

ADVENTURIER

DREI DSA-GRUPPENFÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

NR. 149
ERFAHREN

SEELENSCHATTEN



Das Schwarze Auge

13038



AVENTURIEN[®]

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOIT-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DOIT-SCHAVEN

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

COVERBILD

MIA STEINGRÄBER

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

ALEXANDER DRAUDE

(WENN ZWEI SICH STREITEN)

BJÖRN LENSING

(IM SCHOß DER MUTTER)

TOMER SCHUKALLA

(DER HÖLLE RACHE)

BELICHTUNG, DRUCK UND ANFEBINDUNG

OPOLGRAF SA

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Printed in Poland 2007

ISBN 978-3-940424-01-3

Das Schwarze Auge

SEELENSCHATTEN

WENN ZWEI SICH STREITEN

VON ULI LINDNER

IM SCHOßE DER MUTTER

VON PATRICK GOUDER UND STEPHAN FRINGS

DER HÖLLE RACHE

VON SIMON BERTOLD

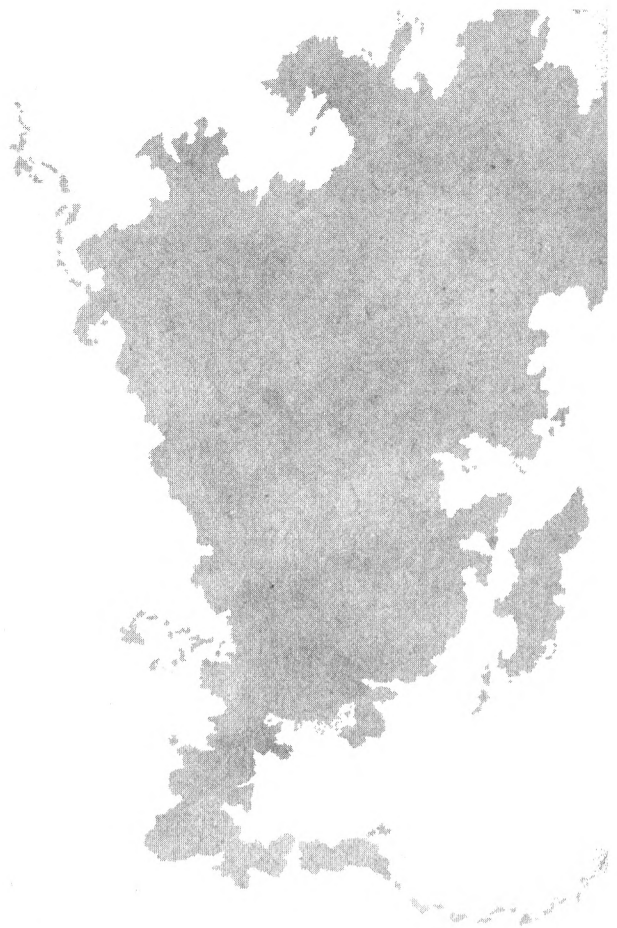
DREI DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER BIS ERFAHRENE HELDEN

DIESE ABENTEUER SIND DIE DREI ERSTPLATZIERTEN
DES ABENTEUER-WETTBEWERBS ZUM JÄHRLICHEN SPIELERTREFFEN
HAUNOVER SPIELT! AUS DEM JAHR 2006.



İNHALT

Wenn zwei sich streiten	5
Das Abenteuer	5
Auf in die Finsternis! –	
Das Abenteuer beginnt	6
Spurensuche	11
Der Feind offenbart sich: Das Finale	16
Anhang	17
 Im Schoße der Mutter	 19
Das Abenteuer	19
Ein Monarch in Livree	20
Nicht jeder Regenbogen	
ist ein Zeichen der Tsa	21
Tränen branden gegen Aondriellas Mauer	22
Die Evlenhexe, listig wie eine Schlange	23
Nichts über die Treue folgsamer Hunde	24
Pilzpastete zum Finale?	26
Das Ende des Abenteuers	28
Dramatis Personae	29
 Der Hölle Rache	 31
Einführung	31
Das Fest der Freuden (28. Rahnja)	33
Stoßern im Nebel (29. Rahnja)	34
Der verschwundene Eleve (30. Rahnja)	37
Doppelmord (I. Pamenloser)	39
Flammende Rache	41
Das Finale	42
Anhang	43
 Handouts und Kopiervorlagen	 44



WENN ZWEI SICH STREITEN

VON ULI LINDNER

Mit DANK AN DANIÉL SIMON RICHTER UND MICHAEL MASBERG SOWIE MEINE ÜBRIGEN TESTSPIELER
SIMONE GRÜNDKE, CHRISTIAN QUITSCHE UND JAN MICHAEL ULLMANN

Stichworte zum Abenteuer: Glaubenszwist an der Piratenküste, die Ränke des Rattenkindes und eine Heldengruppe zu viel
Ort: Gareth, Vallusa, Sardosk
Zeit: in einem beliebigen Jahr nach 1029 BF
Helden: nicht zu fanatische Helden jeglicher Gesinnung
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

AG	Aventurische Götterdiener
Herz	Herz des Reiches
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft
Schild	Schild des Reiches
UdD	Unter der Dämonenkrone
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

»Es ist hier an der sogenannten Piratenküste tatsächlich nicht so götterlos, wie ich fürchten musste, Meister. Dank der angeheuerten Beschützer konnte die Tempelweihe ohne größere Probleme erfolgen. Zwar beten Viele dieses bunten Volkes in ihrer Blasphemie den verdammten Borbarad, seltsame Götzen oder Erzdämonen an, doch auch ich konnte wieder das Licht der Herrin verbreiten und finde wissenshungrige Beter vor dem Altar Hesindes. Das Predigtgeld und die Tempellizenz sind hoch, aber so lange ich nicht gegen die ausbeuterischen Machthaber in Mendena aufbegehre, werde ich die wichtige

Arbeit hier fortführen und im Schatten der ketzerischen Kulte das Wort der göttlichen Lehrmeisterin verkünden können.«

—Brief der Hesinde-Geweihten Prischja an den Gareth Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok, verfasst nach einer Tempelweihe in Ulracht, 1028 BF

»Sollen sie beten, solange sie zahlen!«

—Portifex Maximus Xeraan, vor nicht allzu langer Zeit

DAS ABENTEUER

In **Wenn zwei sich streiten** werden die Helden an die brodelnde Piratenküste geführt, wo Dämonenbündler und Götterdiener, Menschen und Nichtmenschen auf engstem Raume beisammenleben. Doch der Schmelztiegel der Völker und Religionen droht nur allzu oft überzukochen, prallen hier doch Weltsichten und Meinungen aufeinander, die nur schwer miteinander zu vereinen sind. Auch Ihre Spieler werden in diesem Abenteuer feststellen, dass unter der Oberfläche so mancher Konflikt tobt – mal offen, mal im Verborgenen. Und so manches Mal sind die wahren Feinde nicht leicht zu erkennen.

EIN BLICK DURCH YMRAS AUGEN – WAS BISHER GESCHAH

Schon zu Zeiten, als der Schwarzmagier Xeraan noch über das Land herrschte, wurde Geweihten der Zwölfgötter gegen hohe Gebühren gestattet, Tempel in den Städten der Piratenküste zu errichten und zu unterhalten. Zwar war dies den Priestern der Erzdämonen und auch der Borbarad-Kirche stets ein Dorn im Auge, doch der gierige Heptarch wollte auf diese Einkommensquelle nicht verzichten. Auch nach der Eroberung der Piratenküste durch *Helme Haffax* (siehe das Abenteuer **Der Unersättliche**) ist der Unterhalt der bestehenden und die Errichtung von neuen Tempeln gestattet, da die Hesinde-Geweihte und Ratgeberin des Fürstkomturs *Jasina Melenaar* ihre schützende Hand über die Anhänger der Zwölfe hält.

Einer der Tempel, die bereits vor Xeraans Fall gegründet wurden, ist der *Tempel der Wehrhaften Schlange* in Sardosk, einer kleinen Hafenstadt südlich von Mendena. Schon bald hatte die Hohe Lehrmeisterin *Ilsewunde vom Berg* eine kleine Schar Gläubiger um den Altar der Allweisen versammelt, doch häuften sich in den letzten Monden unheimliche Vorfälle und Anschläge auf den kleinen Tempel, die letztlich sogar fast in einem Brand der Bibliothek gipfelten. Die junge Hochgeweihte ist sich sicher, dass es sich nur um Intrigen des nahen Borbaradianer-Klosters handeln kann, da die Präsenz der Hesindianer dem Vorsteher der Anhänger des schwarzen Nandus-Sohnes schon lange ein Dorn im Auge ist. Da sich Ilsewunde jedoch nicht an Haffax' Schergen in Mendena wenden kann (droht bei Problemen doch stets eine Schließung des Tempels), sandte sie eine Nachricht an *Valnar Yitskok*, den Erzwissensbewahrer des Neu-

en Reiches. Dieser sucht nun fieberhaft nach einer Gruppe unauffälliger Investigatoren, die Licht in das Dunkel bringen.

Zeitgleich haben auch die Borbaradianer, von den Hesinde-Dienern unbemerkt, eigene Probleme. Seit wenigen Monden häufen sich besorgniserregende Vorfälle im Kloster, die letztendlich sogar zum Ausbruch eines gebundenen Dämonen geführt haben, wobei ein junger Novize ums Leben kam. Der Abt der Borbaradianer, *Almarick Korbinger*, schickte daraufhin einen Boten zu *Azaril Scharlachkraut* nach Mendena, auf dass die Hochprophetin der Kirche ihm fähige und skrupellose Söldner zur Aufklärung der Ereignisse senden möge.

Der lachende Dritte in diesem Verwirrspiel ist *Alrigo di Salazar*, ein Geweihter des Namenlosen, der durch subtile Einflüsterungen und gezielte Anschläge die Borbaradianer und Hesindianer gegeneinander ausgespielt hat. Einziges Problem für ihn könnten zwei Gruppen von Abenteurern sein, die ihm auf die Schliche zu kommen drohen. Doch vielleicht lassen sich ja auch diese für seine Zwecke instrumentalisieren.

LICHT UND SCHATTEN – EIN WORT ZU DEN HELDEN

Eine Besonderheit von **Wenn zwei sich streiten** stellt die Möglichkeit dar, das Abenteuer sowohl auf Seiten der Hesindianer als auch auf Seiten der Borbaradianer zu spielen, da beide Gruppierungen Abenteurer für ihre Zwecke einsetzen. Hierdurch bietet sich zum einen die Chance, eine Gruppe von Anti-Helden durch das Abenteuer zu führen, zum anderen wird es auch für die meisten gewöhnlichen Heldengruppen eine neue Erfahrung sein, wenn sie mit Menschen (und Nichtmenschen) konfrontiert werden, die ihnen nicht unähnlich sind, die aber eine gänzlich andere Motivation haben, auf Abenteuerfahrt auszuziehen.

Aus Platzgründen kann in diesem Abenteuer nur davon ausgegangen werden, dass eine klassische Heldengruppe das Geschehen durchlebt. Da der Plot jedoch größtenteils modular aufgebaut ist, sind die meisten Szenen problemlos für eine Gruppe von Anti-Helden adaptierbar. In spezifischen Szenen, wie etwa der Anwerbung, finden sich in Kästen Hinweise, wie sich diese mit wenig Aufwand umbauen lassen. Eine echte Heldengruppe als Gegenspieler der Spieler müssen Sie in diesem Fall jedoch selbst entwerfen – vielleicht lässt sich hierzu ja eine alte Grup-

pe Ihrer Spielrunde verwenden. Die Wahl der Helden unterliegt kaum Einschränkungen. Auf der Seite der Hesindianer ist jeder denkbar, der von der Kirche überhaupt angesprochen werden würde und der an der Piratenküste nicht zu sehr auffällt. Selbst Geweihte sind möglich, sofern sie sich moderat verhalten und nicht jeden Dämonenbündler auf den Scheiterhaufen zerren. Ausgeschlossen sind hingegen Fanatiker jeglicher Couleur, die in Haffax' Reich nur eine kurze Lebenserwartung hätten. Auf der Seite der Borbaradianer sind ebenfalls fast alle Professionen und Rassen möglich. Selbst Krakonier, Achaz, Ziliten und andere Nichtmenschen sind an der Piratenküste nichts Ungewöhnliches, und zwielichtiges Gesindel ist eher die Regel als die Ausnahme. Hier bietet sich also die Möglichkeit, Figuren zu spielen, die sonst nur schwer in Abenteuer einzubinden sind. Reine Psychopathen und Mordbrenner sind hingegen weniger geeignet, da sich selbst die Kirche des Borbarad mit solchen Gesellen in einer so delikaten Angelegenheit kaum einlassen wird.

