

DER MÖRDERSTEIN

Ein Einseiter für das Wilde Aventurien.

Unheimliches geht im kleinen Dorf Rathlen vor. Können die Helden die heimtückische Bedrohung aus dem Weg räumen?



Einleitung

Die Helden besuchen einen alten Freund in Rathlen, einem kleinen Dorf am Rande der Misa-sümpfe. Dort angekommen müssen sie erfahren das ihre Freund ermordert wurde. Nach einigen Nachforschungen finden sie heraus das es sich bei dem Mörder um einen Räuberhauptmann namens Kerschjako handelt. Allerdings ist Kreschjako bereits seit über 100 Jahren tot.

Rathlen

Rathlen liegt am Rande der Misa-sümpfe und hat um die 100 Einwohner. Ein friedliches Fleckchen Erde auf das sich Pitjow Peddersen, ein alter Freund oder Verwandter der Helden, zurück gezogen hat um hier seinen Lebensabend im Kreise der Familie zu verbringen. Hier her verschlägt es die Helden weil sie eben diesen Pitjow besuchen wollen. Sie waren ja vermutlich ohnehin gerade in der Gegend, nicht wahr lieber Meister?

Als nun die Helden das Dorf kurz vor Einbruch der Nacht erreichen, brennt kein Licht in den Hütten und niemand ist auf dem Dorfplatz oder auf den Wegen zu sehen. Alles ist verdächtig still. Bis die Stille jäh von einem dumpfen Stöhnen und dem Geräusch saugenden Schlamms unter verwesenden Füßen durchbrochen wird. Die Helden werden von einem Trupp Untoter angegriffen. Einer dieser schrecklich entstellten

Untoten ist ihre Freund Pitjow.

Je nach dem was die Helden jetzt unternehmen werden sie früher oder später der Perainegeweihten des Dorfes, Thila Ulmski, über den Weg laufen. Entweder besucht sie gerade einige Dorfbewohner (die erst nach mehrmaligem und kräftigen Klopfen öffnen) oder sie befindet im Tempel sollten die Spieler danach fragen. Vielleicht greift sie auch in Kampf gegen die Untoten ein.

Thila Ulmski

Die etwas pummelige Geweihte eröffnet den Helden, so sie nach Pitjow fragen, das dieser gerade erst gestern auf schrecklichste Weise ermordert worden wäre. Er ist aber nur das Opfer einer ganzen Reihe von Morden die das ganze Dorf schon seit einigen Monaten in Angst und Schrecken versetzen, seit das alte Kräuterweib Isidra verschwunden ist. Leichen hätte man allerdings noch bei keinem dieser Morde gefunden. Nur Blutspuren, abgetrennte Gliedmaßen und herumliegende Innereien würden auf die grausigen Taten hinweisen. Bis man in der nächsten Nacht die Ermordeten als Untote um das Dorf herum durch den Sumpf schleichen sähe. Deshalb würde niemand außer sie noch nachts das Haus verlassen oder auch nur eine Kerze entzünden um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Pitjow ist der einzige gewesen der

Nachforschungen in dieser Sache angestellt hat. Das hat er wohl jetzt mit dem Leben bezahlt, meint die Geweihte. Sie erklärt sich gern bereit die Helden in das Haus von Pitjow zu führen damit sie sich dort umsehen können.

Pitjows Haus

Das neugebaute Pfahlhaus steht am Rand des Dorfes, schon fast im Sumpf. Eine kleine Treppe führt hinauf auf die hölzerne Plattform auf der das eigentliche Haus erbaut ist. Pitjow lebte in bescheidenen Verhältnissen, trotz oder gerade wegen seines Lebens das ihn als Abenteurer durch ganz Aventurien führte. Seine Hinterlassenschaften sind dementsprechend. Das Haus ist eher ärmlich eingerichtet, viel zu entdecken gibt es nicht. Auf dem Boden finden sich immer noch Blutspuren die einen wirklich bestialischen Mord hinweisen.

