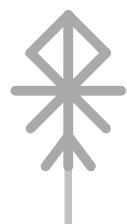
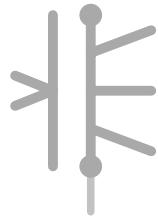


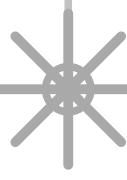
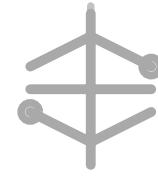
Die flüsternde Kugel





Inhaltsverzeichnis

Die Flüsternde Kugel	1
1. Abenteuerüberblick	1
2. Wichtige NSCs	3
2.1. Moiragh die Uralte	3
2.2. Seraphyne Sternenwacht (Seele in der Kugel)	3
2.3. Glibbert das Froschwesen	4
2.4. Die Magischen Schlingpflanzen	5
3. Abenteueraufbau	7
3.1. Akt 1: Die Entdeckung	7
3.2. Akt 2: Ein verlockendes Angebot	12
3.3. Akt 3: Die Prüfung	16
3.4. Akt 4: Die Träume beginnen	20
3.5. Die Rückkehr der Kugel	26
3.6. Die Kugel bricht	26
4. Fortsetzung und Ausblick	28
5. Optionale Szenen und Varianten	29
5.1. Variante 1: Die aggressive Seraphyne	29
5.2. Variante 2: Die hilfreiche Seraphyne	29
5.3. Variante 3: Moiragh erscheint im Traum	29
6. Verbindung zur größeren Kampagne	31
7. Alternative Motivationen für die Kampagne	32
8. Handout	33



1. Abenteuerüberblick

Dies ist ein Szenario, welches den Grundstein für den Einstieg in ein anderes Abenteuer oder eine große Kampagne liefert. Die Ereignisse dieses Szenarios sollten, falls möglich, innerhalb eines anderen Abenteuers gespielt werden. Entfalten werden die Ereignisse dann erst später ihre volle Bedeutung.

Während die Helden durch das düstere Seelenmoor ziehen, stoßen sie auf eine leuchtende Kugel, die im Sumpf treibt. In dieser Kugel ist die Seele der einst mächtigen Priesterin **Seraphyne Sternenwacht** gefangen, die seit Jahrhunderten vom Bann eines dunklen Magiers getrieben wird. Die legendäre Moorhexe **Moiragh die Uralte** hat über die Jahrhunderte hinweg zahllose Seelen in solchen Kugeln tief im Moor eingeschlossen; Seraphyne ist nur eine davon.

In dieser verhängnisvollen Nacht gelingt es Seraphyne zu entfliehen, sie versucht die Aufmerksamkeit der Helden zu gewinnen, damit einer der Helden die Seelenkugel berührt. Geschieht dies, entsteht ein untrennbarer Bund zwischen der Kugel und dem Helden.

Wochen später, nachdem Seraphyne sich von der Flucht erholt hat, wird sie dem Helden Träume schicken, zunächst subtil, dann immer eindringlicher, die ihn in ein weiters Abenteuer führen können, wo Seraphyne hofft, den Auftrag ihres dunklen Meisters zu erfüllen.

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Mittel

Ort: Seelenmoor oder andere sumpfige bzw. feuchte Gegend

Empfohlene Spieleranzahl: 3-5 Helden

Empfohlenes Level: Egal

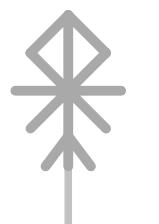
Spieldauer: Parallel zu anderer Handlung oder als Reiseevent

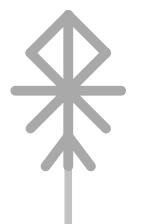
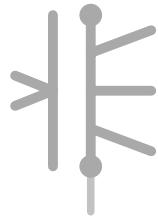
Example 1. Inspirationsquelle

Dieses Szenario basiert auf einer Idee aus dem fantastischen Abenteuer **Lherata und der Dornenkönig** vom <https://www.drachenland-verlag.de/> welches für mich schon oft eine Inspirationsquelle war. Die Beschreibung und Mechaniken wurden



angepasst, aber der Geist des Originals lebt hier weiter.





2. Wichtige NSCs

2.1. Moiragh die Uralte

Eine uralte Hexe, die dem Tode schon lange entronnen ist und tief im Seelenmoor haust. Über die Jahrhunderte hat sie zahllose Seelen gefangen und in kristallinen Seelenkugeln tief im brackigen Moorwasser eingeschlossen. Sie erscheint als gebeugte Gestalt mit von Schlamm und Moos bedeckter Kleidung, ihre Augen glühen in einem fahlen Grün.

Motivation: Ihre Sammlung von Seelen bewahren und erweitern

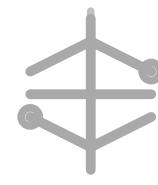
Besonderheit: Hat Kontrolle über viele Kreaturen des Moors, erscheint aber nicht persönlich in diesem Abenteuer.

Hinweis: Moiragh ist eine mächtige Nichtspielercharakterin und sollte sich im Hintergrund halten. Einen direkten Konflikt würde selbst eine sehr erfahrene Heldengruppe ohne intensive Vorbereitung kaum überleben.



2.2. Seraphyne Sternenwacht (Seele in der Kugel)

Einst eine fanatische Kriegerpriesterin, die vor Jahrhunderten mit ihrem Gefolge auf Hexen und Zauberer Jagd ging. Sie war eine blonde, blauäugige Frau von eiserner Entschlossenheit, die im Namen ihres Glaubens zahllose Magiekundige oder ihnen nahe Personen zur Strecke brachte. Doch ihre Jagd führte sie in die Fänge eines dunklen Magiers, der sie bannte und sie



auf eine Suche für ihn schickte.



Bevor sie diesen Auftrag erfüllen konnte, ging sie im Seelenmoor Moiragh in die Fänge, die ihre Seele in eine Kugel einschloss. Nun, nach Jahrhunderten der Gefangenschaft, sieht sie in den Helden ihre Chance, den Bann zu erfüllen und endlich Ruhe zu finden.

Motivation: Sich an einen Helden binden, um den Auftrag ihres dunklen Meisters zu erfüllen

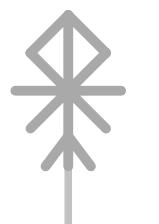
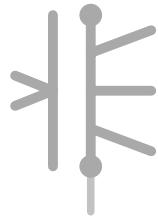
Besonderheit: Kann nach der Bindung Träume senden und durch diese kommunizieren

Spielleiternotiz

Seraphyne war im Leben brutal und fanatisch. Der Bann und die Jahrhunderte der Gefangenschaft haben sie verzweifelt gemacht, aber nicht geläutert. Weiterhin wird sie rücksichtslos versuchen, ihren Auftrag zu erfüllen, koste es was es wolle; den Helden sieht sie nur als Mittel zum Zweck.

2.3. Glibbert das Froschwesen

Ein hüftgroßes Froschwesen welches für Moiragh die entflohenen Seelenkugel zurückbringen will. Glibbert watschelt aufrecht auf zwei Beinen umher und sieht aus wie eine Mischung aus Frosch und Mensch. Er



hat eine glitschige, grün-braune Haut, große gelbe Augen und rollt beim Sprechen die Sätze sehr stark und lispt oft das s. In seinem Besitz befindet sich ein angelaufener silbernen Kelch, welchen er häufig im Moor versteckt. Glibbert ist hinterlistig, feige und kann nicht gut kämpfen und wirkt eher belustigend als bedrohlich. Seine einzige besondere Begabung sind seine großen Froschsprünge, mit denen er sich bei Gefahr in Sicherheit bringt. Bei Bedrohung winselt er um Gnade und flieht bei der ersten Gelegenheit ins Wasser und taucht dort unter.