ORT UND ZEIT DER HANDLUNG

Das Abenteuer spielt in der kleinen Hafenstadt Sardosk (siehe Karte auf Seite 9 und ausführliche Beschreibung ab Seite 7) an der Piratenküste. Die Zeit ist relativ frei wählbar, das Abenteuer sollte aber nach der Eroberung Xeraaniens durch Helme Haffax im Jahr 1029 BF spielen. Zwar lässt sich die Handlung auch vor dieses Ereignis verlegen, allerdings sind in diesem Fall einige Detailänderungen am Hintergrund nötig.

Der Zeitrahmen selbst ist ebenfalls nicht festgelegt, da die Zeit zwischen den einzelnen Modulen frei wählbar ist. Es liegt also in Ihrer Hand, ob das Abenteuer ein nervenaufreibender Wettlauf gegen die Zeit wird oder ob das Erleben der Piratenküste im Vordergrund steht und die Pläne Alrigos als schleichende Bedrohung in den Schatten auftauchen.

AUF IN DIE FINSTERNIS! – DAS ABENTEUER BEGİNNT

Die Anwerbung der Helden erfolgt in Gareth, der Hauptstadt des Mittelreiches. Der Erzwissensbewahrer der Kulturregion Mittellande, Valnar Yitskok (**HdR 177**), hat einen Untergebenen beauftragt, an markanten Orten der Stadt Aushänge zu verteilen, auf denen nach einer vertrauenswürdigen Abenteuergruppe gesucht wird. Auf einen dieser Aushänge stoßen die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch die Straßen von Gareth zieht und gerade auf den Greifenplatz einbiegt, fällt euch eine kleine Mensentraube auf, die interessiert beobachtet, wie ein junger Hesinde-Geweihter ein Schriftstück an einem Mitteilungsbrett befestigt. Das Interesse der Männer und Frauen scheint jedoch rasch wieder zu verfliegen, als sie den Inhalt des Flugblatts lesen, denn die meisten entfernen sich kopfschüttelnd und tuschelnd vom Ort des Geschehens. Der Hesindianer seufzt bedauernd und verlässt den Platz mit hängenden Schultern.

ALTERNATIVE STARTORTE

Neben dem Pentagon-Tempel in Gareth können die Helden auch an anderen Orten durch die Hesinde-Kirche angeheuert werden. In diesem Fall wurden näher an Sardosk gelegene Tempel oder Geweihte durch den Erzwissensbewahrer angewiesen, so schnell wie möglich eine Gruppe fähiger Ermittler nach Sardosk zu entsenden. Mögliche Startorte wären:

- ☛ Perainefurten oder der Erzhort Drachenhaupt, wo die Anwerbung durch den Draconiter-Abt *Larjan Gerberow* (*994 BF, blondes Haar; wirkt manchmal etwas unbeholfen; siehe das Abenteuer **Die Mission des Raspyrriz** im Band **Drachenodem**) vorgenommen wird.

- ☛ Haus Drachenstein in Vallusa, in dem die Draconiterin *Dhelia dela Tiranak* (*982 BF, rotes Haar, grüne Augen; beruhigende, diplomatische Art; siehe das Abenteuer **Blutige See** S. 10) mit den Helden spricht.

- ☛ Der Draconiter-Hort in Perricum, wo sich Abt *Perval Groterian* (*995 BF, braunes Haar, kalte graue Augen, erklärter Feind des Erbadels) als Ansprechpartner zeigt.

SCHWARZ UND ROT

Soll Ihre Gruppe das Abenteuer auf borbaradianischer Seite erleben, so ist eine Anwerbung durch die Elfe und Hochprophetin der Borbarad-Kirche Azaril Scharlachkraut (alterslos, schwarzes Haar, sehr attraktiv; freundlich und offen, liebt den philosophischen Disput; siehe **UdD 109**) in Mendena die beste Wahl. Aber auch der direkte Abenteuerstart in Sardosk ist denkbar, hier würde dann der Abt Almarick Korbinger nach fähigen Helfern suchen.

Der Aushang enthält wenige Informationen, es wird lediglich verlautbart, dass tapfere Recken für eine gefährliche Queste in besetztes Gebiet gesucht werden. Alle Interessenten sollen bei Valnar Yitskok im Pentagon-Tempel im Alt-Gareth Stadtteil Tempelhöhe vorstellend werden, wo es genauere Informationen (auch zur Entlohnung) geben soll.

Falls die Helden den Hesindianer ansprechen, der das Flugblatt angeschlagen hat, so weiß dieser auch nicht viel mehr zu berichten, da der Erzwissensbewahrer ihn nicht in das Problem eingeweiht hat. Daher wird den Helden nicht viel anderes übrig bleiben, als sich in den Tempel zu begeben und Valnar Yitskok persönlich aufzusuchen.

Im prächtigen Pentagon-Tempel werden die Helden nach einem freudigen Empfang und kurzer Wartezeit in einen Raum im ersten Kellergewölbe geführt, in dem hinter einem unter allerlei Büchern, Schriftrollen und Karten begrabenen Schreibtisch der Erzwissensbewahrer zu finden ist. Valnar Yitskok (um *960 BF, himmelblaue Augen, schlohweißes Haar; voll jugendlichem Elan; siehe **HdR 177** und **Blutige See 8**) wird nach kurzer, freundlicher Begrüßung recht schnell auf den eigentlichen Auftrag zu sprechen kommen. Bei genaueren Fragen der Helden zur Besoldung und ähnlichem werden sie gebeten, sich doch erstmal anzuhören, worum es überhaupt geht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun, Ihr werdet Euch sicher fragen, in welcher Sache der Immerwährende Hort der hesindianischen Gaben Hilfe benötigt, zumal in den Gebieten, die als Schwarze Lande bekannt sind. Diese Frage ist nicht leicht zu beantworten, sodass ich mich gezwungen sehe, etwas weiter auszuholen. Ihr mögt es vielleicht noch nicht vernommen haben, aber schon seit geraumer Zeit ist es den Kirchen der unteilbaren Zwölfe wieder möglich, Tempel in den Küstenregionen des besetzten Tobrien zu errichten. Die Tempellizenzen sind zwar teuer und die Predigtgelder hoch, aber zumindest gedeiht unseren Brüdern und Schwestern dadurch rudimentärer Schutz an.

Im Zuge dieser Entwicklung hat auch unsere Kirche einige wenige Tempel in küstennahen Gebieten errichtet, unter anderem den Tempel der Wehrhaften Schlange im kleinen Städtchen Sardosk südlich von Mendena. Da die zwölfmal verfluchten Anhänger des Dämonenmeisters dort ein Kloster ihres verabscheuungswürdigen Kultes unterhalten, schien es uns der richtige Ort zu sein, um ein Zeichen in diesen finsternen Zeiten zu setzen und außerdem ein wachsames Auge auf die Umtriebe der Ketzer zu werfen. Doch war uns natürlich von vornherein klar, dass Lehre und Leben dort hart und beschwerlich sein würden, sodass wir ständig in Kontakt mit der dortigen Hohen Lehrmeisterin Ilsewunde vom Berg stehen. Vor kurzem erreichten uns nun aber beunruhigende Nachrichten, es ist

die Rede von seltsamen Vorkommnissen und versteckten Anschlägen. Ihre Hochwürden spricht inzwischen gar von Gefahr für Leib und Leben.

Wir vermuten als Drahtzieher dieser Ereignisse die Borbaradianer des Klosters, doch können wir mit unseren Befürchtungen nicht direkt zu Haffax' Schergen in Mendena oder zu den Stadtoberen Sardosks gehen, da dies rasch auch die Schließung unseres Tempels bedeuten könnte. Auch existieren noch keinerlei Beweise, die die Täterschaft der Frevler belegen würden.

Und dies ist der Punkt, an dem Ihr in dieses Garadan-Spiel kommt. Eine offizielle Mission der Kirche ist an der Piratenküste undenkbar, da nicht nur die Ressourcen fehlen, sondern dies auch zu auffällig wäre. Uns ist also an ungebundenen, göttertreuen Investigatoren gelegen, die Licht ins Dunkel von Sardosk bringen können. Eure Aufgabe besteht darin, in Sardosk die Täter für die Angriffe auf unseren Tempel zu entlarven und gegebenenfalls auch unauffällig gegen sie vorzugehen, wenn sich nicht genügend Beweise finden, mit denen sich die Stadtoberen zu Mendena zum Handeln zwingen lassen.

Was sagt Ihr: Wäret Ihr bereit, diesen Auftrag anzunehmen? Ich verhehle nicht, dass Gefahr für Leib und Leben droht, doch ist Euch Euer Seelenheil zumindest gewiss."

Sollten die Helden das Finanzielle regeln wollen (30 Dukaten pro Person, dazu notwendige Auslagen), so wird Yitskok dies relativ schnell abhandeln. Ansonsten beantwortet er eventuelle Fragen der Helden gerne und ausgiebig. Er kann allgemeine Informationen zu Sardosk, zum Tempel der Wehrhaften Schlage und zur Hohen Lehrmeisterin geben, genaueres Wissen zu den 'seltsamen Vorkommnissen' besitzt er jedoch nicht, weshalb er die Helden für solche Fragen an Ilsewunde selbst verweist.

Um die Anreise der Helden wird sich Valnar Yitskok kümmern, ebenfalls um eine Möglichkeit, sich vor Ilsewunde zu legitimieren. Für eventuelle für die Mission relevante Einkäufe können die Helden bis zu 10 Dukaten erhalten. Sobald alle Fragen geklärt sind, bittet der Hochgeweihte die Helden, am morgigen Tag kurz vor Sonnenaufgang und mit vollem Gepäck erneut im Tempel vorstellig zu werden, damit der Aufbruch möglichst bald erfolgen kann.

Sämtliche Besorgungen können die Helden noch in Ruhe erledigen, so dass einer Abreise am nächsten Tag nichts mehr im Weg steht. Die Helden werden von Valnar bereits erwartet, der ihnen das weitere Vorgehen erläutert und ihnen pro Person 5 Dukaten Reisekasse und ein Onyxamulett aushändigt, mit dem sie sich bei Ilsewunde ausweisen können, ohne dadurch überall aufzufallen. Die Helden sollen erst nach Vallusa reisen (von Gareth aus über den Sichelstieg und Perainefurten), von wo aus sie mit der *Höllenschlund*, einer heruntergekommenen Karavelle, weiter nach Sardosk fahren werden.

Die Reise nach Vallusa selbst sollte ruhig verlaufen, dort werden sie dann von Dhelia dela Tiranak (siehe **Alternative Standorte**, gegenüber) in Empfang genommen, die sie nach kurzer Begrüßung in den Hafen geleitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dhelia führt euch in den Südhafen zu einem Anlegekai, an dem eine nicht gerade vertrauenserweckende Karavelle vertäut ist. Fast schon entschuldigend wendet die Geweihte sich an euch: "Es ist nicht das beste Schiff, aber nur wenige Kapitäne nehmen das Wagnis einer Fahrt in die Schwarzen Lande auf sich. Kapitän Gerdelsaum mag finster wirken, aber er ist ein vertrauenswürdiger Mann und hat uns schon manchen Dienst erwiesen. Ihr aber solltet euch beeilen, das Schiff wird bald auslaufen und der Kapitän schätzt keine Verspätungen. Wendet euch in Sardosk alsbald an Ihre Hochwürden, mit ihr könnt ihr das weitere Vorgehen besprechen. Möge die Allweise eure Schritte behüten und möge Nacladors gerechter Zorn euch leiten!"

