Dorian Finsterblick den gefangenen Dämonenanbeter gebracht und hier
bereitet er nun ein Ritual vor um sich, seinen Schüler  Erwin Wogerich und  Rashtahm in
die ferne Magierakademie zu teleportieren. Dort soll Rashtahm der Prozess gemacht werden.
```

Vor euch öffnet sich ein Loch im Boden, das sich nach innen noch auszuweiten scheint. Der Boden fällt so steil ab, dass man gerade so gut hinuntergehen kann. Viele kleine Spalten und Mulden erleichtern das Treten auf diesem nackten Felsen zusätzlich. Einige Wurzeln der umstehenden Bäume ragen sogar in diese Höhle hinein, doch fruchtbaren Boden suchen sie auf dem soliden Felsen vergeblich. Die Schleifspur führt offensichtlich in die Dunkelheit hinab, doch sehen wohin dieser Eingang führt, kann man von außen nicht.

Lassen sich die Helden darauf ein dort hinab zu steigen, sind weder Klettern- noch Schleichen-Proben notwendig – der Abstieg ist vergleichsweise einfach und Dorian kann die Helden nicht hören.

Nach einigen Biegungen seht ihr plötzlich ein Licht am anderen Ende des Ganges aufleuchten. Außerdem hört ihr zwei Stimmen, die sich gedämpft unterhalten.

Nur mit einer Probe auf Sinnesschärfe können die Worte verstanden werden.

Möchten die Helden sich leise heranschleichen, so kann der Spannung am Spieltisch wegen gern eine Schleichen-Probe gewürfelt werden, allerdings führt nur ein kritischer Misserfolg dazu, dass die Helden entdeckt werden. Ein Misserfolg wird von den beiden Magiern einfach ignoriert. Dorian rechnet nicht mit dem Auftauchen der Helden ist gerade von seinem Schüler abgelenkt. Sollten sich die Helden so weit heranschleichen, dass sie etwas sehen können, bietet sich ihnen folgender Anblick:

Vor euch öffnet sich eine kleine Kaverne, die nur von zwei kleinen Fackeln an der gegenüberliegenden Wand erhellt werden. Ihr steht noch auf einer Erhöhung im Schatten, während gut einen Schritt unter euch ein älterer und ein jüngerer Mann stehen. Sie sind in ein sehr eindringliches Gespräch vertieft und tragen beide lange, schwarze Roben sowie einen Stab mit verschlungenen Runen darauf. Das müssen der gefürchtete Schwarzmagier und sein Schüler sein. Weiter hinten in der Höhe seht ihr zwei Rucksäcke liegen sowie einen weiteren Durchgang, der offenbar noch tiefer führt.

Verweilen die Helden an dieser Stelle, können sie dem Gespräch der beiden Magier lauschen. Ab hier können die Helden aber auch an jeder beliebigen Stelle in die Handlung eingreifen:

Schüler: Aber Meister, was wenn der Zauber nicht ganz so wie ihr …
Magier: Nichts da, Erwin! Die Sache ist beschlossen. Wie haben all diese Mühen nicht umsonst auf uns genommen. Wir bleiben bei dem Plan wie besprochen. Ich werde jetzt das Ritual vorbereiten. Geh du zu

dem Gefangenen und sorge dafür, dass er keinen Ärger macht. Ich werde in etwa einer halben Stunde soweit sein und dich rufen. Bewache ihn bis dahin.
Schüler: Meister seid ihr wirklich sicher, dass ihr ...
Magier: Genug habe ich gesagt! Verschwinde bevor ich dich verschwinden lasse!
Damit dreht sich der Schüler um und geht in den hinteren Teil der Höhle. Der Magier wartet bis der Schüler verschwunden ist, geht dann zu seiner Tasche und beginnt damit vor sich auf einem Stein mehrere Kräuter auszubreiten und daneben in einem Buch zu blättern. Dabei wendet er den Helden den Rücken zu und murmelt leise in sich hinein.