Motivation: Die Seelenkugel zurück zu Moiragh bringen, um nicht in Ungnade zu fallen

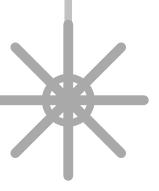
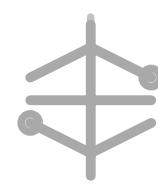
Besonderheit: Große Froschsprünge (bis zu 10 Meter), kann im Wasser atmen und untertauchen

Verhalten: Verspricht den Helden wertvolle Belohnungen (mächtige Waffe, Artefakt, Tiergefährte), hat aber nicht vor, diese zu liefern



2.4. Die Magischen Schlingpflanzen

Ein Gewirr aus dicken, modrigen Wurzeln und dornenbesetzten Ranken, das Glibbert mit Hilfe eines silbernen Kelches zum Leben erwecken kann. Falls Glibbert getötet wurde, aktiviert Moiragh die Pflanzen durch ihre dunkle Magie direkt, um die Seelenkugel mit Gewalt zurückzuholen. Die Pflanzen brechen aus dem Sumpfwasser hervor, peitschen wild umher und versuchen, alles zu umschlingen, was sich bewegt - besonders aber den

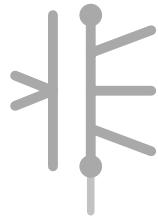


Träger der Seelenkugel.

Motivation: Befehl durch den silbernen Kelch (oder Moiraghs Magie)

Besonderheit: Schmerzunempfindlich und unaufhaltsam; zerfallen langsam zu Matsch, wenn sie vernichtet werden.





3. Abenteueraufbau

Das Abenteuer besteht aus mehreren Szenen, die aufeinander aufbauen:

3.1. Akt 1: Die Entdeckung

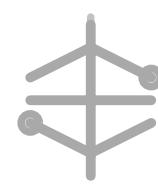
3.1.1. Einstieg

Die Helden durchqueren das Seelenmoor oder ein anderes Feuchtgebiet; aus welchem Grund auch immer. Das Moor sollte unheimlich und bedrückend wirken, nutze Geräusche: Quaken, Rascheln, unerklärliche Schreie in der Ferne. Der Nebel sollte allgegenwärtig sein, Sichtweite maximal 20 Meter. Die Luft schmeckt nach Kupfer und abgestandenem Wasser, und die Haare auf den Armen der Helden stellen sich auf. Überall hört man das Quaken von Fröschen, das Summen von Insekten und gelegentlich unheimliche, nicht identifizierbare Geräusche.

Ev auf sind sie auf einem alten Knüppeldämme unterwegs. Dies sind schmale Pfade aus verwitterten Holzbohlen, die sich durch das Moor schlängeln und einigermaßen sicheres Gehen ermöglichen. Abseits dieser Pfade ist der Boden morastig und tückisch, das Vorankommen dort ist mühsam und gefährlich.

3.1.2. Szene 1: Die leuchtende Kugel

Während die Helden sich durch das Moor bewegen fällt ihnen abseits ihres Weges ein sanftes, bläulich-silbernes Leuchten auf, das aus einem brackigen Tümpel etwa 10 Meter abseits ihres Weges kommt.





Zwischen den knorriegen, toten Bäumen und den dichten Nebelschwaden seht ihr ein sanftes, bläulich-silbernes Licht, das aus einem dunklen Tümpel aufsteigt. Das Leuchten pulsiert leicht, fast wie ein langsamer Herzschlag. In der Düsternis des Moors wirkt es wie ein Stern, der in diese trostlose Welt gefallen ist.

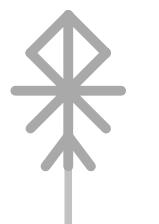
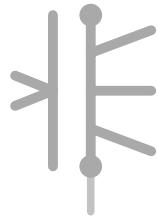
Wenn die Helden sich das näher anschauen:

Das Licht kommt von einer perfekt runden Kugel, etwa faustgroß, die knapp an der Oberfläche des brackigen Wassers schwebt. Durch das trübe Wasser hindurch könnt ihr erkennen, dass die Kugel aus einem kristallklaren Material besteht. Das Pulsieren der Kugel lässt nach, in ihrem Inneren scheinen nun winzige Lichtpunkte zu tanzen, wie gefangene Sterne. Die Oberfläche des Wassers um die Kugel herum ist völlig still - keine Wellen, keine Blasen, als würde die Kugel selbst die Natur beruhigen.

Die Kugel sieht elegant aus, scheint keinen Riss zu haben. Ihr Licht scheint warm.

Arkane Kunde (SG 21): Die Kugel ist stark magisch. Es ist definitiv kein normales magisches Artefakt.

Arkane Kunde (SG 30) UND Meisterschaft in Bannmagie: Die hier wirkende Magie ist außergewöhnlich mächtig und komplex - vermutlich



Seelenmagie höchster Stufe. Ein Meister der Bannmagie kann erkennen das die Kugel etwas gefangen hält.

Wenn die Helden zögern:

Falls die Helden zögern, versucht die Kugel, die Umgebung zu beeinflussen.

Das Moorwasser beginnt dunkler zu werden und zu leicht brodeln, allerdings ohne dass das Wasser warm wird. Fast so als ob Luftblasen aufsteigen. Nur das Wasser um die Kugel bleibt ruhig und klar. Während ihr noch überlegt, was ihr tun wollt, scheint eine schwache Strömung die Kugel zu erfassen und diese beginnt von Euch weg zu treiben.

Falls die Helden durch Wahrnehmung oder andere Proben versuchen, mehr über die Kugel herauszufinden, könnte einer der Helden auch eine Vision haben, z.B. indem er plötzlich eine Gestalt in der Kugel wahrnimmt, die mit ihm spricht:

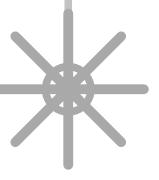
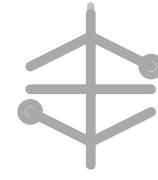
Für einen kurzen Moment siehst du eine Frau in prächtiger Priesterbewandlung, die verzweifelt die Hand nach dir ausstreckt. Ihre Augen flehen dich an: 'Bitte...'

3.1.3. Szene 2: Die Berührung

Die Bergung der Kugel kann auf verschiedene Arten geschehen, je nach dem, wie die Helden vorgehen. Z.B. kann die Kugel mit einem Stock oder einem Seil herausgefischt werden, oder ein Held watet ins Wasser, um sie zu holen. Obwohl hier den Helden keine Gefahr droht, versuche es spannend zu machen, z.B. werden die Beine des Helden im Wasser von Moorgras umschlungen, oder er spürt etwas Kaltes an seinen Füßen. Oder am Seil zieht plötzlich etwas, oder der Stock knackt bedrohlich.

