

Habgier

Das Abenteuer ist am besten für 4-6 Charaktere des 3-6 Kreises geeignet. Es ist als ein eher kleines Abenteuer gedacht, welches auf der Reise zu einer Stadt o.ä. passieren sollte.

Die Charaktere kommen während ihrer Reise in ein kleines Dorf namens **Schneidgras**. Der SL sollte dafür sorgen, dass die Charaktere dort nächtigen bzw. nicht dran vorbeireiten. Ich habe das Dorf an der Grenze zu Cara Fahd (nahe der Delarisberge) angesiedelt, doch könnte es überall in Barsaive zu finden sein.

Das Dorf scheint auf den ersten Blick genauso zu sein, wie die vielen anderen Dörfer, in denen die Charaktere schon waren. Die vielen Felder rund um das Dorf lassen darauf schließen, dass die meisten Dorfbewohner wohl Bauern sind und die knapp 3 Meter hohe Palisade um das Dorf ist nur allzu verständlich. Schließlich ist es noch nicht so lange her, dass Krathis Gron die Orks unter sich vereint hat und die Überfälle der meisten Brennerstämme so unterbinden konnte. Doch als die Charaktere näher kommen bemerken sie (Wahrpr. 7), dass die Palisade an einigen Stellen beschädigt ist und nur notdürftig geflickt wurde. Es sieht so aus, als ob sich etwas oder jemand gewaltsam von außen Zutritt verschafft hat.

Auch das Tor hat schon mal bessere Zeiten erlebt und es scheint so, als ob eine quergestellte Kutsche hinter dem Tor platziert wurde. Sieht für Durchreisende nicht sehr einladend aus.

Wenn die Charaktere die Dorfbewohnern glaubhaft davon überzeugen konnten, wirklich nur Reisende zu sein, und dass sie nichts von ihnen zu befürchten haben, werden sie reingelassen.

Die Bewohner sind sehr verängstigt und viele Häuser sind verbarrikadiert. Sie erzählen folgende Geschichte:

“Es fing alles vor 4 Wochen an. Eines Nachts kam ein schwarzer Reiter wie aus dem nichts und stand vor dem Tor. Er sah gefährlich aus und deshalb ließen wir ihn nicht rein. Doch er hatte ein riesiges schwarzes Schwert und durchtrennte damit den Balken, der das Tor verriegelte.

Er ritt ohne irgendetwas zu sagen ins Dorf. Ohne ein bestimmtes Ziel zu haben ritt er durch die Straßen, als ob er etwas suchen würde. Jeder der sich ihm in den Weg stellte, wurde von ihm angegriffen.

Unsere besten Kämpfer starben gleich am Anfang. Unter ihnen auch Grodan Axtgriff ein Kriegeradept. Dann verschwand er wieder, doch das gleiche spielte sich paar Nächte später wieder ab. Manchmal kommt er am nächsten Abend wieder oder erst nach ein paar Tagen. Man kann es nie wissen.

Er scheint erst wieder zu verschwinden, wenn er Blut vergossen hat. Nach einiger Zeit gab es niemanden mehr in unserem Dorf, der sich ihm entgegenstellen wollte oder konnte. Doch dann drang er in unsere Häuser ein und tötete auch unbewaffnete Frauen und Kinder.“

Die Dorfbewohner sind sehr verzweifelt und flehen die Abenteurer an ihnen zu helfen.

Wenn es die Charaktere wünschen, würden die Dorfbewohner ihnen für ihre Dienste auch etwas bezahlen, doch die meisten “Helden“ werden wohl nicht darauf zurückkommen, denn die Bewohner sind schon gebeutelt genug.

Was das für ein Wesen ist, weiß auch keiner so recht. Einige halten es für ein Dämon, andere für ein Geist und wieder andere für ein Fluch. Vielleicht auch von allem ein bisschen.

Jedenfalls konnte bisher keine Waffe dieses Wesen verletzen. Nichts scheint durch seine Rüstung gedrungen zu sein. Nur im ersten Kampf, als Grodan der Krieger noch lebte wurde der schwarze Ritter für kurze Zeit zurückgedrängt, als Grodan sein mächtigen Kriegshammer schwang. Doch er erholte sich sehr schnell und dem riesigen Schwert konnte keine Rüstung und kein Schild widerstehen.