Kapitän *Ardo Gerdelsaum* (Mitte 50, von Pockennarben gezeichnetes Gesicht) und seine Besatzung sind schweigsam und lassen sich nicht auf ein längere Gespräche ein. Auf Sardosk angesprochen, äußern sie eine Warnung vor den ortsansässigen Piraten ("Blutdurstiges Pack, von dem man sich besser fern hält!"). Nach etwa sechs Tagen voller Fahrt – unterbrochen durch blutigen Regen am zweiten Tag und Piraten am Horizont am vierten – erreicht das Schiff gegen Mittag den Hafen von Sardosk. Sollten Sie die Reise genauer ausgestalten wollen, sei Ihnen hierfür das Abenteuer **Blutige See** oder die Beschreibung des namensgebenden Meeresgebietes (Seiten 56–78) aus dem Heft **Blutrosen und Marasken der Box Borbarads Erben** (kostenlos erhältlich unter www.fanpro.com) empfohlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, nach schier endlosen Tagen voll Monotonie auf See, umgeben von charyptidem Unwasser, könnt ihr die schwankenden Planken der *Höllenschlund* verlassen. Es gibt keine großen Abschiedsszenen von Seiten der schweigsamen und verschlossenen Mannschaft. Kapitän Gerdelsaum verhandelt noch kurz mit einigen herbeigeeilten Piraten und drückt ihnen einen Beutel in die Hand, woraufhin er euch bedeutet, dass ihr passieren könnt. Als ihr den nach Fisch stinkenden Hafen betretet, liegt das kleine Städtchen Sardosk vor euch.

SARDOSK — EINE STADTBESCHREIBUNG

Sardosk

Einwohner: 500

Herrschaft: Despotie unter dem Stadtherren Eslam von Sardosk

Garnisonen: etwa ein Dutzend Büttel des Stadtherren, dazu etwa 30 Piraten der 'Todesrochen'

Tempel: **Borbarad**, Hesinde, Globomong-Schrein

Wichtige Gasthöfe: Schänke 'Mahlstrom' (Q2/P2), Gasthaus 'Feldstein' (Q4/P5/S7)

Besonderheiten: Al'Hani-Grabhügel, Kloster der Borbarad-Kirche

Stimmung in der Stadt: Aufgrund der rivalisierenden Mächtigkeitsgruppen ist die Stimmung in Sardosk sehr angespannt. Die einfachen Bewohner versuchen sich so gut wie möglich aus allen Streitigkeiten herauszuhalten und die Schrecken um sie herum zu ignorieren.

STADTBILD

Sardosk, einige dutzend Meilen südlich von Mendena gelegen, ist der Ort, an dem erstmals Truppen des Dämonenmeisters auf tobrischem Boden anlandeten. Xeraan etablierte früh seine Herrschaft über den kleinen Ort, doch sein gieriger Griff um die kleine Stadt war stets recht locker. Die Borbaradianer des Klosters standen schon von Beginn an treu hinter Azaril Scharlachkraut, während die Piraten ebenfalls kaum auf den Buckligen hörten. Einzig der hiesige Prälat leistete, aus Angst vor der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith, weiterhin seine Abgaben an Mendena. Nach der Machtübernahme durch Haffax hat sich an der Situation in Sardosk nur wenig geändert. Die Borbaradianer hegen für die Herrschaft des Fürstkomturs kaum mehr Liebe als für Xeraan und auch die Piraten hören nur so weit auf Haffax, wie es für ihr Überleben notwendig ist. Einzig der ehemalige Prälat, der von Haffax in seinem Amt bestätigt wurde und sich seitdem als Baron titulieren lässt, führt weiterhin unterwürfig seine Abgaben nach Mendena ab – heute allerdings aus Furcht vor den Kämpfern der Karmoth-Garde.

Die Bevölkerung Sardosks setzt sich zu etwa gleichen Teilen aus Fischern und Bauern zusammen. Während sich Erstere mit den Umständen arrangiert haben und sogar der Herzogin der Nachtblauen Tiefen ihre Opfer darbringen, versuchen die Bauern sich möglichst weit aus dem Stadtleben herauszuhalten und nicht mit den verschie-

denen Fraktionen im Ort aneinander zu geraten. Die Fischer leben in ärmlichen Hütten an der Küste, während die etwas wohlhabenderen Bauern den eigentlichen Stadtkern und außerhalb gelegene Gehöfte bewohnen.

Im Folgenden werden einige besondere und für das Abenteuer relevante Örtlichkeiten der Stadt beschrieben, deren Lage Sie jeweils auf dem Stadtplan (siehe rechte Seite) notiert finden.

DER TEMPEL DER WEHRHAFTEN SCHLANGE (1)

Der von Ilsewunde vom Berg (siehe Seite 17) geleitete Tempel ist nicht sonderlich groß und die Kassen des Göttingenhauses sind aufgrund der hohen Abgaben nach Mendena chronisch leer. Das im Zentrum eines kleinen Platzes gelegene Gebäude gehörte früher einem Magier, der nach einem bedauerlichen Beschwörungsunfall das Zeitliche segnete. Die Hohe Lehrmeisterin wählte das leerstehende Haus aufgrund seines Grundrisses gezielt aus und ließ es ihren Vorstellungen gemäß umbauen. Zwar reichten die Finanzen nicht für aufwendige Ornamentik, eine gutbestückte Bibliothek oder eine reich verzierte Statue der Göttin, doch dank einem grünen Anstrich mit Schuppenmuster und dem mitunter die Sinne verwirrenden Einsatz von Tüchern im Tempelinneren ist das Haus dennoch der Allweisen würdig. Neben Ilsewunde wird der Tempel nur vom Waisenjunge *Elwin* (10 Jahre, blondes Haar; aufgeweckt und neugierig) bewohnt, der ihr bei liturgischen Handlungen behilflich ist. Auch die Schar der Gläubigen lässt sich an zwei Händen abzählen, da es nur wenig gelehrtes Volk in Sardosk gibt. Der Tempel kann jederzeit zur eigenen Andacht genutzt werden, Messen finden nur an Rohalstagen statt. Ilsewunde oder Elwin sind stets in Innern des Gebäudes anzutreffen, da sie aufgrund der Geschehnisse der letzten Wochen und Monate versuchen, möglichst ununterbrochen ein Auge auf das Göttingenhaus zu haben.

DAS HAUS DES SCHWARZEN EINHORNIS (2)

Auf einem kleinen Hügel etwas abseits der Stadt thront dieser trutzige Bau, der von Abt Almarick Korbinger (siehe Seite 18) geleitet wird. Vor der borbaradianischen Invasion wurde das Gebäude von den Kirchen der Travia und der Peraine gemeinsam als Wehrtempel genutzt, doch nach der Ermordung der ursprünglichen Bewohner stand das Haus einige Zeit leer, bis Azaril Scharlachkraut hier ein Kloster für Anhänger der Borbarad-Religion gründete. Von Beginn an waren die Mönche des Klosters eher spirituell ausgerichtet, weshalb sich Xeraan wenig um die dortigen Tätigkeiten scherte. In den Konflikten innerhalb der Kirche schlug sich das Kloster früh auf die Seite der Erz-Prälatin Azaril und konnte so auch der drohenden Schließung nach Haffax' Machtübernahme entgehen. Heute bewohnen neben Almarick acht weitere Borbaradianer das Kloster, die allesamt zumindest einen Minderen Pakt (siehe MGS 90 und 92) eingegangen sind und Borbaradianer-Magie wirken können. Weiterhin wird das Kloster von vier erfahrenen Tempelgardisten bewacht, die früher zu den von Haffax aufgelösten *Schwertern Borbarads* (UdD 101, 110f.) gehörten und die Unbefugten den Zutritt verweigern. Ein Betreten des Klosters ist nur nach vorheriger Anmeldung und mit Erlaubnis des Abtes gestattet. Das Gebäude steht fast nie leer, lediglich am 17. Ingerimm – dem Tag, an dem borbaradianische Truppen erstmals in Tobrien landeten – führen die Borbaradianer geschlossen eine Prozession zum Siegesdenkmal am Strand an. Den Tempel umläuft ein

kleiner Wassergraben, auf dem der rot-schwarze Borbarad-Lotos (siehe Seite 17) prächtig gedeiht.

DAS SIEGESDENKMAL (3)

Eine schwarze Granitstele mit einem ebenso schwarzen Einhorn an der Spitze befindet sich an dem Ort, an dem angeblich Borbarad zum ersten Mal tobrischen Boden betreten hat. Die Borbaradianer pflegen und verehren den Ort und häufig können einzelne Mönche gesehen werden, wie sie in Meditation versunken vor dem Standbild knien. Ilsewunde hat dies schon häufig öffentlich angeprangert, muss sich jedoch von der Stele fernhalten, seit die Piraten sie vor wenigen Wochen von dort verjagt haben und ihr seitdem verbieten, sich ihr zu nähern.

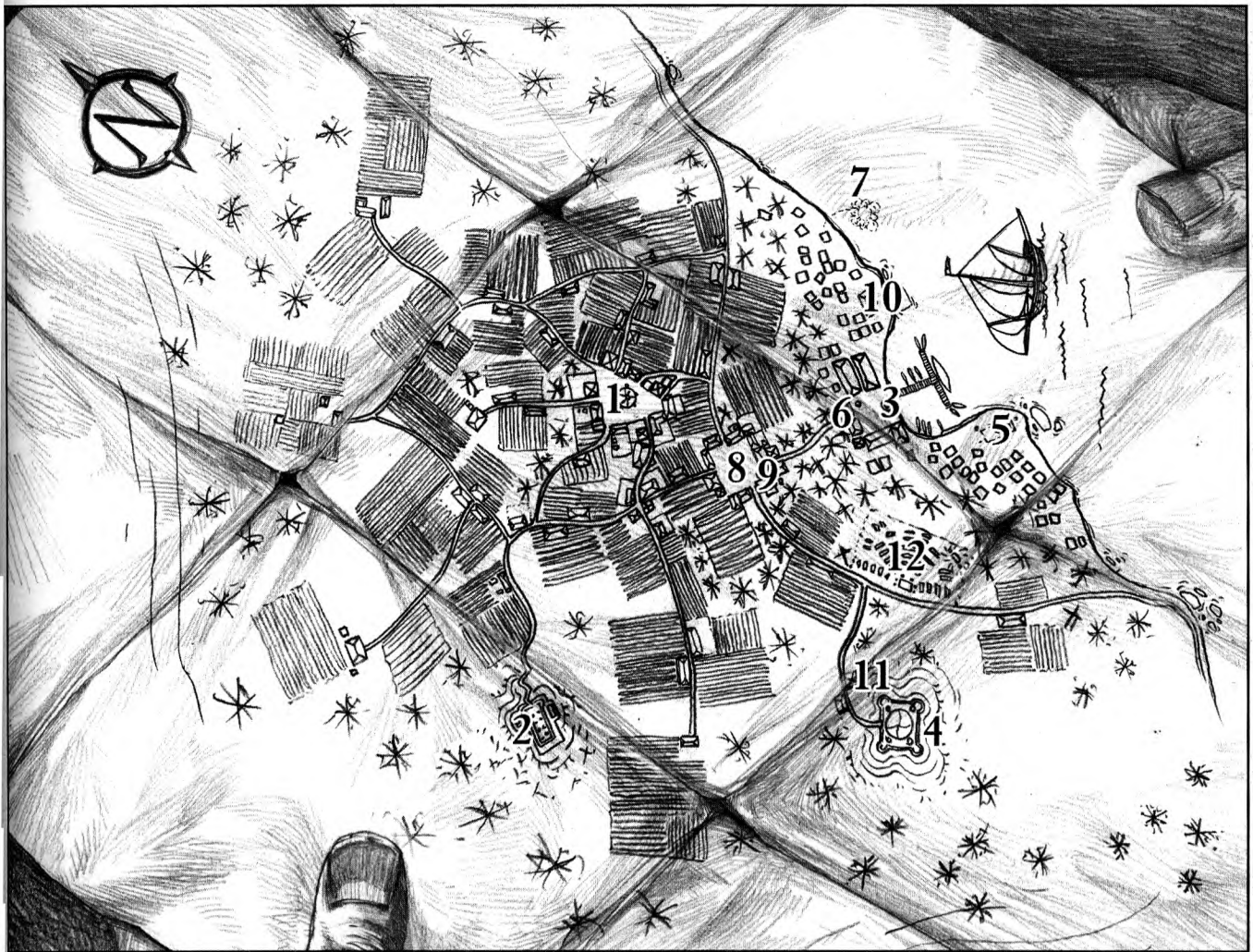


THURM MEERWACHT (4)