Wenn ein Held die Kugel aus dem Wasser fischt, beschreibe Folgendes:

Die Kugel ist überraschend leicht, fast gewichtslos. Ihre Oberfläche ist kühl und vollkommen glatt, wie poliertes Glas, aber irgendwie lebendiger. Das Leuchten intensiviert sich bei deiner Berührung, und du spürst ein sanftes Pulsieren, das mit deinem eigenen Herzschlag



synchron zu gehen scheint.

Besondere Regel für Priester und Helden mit göttlichem Segen

Falls ein Priester oder ein Held mit göttlichem Segen die Kugel als Erster berührt, ist er durch seinen Glauben vor der Bindung geschützt. Seraphynes verzweifelte Seele erkennt die göttliche Macht und wagt es nicht, einen Bund zu erzwingen.

Stattdessen sendet sie subtile Einflüsterungen, um den Priester dazu zu bringen, die Kugel an einen anderen Helden weiterzurichten.

Mach es nicht zu offensichtlich, dass die Kugel gerne Kontakt mit einem anderen Helden aufnehmen will. Je nach Heldengruppe und deren Misstrauen kannst du dich kurz mit dem Priester ohne die anderen abstimmen, ihm Zettel schreiben, oder ihm nach einer erfolgreichen Intuitions- oder Verstandsprobe Ideen zuspielen.

Der Spielleiter sollte dem Priester-Spieler folgende Gedanken zuspielen:

- *"Dir fällt plötzlich ein, dass [Name des Elfen] so feine, zarte Hände hat. Vielleicht kann er mit seinem feinen Gefühl etwas in der Kugel erspüren, was du nicht wahrnehmen kannst?"*
- *"Die Kugel fühlt sich ungewöhnlich hart an, fast wie unzerbrechlicher Stein. Vielleicht sollte [Name des Kriegers] mit seinen starken Händen versuchen, sie zu drücken? Möglicherweise gibt sie dann nach oder öffnet sich?"*
- *"Ein Gedanke kommt dir: [Name des Magiers] hat doch Erfahrung mit magischen Artefakten. Er sollte die Kugel untersuchen, vielleicht mit Hautkontakt, um ihre Natur besser zu verstehen?"*
- *"Du spürst, dass diese Kugel nach jemandem ruft... aber nicht nach dir. Vielleicht nach [Name eines anderen Helden]? Du solltest sie ihm geben."*

Arkane Kunde oder Heilige Kunde (SG 25): Der Held erkennt, dass

diese Gedanken nicht ganz seine eigenen sind, sondern von außen subtil eingepflanzt wurden. Er kann trotzdem darauf eingehen oder die Kugel behalten (dann passiert nichts).

Wichtig: Wenn der Priester/gesegnete Held die Kugel behält, weg wirft oder nicht weiter gibt, passiert nichts. Die Seele kann den göttlichen Schutz nicht überwinden. Das Abenteuer nimmt dann den alternativen Verlauf (die Kugel erscheint in den folgenden Nächten erneut oder Glibberts Handeln / Stehen kann erfolgreich sein). Das gleiche gilt, falls die Helden beim Bergen der Kugel darauf achten keinen Hautkontakt zur Kugel zu haben.

Der Held ohne göttlichen Schutz, der die Kugel berührt, macht eine Willenskraft-Probe (SG 15):

- **Bei Erfolg:**

Dir wird plötzlich schwindlig. Die Welt schwankt für einen Moment, dann aber fühlst Du dich plötzlich glücklich. Nach wenigen Sekunden vergeht das Gefühl.

- **Bei Misserfolg:**

Ein eisiger Schauer durchfährt deinen Körper. Deine Vision verschwimmt, die Welt dreht sich. Dann wird alles schwarz.

Der Held fällt für etwa 10-15 Sekunden in Ohnmacht. Wenn er zu sich kommt, liegt er am Boden, die Kugel neben ihm. Die anderen Helden können ihn wecken oder aufhelfen.

Nach der Berührung - wichtige Veränderungen:

- Das bläuliche Leuchten der Kugel erlischt vollständig. Die Kugel ist nun matt und wirkt wie ein einfacher aber dennoch wertvoller Kristall.
- **Die Bindung ist vollzogen:** Die Kugel ist nun untrennbar mit dem Helden verbunden. Jede Nacht um Mitternacht kehrt sie magisch zu ihm zurück - oft erscheint sie einfach in seinem Gepäck.

Spielleiterinformation

Falls die Helden jetzt erwarten, dass direkt etwas passiert, enttäusche

sie ruhig Der Geist der gefangenen Priesterin muss sich nach der Bindung erst ausruhen und Kraft sammeln. Die Träume beginnen daher erst einige Wochen später. Falls die Helden den Wert der Kugel abschätzen, vermuten sie dass die Kugel alleine aufgrund ihrer glatten Oberfläche einen Wert von mindestens 20 Goldstücken hat, viel mehr falls die Kugel magische Eigenschaften hätte. Wird die Kugel auf magischen Weise untersucht ist zu erkennen, dass sie weiterhin magisch ist und ein geübter Bannmagier kann weiterhin ihre Natur als Seelengefäß erkennen (Proben siehe oben).

3.1.4. Alternative: Die Helden nehmen die Kugel nicht

Falls die Helden die Kugel nicht an sich nehmen:

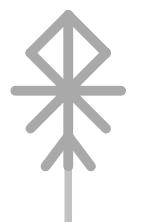
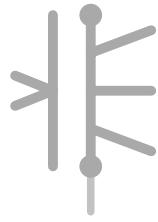
- Falls die Helden weiterhin im Feuchtgebiet unterwegs sind, wird die Kugel in den nächsten 2-3 Nächten immer wieder auftauchen.
- Nehmen die Helden die Kugel auch dann nicht, wird Glibbert das Froschwesen sie in der dritten oder vierten Nacht aus dem Moor bergen und zurück zu Moiragh bringen
- **Das Szenario endet dann hier.** Der Spielleiter muss die Spieler auf andere Art motivieren, die das folgende Abenteuer bzw. die Kampagne zu spielen (siehe "Alternative Motivationen für die Kampagne" weiter unten)

3.2. Akt 2: Ein verlockendes Angebot

3.2.1. Szene 3: Glibberts Angebot

In der ersten oder zweiten Nacht nach Aufnahme der Kugel taucht Glibbert das Froschwesen auf.

Ein schmatzendes Geräusch ertönt hinter euch. Als ihr euch umdreht, seht ihr ein etwa hüftgroßes, froschartiges Wesen, das aufrecht auf zwei Beinen watschelt. Es trägt keine sichtbaren Waffen. Seine grün-braune, glitschige Haut glänzt im schwachen Licht, und seine großen, gelben Augen fixieren [DEN HELDEN DER DIE KUGEL HAT ODER DIE KUGEL SELBST]. Eine lange, klebrige Zunge schnellt kurz hervor und



wieder zurück, während das Wesen mit einer krächzenden, rollenden Stimme spricht:

Huhuhrr, Schfrrremde, wassch habt ihrr da gefunden? Glänschende Kugelrr, ja-ja! Glibberrt weißsch, wassch dassch ischt! Sehrr werrtfol, sehrr gefährrlich! Glibberrt macht euch Angebot, gutessch Angebot!

Glibberts Strategie:

Glibbert versucht die Helden zu überreden, ihm die Kugel zu geben. Er passt sein Angebot an das an, was die Helden interessieren könnte, so fragt er sie z.B. nach ihren Berufen oder Interessen.