Das Interessanteste ist Pitjows Tagebuch. Einen Tag vor seiner Ermordung, schrieb er das er sich den sogenannten Mörderstein angesehen habe, einen gespaltenen Fels der früher als Versteck einer Räuberbande gedient haben soll. Der Anführer dieser Bande hieß Kreschjako und wurde zum Schluss aus Geldgier von seinen eigenen Leuten verraten und in den Spalt des Felsens geworfen wo er elendig verhungerte. Doch Pitjow schreibt noch mehr. Auf der Südseite des Felsens fand er seltsame Zeichen mit

lila Kreide auf den Fels gemalt. Beim Anblick dieser Zeichen lief ihm ein kalter Schauer über den Rücken und er machte das er weg kam. Ein Wurf auf Wissen (Magiekunde) kann offenbaren das es sich bei der lila Kreide und den seltsamen Zeichen um spezielle Beschwörungskreide und Invokationszeichen handelt wie sie von Nekromanten und Dämonologen benutzt wird.

Der Mörderstein

Vermutlich werden die Helden auf die Idee kommen sich den Mörderstein und Pitjows Entdeckung näher anzusehen. Auf dem Weg dorthin werden sie von einem weiteren Trupp Leichname angegriffen.

Wenn die Helden den Stein erreichen stören sie eine alte, gebeugte Frau (Isidra) bei einem Ritual. Von giftig grünem Licht umhüllt und umringt von fünf weiteren Untoten starrt sie in die Schwärze der Felsspalte in der sich langsam bedrohliche Schatten aufbauen.

Die Helden müssen die Frau innerhalb von 6 Kampfunden aufhalten, sonst manifestiert sich der viergehörnte Dämon endgültig und greift die Helden ebenfalls an.

NSC

Thila Ulmski (WC)

Thila Ulmski ist eine Seele von Mensch und erst seit kurzem die Parainegeweihte des Dorfes. Sie hat vor kurzem ihren 34. Tsatag gefeiert und wird die Helden unterstützen wo sie nur kann.

Attribute

Ges W6, Kon W6, Stär W6, Ver W8, Wil W10

Fertigkeiten

Überreden W6, Glauben W8 Wissen (12 Götterkult) W8, Umhören W6

Charisma: 0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 2, **Robustheit:** 5

Handicaps

Pazifist (Leicht)

Talente

Arkaner Hintergrund (Wunder: Peraine),
Machtpunkte, Heiler

Mächte (15 Machtpunkte)

Heilen, Heilungsritual, Göttliche Berührung

Isidra (WC)

Die alte Hexe lebte früher zusammen mit ihrem Mann in der Nähe von Rathlen. Doch ihr Mann wurde von einer seltsamen Krankheit dahingerafft. Blind vor Schmerz ging einen Pakt mit Tjakool ein. Diese versprach ihr, ihren Mann zurück zu bringen, wenn sie nur einen mächtigen ihrer Diener in die dritte Sphäre holt. Sie benutzt den magisch aufgeladenen Mörderstein als eine Art Fokus für die Beschwörung. Um die nötige Ruhe zu haben und die Dörfler von dem Stein fernzuhalten, hat sie den Geist Kreschjakos beschworen, der seine Opfer als Untote erhebt.

Als die Helden ihr begegnen hat sie nur noch 10 Machtpunkte.

Attribute

Ges W6, Kon W6, Stä W4, Ver W10, Wil W8

Fertigkeiten

Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Zaubern W10,
Heimlichkeit W6, Überleben W6

Charisma: -1, Bewegungsweite: 5, Parade: 5,
Robustheit 5

Handicaps

Alt, Rachsüchtig

Talente

Arkaner Hintergrund (Magie: Hexe),
Machtpunkte (3x), Zombiemeister, Eiserner Wille

Mächte (25 Machtpunkte)

Beschwören, Geschoss, Panzerung, Fliegen,
Zombie, Heilen

Untoten-Trupp (6)

Die Werte der Untoten entsprechen denen von Zombies in der GE auf Seite 250. Ein Trupp besteht immer aus sechs Untoten.

Der Leichnam Kreschjakos kann beliebig als Wild Card bei einem der Trupps dazu gepackt werden.

Der Dämon

Erstelle den viergehörnten Dämon nach dem Verfahren das in der Konvertierung vorgestellt wird. Ziehe also 5 Karten vom Actiondeck und schau in der Tabelle nach welche Eigenschaften der Dämon hat.