In dem alten Tobrischen Thurm, der angeblich auf noch älteren Fundamenten aus der Zeit der Al'Hani errichtet wurde, residiert seit einigen Jahren der ursprünglich noch von Xeraan eingesetzte Prälat der Stadt und des Umlandes, Eslam von Sardosk (*988 BF, bulliger Kerl; tyrannisch, misstrauisch). Der entfernte Verwandte des alten Barons presst die Bauern und Fischer bis aufs Blut aus, hält sich aber als eigentlich rückgratloser Speichellecker von den Piraten fern. Er ist der Meinung, nun endlich die verdiente und gerechte Herrschaft über die Baronie erlangt zu haben, und beäugt jeden Fremden misstrauisch, befürchtet er doch ständig, dass jemand ihm seine Würden abjagen möchte. Gegenüber Ilsewunde ist er stets freundlich, verabscheut ihre Götterergebenheit jedoch als 'erbärmliche Kriecherei', und gegenüber den Borbaradianern des Klosters gibt er sich ähnlich. Auf Hilfe von seiner Seite ist nicht zu hoffen, allenfalls würde er sowohl das Kloster als auch den Tempel durch seine Häscher schließen lassen oder nach Mendena um Unterstützung schicken.

GLOBOMONG-SCHREIN (5)

Dieser krude Altar ist in den niedergebrannten Ruinen des alten Efferd-Tempels untergebracht. Reliefs von Multipoden und Seeschlangen scheinen den Schrein regelrecht zu umwimmeln, der gekrönt wird von der Statue einer feisten Kröte. Hier bringen die Fischer und Piraten ihre Opfer (Delphinknochen, besudelte Türkise, stinkende Fische) an Globomong dar, eine in der Blutigen See weit verbreitete Verehrungsform der Erzdämonin Charyptoroth (MGS 33). Mit diesen Gaben versuchen sie die Herzogin der Nachtblauen Tiefen zu besänftigen und mitunter auch Sturm und Verderben auf ihre Feinde herabzubitten. Betreut wird der Schrein von *Hauke Radebrecher* (*996 BF, bleiche Haut, strähnlige Haare; von religiösem Eifer erfüllt), einem Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis, der gleichzeitig als Bordkaplan der Piraten fungiert.



HAFFEN UND PIRATENLAGER DER TODESROCHEN (6)

In den ehemaligen Lagerhäusern am natürlichen Hafen von Sardosk leben etwa 30 Piraten unter ihrer Anführerin *Take-He* (*992 BF, kahlgeschoren; grausam und gefühllos, spricht nur gebrochenes Garethi), einer ausgestoßenen Tocamuyac. Die finsternen Männer und Frauen interessieren sich wenig für die Stadt, sofern man sie nicht stört, die Helden werden mit ihnen also nur aneinander geraten, wenn sie selbst den Hafen aufsuchen. Die Piraten treten zwar gegenüber Fremden recht aggressiv auf, lassen sich durch offensichtliche Demonstrationen von Stärke aber durchaus beeindrucken. Ob eine Einladung in den *Mahlstrom* allerdings im Interesse der Helden ist, ist eine andere Frage. Der Hafen ist durch eine einzelne leichte Rotze auf einer kleinen, ins Wasser hinausragenden Plattform gesichert.

Säbel: INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N
LeP 32 AuP 47 RS 1 GS 7 MR 5 Wundschwelle 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

KRAKONIERLAGER (7)

Acht renegate Krakonier (ZBA 124) unter ihrem Häuptling *Bundubbol* (durch eine Kette aus Menschenohren von den anderen Krakoniern zu unterscheiden) dienen den Piraten als Späher, halten sich aber ansonsten aus den Angelegenheiten der 'Mürbhäute' heraus, sofern der Globomong-Schrein, bei dem sie zu ihrem krötengestaltigen Götzen Quodazil beten, nicht in Gefahr ist. Ihre Behausungen liegen unter Wasser und dürften daher durch die Helden kaum erreichbar sein – doch selbst wenn den Helden ein Besuch gelingen sollte, werden sie dort nichts von Interesse finden.

Krakonier

Speer: INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+5 DK S
LeP 30 AuP 31 RS 3 GS 6 MR 9 Wundschwelle 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf unter/im Wasser

MARKTPLATZ (8)

Der Brunnen in der Mitte des Marktes ist die einzige Wasserversorgung der Stadt und wird von den Sardoskern eifersüchtig gehütet, da sie befürchten, dass Charyptoroth-Anhänger das Wasser vergiften könnten. Ansonsten wird der offene Platz eher gemieden, nur zu jedem vierten Markttag ist er ein wenig belebter, wenn sogar Händler aus Mendena ihre Waren feilbieten.

ALCHIMISTENKÜCHE (9)

In diesem komplett aus Stein errichteten Gebäude gehen der Alchimist *Alrigo di Salazar* (s. S. 17) und seine zwei stummen Gehilfen *Alrik* und *Alrike* (geistig verwirrte Waisenkinder aus Shamaham) ihrem Handwerk nach. Besonders Experimente mit dämonischen Paraphernalien und den pervertierten Elementen gehören zum Tagwerk Alrigos, angeblich um bessere Methoden zur Austreibung heptasphärischer Entitäten zu finden. Dass dies alles nur Tarnung ist, ahnt bisher niemand.

SCHENKE 'MAHLSTROM' (10)

Diese billige Kaschemme ist das Stammlokal der *Todesrochen*, und selten einmal verirren sich auswärtige Gäste hierher. Schon mittags stinkt die Schenke nach billigem Fusel und Erbrochenem, und gegen Abend dringen fast immer düstere Piratenlieder nach draußen. Kein Wunder also, dass die meisten rechtschaffenen Bewohner der Stadt einen großen Bogen um die Schenke machen.

GASTHAUS 'FELDSTEIN' (II)

Dieses Gasthaus stand schon vor der Invasion der Verdammten und wird auch heute noch allabendlich von vielen Bauern aufgesucht. Selten übernachten Gäste von außerhalb in den drei Doppelzimmern, das Einzelzimmer ist hingegen schon seit Wochen von dem sinistren Schwarzmagier *Baralbus G'Hliatan* (*971 BF, langes graues Haar; verschroben; nähere Informationen siehe **Modul 13** auf Seite 15) gepachtet, der sich auffallend für den Thurm des Barons und das Kloster interessiert. Der Magier aus Mirham ist in Wahrheit harmlos und versucht aus geschichtskundlichem Interesse mehr über die Vergangenheit der Stadt zur Zeit der Al'Hani herauszufinden, musste aber feststellen, dass abschreckendes Äußeres in den Schwarzen Landen stets von Vorteil ist, wenn man seine Ruhe haben möchte. Sollten die Helden ihre Verbindung zum Hesinde-Tempel möglichst lange geheim halten wollen, so können sie im *Feldstein* ihr Quartier aufschlagen.

EHEMALIGER BORONPANGER (12)

Von hier aus unterhält Eslam von Sardosk einen lebhaften Handel mit den Leichen lang verstorbener, die auf verschlungenen Wegen bis in die Warunkei exportiert werden. Der Boron-Schrein ist schon lange entweiht, die meisten Gräber aufgebrochen, und seit einigen Monaten versucht der Baron – bisher vergeblich –, zu den Mumien in einem alten Grabhügel der Al'Hani am Südostrand des Angers vorzudringen. Er glaubt, dass Warunks Nekromanten ein Vermögen für die Mumien zahlen würden, hat bisher aber noch nicht gemerkt, dass Ilsewunde seine Bemühungen gezielt unterläuft, indem sie die Schutzglyphen immer wieder heimlich erneuert.

DIE ANKUNFT IN SARDOSK

Den Hafen werden die Helden vermutlich schnell hinter sich lassen, den Weg zum Tempel kann man von den Fischern oder Bauern erfragen. Die Piraten beäugen die Helden misstrauisch, verursachen ihnen aber keine Probleme. Sollte die Gruppe sie von sich aus ansprechen, so reagieren die rauen Männer und Frauen barsch und abweisend und sagen ihnen, dass sie bloß aufpassen sollen, keinen Ärger zu verursachen. Mit den nötigen Informationen versorgt, können die Helden den Tempel aufsuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt den Beschreibungen der Dorfbewohner und sucht euren Weg durch das kleine Städtchen. Die Wege sind fast leer, nur selten trifft ihr auf eine andere Menschenseele – oder auch einen Achaz oder Krakonier. Besonders unter den Piraten am Hafen scheint sich so mancher Nichtmensch zu tummeln, doch je weiter man sich von der Küste entfernt, desto mehr wirkt Sardosk wie ein gewöhnliches tobrisches Dorf. Kleine Höfe, schuftende Bauern auf den Feldern und streunende Hunde ergäben ein geradezu friedliches Bild, würden die Menschen nicht bei jedem lauten Geräusch furchtsam zusammenzucken. Auch scheinen die meisten den direkten Augenkontakt mit euch zu meiden oder euch gleich ganz aus dem Weg zu gehen. Unbehelligt gelangt ihr zu dem kleinen Platz, in dessen Mitte der Tempel der Wehrhaften Schlange steht. Es ist zwar nur ein schlichtes, einstöckiges Gebäude, aber das grüne Schuppenmuster auf der Außenmauer lässt keinen Zweifel daran, dass ihr euer Ziel erreicht habt. Noch während ihr eure Schritte in Richtung des kleinen Eingangsportals lenkt, ist plötzlich ein schriller Schrei aus dem Inneren zu hören.

Die meisten Leute auf dem Platz zucken kurz zusammen und suchen dann rasch das Weite, niemand macht Anstalten, den Tempel zu betreten oder nach dem Rechten zu sehen. Wenn die Helden sich vorsorglich auf dem Platz umschauen, bevor sie das Tempelgebäude betreten, können sie außer vier harmlos wirkenden Bauern niemanden entdecken. In der Mitte des zentralen Andachtsraumes, der fast den ganzen Tempel ausfüllt, kniet die junge Hochgeweihte Ilsewunde vor der geschnitzten Statue der Hesinde, die die Göttin mit mahnend gen Osten erhobenem

Zeigefinger darstellt. Die Geweihte ist den Tränen nahe, hat doch irgendjemand dem Göttingenbild ein Amulett umgehängt, dass die siebenstrahlige Dämonenkrone zeigt. (5 TaP* in *Magiekunde* oder *Götter/Kulte*: Dies ist das am häufigsten verwendete Symbol der Borbarad-Kirche.) Sobald die Helden sich bemerkbar machen, wird sich Ilsewunde schnell wieder fangen und das Amulett rasch entfernen. Auf Fragen der Helden reagiert sie ausweichend, bis diese sich als Agenten des Erzwissensbewahrers zu erkennen geben.