An dieser Stelle ist es ein leichtes, **den Magier auszuschalten**. Ein Bogenschütze kann aus wenigen Metern einen gezielten Schuss auf Kopf oder Herz vornehmen und selbst ein Nahkämpfer könnte sich ohne Schwierigkeiten durch den Schatten an den aufgerichteten und nahezu bewegungslosen Magier heranschleichen. Es ist auch möglich den Magier aus dem Hinterhalt bewusstlos zu schlagen. Dazu muss dem Helden jedoch ein regulärer Angriff mit einem stumpfen Gegenstand gelingen. Bei Gelingen muss kein Schaden gewürfelt werden – Dorian Finsterblick ist einfach bewusstlos. Bei Misslingen bekommt Dorian Schaden entsprechend der verwendeten Waffe, ist aber noch voll bei Bewusstsein – er reagiert entsprechend.

Wenn die Helden sich nicht zeigen oder anderweitig eingreifen, können sie folgendes beobachten: Nach etwa 10 Minuten entzündet der Magier ein magisches Feuer auf dem Stein, in dem er die gerade zusammengerührten Kräuter verbrennt. *Pflanzenkunde-Proben verraten Weihrauch, Beifuß, Eisenhut und Sonnentau (Pflanzen, die oft mit Magie in Verbindung gebracht werden)*. Danach beginnt der Magier mit weißer Kreide ein großes, verwobenes Runenbild auf den Boden der Höhle zu zeichnen. *Nach 5 Minuten verrät eine Magiekunde-Probe, dass es sich um einen Zauber handelt, der etwas mit Bewegungsmagie zu tun hat. Nach weiteren 5 Minuten ist das Symbol fertig und eine Magiekunde-Probe verrät, dass es sich um einen Teleportations-Zauber für drei Personen handelt.* Der Magier platziert anschließend an bestimmten Stellen in diesem Symbolgewirr Kerzen und entzündet diese. Dies dauert etwa 3 Minuten. Danach stellt er sich noch einmal mit dem Rücken zu den Helden auf und betrachtet sein Werk eingehend – offenbar auf der Suche nach Fehlern. Nach weiteren 7 Minuten verlässt er den Raum – sorgsam darauf achtend, nichts an der Zeichnung zu verwischen – und geht in den Seitengang zu seinem Schüler.

Wenn sich die Helden entscheiden gar nichts zu tun, dann taucht nach einiger Zeit der Schwarzmagier Dorian Finsterblick wieder mit seinem Schüler auf. Der Schüler trägt eine kräftige Gestalt (Rashtahm), die in weiße Felle gekleidet ist. Sie ist bewusstlos, gefesselt und geknebelt. Greifen die Helden weiterhin nicht ein, legen die beiden den Fremden in der Mitte der seltsamen Zeichnung ab und stellen sich selbst daneben. Danach rezitieren sie gemeinsam etwas, das wie ein Choral in einer fremden Sprache klingt und verschwinden. Ab dann haben sie sich weg teleportiert und es gibt keine Möglichkeit mehr ihnen zu folgen.

Haben die Helden das Ritual-Zeichen auf dem Boden stark verändert, fällt das den Magiern auf und sie suchen den Übeltäter. Haben sie das Zeichen nur leicht verändert, fällt ihnen nichts auf. Das Ritual scheitert jedoch und alle drei verschwinden kurz, tauchen dann aber mit einem lauten Knall wieder auf und werden gegen die Decke der Kaverne geschleudert, von wo sie fallen. Darauf sind die Magier (wie auch der Fremde) gut angeschlagen und bewusstlos oder zumindest nahezu Handlungsunfähig (sie können maximal einen Zauber wirken, sind danach aber so entkräftet, dass sie das Bewusstsein sicher verlieren).

Solange die Helden während der Ritualvorbereitung auf der Erhöhung stehen, wird der Magier sie nur bemerken, wenn sie sich willentlich zeigen. Wenn er ihnen den Rücken zuwendet, können sie sich sogar an ihn selbst heranschleichen. In den anderen Durchgang kommen sie jedoch nicht – nur mit einer um 40 erschwerten Schleichen Probe, da dieser Bereich fast immer im Sichtbereich des Magiers liegt und es keine Deckung gibt.

Wenn die Helden den Magier töten wollen, dann können sie das aus dem Hinterhalt ohne Gegenwehr tun (siehe oben).