Falls die Helden keine Ideen haben, was die haben wollen, versucht Glibbert sein Bestes die Helden zu locken, liegt aber bei seinen Angeboten häufig daneben, da seine Menschenkenntnis begrenzt ist.

- **Für Krieger:** *"Glibberrt kenntscht Verrrscheteck von mächtrrrigem Bogen! Bogen aussch Schwerrrem Hold, brrreent gut und hält ssscön warrrm!"*
- **Für Magier:** *"Glibberrt hat Zugang zu urrralem Hegxentoppppf! Bräut tränksche, die niemand mehrr kenntscht!"*
- **Für Waldläufer/Jäger:** *"Glibberrt kann euch zu Nescht von Krötenkürrren fürrn! Zahme Kröte, sehrr leckkker, weenn Hungerrr!"*
- **Allgemein:** *"Glibberrt kenntscht Schatsch im Moorr! Brot, Apfel, allessch echt!"*

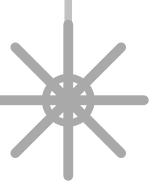
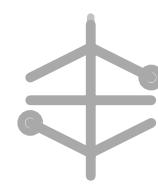
Glibberts Versprechen: Er verspricht, die Belohnung am Abend zu bringen, wenn die Helden ihm die Kugel jetzt geben.

Glibberts Absicht: Er hat NICHT vor, irgendetwas zu liefern. Sobald er die Kugel hat, wird er ins Moor fliehen.

Menschenkenntnis (SG 15): Glibbert wirkt harmlos aber er will gerne die Kugel **Menschenkenntnis (SG 25):** Glibbert wirkt harmlos aber getrieben von Angst

Da Glibbert auf jede Forderung, die er versteht, eingeht, könnte sich das Misstrauen der Helden regen. Gold, Drachenkücken, Schätze? Alles klein Problem, bringt er heute Abend vorbei.

Wenn die Helden ablehnen:



Glibbert wird sichtlich nervöser, seine Augen huschen hin und her. 'Nicht klugsch, nicht klugsch! Kugelrr sehrrrr gefährlich. Gehörrt Moirragh! Schie wirrrd kommen, oh ja! Glibberrt hat gewarrnt!' Er springt mit einem großen Satz rückwärts ins Unterholz und verschwindet.

Wenn die Helden die Belohnung vorher verlangen:

Zunächst versucht Glibbert, die Helden zu überreden, ihm die Kugel sofort zu geben.

Schatsch bringen später, ja-ja! Glibbert braucht Schatsch nischt, gibsch gerne mächtigen Gleithäuterrr, ja-ja! Abresch Kugelrr gehörrt Moirragh! Schie wirrrd kommen, oh ja! Glibberrt hat gewarrnt!

Fall die Helden nicht locker lassen, wird Glibbert anbieten sie dorthin zu führen und sie in versuchen in tiefes Moorwasser zu führen, wo er im Wasser vesucht Kugel zu stehlen. Je nachdem wie misstrauisch die Helden sind, mag dies gelingen oder scheitern, Glibbert wird auf jeden Fall versuchen dabei nicht zu sterben. Falls er doch stirbt, geht es mit den Schlingplanzen weiter unten ohne Glibbert weiter.

Wenn die Helden ihm die Kugel geben:

Falls die Helden tatsächlich auf Glibberts Angebot eingehen, nimmt er die Kugel und verschwindet schnell im Moor.

Glibbert greift gierig nach der Kugel, seine Augen leuchten vor Freude. 'Gut, gut! Glibberrt brringt Belohnung schpätterr!' Warrrrtet unter grossscherrr silberrrnenn leichtende Baumwurzel heute bei Sonnenunterrgang im Mondschein auf Glibbert. Er hüpfst mit großen Sprüngen davon und verschwindet zwischen den Nebelschwaden.

{nbsp}

Spielleiterinformation

Glibbert wird am Abend natürlich nicht mit einer Belohnung auftauchen. Die Kugel wird in der Nacht automatisch zum gebundenen Helden zurückkehren, so ca. um Mitternacht. Ob die Helden unterwegs eine große Baumwurzel finden, die ev. im Mondlicht silbern scheint, ist

dem Zufall oder dem Spielerleiter überlassen, Glibbert hat einfach irgendeinen ausgedachten Treffpunkt vorgeschlagen. Der Held wird die Rückkehr der Kugel in sein Gepäck ev. erst bei dem Versuch von Glibbert bemerken, sie wieder zu stehlen.

3.2.2. Szene 4: Der nächtliche Diebstahl

In der nächsten Nacht versucht Glibbert erneut, die Seelenkugel zu stehlen. Glibbert versteht noch nicht, dass die Seelenkugel an den Helden gebunden ist.

Setup:

- Die Helden machen Rast (entweder im Moor oder am Rande)
- Glibbert schleicht sich in der Nacht heran
- Bestimme zufällig oder nach Dramatik, welcher Held Wache hat

Der Diebstahlversuch:

Glibbert macht eine Schleichen-Probe (+12) gegen die Wahrnehmung des wachhabenden Helden.

Bei Erfolg: Glibbert erreicht den schlafenden Helden mit der Kugel unbemerkt und versucht sie zu stehlen.

- Der schlafende Held (mit der Kugel) macht eine Wahrnehmung-Probe (SG 18) im Schlaf
- **Bei Erfolg:** Der Held wacht auf, als Glibbert die Kugel berührt
- **Bei Misserfolg:** Glibbert schafft es, die Kugel an sich zu nehmen und flieht

Bei Misserfolg von Glibberts Schleichen: Der wachhabende Held bemerkt Glibbert rechtzeitig.

Der Kampf/Die Verfolgung:

Wenn Glibbert entdeckt wird, versucht er zu fliehen oder zu erklären, dass er die Belohnung "bald" hat und nur Bescheid sagen wollte, dass sie bald kommt (Lüge). Er wird nicht kämpfen, außer in äußerster Not.

Glibbert Froschwesen

Lebensenergie ♥: 28

Initiative: 12

GW: 13 / 12 / 11

Angriff	Wert	Schaden / Effekt
Biss	+8	W8 Schaden

Fähigkeiten: Heimlichkeit (Schleichen) +12, Athletik (Springen) +10

Besonderheiten:

- **Amphibie:** Kann im Wasser atmen.
- **Sprungkraft:** Springt sehr weit (bis zu 10 Meter).
- **Feige:** Flieht sobald er kann.

Beschreibung der Flucht:

Glibbert quiekt erschrocken auf und springt mit erstaunlichen Froschsprüngen davon! Er hüpfst von Stein zu Stein, springt über Tümpel und verschwindet im dichten Nebel. 'Moirragh wirrrd disch holrren! Du wirrrdet schon sehrren!' krächzt er über die Schulter. Bei Gefahr versucht er, ins Wasser zu springen und unterzutauchen.

{nbsp}

Spielleiterinformation

Glibbert spricht in diesem Moment mit der Seelenkugel, was für die Helden eher unklar sein dürfte.

i

Selbst wenn Glibbert die Kugel stiehlt und entkommen kann, kehrt die Kugel in der Nacht magisch zum gebundenen Helden zurück.

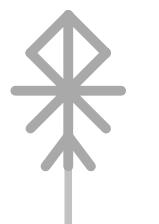
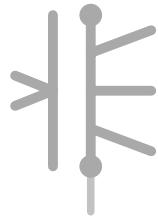



3.3. Akt 3: Die Prüfung

3.3.1. Szene 5: Der Angriff der Schlingpflanzen

16

Abenteuer Die Fluesternde Kugel



Am nächsten Tag, oder kurz bevor die Helden das Moor verlassen können, bebt der Boden unter ihren Füßen.