SCHWARZ UND ROT

Diese Szene ist für eine in den Diensten der Borbaradianer stehende Gruppe ebenfalls leicht modifiziert als Einstieg nutzbar: Alrigo ist in das Kloster eingebrochen und hat einer Statue der Schwarzen Borbaradmutter heimlich ein Schlangenumulett umgehängt. Die Anti-Helden erreichen das Kloster, als die Tat gerade bemerkt wird. Bei der Schwarzen Mutter handelt es sich um eine ursprünglich von Xeraan ersonnene Figur, die angeblich Borbarad geboren haben soll. Sie genießt in der Borbarad-Kirche (eigentlich *Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad und seiner Schwarzen Mutter*) starke Verehrung, ihre Statuen zeigen sie als junge Frau mit onyxschwarzer Haut sowie Augen und Haaren von der gleichen Farbe, den siebenfach gekrönten Borbaradknaben auf dem Arm (UdD 103).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr der jungen Geweihten eure Amulette gezeigt habt, entspannt sie sich deutlich. "Entschuldigt mein Verhalten, aber in diesen Landen kann man nicht vorsichtig genug sein, was die Wahl seiner Freunde betrifft. Ihr habt ja gerade selbst gesehen, was für Anfeindungen wir Rechtgläubigen hier ausgesetzt sind. Doch bleibt es leider nicht immer bei solch harmlosen Provokationen, ich fürchte inzwischen sogar um die Sicherheit des Tempels. Doch, der Herrin sei dank, seid ihr ja nun hier."

Ilsewunde hat, wie sie den Helden berichten kann, den Tempel selbst erst kurz vor ihnen betreten, da sie auf Bitten Alrigos seine Alchimistenwerkstatt besucht hat, um diese zu segnen. Ein Diener Alrigos, der tumbe Alrik, hat der Statue indessen das Amulett umgehängt, um die Hohe Lehrmeisterin weiter gegen die Borbaradianer aufzubringen. Alrigo hofft, Ilsewunde auf diese Weise dazu zu bringen, endlich konsequenter gegen das Kloster und seinen Prälaten vorzugehen. Sollten die Helden hier bereits Verdacht gegen den Alchimisten hegen, so wird sie

SCHWARZ UND ROT

Eine Gruppe auf Seiten der Borbaradianer kann alle mit einer Dämonenkrone (☼) markierten Informationen in ähnlicher Form ebenfalls erhalten. Natürlich spiegeln die Informationen dann den Wissensstand der Gegenseite wieder und müssen daher entsprechend angepasst werden. Statt des Brandanschlags auf das Kloster wird der Gruppe also beispielsweise von dem Vorfall mit dem gebundenen Dämon (siehe Einleitung) berichtet und Ähnliches.

Weiterhin weiß Abt Korbinger zu berichten, dass die Hesindianer kürzlich das Denkmal am Hafen verschandelt haben, sich die Piraten der Sache aber bereits angenommen hätten. Auch werden die Borbaradianer ihren Ermittlern einschärfen, vorsichtig zu sein, obwohl sie wissen, dass ihre Machtposition in der Stadt die Bessere ist und sie sich daher nicht so sehr zurückhalten müssen. Dennoch sollen auch die borbaradianischen Agenten darauf achten, nicht zu viel Aufsehen zu erregen, da dies für den Baron ein willkommener Grund sein könnte, das Kloster zu schließen und so einen weiteren Machtfaktor in der Stadt zu eliminieren.

den Helden berichten, dass Alrigo die ganze Zeit über bei ihr war und auch seine beiden Gehilfen – die, so glaubt zumindest Ilsewunde, aufgrund ihres begrenzten Verstandes gar nicht zu einer solchen Tat in der Lage wären – die Werkstatt nicht verlassen hätten. (In Wirklichkeit ist Alrik durch ein Fenster nach draußen geklettert.)

Sollten die Helden Nachforschungen in der Nachbarschaft anstellen, so werden sie nicht viel herausfinden, da die meisten Bewohner sich nicht gerne in die Belange anderer einmischen. Wenn sie gezielt nach den Borbaradianern fragen, so erfahren sie, dass jemand eine schwarz-rot verhüllte Gestalt gesehen hat, die den Tempel vor etwa einem Stunden-glas betreten hat. Weiter werden die Helden in ihren Ermittlungen zu diesem Zeitpunkt allerdings nicht kommen, da auch der Waisenjunge Elwin, der in der Bibliothek Schreibübungen gemacht hat, nichts gesehen oder gehört hat.

Ilsewunde kommt, sofern die Helden nicht von sich aus Fragen stellen, bald auf die derzeitige Situation in der Stadt zu sprechen, wobei sie folgende Informationen geben kann:

- Kleinere Anschläge wie dieser geschehen häufig und dienen anscheinend dazu, die Gläubigen zu demoralisieren. (5 TàP* in *Menschenkenntnis*: Diesen Effekt scheinen sie bei Ilsewunde bereits teilweise zu erreichen.) (☼)

- Größere Anschläge sind zum Glück erst selten vorgekommen – vermutlich, um keine Aufmerksamkeit zu erregen, denn Haffax' Hofstaat in Mendena schätzt keine Probleme. Die bisher schwerste Attacke gegen den Tempel war ein nächtlicher Brandanschlag auf die Bibliothek, der jedoch von Seiten des Barons auf schlichte Unachtsamkeit geschoben wurde. (☼)

- Alle Beschwerden bei Eslam von Sardosk sind bisher ergebnislos geblieben, er drohte sogar damit, den Tempel bei weiteren Anfeindungen gegen die Borbaradianer zu schließen. Eine direkte Verwicklung des Stadtherren scheint aber unwahrscheinlich, da er gänzlich von seiner persönlichen Gier getrieben wird und ausschließlich an Ruhe in Sardosk interessiert ist. Auch Abt Korbinger drohte Ilsewunde bereits, eine Schließung des Tempels zu erwirken (er verwies auf gute Kontakte zu

Azaril Scharlachkraut), daher ist äußerste Vorsicht bei jedem weiteren Vorgehen geboten. (☼)

- Der Tempel hat nicht viele Gläubige: den Alchimisten Alrigo di Salazar mit seinen tumben Gesellen, den alten Hauslehrer *Borckhardt Egelsbrück*, den Großbauern *Ordinald Harffenstreit* und seine fünfköpfige Familie sowie die alte Bettlerin *Bernika*, eine ehemalige Sternkundlerin. (☼)

- Ilsewunde verdächtigt die Borbaradianer, hinter den Anschlägen zu stecken, da nach einem Vorfall ähnlicher Art schwarz-rote Stoffetzen gefunden wurden. Das Amulett untermauert diese These, ebenso wie die Tatsache, dass Ilsewunde in der Stadt schon mehrfach auf offener Straße von den Borbaradianern angefeindet wurde. Die Prätorin kann den Helden außerdem generelle Informationen zum Kloster und zu Abt Korbinger geben. (☼)

- Der Auftrag der Helden beinhaltet sowohl den Schutz des Tempels als auch die Aufklärung der Ereignisse. Ilsewunde schärft den Helden ein, dass sie diskret vorgehen müssen, da sie nur mit eindeutigen und stichhaltigen Beweisen nach Mendena gehen könne.

- Die Piraten der Stadt scheinen ebenfalls in die Angelegenheit involviert zu sein, zumindest hindern sie Ilsewunde seit kurzem daran, den Hafen zu betreten.

- Seit einiger Zeit ist ein Schwarzmagier in der Stadt, der sich auffällig häufig in der Nähe des Klosters herumtreibt. Genauer zu ihm konnte sie aber noch nicht herausfinden, ein Zusammenhang mit den Borbaradianern ist aber denkbar. (☼)

- Früher ging Ilsewunde im Tempel ein weiterer Geweihter zur Hand, dieser starb allerdings schon kurz nach der Weihe des Tempels am Schlagfluss.

Zu ihren nächtlichen Ausflügen auf den Friedhof wird Ilsewunde nichts sagen, da sie den Helden noch nicht vollends vertraut, ansonsten wird sie aber alle Fragen der Helden nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Auch der kleine Elwin kann den Helden bei etwaigen Fragen nicht weiterhelfen, er kann lediglich generelle Informationen zur Stadt und zu ihren Bewohnern geben.

SPURENSUCHE

Da das weitere Vorgehen vollends in der Hand Ihrer Helden liegt und daher nicht vorhersehbar ist, ist das Abenteuer im Folgenden modular aufgebaut. Die einzelnen Teile können Sie nach Belieben kombinieren und an die Bedürfnisse Ihrer Heldengruppe anpassen, wobei die Reihenfolge der Ereignisse nicht von Belang ist. Der Großteil der Module (alle mit ☼ markierten) ist auch auf Seiten der Borbaradianer spielbar, Sie müssen dazu lediglich Orte und handelnde Personen anpassen oder das Modul von der anderen Seite her angehen.

MODUL I:

KONTAKT MIT DEM FEIND (☼)

Sie sollten die Helden bereits früh auf die von den Borbaradianern angeheuerte Gruppe stoßen lassen. Ein erstes Zusammentreffen kann an einem beliebigen Ort innerhalb der Stadt erfolgen. Anschließend lassen sich weitere Begegnungen immer wieder in einen großen Teil der nachfolgenden Module einbauen.

Zuerst sind die Schergen der Borbaradianer (siehe S. 18 und Abbildung auf der nächsten Seite) nur ein bedrohlicher Schatten im Hintergrund: Bei Erkundungen in der Stadt erfahren die Helden, dass eine andere Gruppe bereits Fragen über sie gestellt hat; sie merken, wie sie (oder auch der Tempel) von *Takate* oder *Flux* observiert werden; das Kloster wird Tag und Nacht von *Ramirez* oder *Hagrobald* bewacht; *Astralus* versucht, an Haare oder Fingernägel der Helden zu gelangen. Gerade wenn ein Mitglied Ihrer Gruppe einem Schergen der Borbaradianer ähnlich sieht, bieten sich auch Verwechslungen an, indem die Dorfbewohner beispielsweise schon gehört haben, dass "der Fremde mit dem großen Hut" gut für Informationen über den Hesinde-Tempel zahlt, sich ein

Bauer aber fälschlicherweise an einen der Helden und nicht an Ramirez wendet.

All diese Hinweise auf die andere Gruppe werden sicher bald dazu führen, dass die Helden sich näher mit ihren scheinbaren Widersachern beschäftigen. Sollten sie versuchen, diese in ein Gespräch zu verwickeln, so werden sich die Borbaradianer-Schergen barsch und abweisend verhalten, da ihnen schließlich eingebläut wurde, mit ihrem Auftrag vorsichtig zu sein. Die Helden werden aber sicherlich beunruhigt sein, von Hagrobald großspurig zu hören, dass die Hesindianer "schon bald kein Gift mehr verspucken werden". Nähere Erklärungen erhalten die Helden jedoch nicht, sondern ernten höchstens hämisches Lachen und werden gewarnt, dass sie lieber gleich verschwinden sollen. Die übrigen Mitglieder der Gruppe sorgen allerdings dafür, dass es nicht zu einem Kampf kommt, und beschränken auch sonst die direkte Interaktion mit den Helden auf ein Minimum.

Wenn Ihre Spieler zur aufgeweckten Sorte gehören und von Anfang an eine dritte Partei vermuten, dann sollten Sie bewusst eine falsche Fährte auslegen, indem Sie sie nur auf die aggressiveren Mitglieder der Borbaradianer-Schergen treffen lassen (vor allem Hagrobald bietet sich an), die sich verdächtig genug verhalten, um als Verursacher der Vorfälle durchaus in Frage zu kommen. Auf keinen Fall sollte bereits zu Beginn des Abenteuers eine mögliche Zusammenarbeit der beiden Gruppen im Raum stehen – notfalls schildern Sie die Schergen als gewiefte und kampfstärke Abenteurer, um damit den Neid und das Konkurrenzdenken Ihrer Spieler zu entfachen.