Wenn die Helden den Magier auf sich aufmerksam machen, dann greift dieser erschreckt seinen Stab und fährt in Kampfhaltung zu ihnen herum. Wirken die Helden bedrohlich (haben beispielsweise die Hand an der Waffe), greift er sofort an. Sind sie bemüht einen netten Eindruck zu machen oder haben sie gar die Hände erhoben, verharrt er in Kampfstellung, lässt sich aber auf ein Gespräch ein.

Sollte es zum Kampf kommen, wirkt der Magier zuerst einen im Stab gespeicherten Paralyse-Zauber auf den nächststehenden Helden (kann nicht misslingen). Dieser nimmt verhaltensbiologisch und physikalisch die Eigenschaften einer Steinstatue an – wird also auch immun gegen körperliche Angriffe. Danach wirkt der Zauberer um sich herum eine Schutzkuppel gegen Magie (Reichweite: 1m Abstand von seiner Haut aus). Diese Kuppel kann nicht von magischen Gegenständen, Personen oder Zaubern durchdrungen werden und hat quasi 3W10+10 „Lebenspunkte“. Danach beginnt er Feuerbälle mit 4W10+10 Schaden nach den Helden zu werfen. Nach dem 5. Zauber ist seine magische Kraft erschöpft und er versucht sich ungeschickt mit seinem Stab zu verteidigen. Allerdings kommt in der dritten Kampfrunde sein Schüler hinzu. Dieser kann 2 Feuerbälle werfen, bevor seine magischen Kräfte erschöpft sind. Sobald der Magier stirbt (oder Erwins Leben unter 50 fallen) lässt der Schüler seinen Zauberstab fallen und rennt panisch davon – leider nur tiefer in die Höhle hinein.

Wenn die Helden den Magier aus dem Hinterhalt töten, dann taucht spätestens nach 45 Minuten sein Schüler wieder auf. Gehen die Helden in den hinteren Teil der Höhle, dann finden sie ihn dort in einigen Schritt Abstand zu dem Gefangenen stehen, den Blick halb auf den Gefangenen gerichtet, halb den Helden entgegen. (siehe unten)

Der hintere Teil der Höhle

Wie die Helden diesen Teil vorfinden, hängt davon ab, wie sie bisher vorgegangen sind.

- Haben sie in irgendeiner Form (Kampfes-)Lärm gemacht, ist Erwin nicht mehr in der Höhle, sondern seinem Meister schon zur Hilfe geeilt.
- Haben die Helden den Magier lautlos getötet und schnell in diesen Teil der Höhle gegangen sind, ist Erwin noch da und steht so, dass er den Gefangenen und den Eingang zu diesem Teil der Höhle gleichzeitig im Blick hat. Wenn er die Helden dort entdeckt, reagiert er panisch und ist sehr leicht zu überzeugen seine „Waffen“ abzugeben und sich zu ergeben.
- Haben die Helden Dorian getötet und lange gewartet, kommt Erwin, um nach seinem Meister zu sehen. Daher ist dann nur noch Rashtahm in der Höhle.
- Haben die Helden gewartet, bis Dorian seinen Schüler Erwin und Rashtahm geholt hat, ist die Höhle leer.

Folgender Vorlesetext geht davon aus, dass nur noch Rashtahm in der Höhle ist. Die Szene ist je nach oben beschriebenem anzupassen:

Schon nach einer schmalen Biegung und wenigen Schritten, die euch noch tiefer in den unergründlichen Leib der Erde führen, sehr ihr vor euch erneut ein Licht. Der Gang weitet sich zu einer neuerlichen, kleineren Kaverne. Diese wird sogar nur von einer einzigen Fackel erhellt wird, welche lange Schatten über den rauen Stein wirft. In der Mitte des kleinen Raumes liegt eine menschliche Gestalt. Sie ist an Händen und Füßen gefesselt, sodass ihre Glieder ausgestreckt in alle Himmelsrichtungen zeigen. Feste Seile ziehen sich erbarmungslos um Arme und Beine und verhindern so jene noch so kleine Bewegung. Unter dem Fremden ist mit weißer Kreide ein großes Pentagramm gezeichnet, in das viele, zusätzliche Runen eingelassen sind. Auch hier stehen mehrere Kerzen und scheinen den Fremden in ein unwirkliches Licht zu tauchen. Ein leises Frösteln zieht in eure Glieder. Eine unnatürliche Kälte scheint von dieser Szenerie auszugehen.