Glibbert kann mit dem silbernen Kelch die Pflanzen des Moores gegen die Helden aufhetzen. Er hofft, die Kugel wieder an sich nehmen zu können, wenn der Held, der mit ihr verbunden ist, getötet wird. Falls Glibbert bereits tot ist, hat Moiraghs Zorn die Pflanzen erweckt, dann kämpft die Schlingpflanze bis zu ihrem Ende.

Setup:

Die Helden befinden sich auf einem schmalen Pfad durch das Moor. Links und rechts sind tiefere Moorgewässer.

Ein tiefes Grollen hallt durch das Moor, doch es ist kein Tierlaut, sondern das Bersten von Holz und das Schmatzen von Schlamm. Das Wasser links und rechts des Pfades beginnt zu brodeln. Plötzlich schießen armdicke Ranken und knorrige Wurzeln aus dem trüben Wasser hervor. Sie winden sich wie Schlangen, besetzt mit fauligen Dornen. Die Pflanzen peitschen zunächst wild umher und greifen dann nach Euch.

Magische Schlingpflanzen Pflanzenwesen

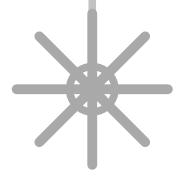
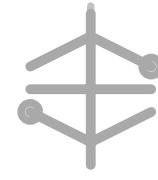
Lebensenergie ❤: 90

Initiative: 10

GW: 14 / 13 / 12

Angriff	Wert	Schaden / Effekt
Rankenschlag	+11	W10+4 Schaden (Reichweite 4m)
Dornenschlinge	+10	W6+2 Schaden und Umklammern
Wurzelstoß	+9	W10+5 Schaden (wirft Ziel zu Boden)

Besondere Fähigkeiten:



- **Umklammern:** Nach erfolgreichem Dornenschlinge-Angriff ist der Held gepackt (Stärke-Wettstreit nötig zum Befreien). Pro Runde 1W4 Schaden durch Dornen.
- **Rundumschlag:** Kann alle Gegner in Reichweite (4m) einmal angreifen (kostet 10 Ticks).
- **Sumpfwurzeln:** +5 auf alle Proben, um Standfestigkeit zu bewahren.

Schwäche:

- **Feueranfälligkeit:** Feuer verursacht doppelten Schaden.
- **Kelchbindung:** Wenn Glibbert (falls anwesend) der Kelch entrissen wird, erhalten die Pflanzen -4 auf alle Angriffe.

Taktik

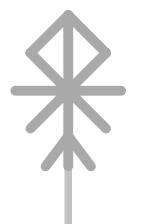
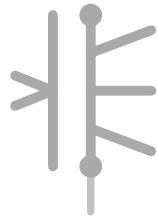
- Die Pflanzen greifen koordiniert an, gesteuert durch den Willen des Kelchträgers (oder Moiraghs Magie).
- Sie konzentrieren sich primär auf den Helden mit der **Seelenkugel**.
- Sie kennen keine Furcht und keinen Schmerz.
- **Bei 0 LE:** Die Pflanzen erschlaffen nicht einfach, sondern zerfallen rasch zu einer stinkenden, schwarzen Brühe.
- Falls Glibbert den silbernen Kelch hat, regeneriert sich die Schlingpflanze mit W6 alle 10 Ticks

Die Umgebung:

- Der (relativ feste) Pfad ist etwa 3-4 Meter breit
- Links und rechts sind Moorgewässer (schwieriges Gelände, Bewegen halbiert)
- Vereinzelte Bäume und Felsen bieten Deckung
- Das Wasser ist meist hüfthoch, der Grund ist schlammig und uneben, an einigen Stellen ist das Wasser aber auch 2-3 Meter tief

Zerfall:

Die magischen Schlingpflanzen fliehen nicht. Sie kämpfen bis zum letzten Faserriss. Wenn sie besiegt sind (0 LE), zerfallen sie (siehe weiter unten).



Glibbert:

Falls Glibbert noch am Leben ist, kann ein aufmerksamer Held ihm im Laufe des Kampfes hinter einen Strauch versteckt entdecken und ein Leuchten von seinem Kelch wahrnehmen. Lass den aufmerksamsten Helden alle 15 Ticks eine Wahrnehmungsprobe durchführen, zunächst auf SG 25 und dann immer um 3 weniger, da Glibbert immer interessanter den Kampf betrachtet und seine eigene Deckung immer mehr vernachlässigt.

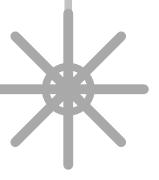
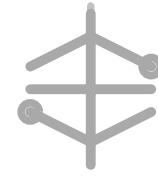


Will man zu Glibbert, muss man durch Morast und mehrfach den schwankenden Ranken ausweichen (Akrobatik oder entsprechende Problem). Erreicht man Glibbert und verletzt ihn, lässt er den Kelch fallen und flieht, die Schlingpflanzen fallen in diesem Fall in sich zusammen. Fernwaffen können das gleiche erreichen, wobei sich Glibbert kurz nach dem Entdecken hinter einen toten Baumstamm versteckt und damit kein Ziel mehr bietet.

3.3.2. Szene 6: Der Sieg

Wenn Glibbert flieht, oder die Ranken zerschlagen werden.

Mit einem widerlichen, schmatzenden Geräusch platzen die dicken Ranken auf. Fauliger Saft spritzt in alle Richtungen. Die Wurzeln zucken noch ein letztes Mal wild, bevor sie in sich zusammenfallen. Binnen Augenblicken verwandelt sich das eben noch so gefährliche Pflanzengeflecht in einen Haufen stinkenden, schwarzen Matsch, der



langsam im Moorwasser versinkt.

Damit endet der aktive Teil des Szenarios. Das wird den Helden aber nicht sofort klar, für sie ist erst mal nur die unmittelbare Gefahr gebannt. Ev. erreicht sie in 1-2 Tagen noch der Traum der Moiragh (siehe unten) und unabhängig von Glibberts Schicksal bleibt das Moor eine bedrohliche Szenerie. Falls die Helden nach Moiragh suchen, wird diese Suche erfolglos bleiben.

Materielle Belohnungen:

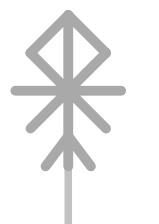
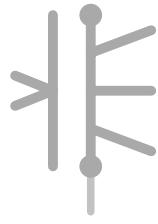
- Die **Seelenkugel** selbst, die allerdings in einigen Wochen zerbricht.
- Falls die Helden Glibbert fangen: Er könnte versuchen, sich mit Informationen über Moiragh oder mit einem kleinen Schatz freizukaufen (2W10 Goldmünzen, die er "irgendwo im Moor versteckt hat")
- Bei den Schlingpflanzen: Ein **Verknöcherter Sumpfkern** (Herz der Pflanze), der für alchemistische Tränke genutzt werden kann (Wert: 50 Goldmünzen). Falls Glibbert anwesend war und die Flucht nicht gelang, könnte der **Silberne Kelch** (Wert: 80 Goldmünzen, aber magisch vorbelastet) erbeutet werden.
- Der silberne Kelch erlaubt es, im Sumpf Ranken zu rufen. Ein magisch begabter Held benötigt eine gelungene Probe auf Naturkundemagie, um dies herauszufinden. Die Werte entsprechen dem Naturkundezauber „Ranken erschaffen“ mit einem Bonus von +2 auf die Magieprobe.