Sollten die Helden so weit gehen, die Borbaradianer-Gruppe anzugreifen, so werden sie entweder bei einem Sieg der Borbaradianer bewusstlos, blutend (hier könnte Ilsewunde die Helden retten) und ohne



ihre Habe an Ort und Stelle belassen, oder aber sie werden nach ihrem eigenen Sieg (sofern der Kampf nicht unbemerkt abseits der eigentlichen Stadt stattfindet) von den Schergen Eslam von Sardosks aufgegriffen und in den Kerker geworfen, von wo sie nur durch ein großzügiges Lösegeld wieder freikommen können. Möglicherweise sind die Helden kampfstark genug, um auch die Büttel des Barons zu töten, doch dann wird sich das ganze Dorf gegen diese gemeingefährlichen Herumtreiber verbünden, die sinn- und ziellos Menschen abschlachten. In jedem Fall sollten sich dann weitere Nachforschungen im Ort als deutlich schwieriger erweisen, und auch Ilsewunde wird ihre Missbilligung zeigen, wenn die Helden die Schergen der Borbaradianer grundlos töten oder sonstige sinnlose Gewalt anwenden.

Sollten Ihre Helden auf die Idee kommen, die Borbaradianer und ihre Agenten einen nach dem anderen zu meucheln, so zeigen Sie ihnen ruhig, dass die Gegenseite dies genau so gut kann. Nach der ersten derartigen Aktion der Helden können sie eines Morgens den kleinen Elwin erstochen (oder nur mit abgeschnittenem Ohr, wenn Sie es bei einer Warnung belassen wollen) vor dem Tempel finden. Bei weiteren Aktionen folgt ein Mordanschlag auf einen der Helden. So sollte den Helden, verbunden mit erneuten eindringlichen Appellen Ilsewundes, schnell klar werden, dass dies nicht der richtige Weg zum Erfolg ist.

MODUL 2: SCHMIEREREIEN AN DER WAND (☼)

Alrigo versucht nachts mit roter und schwarzer Farbe blasphemische Schmierereien am Tempel anzubringen, um Ilsewunde und die Helden weiter gegen die Borbaradianer aufzuhetzen. Sollten die Helden keine Wachen aufgestellt haben, so finden sie die neue Wandverzierung am nächsten Morgen. Eine Spurensuche (7 TaP* in *Fährtnensuchen*) fördert lediglich einige unsaubere Stiefelabdrücke zu Tage, die auf eine mittel-

große Person schließen lassen. Mit offenen Augen und einem wachen Verstand (1 TaP* in *Sinnenschärfe*) stoßen die Helden auf einige am Boden verteilte Holzperlen einer scheinbar zufällig gerissenen rot-schwarzen Gebetskette. Aber vielleicht fällt den Helden hierbei auch schon auf, dass die Kette doch etwas zu leicht zu finden war.

Sollten die Helden Wachen aufgestellt haben, so hat ein einzelner und schnell handelnder Charakter durchaus die Chance, Alrigo zu verfolgen und zu stellen. Der Geweihte schlägt ihn jedoch mit NAMENLOSEM VERGESSEN (AG 116), sodass der Held erinnerungslos zurückbleibt, bis seine Gefährten ihn finden. Im Resultat sollten Sie dem Helden Alrigos Identität nicht offenbaren, sondern ihn genauso im Unklaren lassen wie seine Gefährten. Lediglich wenn sie den Helden aktiv in Alrigos Ränke einbinden wollen (siehe Modul 6, Seite 13), bietet sich hier ein anderes Vorgehen an.

Eine magische Analyse des Helden, z.B. bei Verdacht auf einen ERINNERUNG VERLASSE DICH!, wird keinerlei Form der magischen Einflussnahme feststellen, was die Helden durchaus ins Grübeln kommen lassen darf. Nur Helden mit profunder Kenntnis des dunklen Kultes des Rattenkindes (TaW *Götter/Kulte* mindestens 13 oder Spezialisierung *Götter/Kulte: Namenloser*) wissen so viel über die Kräfte der Geweihten des Namenlosen, dass sie hier vielleicht (KL-Probe +4) eine Verbindung ziehen.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, die Handschrift der Schmierereien genauer unter die Lupe zu nehmen, so lassen sich (bei mindestens 9 TaP in *Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen* oder aber in *Malen/Zeichnen*) durchaus einige Besonderheiten der Handschrift erkennen, die einen Schriftvergleich ermöglichen. Leider ist das einzige Dokument, bei dem ein solcher Vergleich zu einem positiven Ergebnis führen würde, Alrigos persönliches Gebetbuch, da er seine anderen Unterlagen in Tulamidyia verfasst.

MODUL 3: SCHLANGENGIFT (☉)

Alrigo schleust eine Nesselvipere (ZBA 165) in das Haus des Schwarzen Einhorns ein, die er anschließend mit NAMENLOSER RASEREI (AG 116) derart aggressiv macht, dass sie jeden angreift, der ihr zu nahe kommt. Dabei wird ein junger Novize von dem leicht giftigen Tier gebissen, überlebt den Angriff aber und kann die Schlange töten. Die Borbaradianer (oder ihre Schergen) nageln die Schlange daraufhin nachts mit einem Dolch an den Hesinde-Tempel, da sie davon ausgehen, dass Ilsewunde den Anschlag ausgeführt hat – schließlich ist die Schlange das Symboltier der Hesinde. Die Helden finden die Schlange am nächsten Tag oder noch in der Nacht und können vielleicht sogar die Borbaradianer bei der Tat beobachten, haben mit dieser Beobachtung jedoch keineswegs genug in der Hand, um sich an offizielle Stellen zu wenden – hierzu wäre schon ein Beweis für schwerwiegendere Taten nötig. Mit profundem Wissen über Schlangen (5 TaP* in *Tierkunde*, hier kann auch Ilsewunde aushelfen) lässt sich das Tier als eine Nesselvipere identifizieren, eine mindergiftige heimische Schlangenart. Diese hält sich gewöhnlich von menschlichen Siedlungen fern, muss also absichtlich gefangen worden sein. Bei einer näheren Untersuchung der toten Schlange können die Helden (bei einem *Tierkunde*- und einem *Anatomie*-Wert von mindestens 7) feststellen, dass die Giftsäcke der Schlange fast leer sind und ihre Augen seltsam glasig sind. Ersteres ist sehr ungewöhnlich, muss die Schlange doch viele Menschen in kurzer Zeit gebissen haben – oder aber (6 TaP* in *Alchimie*) von einem Fachmann gemolken worden sein. Alrigo wird, wenn er von den Helden mit dieser Erkenntnis konfrontiert wird, behaupten, dass er eine solche Schlange tatsächlich zur Giftgewinnung gemolken, sie aber gestern am Stadtrand wieder in die Freiheit entlassen habe.

MODUL 4: DIE VERGIFTUNG DES BRUNNENS (☉)

Durch einen FLUCH WIDER DIE UNGLÄUBIGEN (AG 116) vergiftet Alrigo den Brunnen, kurz nachdem der kleine Elwin dort Wasser geholt hat. Da er gleichzeitig einen kleinen Onyx als 'Beweis' am Brunnen zurücklässt, wird sich bald ein wütender Mob bilden, der die Hesindianer für die Tat verantwortlich macht. Hier sind eventuell gute Rhetorik und Argumentation ("Was haben wir davon, einen Brunnen zu vergiften, aus dem wir selbst trinken?"), ein Umlenken des Zorns ("Es war sicher der Charyptoroth-Paktierer, niemand sonst hat Interesse daran!") oder auch schiere Machtdemonstration ("Der Erste, der seine Hand gegen diesen Tempel erhebt, ist ein toter Mann.") vonnöten. Vollends versöhnen lassen sich die Sardosker vielleicht auch, wenn Ilsewunde (oder ein Geweihter der Gruppe) den Brunnen per auf Grad III aufgestuften TRANKSEGEN (AG 111) wieder reinigt. Eine etwaige arkane Untersuchung bringt natürlich keinerlei magische oder dämonische Pervertierung des Wasser zu Tage, es lässt sich aber (7 TaP* in *Alchimie*, wenn Alrigos Labor genutzt wird; er selbst wird bereitwillig seine Hilfe anbieten) auch keinerlei Gift nachweisen.

MODUL 5: DAS GRAB DER AL'HANI

Alrigo gibt Eslam von Sardosk einen anonymen Hinweis, dass Ilsewunde nachts heimlich die Bannrunen an dem alten Al'Hani-Grabhügel erneuert, denn er hofft, dass die Geweihte dadurch aus dem Verkehr gezogen wird und die Helden von seiner Spur abgebracht werden. Die Helden erfahren jedoch noch in der selben Nacht von Elwin, dass er im *Feldstein* einige betrunkene Schergen des Barons belauscht hat, die sich bereits ausgemalt haben, was man mit der hübschen Geweihten alles anstellen könne, sobald man sie erstmal gefasst habe.

Da Ilsewunde bereits heimlich aufgebrochen ist, ist es nun an den Helden, rasch zu handeln. Ein fliegender Vertrauter, ein wirklich guter Läufer (Sprintgeschwindigkeit 8 und TaW *Athletik* von mindestens 9) oder ein per AXXELERATUS beschleunigter Held könnten sie durchaus noch einholen, ansonsten wäre ein spektakuläres Ablenkungsmanöver

eine gute Möglichkeit, die Schergen Eslams vom Friedhof abzu ziehen und Ilsewunde doch noch zu erreichen. Hierzu mag es genügen, laut "Feuer! Feuer!" brüllend durch die Stadt zu laufen, besser noch wären allerdings Illusionsmagie oder einige Feuerwerkspulverchen von Alrigo – nur leider lässt sich dieser aber sehr viel Zeit, den Helden zu helfen. Sollten die Helden keine zündenden Ideen haben, so können sie Ilsewunde erst einholen, wenn diese bereits auf dem Boronsanger ist, so dass es an der Zeit ist, die irritierte Hochgeweihte möglichst schnell zu einer Flucht vor den herannahenden Häschern zu überreden.

Wenn die Helden nach dem Motto "Jeder ist verdächtig" vorgehen und die Hesinde-Geweihte ebenfalls zu den Verdächtigen zählen, so lässt sich diese Szene auch als falsche Fährte nutzen. Am Grabhügel auf frischer Tat ertappt, weiht Ilsewunde die Helden in ihr Geheimnis ein, bevor die Häschern des Barons eintreffen.

MODUL 6: IM DIENSTE DES RATTEPKINDS (☉)

Durch Einsatz von DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG (AG 116) kann sich Alrigo einen der Helden, Elwin oder einen Mönch des Klosters hörig machen. Ein solcherart beeinflusstes Opfer kann von ihm nun in seinen Ränken eingesetzt werden, eventuell kann er es sogar Anschläge ausführen lassen. Auch die Kombination mit NAMENLOSEM VERGESSEN (AG 116) ist denkbar, da Alrigo dem Bezauberten dadurch nach einem Anschlag sämtliche Erinnerungen an die Tat rauben kann. Sollte die jeweils andere Partei den Hörigen bei seiner Tat beobachtet haben, so dürfte es schwer werden zu beteuern, dass man sich an nichts mehr erinnern könne. Sollten Sie einen Helden als Opfer Alrigos auswählen, so müssen Sie selbst entscheiden, ob dessen Spieler in der Lage ist, sein eigenes Wissen und das seines Helden zu trennen. Auch sollten Sie überlegen, ob der Spieler mit dem Wissen über Alrigos Täterschaft und als Gegenspieler seiner eigenen Gruppe weiterhin Spaß daran hat, am Abenteuer teilzunehmen. Ansonsten bietet es sich an, den Helden mit einer Erinnerungslücke auf dem Marktplatz zu sich kommen zu lassen, wo er plötzlich merkt, dass er Blut an den Händen hat (das allerdings nur von Schmierereien mit Schweineblut an der Wand des Klosters stammt). Dies eröffnet eine schöne Möglichkeit für intensives Charakterspiel, auf die Sie bei Spielern, die sich dadurch gegängelt fühlen könnten, allerdings verzichten sollten.