```
Das Pentagramm ist nur dazu da, Rashtahms dämonische Kräfte zu unterdrücken. Sobald es
verwischt/beeinträchtigt wird, erlischt seine Macht. Rashtahm befindet sich aktuell noch
```

```
in einem durch Magie verursachten Schlaf, ist aber kurz davor zu erwachen. Sobald die
Helden lautere Geräusche als normales Reden von sich geben oder wenn sie zu lange warten,
erwacht er.
```

Rashtahms Verhalten: Solange er gefesselt ist oder sich in Unterzahl wähnt, verhält er sich wie ein unterwürfiger Hund und setzt im Stillen darauf, befreit zu werden. Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, fällt er den Helden in den Rücken und versucht entweder sie alle zu töten oder zumindest selbst mit dem Leben davon zu kommen. Rashtahm kann sich jederzeit beliebig innerhalb von einer Kampfrunde in einen Wolf der Schulterhöhe 1,5m verwandeln. Alle vor und während der Verwandlung erlittenen Wunden heilen, solange es sich nicht um Amputationen handelt.

Kampfwerte als Mensch: Leben: 100, Angriff: 70, Schaden: 3W10 (Biss oder Schlag mit seiner „Pranke“), Ini: 20+W10. Zusätzlich kann er in Menschengestalt 2 mal einen Eisstrahl auf ein Opfer abschießen. Dieser macht 6W10 Schaden und hat eine 25% Chance sein Opfer teilweise ein oder fest zu frieren.

Kampfwerte als Wolf: Leben: 200; angriff: 80; Schaden: 5W10 (Biss), Ini: 30+W10

In dieser Szene können die Helden folgendes feststellen (wieder angenommen, dass die Helden nur Rashtahm in der Höhle finden):

- Wenn sie die Höhle genauer untersuchen, stellen sie fest, dass es hier nicht weiter geht. Dies scheint der tiefste Punkt zu sein.
- Wenn sie sich Rashtahm oberflächlich betrachten, stellen sie fest, dass er seltsam aussieht: Er ist stellenweise nackt und offenbar nur mit weißem Fell bekleidet. Auch sein Gesicht scheint leicht eingefallen oder eher merkwürdig platt.
- Wenn sie Rashtahm genauer untersuchen, stellen sie fest, dass das Fell an seinem Körper angewachsen ist. Seine Finger und Fußnägel sind wie zu Klauen gebogen – spitz und verformt. Seine Haut ist kalt – allein der Temperatur nach dürfte er nicht mehr am Leben sein. Seine Zähne sind zu scharfen Reißzähnen verbogen.
- *Magiekunde: Das Pentagramm ist dazu da dämonisches Wirken zu unterdrücken. Wird es verwischt oder zerstört, verliert es seine Kraft.*
- *Fährtensuchen: Offenbar wurde das Pentagramm erst gezeichnet, nachdem die Gestalt in der Höhle lag. Seltsamer Weise passen die Schleifspuren, die zur Gestalt hin führen, nicht zu dem Körper – hier hätte etwas Größeres und Schwereres liegen müssen.* (Was der Held nicht weiß: Rashtahm wurde in Gestalt eines Wolfes hier her gebracht und verwandelte sich erst durch das Pentagramm wieder zurück).
- *Menschenkenntnis: Was immer das (Rashtahm) für ein Wesen ist: Es kann kein (normaler) Mensch sein* (s.o.).

Wenn die Helden Erwin stellen

Erwin ergibt sich, sobald er sieht das sein Meister tot ist oder er selbst unter 50 Leben hat. Dies tut er indem er seinen Zauberstab wegwirft und kopflos hinter dem nächsten Stein Deckung sucht. Dort kauert er sich jammernd und um Gnade flehend zusammen.

Wenn die Helden ihn in dieser Haltung töten wollen, gibt es nichts, dass die aufhält, außer ihrer eigenen Moral. Wenn die Helden versuchen wieder normal mit ihm zu reden, ist entweder eine gelungene Überreden-Probe (je nachdem was die Helden ihm und seinem Meister angetan haben erschwert) oder einige Stunden des guten Zuredens notwendig. Erwin hält die Helden anfangs für weitere Dämonenanbeter, die jetzt gekommen sind, um Rashtahm zu befreien und ihn sowie seinen Meister zu richten.