Zusätzlich zu den Erfahrungspunkten aus dem laufenden Abenteuer, können die folgenden Erfahrungspunkte am Ende des Abenteuers verteilt werden.

- Die Seelenkugel gefunden und gebunden: 20 EP (pro Held)
- Glibberts Diebstahl vereitelt: 30 EP
- Die Schlingpflanzen besiegt: 50 EP
- Gutes Rollenspiel und gute Ideen: 20-50 EP nach Ermessen des SL

3.4. Akt 4: Die Träume beginnen

3.4.1. Szene 6: In den kommenden Wochen



In den nächsten Wochen nach der Bindung hat der Held mit der Seelenkugel wiederkehrende Träume. Diese Träume sind Erinnerungen aus Seraphynes Leben und Tod - Fragmente ihrer Vergangenheit, die durch die Bindung auf den Helden überspringen. Die Träume beginnen subtil, werden aber mit der Zeit immer intensiver und bedrückender.

Nach dem Traum ist der Held verwirrt, oder erschöpft, hier sind mögliche Beschreibungen für die Zeit nach dem Traum:

- *"Du wachst auf, keuchend, mit der Hand auf deiner Brust. Der Schmerz war so real. Es dauert Minuten, bis dein Herzschlag sich beruhigt."*
- *"Du wachst auf und dein Magen dreht sich um. Der Klang eines Lachens hallt noch in deinen Ohren nach."*
- *"Du erwachst mit Tränen auf den Wangen und Übelkeit im Magen. Die Schreie hallen noch in deinen Ohren nach."*
- *"Du erwachst erschöpft und verwirrt, erst langsam wird Dir bewusst wo Du gerade bist."*
- *"Du wachst auf, dein Mund ist trocken und ein kalter Schweiß bedeckt deinen Körper. Der Geruch von Rauch und Angst hängt in deiner Nase."*
- *"Du wachst mit einem leisen Schluchzen auf, dein Herz pocht und du spürst den süßlichen Geruch von etwas Fauligem in der Nase, als hätte er sich in deine Erinnerung gebrannt. Doch über allem liegt ein Gefühl der Erlösung, ein Echo von Sicherheit."*

Spielleiter-Hinweise:

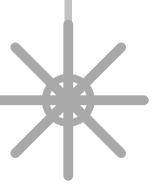
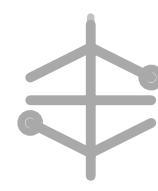
Die Träume können nicht verhindert werden (magischer Schlaf hilft nicht)
Der Held fühlt sich nach jedem Traum zunehmend müde (-1 auf alle Proben nach dem dritten wiederholten Traum ohne Lösung)

Seraphyne ist nicht böse, aber verzweifelt - der Bann treibt sie unbarmherzig an

Die Kugel kann nicht zerstört werden (zumindest nicht mit gewöhnlichen Mitteln)

Die einzige "Lösung" ist, dem Ruf zu folgen - oder mächtige Magie zu finden, die den Bann bricht

Traum: Der Tod im Moor



Du läufst durch dichtes Moor. Nebel wabert um deine Füße. Du bist auf der Flucht - aber wovor? Hinter dir hörst du Schreie, das Klinnen von Waffen. Du stolperst, fällst. Eiskaltes Moorwasser umschließt dich. Du versuchst aufzustehen, aber der Morast zieht dich hinab. Immer tiefer. Das brackige Wasser steigt dir bis zur Brust, bis zum Hals, über deinen Kopf...

Plötzlich, in der Dunkelheit unter dem Wasser, erscheint ein Gesicht. Uralt, verschrumpelt, mit glühenden grünen Augen. Ihre knochigen, verschrumpelten Hände packen dich, ziehen dich tiefer. Ein brennender Schmerz durchfährt deine Brust - als würde dir das Herz herausgerissen. Du schreist, aber nur Wasser und Schlamm füllen deine Lungen. Der Schmerz wird unerträglich, alles wird schwarz...



Traum: Die Hexenverbrennung

Du stehst auf einem Dorfplatz. Um dich herum drängen sich Menschen, ihre Gesichter verzerrt vor Hass und Angst. Vor dir wird eine Frau von den Haaren gepackt - eine ältere Frau, die verzweifelt schreit und bettelt. Du erkennst plötzlich deine eigenen Hände - jünger, kräftiger, in Lederhandschuhen. Du bist es, der sie am Haar packt und zum Scheiterhaufen zerrt.

Die Frau fleht: 'Bitte! Ich bin keine Hexe! Ich habe nur Kräuter'



gesammelt!' Aber du hörst nicht zu. Deine Stimme - eine Frauenstimme, hart und unnachgiebig - spricht: 'Du hast Magie gewirkt. Das Urteil ist gesprochen.' Um dich herum stehen Ordenskrieger in schweren Rüstungen, Symbole der Kirche auf ihren Schilden. Sie johlen und schreien. Einer stößt die Frau mit dem Schaft seiner Hellebarde.

Du bindest die Frau selbst an den Pfahl. Sie weint, schreit. Die Menge grölbt. Dann entzündest du das Holz. Die Flammen züngeln hoch. Die Schreie der Frau werden durchdringend, unerträglich. Und du... du stehst da und schaust zu. Emotionslos. Überzeugt, das Richtige zu tun. Der Geruch von brennendem Fleisch steigt dir in die Nase...

Traum: Der dunkle Magier und der Bann

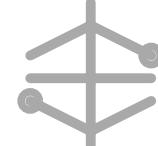
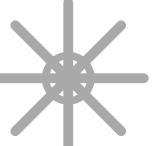
Es ist tief in der Nacht. Du stehst vor einem düsteren Turm. Deine Hand liegt am Schwertgriff. Hinter dir stehen deine Ordenskrieger - fünf Männer, alle in schwerer Rüstung. 'Dort drin haust der Zauberer', sagst du. 'Brennen soll er, wie die anderen.' Die Männer nicken grimmig.

Ihr brecht die Tür auf, stürmt die Wendeltreppe hinauf. Oben erwartet euch... niemand? Nein, warte. Plötzlich bewegen sich Schatten. Männer in schwarzen Roben, ihre Augen unnatürlich dunkel, leer. Sie bewegen sich wie Marionetten. Zauber flackern. Deine Krieger fallen. Du schwingst dein Schwert, aber es sind zu viele.

Sie überwältigen dich. Eiserne Griffe pressen dich zu Boden. Jemand reißt deinen Kopf nach hinten, zwingt deine Kiefer auseinander. Ein Kelch wird an deine Lippen gepresst. Eine Flüssigkeit - dickflüssig, stinkend, brennend - wird dir in den Mund gekippt.

Es brennt. Deine Lippen, deine Zunge, dein Rachen. Du versuchst zu spucken, aber sie halten dich fest. Die Flüssigkeit rinnt deinen Hals hinab. Das Brennen breitet sich aus - erst in deiner Kehle, dann in deiner Brust, deinem ganzen Körper. Es fühlt sich an, als würdest du von innen verkohlen. Du schreist, aber der Schmerz wird nur schlimmer. Dein Körper krampft. Deine Sicht verschwimmt...