Eine Alternative, die allerdings ebenfalls nur mit Vorsicht gewählt werden sollte, ist die Liturgie NAMENLOSER ZWEIFEL – NAMENLOSE ERLEUCHTUNG (AG 116), mit der Alrigo das Weltbild eines Opfers so sehr erschüttern kann, dass er diese Person mit gezielten Einflüsterungen sogar vollständig auf seine Seite zu ziehen vermag. Diese Option sollten Sie nur einsetzen, wenn Sie einen Spieler in der Gruppe haben, der eine solche Charakterkrise als Herausforderung sehen würde und auch nichts dagegen hat, eine Zeit lang subtil die Anstrengungen der Gruppe zu unterlaufen. In jedem Fall ist dies eine für Meister wie Spieler anspruchsvolle Angelegenheit, die viel Zeit der Vorbereitung bedarf.

MODUL 7: VERRAT IN DEN EIGENEN REIHEN (☉)

Sollte Alrigo, beispielsweise über Ilsewunde oder einen vertrauensseligen Spielercharakter, einige Informationen über geplante Aktionen der Helden erlangen, so wird er diese Informationen anonym an die Borbaradianer weitergeben. Ein geplanter Einbruch im Kloster, Befragungen wichtiger Informanten oder ähnliche Aktionen können dadurch unverhofft von der gegnerischen Gruppe gestört werden. Anschließend werden die Helden sich allerdings vermutlich fragen, woher die Borbaradianer genau wussten, was sie geplant hatten. Da sich die Mitwisser rasch eingrenzen lassen, zieht auch Alrigo bald die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich. Er wird zwar beteuern, dass er kein Wort weitergegeben hat, aber auch dies kann dazu führen, dass sich der Verdacht gegen ihn erhärtet und die Helden etwas vorsichtiger darin sind, wem sie vertrauen.

MODUL 8: DAS SIEGESDENKMAL

Die Helden fragen sich vielleicht, warum Ilsewunde nicht mehr zum Siegesdenkmal vorgelassen wird, und stellen Nachforschungen bei den Piraten an. Diese reagieren zuerst sehr abweisend, werden bei geschickter Einschmeichelei durch charismatische (Charisma-Probe +4) oder gut aussehende (Vorteile *Gut aussehend* oder *Herausragendes Aussehen*) Helden aber rasch redselig. Beeindruckende magische Tricks (ein FLIM FLAM mag hierbei durchaus reichen) oder eine Demonstrationen von Stärke (Armdrücken) oder Geschicklichkeit (Messerwerfen) erfüllen den selben Zweck, sodass die Helden von einigen Piraten in den *Mahlstrom* eingeladen werden. Dort können sie erfahren, dass die Borbaradianer die *Todesrochen* dafür bezahlen, Ilsewunde nicht mehr an die Stele zu lassen, da diese vor einiger Zeit mit irgendwelchen Symbolen beschmiert worden sei ("mit Schlangen, Kreisen und all so 'nem Kram"). Da Abt Korbinger die Hohe Lehrmeisterin aufgrund ihrer Tiraden gegen das Denkmal für die Täterin hält, hat er sich die Dienste der Piraten erkaufte, um für ihn heilige Stele zu beschützen. Dass der wahre Täter Alrigo heißt, weiß natürlich niemand, aber die Helden werden sich bestimmt fragen, wer in Wahrheit hinter dieser Sache steckt und die Borbaradianer gegen die Hesindianer aufbringen will.

MODUL 9: DER GLOBO-MONG-SCHREIN UND DIE KRAKONIER

Entsprechend der Entweiheung der Siegestsäule (siehe Modul 8) bietet sich für Alrigo auch die Möglichkeit, einen Anschlag auf den Globomong-Schrein zu verüben. Durch das Zurücklassen gefälschter Beweise könnte er die Schuld auf die Hesindianer lenken und sowohl die Piraten als auch die Krakonier gegen diese aufbringen. Während sich die Piraten mit einer hohen Geldsumme als Kompensation zufriedengeben, dürfte es nicht so einfach sein, die Krakonier und den Charyptoroth-Paktierer zu besänftigen. Hier sind vor allem Helden gefragt, die sich nicht davor scheuen, für eine gute Sache auch mit frevelischen Götzendienern zu verhandeln. Sowohl eine offizielle Entschuldigung wäre eine Möglichkeit der Besänftigung (diese beinhaltet jedoch, dass einer der Helden den Wanst des Krötengötzen Quodazil küsst, was Ilsewunde nicht gutheißen kann), als auch die Präsentation der wahren Schuldigen. Sollten Sie es dramatisch gestalten wollen, so setzen die Krakonier den Helden eine Frist bis "die bleiche Himmelsscheibe erneut in Globomongs Fluten versinkt". Sie kündigen außerdem an, dass für den Fall, dass die Köpfe der Täter bis dahin nicht zu Füßen des Schreines liegen, sie und die Piraten dafür Sorge tragen werden, dass stattdessen die Köpfe der Helden den Altar zieren.

MODUL 10: IN DER HÖHLE DES LÖWEN (☼)

Gerade bei eher phexisch gesinnten Charakteren kann es durchaus dazu kommen, dass sei einen Einbruch in das Kloster der Borbaradianer wagen. Da dieses allerdings schwer bewacht wird, braucht man dazu schon fast das Geschick eines Mungos und eine gehörige Portion Glück – oder aber magische Hilfe wie einen VISIBILI oder das Vertrautentier einer Hexe.

Sobald ein Held in das Innere des Klosters vorgedrungen ist, kann er unter anderem ein Gespräch zwischen zwei Novizen belauschen, die über die Hesindianer fluchen, weil diese ja hinter allem Übel der letzten Zeit stecken würden. Leider gehen die beiden nicht näher ins Detail, da sie kurz darauf von einem der Mönche gemaßregelt werden, nicht zu schwätzen und wieder an ihre Arbeit zu gehen. Weitere Hinweise findet der Held nur, wenn es ihm gelingt, das schwere Vorhängeschloss vor Almaricks Büro zu knacken (*Schlösser Knacken*-Probe +8 oder ein FORAMEN +4 für 6 AsP). In diesem Fall wird er einige Minuten haben, das persönliche Tagebuch Almarick Korbingers zu studieren, in dem neben vielen liturgischen Erläuterungen auch Pläne zur öffentlichen Bloßstellung und Vertreibung der Hesinde-Geweihten zu finden

sind. Diese sind interessanterweise erst wenige Tage alt und beginnen mit "Aufgrund der Ereignisse der letzten Wochen ...".

Da allerdings just in diesem Augenblick ein Alarhorn geblasen wird, weil die Schergen der Borbaradianer die Spuren des Einbrechers gefunden haben, sollte der Held lieber schnell das Weite suchen. Das Tagebuch kann kaum mitgenommen werden, da es mit einer Kette an dem massiven Schreibtisch befestigt ist. Dies ist aber auch von Vorteil, da sich eine Flucht mit dem schweren Buch als sehr schwierig erweisen würde. Wenn Sie daran Interesse haben, können Sie den Helden eine spannende Flucht vor Takate und Flux erleben lassen, in deren Verlauf er nur knapp (und bevorzugt unerkannt) entkommt.

Als Alternative, vor allem wenn Sie die Zeit gekommen sehen, die Helden durchblicken zu lassen, dass eine dritte Partei für die Vorfälle verantwortlich ist, kann der Held auch von den Borbaradianern gefasst und 'hochnotpeinlich' verhört werden (zum Beispiel unter Einsatz von EIGNE ÄNGSTE und anderen schmerzhaften Methoden), bevor ihn die Mönche laufen lassen. Dies lässt den Helden auf der einen Seite erkennen, dass auch die Borbaradianer nach Verdächtigen suchen und damit wahrscheinlich nicht hinter den Anschlägen stecken, stärkt auf der anderen Seite aber auch seinen Hass gegen die Dämonenpaktierer. Auch diese Alternative eignet sich nur bei Spielern, die mit dieser Form der Gängelung keine Probleme haben.

MODUL 11: NACHFORSCHUNGEN IN DER STADT (☼)

Die Nachforschungen in Sardosk gestalten sich schwierig, da sich die meisten Bewohner nicht gerne mit den Helden unterhalten. Eine großzügige Spende an einen armen Bettler oder handfeste Drohungen gegen die richtigen Leute könnten aber durchaus dazu führen, dass die Helden einzelne Städter für ihre Nachforschungen gewinnen können. So können sie in Erfahrung bringen, dass die Borbaradianer und die Hesindianer sich von Anfang an nicht grün waren, dass diese Abneigung aber in letzter Zeit noch schlimmer geworden ist. Dies führte sogar zu einem hitzigen Streitgespräch zwischen Abt Korbinger und Prätorin Ilsewunde auf dem Marktplatz. Kurz darauf begannen die Borbaradianer, sich vollkommen aus dem öffentlichen Leben zurückzuziehen, und auch die Hohe Lehrmeisterin schien mit der Zeit immer nervöser zu werden. Eine Nachfrage bei Ilsewunde ergibt, dass die Anschläge tatsächlich kurz nach ihrem Streit mit dem Klostervorsteher angingen. Der alte Bettler *Herdfried*, der meistens am Marktplatz sein Lager aufschlägt, kann den Helden sogar von Ilsewundes nächtlichen Spaziergängen erzählen, obwohl er nicht genau weiß, wohin sie dabei geht ("Irgendwo Richtung des Thurmes von der hohen Herrschaft da").

Sollten die Helden bereits Verdacht gegen Alrigo hegen, so können sie von den Sardoskern relativ wenig über den Alchimisten erfahren. Er kam erst vor etwa einem Jahr nach Sardosk, kurz bevor der Tempel der Hesinde eröffnet wurde. Obwohl er seine Werkstatt selten verlässt, gilt er als stets freundlich und zuvorkommend. Seine Narben und Verstümmelungen sollen von einer dämonischen Katastrophe in Saldersand (siehe *Blutige See* 46) stammen, nach der er der Verehrung der Erzdämonen abgeschworen haben soll, um sich Hesinde zuzuwenden. Hinter vorgehaltener Hand wird auch gemunkelt, dass Alrigo etwas mit der Katastrophe, der fast die gesamte Bevölkerung der kleinen Stadt zum Opfer fiel, zu tun hatte. Alrigo spricht nicht gerne über diesen Teil seiner Vergangenheit und erklärt den Helden, dass er ein neuer Mann sei und frühere Fehler hinter sich gelassen habe. Dass er in Wahrheit tatsächlich hinter der Katastrophe steckte, indem er die Beschwörungen eines Paktierer-Zirkels sabotierte, wird er den Helden natürlich nicht erzählen.

MODUL 12: DIENST AN DER GÖTTIN

Sollten die Helden an einem Rohalstag in der Stadt weilen, so können sie an einem Götinnendienst teilnehmen. Sämtliche Gläubigen, darunter auch Alrigo, sind anwesend, wenn Ilsewunde den Segen spendet und die Predigt hält. Den Helden kann allerdings (bei 7 TaP* in *Sinnenschärfe* und 4 TaP* in *Menschenkenntnis*) auffallen, dass Alrigo während der Predigt

HELLSICHT UND KARMALES WIRKEN

Es ist gut möglich, dass Sie einen Hellsichtmagier oder einen Diener der Zwölfe in Ihrer Runde haben, der unter Einsatz seiner Astralenergie oder durch Liturgien versucht, Licht in das Dunkel zu bringen. In diesem Fall müssen Sie natürlich in sämtlichen Modulen darauf gefasst sein, dass der Spieler in das Geschehen eingreift.

Sie sollten in jedem Fall Sorge tragen, dass das Abenteuer nicht durch einen einzelnen Zauber gelöst wird, dem Spieler aber trotzdem einige Erfolgserlebnisse gönnen. So kann durch Befragung von Tieren per TIERGEDANKEN herausgefunden werden, dass ein hellhäutiger Mensch in dunkler Kleidung und mit Fell im Gesicht (sprich: einem Bart) hinter einem Anschlag steckt, ein per OBJECTOVOCO befragter Gegenstand könnte Näheres über die Hände oder Stiefel des Täters sagen. Ein Verhör per RESPONDAMI sollte daran scheitern, dass kaum jemand einer solchen Behandlung zustimmen wird. Alrigo wird zwar nichts gegen eine Befragung einzuwenden haben, durch die Gnade seines dunklen Gottes (und eine hohe Magieresistenz) jedoch in der Lage sein, auch weiterhin Lügen zu verbreiten. Gefangene Borbaradianer jedoch können auf diese Weise durchaus befragt werden und auch wahrheitsgemäß antworten, dass sie nichts mit den Anschlägen zu tun haben.