Selbst der einzige noch lebende Adept in dem Dorf, Nephir Silberauge ein Geisterbeschwörer, konnte nichts gegen diese Wesenheit ausrichten.

Zwar bekommen die Charaktere unterschiedliche Beschreibungen über das Wesen, was wohl am hang zum übertreiben in solchen Situationen liegt, doch letztendlich sind sich alle Beobachter einig.

Die Gestalt ist über zwei Meter groß und trägt eine pechschwarze Metallrüstung, welche den ganzen Körper bedeckt. Stacheln ragen aus der Schulter und ein Helm schützt den Kopf. Es gibt in dieser Rüstung nur zwei Schlitze für die Augen aus denen ein rotes Glühen zu kommen scheint.

Außerdem trägt der Reiter noch ein schwarzes Reiterschild und ein großes Breitschwert, was nach der Beschreibung eher ein Trollschwert oder gar ein Zweihänder sein soll.

Der schwarze Reiter ist nicht immer durch das Tor gekommen. Nachdem die Dorfbewohner es verrammelt hatten, brach er auch an anderen Stellen durch die Palisade, indem er mit seinem Schwert einfach die Baumstämme zerteilte.

Die Charaktere können noch folgendes herausfinden:

- je mehr er in einer Nacht umgebracht hat, umso länger dauerte es bis er wiederkam.
- es waren in den vergangenen Wochen auch Reisende in dem Dorf, doch keiner von ihnen fiel dem schwarzen Reiter zum Opfer.
- der Reiter scheint aus dem Norden zu kommen, doch da gibt es nur ein kleines Wäldchen und die Berge.

- er tötet auch außerhalb des Dorfes. Nach Einbruch der Nacht waren noch einige Holzfäller im Wald. Auch sie fielen dem Reiter zum Opfer.
- es gibt nur noch den alten Schmied, der sich im Umgang mit Waffen auskennt. Alle anderen sind schon tot.
- vor vier Wochen, als der Reiter das erste mal kam, ist nichts besonderes passiert. Alles war wie immer. Sie hatten zu dem Zeitpunkt nur ein Gast. Ein Orktroubadour namens Lelop Schnellzunge.

Der alte Geisterbeschwörer im Dorf kann den Charakteren auch noch nützliche Informationen geben:

- es scheint sich bei dem Wesen nicht um ein Geist zu handeln.
- aber auch Beweise für eine dämonische Herkunft hat er nicht gefunden.
- Zauber wie Verdorren, Knochenbrecher oder Üble Dämpfe zeigten keine Auswirkungen bei dem Wesen. Er scheint keine Furcht oder Schmerzen zu empfinden.
- nur Zauber, die ihn nicht körperlich angriffen, schienen Wirkung gezeigt zu haben.

Sollten die Charaktere auf Vorkommnisse in der Vergangenheit des Dorfes zu sprechen kommen oder nach Besonderheiten in dem Wald fragen, können sie von jedem Dorfbewohner von der Schlacht gegen den Dämon erfahren.

Vor über 10 Jahren drang eine Blähform in das Dorf ein und quälte die Bewohner. Zum Glück hielt sich zu diesem Zeitpunkt gerade eine Abenteuergruppe auf der Durchreise in dem Dorf auf, die sich tapfer dem Ungetüm in den Weg stellten. Zu ihnen gehörten auch Nephir Silberauge und Grodan Axtgriff, die nach der Schlacht ihr Abenteuerleben an den Nagel hängten und im Dorf blieben.

Doch Anführer der Gruppe war ein mächtiger Orkkrieger und Thystonius Questor namens Krol Scharfaxt. Es war ein harter Kampf und es sah so aus, als ob der Dämon obsiegen würde. Deshalb wählte Krol den Heldentod und opferte sich für das Dorf. Der Dämon wurde besiegt, doch während er starb verfluchte er noch das Dorf und Krol.