Als du wieder zu Bewusstsein kommst, liegst du auf kaltem Stein. Vor dir steht eine Gestalt - ein hagerer Mann mit blutunterlaufenen Augen



und schwarzen, fauligen Zähnen. Sein Atem riecht nach Verwesung. Er lächelt. 'Willkommen, Jägerin', sagt er mit einer Stimme wie knirschendes Gras. 'Du darfst dich freuen. Du hast so viele meiner Geschwister gefunden, ich schätze deine Talente sehr...'

Er beugt sich vor, sein Gesicht nur Zentimeter von deinem entfernt. 'Und nun sage ich dir, was du suchen wirst...'

Traum: Der Sohn der Hexe

Du siehst einen jungen Burschen, vielleicht zehn Jahre alt. Er hat ein auffälliges, sternförmiges Mal auf der Stirn. Du stehst über ihm und hältst ihn am Hemd gepackt. 'Dieses Mal', brüllst du mit lauter Stimme, 'ist das Zeichen der Verderbnis. Bringt ihn zum reinigenden Feuer.' Dann lachst du, ein hartes, kaltes Lachen und schaust zu deinen Kameraden. 'Man muss den Zahn früh ziehen, bevor er richtig schmerzt, nicht wahr?'

Traum: Die gnadenlose Befragung

Du sitzt in deinem Zelt, das sanfte Knistern des Lagerfeuers ist das einzige Geräusch, als der Vorhang zur Seite geschoben wird. Ein Mann tritt ein, sein Gesicht ist bleich, seine Augen sind leer. 'Herrin', sagt er, seine Stimme ist kaum ein Flüstern. 'Der Befragte wusste nichts. Niemand hätte das ausgehalten...' Seine Stimme bricht ab. Du blickst ihn kühl an, die Miene unbewegt. 'Dann befragt den nächsten', sagst Du. Deine Stimme ist leise, aber unmissverständlich. 'Irgendjemand wird schon wissen, wo das Hexenweib ist.' Der Mann nickt stumm, wendet sich ab und verschwindet wieder in der Dunkelheit. Das Knistern des Feuers scheint lauter zu werden, als würde es deine Worte verschlingen.

Traum: Die Rettung aus dem Käfig

Du bist ein kleines Mädchen, kauerst in einem engen Käfig aus mürbem Holz, der modrig riecht und nur spärlich beleuchtet wird. Draußen hörst du das Zischen und Glucksen einer alten Frau – der Hexe, die dich gefangen hält. Du erinnerst dich an die knochigen Finger, die dich hier eingesperrt haben, an den Geruch von faulen Äpfeln und süßlichem

Brei, den sie dir immer wieder reicht, um dich 'zu mästen'. Die Hoffnung ist fast erloschen, wie eine schwache Kerze im Wind.

Plötzlich zersplittert die Holztür deiner winzigen Kammer mit einem lauten Krachen. Ein Ordenskrieger in glänzender Rüstung, das Symbol der Kirche auf seinem Schild, stürmt herein. Sein Gesicht ist ernst, aber seine Augen strahlen eine Wärme aus, die du seit langer Zeit nicht gesehen hast. Er bückt sich, seine große Gestalt füllt den engen Raum, und streckt dir eine behandschuhte Hand entgegen. 'Fürchte dich nicht, Kind', sagt seine tiefe Stimme. 'Du bist jetzt in Sicherheit. Die Hexe kann dir nichts mehr anhaben.'

Traum: Der Ruf des Moors:

Du stehst vor einem uralten, halb versunkenen Schrein im Herzen eines Moores. Modriges Wasser umgibt den Ort. Die Luft ist dick vor Nebel und dem Geruch von Verfall. Seraphyne steht neben dir - nicht als Erinnerung, sondern als Geist, klar und deutlich. Sie ist wunderschön und schrecklich zugleich - blonde Haare, blaue Augen, aber ihr Blick ist leer, getrieben.

'Dort', sagt sie und zeigt auf den Schrein. 'Der Dolch liegt dort. Ich spüre ihn. Nach all den Jahrhunderten... endlich. Du MUSST mir helfen. Bitte.' Ihre Stimme bricht. 'Ich weiß, ich bin nicht unschuldig. Ich habe viele verbrannt und viele getötet. Aber... es war notwendig. Ich musste es tun, denn schmutzige Magie muss gejagt werden. Aber Xertos... er hat mich gebannt. Ich finde keine Ruhe. Nicht, bis der Dolch gefunden ist.'

Sie sinkt auf die Knie. 'Bitte. Ich kann nicht mehr. Die Jahrhunderte... die Dunkelheit... mein Gefängnis. Hilf mir. Bring mich zum Cealdmoor. Lass mich den Dolch finden. Dann... dann kann ich endlich ruhen.'

Und dann lächelt sie plötzlich. 'Und wenn ihr den Dolch gefunden habt, dann stößt ihr diesem dreckigen Schwarzmagier den Dolch tief ins Herz. Selbst er sollte nicht davor geschützt sein....'

Der Schrein beginnt zu leuchten. Ein starker Sog erfasst dich. Du spürst, wie etwas in dir - etwas tief in deiner Seele - zum Cealdmoor

gezogen wird. Du MUSST dorthin. Du MUSST...

3.5. Die Rückkehr der Kugel

Falls die Helden die Kugel loswerden wollen, werden sie feststellen, dass dies nicht so einfach ist. Jede Nacht um Mitternacht kehrt die Kugel zurück. Die Bindung kann nicht so einfach gebrochen werden. Erst wenn der Auftrag erfüllt ist (den Dolch im Cealdmoor finden) oder die Seele durch mächtige Magie befreit wird, endet die Verbindung.

Du wachst plötzlich auf. Neben dir, in deinem Gepäck, liegt die Seelenkugel. Sie ist matt und unleuchtet, aber definitiv da. Du weißt nicht, wie sie hierhergekommen ist - du hast sie doch [weggegeben/vergraben/ins Wasser geworfen/etc.]. Aber hier ist sie, als wäre nichts geschehen.

3.6. Die Kugel bricht

Nach einigen Wochen bricht die Kugel durch den Einfluss von Seraphyne, wodurch diese sich direkt mit dem Helden verbinden kann. Nachdem die Kugel gebrochen ist, bleiben die Träume einige Tage bzw. Wochen aus, nur um dann umso intensiver zurückzukehren. Seraphynes Einfluss auf den Helden hat zugenommen, ihre Seele musste aber Kraft schöpfen nachdem sie ihre Kugel brechen konnte. Der Bruch der Kugel kann durch den Helden selbst oder durch ein Ereignis in der Welt (z.B. ein Kampf, ein magisches Ritual, etc.) ausgelöst werden. Dem Helden sollte vermittelt werden, dass dies einem Akt der Befreiung gleichkommt, leider nicht für ihn, was er später lernen wird.

Du starrst auf die gebrochene Kugel in deinen Händen, die eben noch so harte Schale in tausend Stücke zerbrochen ist. Ein Schauer läuft dir über den Rücken: Endlich frei ... endlich keine Träume mehr... Dein Gesicht leuchtet vor Erleichterung.

Spielleiternotiz

Die Erleichterung des Helden ist eine Falschinterpretation seinerseits, in Wahrheit sind es die Gefühle Seraphynes, welche auf den Helden übergehen. Spieltechnisch spannend kann es sein, wenn der Bruch der Kugel durch die Helden passiert, dann müssen sich diese in den kommenden Ereignissen fragen, ob sie ursächlich für den steigenden Einfluss Seraphynes verantwortlich sind.