Haben die Helden seinen Meister getötet, bleibt Erwin sehr eingeschüchtert und gehorcht (fast) jedem Befehl der Helden sofort. Wenn Dorian noch lebt, dann übernimmt bei gemeinsamen Befragungen dieser das Wort und tritt deutlich forscher und fordernder auf. Er fordert freigelassen zu werden und droht den

Helden notfalls auch, da er genau weiß, dass jedwedes Gericht auf seiner Seite ist – allerdings ist auch ihm durchaus bewusst, dass es in dieser Situation gerade nur das Recht des Stärkeren zählt und nach diesem Argument zeigt er sich durchaus kooperationsbereit.

Von beiden können die Helden durch eventuell etwas nachdrücklicheres Fragen folgendes erfahren:

- Beide sind im Auftrag des Reiches unterwegs, um einen Dämonenanbeter, der hier in der Nähe sein Lager haben soll, aufzuspüren. Diesen haben sie gefunden und wollten ihn und sich gerade in die nächste magische Akademie teleportieren, um dem Unhold dort nach Recht und Gesetzt den gar aus zu machen.
- Diese rüpelhaften Bauern in Murchin sind ihnen nicht mit dem gebührenden Respekt begegnet. Also hat Dorian ihnen gezeigt wo ihr Platz in der Rangordnung des Reiches ist – leider mit einem anderen Ergebnis als geplant.
- Der Altar, den sie unterwegs gefunden haben, stammt von dem Dämonenanbeter. Ihn zu vernichten war noch keine Zeit, aber sie werden noch jemanden schicken, der sich darum kümmert.
- Die Verwüstung bei der Hütte der Köhler hat selbstverständlich der Dämonenanbeter zu verantworten. Als sie kamen war nur noch die Frau am Leben und auch die lag schon im Sterben. Eine Heilung hätte zu viel Kraft gekostet, denn die brauchten sie noch für den Dämonenanbeter. Daher hätten sie ihr Leiden beendet. (Hier ist es auch interessant zu sehen wie die Helden darauf reagieren, denn die beiden Magier hätten die Macht gehabt zumindest die Frau zu retten. Sie haben sich jedoch – aus genannten Gründen – dagegen entschieden und sie getötet, wobei die Frau ohne jede Hilfe auch gestorben wäre.)
- Tatsächlich haben sie gegen den Dämonenanbeter an der Stelle gekämpft, an der der Wald verbrannt war (s. die neue Lichtung). Erst an der Köhlerhütte, haben sie ihn wieder stellen und besiegen können.
- Die Höhle haben sie durch eine Späh-Dämon gefunden und als idealen Platz ausgewählt, um den Dämonenanbeter (und sich selbst) schnell aus dieser Gegend zu bringen. Den eigens beschworenen Dämon haben sie entlassen, nachdem die Höhle gefunden war. (Hinweis zum Setting: Das Beschwören eines solchen Späh-Dämons ist durchaus nicht unüblich unter Magiern und rechtlich solange in Ordnung, solange man damit niemanden ausspioniert, der wichtiger ist, als man selbst.)
- Die Pentagramme in der Höhle sind einmal um sich und den Dämonenanbeter fort teleportieren zu können und einmal um die dämonischen Kräfte unterdrücken zu können.

Wenn die Helden noch weitere Dinge fragen, kann er auch diese beantworten.

Das Ende

Wie das Abenteuer endet hängt (wie immer) von den Helden ab. Hier kommt es besonders darauf an, was sie mit Dorian und seinem Schüler gemacht haben und ob ihnen Rashtahm entkommen ist.

Wenn die Helden in das Dorf Murchin zurückkommen ist man dort schon in gespannter Erwartung. Natürlich hoffen alle darauf zu hören, dass der böse Schwarzmagier endlich besiegt wurde. Geben die Helden dort zu den Schwarzmagier besiegt zu haben, dann wollen die Dorfbewohner Beweise: Seinen Stab oder seine Robe vielleicht. Können die Helden etwas davon vorweisen, dann werden sie laut bejubelt. Es wird in aller Eile ein Freudenfest für die Helden engagiert und es gibt Wein, Weib und Gesang bis in die frühen Morgenstunden.