Krol und die Überreste des Dämons wurden in dem Wald begraben. Für Krol wurde extra ein Hügelgrab angelegt und seine magische Axt und sein magisches Amulett wurden beigelegt. Die Überreste des Dämons wurden in einem Moor auf der anderen Seite des Waldes versengt.

Doch nach über 10 Jahren ist bei vielen die Geschichte schon in Vergessenheit geraten.

Hintergrund

Tatsächlich ist es der Fluch des Dämons, der jetzt nach über 10 Jahren in dem Dorf sein Unwesen treibt. Doch der Fluch ist durch die Habgier eines Dorfbewohners ausgelöst wurden.

Grolan Langbart ein Zwergenhändler aus dem Dorf kam vor vier Wochen zufällig mit dem Orktroubadour Lelop Schnellzunge ins Gespräch. Lelop war auf der Durchreise und wollte in die Hauptstadt Cara Fahds zum Krallengrat. Er erzählte Grolan von seiner großen Leidenschaft den Abenteuern der Orkhelden in Barsaive. Er versucht alles über diese Orkhelden herauszufinden und sammelt auch persönliche Gegenstände dieser Helden. Er hat schon eine beeindruckende Sammlung zusammengetragen und zeigt sie auch stolz umher.

Lelop war sofort Feuer und Flamme, als er von Krol erfuhr, und wollte alles über die Schlacht erfahren. So unterhielten sich die beiden Stunden über dieses Thema und langsam kam Grolan eine Idee, wie er zu viel Geld kommen könnte. Er erinnerte sich wieder an die Grabbeilagen und bot Lelop an sie für ihn zu besorgen. Lelop war sehr an dem Amulett interessiert und gab Grolan dafür ein Sack Edelsteine.

In einer Nacht- und Nebelaktion gruben Grolan und einige Helfer die beiden Schätze aus. Die Axt behielt er selber und versteckte sie in seinem Haus, während Lelop mit dem Amulett nach Cara Fahd abzog.

Erzürnt durch diese Schandtat ist Krol als Todesbote zurückgekommen, wollte sich an Grolan rächen und die Gegenstände wieder zurückholen.

Doch der Fluch hat ihn verändert. So sehr verändert, dass er nicht mehr wie ein normaler Todesbote aussieht oder handelt, sondern eher wie ein Dämonkonstrukt. Selbst Thystonius hat keine Macht mehr über ihn und er ruht nicht eher, bis er die Gegenstände gefunden hat oder vernichtet wird. Doch er hat seine Macht verloren genau zu ermitteln, wer der Täter ist und ihn dann überall hin zu verfolgen. Er weiß nur, dass der oder die Täter aus dem Dorf kommen und deshalb sucht er dort nach den Gegenständen und vernichtet jeden, der sich ihm in den Weg stellt.

Durch den dämonischen Einfluss getrieben muss er jedes Mal Blut vergießen, wenn er im Dorf nicht fündig geworden ist. Da er aber nicht ganz unter dem Fluch steht und sich ein Stück seiner selbst bewahrt hat, ist er angewidert über die Verbrechen, die er begeht und kehrt wieder zurück in sein Grab. Je mehr Blut er vergossen hat, umso länger kann er dem Einfluss des Fluchs widerstehen. Doch irgendwann kommt er wieder zum Dorf zurück.

Was nun?

Wenn die Charaktere mächtig genug sind, können sie Krol sicherlich vernichten. Doch Thystonius könnte trotzdem noch ein Todesboten schicken oder der Fluch nimmt andere Formen an.

Die beste Möglichkeit wäre wohl ihm die Gegenstände wieder zurückzugeben oder in sein Grab zu legen. Damit wäre der Fluch auf jeden Fall gebrochen.

Grolan würde niemals freiwillig zugeben, was er getan hat oder die Axt herausgeben. Wer genau das Grab geplündert hat müssen sie schon selber herausfinden und die Zeit drängt. Jede Nacht könnte er wieder zuschlagen. Doch mit der Axt alleine ist es nicht getan. Zwar würde Krol dann längere Zeit nicht wiederkommen, doch will er auch das Amulett haben. Und das befindet sich bei Lelop.