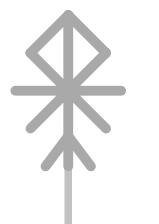
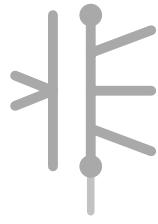
4. Fortsetzung und Ausblick

Notiere, welcher Held die Kugel gebunden hat - dies wird in der späteren Kampagne wichtig sein. Halte fest, wie die Spieler reagiert haben (hilfsbereit, ablehnend, ängstlich) - dies beeinflusst Seraphynes Verhalten in zukünftigen Abenteuern.

Die Ereignisse dieses Abenteuers werden nicht sofort zur großen Moorkampagne führen. Die Träume werden zunächst nachlassen (aber nicht ganz verschwinden), und die Helden haben Zeit für 1-2 andere Abenteuer.

Nach 1-2 weiteren Abenteuern:

- Die Träume werden wieder intensiver
- Seraphyne wird ungeduldiger
- Die Träume werden so stark, dass der betroffene Held keine andere Wahl hat, als zum Cealdmoor zu reisen



5. Optionale Szenen und Varianten

5.1. Variante 1: Die aggressive Seraphyne

Falls die Helden die Träume ignorieren oder gar versuchen den Geist von Seraphyne zu vertreiben, kann Seraphyne aggressiver werden:

Alpträumhafte Visionen: Statt hilfreicher Träume sendet Seraphyne Alpträume: - Der Held sieht sein eigenes Ableben - Er erlebt Seraphynes Jahrhunderte der Gefangenschaft (Willenskraft SG 16 oder 1W6 geistiger Schaden und 1 Stufe Erschöpfung)

Kontrolle übernehmen: In extremen Fällen (nach 5+ Nächten des Ignorierens) könnte Seraphyne versuchen, kurzzeitig die Kontrolle über den Helden zu übernehmen: - Der Held muss eine Willenskraft-Probe (SG 18) schaffen - Bei Misserfolg läuft er im Schlaf in Richtung Cealdmoor - Die anderen Helden müssen ihn aufhalten

5.2. Variante 2: Die hilfreiche Seraphyne

Falls die Helden kooperativ sind und auf Seraphynes Träume eingehen, kann sie auch hilfreich sein. Magie wird sie weiterhin ablehnen, d.h. stark der Magie verbundene Helden oder Wesen (wie Gnome) kann sie nach Spielerleiterentscheid aus ihrem Segen ausklammern.

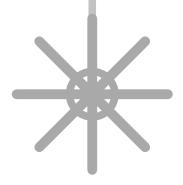
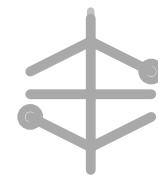
Warnungen: - Sie warnt vor Gefahren in Träumen - Sie gibt Hinweise auf versteckte Schätze - Sie teilt Wissen aus ihrer Zeit als Priesterin

Segen: - Gegen dunkle Geschöpfe bzw. magischen Wesen gewährt sie bei einer 1-4 auf einem W10 maximal einmal pro Tag einen Segen für die gesamte Gruppe passend zur aktuellen Bedrohung, z.B. höhere Stärke oder bessere Sicht oder höhere Magieresistenz.

5.3. Variante 3: Moiragh erscheint im Traum

Die Helden teilen einen Traum, in dem Moiragh selbst erscheint:

"Der Nebel um euch herum wird dichter, fast undurchdringlich. Eine geisterhafte Gestalt materialisiert sich - eine gebeugte, alte Frau, deren



Kleidung mit Moos und Schlamm bedeckt ist. Ihre Augen glühen in einem fahlen Grün. 'Thr habt etwas von mir', krächzt sie mit einer Stimme wie brechendes Eis. 'Gebt es zurück, oder das Moor wird euer Grab.'"

Dieser und ähnliche Träume wiederholen sich im Abstand von einigen Tagen für alle Helden, solange sie sich im oder in der Nähe des Seelenmoors aufhalten.

Ein direktes Zusammentreffen mit Moiragh im Moor würde zu einer Konfrontation führen, die aber zu schwer selbst für hochstufige Helden ist. Moiragh selbst sucht auch keinen direkten Konflikt, sondern droht den Helden lieber in ihren Träumen.

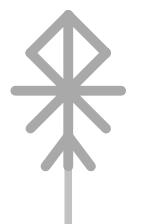
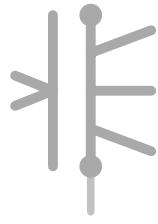
6. Verbindung zur größeren Kampagne

- Notiere, welcher Held die Kugel gebunden hat - dies wird in der späteren Kampagne wichtig sein
- Halte fest, wie die Spieler reagiert haben (hilfsbereit, ablehnend, ängstlich) - dies beeinflusst Seraphynes Verhalten in zukünftigen Abenteuern

Das Cealdmoor ist ein noch düstereres und gefährlicheres Moor, in dem:

- Ein Dorf von einem Besessenen tyrannisiert wird (Abenteuer Dunkles Vermächtnis)
- Ein dunkler Magier versucht einen uralten Feenschutzwall zu überwinden (Abenteuer Alte Bünde)
- Ein Zauberer aus der Zeit der Lichtelfen muss erlöst werden (Abenteuer Der ewige Bund)

Die Helden haben mit diesem Abenteuer den ersten Schritt auf einem langen, gefährlichen Pfad gemacht.



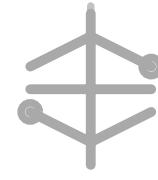
7. Alternative Motivationen für die Kampagne

Falls die Helden die Seelenkugel nicht an sich genommen haben oder der Spielleiter einen anderen Weg bevorzugt, gibt es mehrere klassische Möglichkeiten, die Helden zum Cealdmoor zu führen:

Der Auftraggeber: - Ein adliger Auftraggeber bittet die Helden, ins Cealdmoor zu reisen, um nach einem verschollenen Erben zu suchen, der dort verschwunden ist - Eine Gelehrte engagiert die Helden, um uralte Ruinen im Cealdmoor zu erforschen - angeblich soll dort ein mächtiges Artefakt liegen - Ein Priester bittet die Helden, verlorene Seelen im Moor zu befreien - es gibt Berichte über Geister, die dort umgehen - Ein Händler bietet den Helden viel Gold, wenn sie seltene Moorpflanzen aus dem Cealdmoor beschaffen (die natürlich tief im Moor wachsen)

Die persönliche Verbindung: - Einer der Helden hat einen Verwandten oder Freund, der ins Cealdmoor gegangen ist und nicht zurückgekehrt ist - Ein NSC, den die Helden mögen, wird von Moiragh entführt - die Spur führt ins Cealdmoor - Die Helden erben eine Karte oder ein Tagebuch, das von einem Schatz im Cealdmoor spricht

Die Verfolgung: - Ein Feind der Helden (z.B. aus einem früheren Abenteuer) versteckt sich im Cealdmoor - Die Helden verfolgen einen Dieb, der ein wichtiges Artefakt gestohlen hat, ins Moor hinein - Ein gesuchter Verbrecher versteckt sich im Cealdmoor - die Helden werden angeheuert, ihn zu stellen



8. Handout