Erzählen die Helden den Dorfbewohnern von Rashtahm, dann sind diese verwundert. Von diesem Mann – oder eher einer solchen Kreatur – haben sie im Dorf bisher nichts gehört. (Das die Dorfbewohner nichts von dem Dämonenanbeter wissen, liegt daran, dass dieser erst vor wenigen Wochen in die Nähe ihrer Siedlung kam und zunächst in der Wildnis seinen unschönen Altar errichtete).

Haben die Helden Erwin überleben lassen und nehmen in mit in das Dorf, dann bieten die Bauern an, ihn in eines der Zimmer der Taverne zu sperren. Allerdings bitten die Dorfbewohner die Helden den Zauberschüler möglichst bald „mitzunehmen“ und ihn in der nächsten, größeren Stadt einem „ordentlichen

Gericht“ zu übergeben. (Hierbei ist jedoch sehr fraglich ob die Helden das tun, denn Erwin ist Zeuge für ihren Mord an Dorian Finsterblick.) Wenn die Helden am nächsten Morgen nach dem Jungen sehen, müssen sie feststellen dass er in der letzten Nacht offenbar mehr als eine gründliche Abreibung von einigen Einheimischen bekommen hat.

Wenn die Helden Dorian überleben lassen, dann geht keiner der Magier erneut in das Dorf. Sie bestehen darauf sich und ihren Gefangenen mit dem Teleportationszauber fortzubringen und sind nur mit Gewalt umzustimmen – besonders, da die Helden keine guten Argumente haben, damit die Zauberer auf anderem Wege diesen Ort verlassen. Den Dämonenanbeter werden sie den Helden auch nicht überlassen, da er zu gefährlich ist und sie die Helden nicht kennen.

Wenn Rashtahm den Helden entkommen ist, dann sollte der Spielleiter dafür sorgen, dass die Helden den Wald zwischen Höhle und Dorf nur mit einem sehr mulmigen Gefühl durchqueren. Ständig fühlen sich die Helden beobachtet. Immer wieder sehen sie ein Huschen aus den Augenwinkeln und immerzu lässt die ein Gefühl nicht los beobachtet – nein gejagt zu werden. Von einer Bestie, die nur darauf wartet, dass die Helden für einen winzigen Moment unachtsam sind … um genau dann zuzuschlagen.

Eine tatsächliche Begegnung mit Rashtahm ist jedoch nicht notwendig, außer wenn die Helden darum bitten (indem sie beispielsweise nachts keine Wachen aufstellen oder sich ähnlich unvorsichtig verhalten).

Wenn Rashtahm entkommen ist, könnte man gegebenenfalls ein Folge-Abenteuer ansetzten, indem die Helden versuchen ihn zu fangen – dies könnte sich zu einem Katz und Maus Spiel ausspinnen, dass die Helden in unwirkliches Gebiet (Bergland oder Sumpf) gelockt werden und bei dem nie ganz klar ist wer eigentlich der Jäger und wer die Beute ist …

Falls die Helden das Abenteuer abbrechen

Sollten die Helden den Trick des Abenteuers am Anfang schon durchschauen und feststellen, dass es klüger wäre sich gar nicht erst auf die Jagd nach dem Schwarzmagier zu begeben, wird das zu einem Problem. In diesem Fall kann der Spielleiter versuchen die Helden unauffällig in die Richtung zu schieben, dass sie sich dennoch auf den Weg machen – nicht um die Schwarzmagier zu töten, sondern um heraus zu finden was sie vorhaben und ganz höflich mit ihnen zu reden.

Sollte auch dies scheitern, dann können die Helden am nächsten Morgen aufbrechen und Murchin verlassen. Übernachten müssen sie danach aber im Wald, da das nächste Dorf zwei Tagesreisen entfernt ist. In der Nacht werden sie dann von Rashtahm in Wolfsgestallt angefallen. In diesen Kampf kann dann Dorian Finsterblick mit seinem Schüler eingreifen. Rashtahm flieht und kann ab da gemeinsam von dem Magiern und den Helden gejagt werden. In diesem Fall entfällt das Kapitel „ Die neue Lichtung“. Die Kapitel „ Der Altar“ und „ Die Hütte der Köhler“ können unverändert stattfinden, nur dass den Verletzten nicht die Kehle durchgeschnitten wurde und diese im Sterben liegen. Das Kapitel „ Die Höhle“ könnte so umgeschrieben werden, dass die Helden die Bestie dann in ihrem Heim stellen müssen.