Lelop ist noch in der Hauptstadt Krallengrat vier Tagesritte von dem Dorf entfernt. Sollten die Charaktere in Tavernen nach ihm fragen, werden sie früher oder später auf ihn treffen. Doch selbst wenn sie ihm die Edelsteine zurückgeben, ist er nicht dazu bereit das Amulett wieder herzugeben.

Auch das Schicksal des Dorfes scheint ihn wenig zu interessieren und er bezweifelt sogar, dass die Plünderung des Grabes irgendetwas mit diesem schwarzen Reiter zu tun hat.

Letztendlich gibt es nur zwei Möglichkeiten, wie man an das Amulett kommt.

1. man stiehlt es ihm. Für ein erfahrenen Dieb dürfte das normalerweise nicht allzu schwierig sein, doch Lelop ist jetzt gewarnt, dass die Charaktere so etwas vielleicht versuchen werden und wird gewisse Sicherheitsvorkehrungen treffen.
2. man bietet ihm etwas an, was ihn noch viel mehr interessiert, als ein Gegenstand von einem toten Orkhelden. Nämlich ein Gegenstand von einer lebenden Orklegende. Tatsächlich befindet sich zu diesem Zeitpunkt auch der legendäre Orksteppenreiter Grel Hammerfaust der Metallfäuste im Krallengrat.
Selbst die Charaktere dürften schon von Grel und seinem stachelbewehrten Metallhandschuh gehört haben, der schon vielen Thernern die Schädel zertrümmert hat.

Tatsächlich würde Lelop das Amulett gegen den Handschuh tauschen. Doch daran zu kommen ist eine ganz andere Sache. Grel würde seinen Handschuh niemals herausgeben und auch nicht leichtsinnig verspielen. Aber er hat ein sehr hitziges Temperament. Hat er ein Hurlg zuviel getrunken, gerät er leicht in Rage und man kann ihn vielleicht zu einem Zweikampf herausfordern. Sollte er verlieren, müsste er sein Handschuh abgeben.

Doch es ist Vorsicht geboten. Grel ist ein hochkreisiger Steppenreiter und ein Zweikampf zu Pferd würde wohl jeder Charakter verlieren.

Wie dem auch sei, wenn die Charaktere das Amulett haben und Krol wiedergeben, ist der Spuk vorbei.

Namen

Nephir Silberauge – menschlicher Geisterbeschwörer des 6. Kreises aus dem Dorf

Grodan Axtgriff – zwergischer Krieger des 5. Kreises aus dem Dorf (starb beim ersten Kampf gegen den Reiter)

Krol Scharfaxt – Orkkrieger des 7. Kreises und Thystonius Questor (starb beim Kampf gegen den Dämon)

Grolan Langbart – zwergischer Händler aus dem Dorf (plünderte das Grab)

Torkas Brauntal – Mensch, Bürgermeister des Dorfes

Senia – elfische Heilerin

Zordack Eisenhammer – Zwerg, Schmied des Dorfes

Lelop Schnellzunge – Orktroubadour des 6. Kreises (besitzt das Amulett von Krol)

Grel Hammerfaust – Orksteppenreiter des 8. Kreises der Metallfäuste

Der verfluchte Todesbote

Alle Werte die hier nicht aufgeführt sind, können von dem normalen Todesboten aus dem Kreaturenbuch übernommen werden.

KWSK:	15
MWSK:	13 (immun gegen Zauber, die seinen Körper angreifen also Knochenbrecher, Ersticken, Verdorren etc.)
SWSK:	12 (immun gegen Furcht aller Art)
Rüstung:	17 (keine Direkttreffer möglich)
M. Rüstung:	10 (keine Direkttreffer möglich)
Niederschlag:	20
Schaden:	34
Legendenpunkte:	10.000

Der Todesbote kann jede Runde zusätzlich zu seiner Aktion noch eine Erholungsprobe machen.

Man braucht einen hervorragenden Erfolg auf seine MWSK, um seinen Spuren zu folgen.