Charaktere

Dorian Finsterblick (Schwarzmagier)

Dorian Finsterblick ist ein Schwarzmagier, wie er im Buche steht: Lange, dunkle Haare fallen ihm den Rücken hinab und vermischen sich unter der Kapuze mit seinem dichten, langen Bart. Bei sich trägt er einen Rucksack mit einigen magischen Büchern und mehreren alchemistischen Kräutern.

Eigentlich ist Dorian im Auftrag der Obrigkeit unterwegs, um Rashtahm zu stellen.

Erwin Wogrich (Schüler des Schwarzmagiers)

Der etwas schmächtige Junge mag keine beeindruckende Statur haben und duckt sich oft in den Schatten seines Meisters.

Dennoch sollte er nicht unterschätzt werden – trägt doch auch er einen langen Stecken mit Zeichen arkaner Macht und sollte sehr wohl in der Lage sein Fluch und Verderben auf seine Feinde herab zu rufen.

Erwin ist der Schüler von Dorian Finsterblick und noch etwas unsicher. Gegenüber anderen gibt er sich aber meist selbstsicher (besonders in Gegenwart seines Meisters). Die Jagd nach Rashtahm ist eine Art Abschlussprüfung für ihn, wenn auch eigentlich die Aufgabe von Dorian.

Rashtahm (Widersacher)

Rashtahm ist wortwörtlich ein Monster unter der Haut eines Menschen: Seine Finger und Füße sind zu schrecklichen Klauen verbogen, die Zähne wuchern wie bei einem Raubtier aus dem Kiefer hervor und ein weißes Wolfsfell ist inzwischen fest mit ihm verwachsen. Außerdem verströmt sein Körper eine erbarmungslose Kälte.

Rashtahm kann sich innerhalb von einer Kampfrunde in einen weißen Wolf der Schulterhöhe 1,5m verwandeln.

Kampfwerte als Mensch: Leben: 100, Angriff: 70, Schaden: 3W10 (Biss oder Schlag mit seiner „Pranke“), Ini: 20+W10.
Zusätzlich kann er in Menschengestalt 2 mal einen Eisstrahl auf ein Opfer abschießen. Dieser macht 6W10 Schaden und hat eine 25% Chance sein Opfer teilweise ein oder fest zu frieren.

Kampfwerte als Wolf: Leben: 200; angriff: 80; Schaden: 5W10 (Biss), Ini: 30+W10

Ulla Glasmach (Wirtin)

Ulla ist die Wirtin der kleinen Taverne in Murchin und die Frau von Emmerich. Sie ist es, die mal eben das Gasthaus am Laufen hält, die Kinder erzieht und sich um ihren sehr lieben aber manchmal etwas beschränkten Mann kümmert.

Der gute Emmerich (Wirt)

Der „Gute Emmerich“ (eigentlich Emmerich Glasmach) ist der Mann von Ulla Glasmach und der Wirt in Murchin. Er ist zwar ein netter Kerl, aber nicht die hellste Torte auf der Kerze (wie er selbst sagen würde ...). Dank seiner Vorurteile gegen Magie und Magier, geriet er in einen Streit mit Dorin Finsterblick und wurde von diesem mit einem Furcht-Zauber belegt.

Familie Woldenrub

Die Familie Woldenrub ist eine einfach Köhler-Familie, die aus Hersa (der Großmutter), Heinrich (den Mann) und Agmar (der Frau) bestand. Sie werden von den Helden tot aufgefunden. Es gibt keine Möglichkeit sie zu retten.

Orte

Murchin

Murchin ist ein kleines und verschlafenes Örtchen und recht abgelegen. Hin und wieder kommen jedoch Reisende hindurch – meistens weil diese falsch abgebogen sind und den landschaftlichen schöneren, aber längeren und schlechter ausgebauten Weg gewählt haben. Davon kommen es genügend, um die bescheidene Schankwirtschaft von Ulla am Leben zu erhalten.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Jagd – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Jagd&oldid=25799`