Achten Sie jedoch darauf, dass dies nur bei den Schergen oder bei Novizen gelingt, sodass die Helden immer noch mutmaßen können, dass es eine Intrige Korbingers ist, von der die anderen nichts wissen. Bei einem BLICK IN DIE GEDANKEN oder einem SENSIBAR auf Alrigo kann man nichts Ungewöhnliches entdecken, bei einer Tiefenanalyse jedoch feststellen, dass er irgendetwas verbirgt. Alrigo redet sich damit heraus, dass es sich dabei um dunkle Erinnerungen an seine Vergangenheit in Saldersand handelt, die er sich durch einen Boron-Geweihten hat entfernen lassen. Sollte ihm ein Magier zu sehr auf die Pelle rücken, so belegen ihn Alrigo unbemerkt mit SCHWINDENDER ZAUBERKRAFT (AG 116), sodass die astralen Kräfte den Magier ohne ersichtlichen Grund verlassen.

Ein größeres Problem könnte es geben, wenn einer Ihrer Spieler-geweihten die SEELENPRÜFUNG (AG 108) beherrscht und sie auf Alrigo anwendet. In diesem Fall erkennt er, dass Alrigos Seele einem Gott geweiht ist, nicht aber, um welchen es sich handelt. Alrigo behauptet in diesem Fall, er sei Phex-Geweihter, und bittet die Helden, es niemandem zu erzählen. Alternativ kann sich Alrigo auch weigern, sich einer Seelenprüfung zu unterziehen, wird dadurch jedoch mit Sicherheit das Misstrauen der Helden erregen. Er zeigt sich gekränkt, dass man ihn dergestalt verdächtigt, erklärt den Helden aber, dass er ja wohl kaum den Tempel der Hesinde betreten könnte, wäre er mit Dämonen im Bunde.

kaum zuzuhören scheint und seinen Blick fast schon gelangweilt durch den Tempel schweifen lässt. Daraufhin angesprochen erzählt Alrigo den Helden, dass er aufgrund der Vorkommnisse der letzten Wochen etwas nervös sei, zumal seine Studien nicht gut vorankommen. In Zukunft wird er besser aufpassen, wie er sich in der Nähe der Helden verhält, doch auch diese werden vielleicht ein genaueres Auge auf ihn haben.

MODUL 13: DER SCHWARZMAGIER (☼)

Im Verlaufe ihrer Nachforschungen werden die Helden sich vielleicht auch für den Schwarzmagier interessieren, der im *Feldstein* residiert. Besonders wenn sie bereits den Verdacht haben, dass ein Dritter hinter den Anschlägen steckt, kann der alte Baralbus zum Ziel der Ermittlungen werden. In diesem Fall können die Helden (beispielsweise durch Beschattung des Greises oder Befragung des Gastwirts) herausfinden, dass sich Baralbus häufig nachts in die Nähe des Thurmes des Barons

und des Klosters der Borbaradianer begibt, während er den Stadtkern fast nie betritt.

Die Schergen der Borbaradianer werden in der Zwischenzeit aus ganz anderen Gründen Interesse an dem Mirhamer Magier entwickeln, da Abt Korbinger das Herumschnüffeln durch Baralbus nicht geheuer ist. Falls auch Ramirez' Gruppe inzwischen Grund hat, an der Täterschaft der Hesindianer zu zweifeln (beispielsweise, wenn die Helden ihn schon in eine Diskussion verwickelt haben), werden sie sich der Sache 'auf Hagrobalds Weise' annehmen wollen, was nichts anderes heißt, als das sie ihn mit Einsatz von Gewalt dazu bringen wollen, sich dem Kloster nicht mehr zu nähern. Ihre Helden können in dem Moment in die Szenerie platzen, wenn Hagrobald und Astralus den alten Mann traktieren. Sollten die Helden Baralbus zu Hilfe eilen, ziehen sich die beiden Borbaradianer rasch zurück, da sie der Meinung sind, dass der Magier seine Abreibung erhalten hat und sie sich ungern mit den Helden anlegen möchten, solange diese in der Überzahl sind.

Baralbus erweist sich als dankbar und lädt die Helden in den *Feldstein* ein. Dort erzählt er ihnen über seine Forschungen zur Geschichte der Al'Hani in Sardosk, fragt gleichzeitig aber auch die Helden aus, was sie in dieses Nest verschlagen hat. Im Laufe des Gesprächs zeigt er sich als etwas verschrobener, aber durchaus freundlicher Gelehrter, der nur wenig Interesse an aktuellem Geschehen hat. Sollte er die Helden als vertrauenswürdig erachten (indem sie zum Beispiel keine offensichtlichen Geheimnisse vor ihm haben und sich generell freundlich verhalten), kann er ihnen einige Erkenntnisse zum Borbaradianer-Kloster mitteilen, die den Helden vielleicht helfen: So scheinen die Borbaradianer seit einiger Zeit recht nervös und haben die Sicherheitsvorkehrungen am Kloster verschärft. Selbst nachts patrouillieren Wachen am Kloster, zu dieser Zeit verlässt allerdings sonst niemand das Gebäude. Einzig die angeheuerten Schergen der Borbaradianer gehen noch häufig in die Stadt, während sich die übrigen Bewohner des Klosters hinter die trutzigen Mauern zurückgezogen haben.

MODUL 14: EIN FINGIERTER EINBRUCH (☼)

Gerade im Hesinde-Tempel bietet es sich an, dass Alrigo einen gestellten Einbruch inszeniert und eindeutige Beweismittel (Amulette, plattgetretener Borbarad-Lotos, Perlen einer Gebetskette, kleine Figuren der Borbaradmutter) zurücklässt, die auf die Borbaradianer hindeuten. Wenn er dabei noch die im Tempel befindliche Abschrift der *Annalen des Götteralters*, des heiligen Buches der Hesinde-Kirche, entwendet und stattdessen eine Ausgabe des *Heiligen Testaments des Borbarad* (eine vorher aus dem Kloster gestohlene Profanversion, siehe UdD 103) auf den Altar legt, wird Ilsewunde kaum noch Zweifel haben, wer hinter der Sache steckt. Das heilige Buch werden die Helden vermutlich nicht wiederfinden, da Alrigo es in den Brunnen am Marktplatz wirft. Sollte es dennoch wieder auftauchen, so werden die meisten Seiten nicht mehr lesbar sein und Ilsewunde muss eine neue Abschrift aus Vallusa anfordern.

Anbieten würde sich an dieser Stelle auch eine erneute Konfrontation mit den Schergen der Borbaradianer, die von Almarick Korbinger ausgesandt wurden, um das verschwundene Exemplar des *Testaments* zu suchen. Hierbei ist es durchaus möglich, dass sich die Widersacher gegenseitig die Schuld zuschieben. Sollten Ihre Helden bereits den Verdacht äußern, dass eine dritte Partei hinter der Sache steckt, so hört Ramirez sich diese Vermutung an, kommentiert sie aber nicht weiter. Nach der Aushändigung des *Testaments* ziehen die Schergen der Borbaradianer tatsächlich kampfflos ab und versprechen den Helden, weitere Nachforschungen anzustellen. Nur Hagrobald droht den Helden noch, ihnen "die Eingeweide mit bloßen Händen herauszureißen, wenn das bloß ein mieser kleiner Trick ist".

Aufgrund dieses möglichen Verlaufes bietet sich dieses Modul besonders gegen Ende der Nachforschungen an, wenn die Helden bereits berechtigten Verdacht haben, dass nicht die Borbaradianer hinter den Anschlägen stecken. Sobald klar wird, dass sowohl Borbaradianer als auch Hesindianer an die dritte Partei glauben, sieht Alrigo sich gezwungen, drastischere Schritte zu ergreifen.

DER FEIND OFFENBART SICH: DAS FINALE

Im Verlauf des Abenteuers werden Ihre Helden vermutlich schon bald den Verdacht hegen, dass nicht die Borbaradianer hinter den Anschlägen stecken, sondern eine dritte Partei im Hintergrund die Fäden zieht. Hier bieten sich zunächst der Baron von Sardosk und die Piraten als Verdächtige an, bis klar wird, dass sie sich schlicht weder für die Borbaradianer noch für die Hesindianer interessieren.

FREUND ODER FEIND?

Sollte Alrigo im Laufe der Ermittlungen bereits auffällig geworden sein, so werden sich die Helden ihm vielleicht etwas näher widmen wollen. Auch im Laufe weiterer Beobachtungen und Befragungen macht er sich verdächtig, wird aber auch zusehends nervöser, sodass er sich schliesslich dazu gedrängt fühlt, seine Bemühungen zu intensivieren, um die Helden und auch die Schergen der Borbaradianer aus dem Weg zu schaffen.

Hierzu ruft er in einem letzten verzweifelten Versuch *Maruk-Methai*, die Kraft des Namenlosen (MGS 69), in sich selbst herab, um solcherart gestärkt das Kloster anzugreifen und sich nach kurzem Gefecht in die Wälder abzusetzen. Seine Hoffnung ist, dass die Borbaradianer ihn als angeblichen Gläubigen mit dem Hesinde-Kult in Verbindung bringen und als Reaktion dessen Tempel attackieren. Da jedoch der Kampfärm bis in die Stadt zu hören ist, können die Helden darauf aufmerksam werden und sich entscheiden, den Weg Richtung Kloster einzuschlagen. Egal wo, schlussendlich stehen sich die Helden und die Schergen der Borbaradianer mit gezogenen Waffen gegenüber.

Da Ramirez inzwischen ebenfalls Zweifel an der Täterschaft der Hesindianer hegt, hält er seine Leute zunächst zurück, sofern die Helden nicht ihrerseits zum Angriff übergehen. Hier ist es nun an den Helden, mit den Schurken zu reden und weitere Informationen zu erlangen, die man schlussendlich gemeinsam zusammenfügen kann. Wenn die Helden auf ihre bisherigen Ergebnisse zu sprechen kommen, gelangt man schnell zu dem Schluss, dass Alrigo hinter den Vorgängen steckt. Mit Dämonen erfahrene Helden (TaW *Magiekunde* 10 oder TaW 6 bei einer Spezialisierung auf *Dämonologie*) oder Kenner des Rattenkindes (TaW *Götter/Kulte* 10 oder TaW 6 bei einer Spezialisierung auf den *Namenlosen*) können sogar mutmaßen, dass der Alchimist seine übermenschliche Stärke nur durch Maruk-Methai erlangt haben kann, also ein Geweihter des Namenlosen sein muss. Alternativ kann auch Astralus diese Mutmaßung anstellen, oder die Helden recherchieren im Hesinde-Tempel und finden dort eindeutige Textstellen, die diese These untermauern. Möglicherweise wissen die Helden auch bereits aufgrund einer *SEELENPRÜFUNG*, dass Alrigo einem Gott geweiht ist (siehe Kasten auf Seite 15).

In jedem Fall stellt sich nun die Frage, ob die Helden gemeinsam mit den Borbaradianern gegen den immer noch gefährlichen Alrigo vorgehen wollen, oder ob sie es alleine versuchen wollen. Die Borbaradianer lehnen eine Zusammenarbeit nicht kategorisch ab, Ilsewunde hingegen reagiert sehr skeptisch, überlässt die Entscheidung aber letztendlich den Helden. In jedem Fall segnet Ilsewunde zwei Waffen der Helden (für mehr reicht ihre Karmaenergie nicht mehr), bevor diese aufbrechen, um Alrigo zu verfolgen.

LETZTE BEWEISE

Von Alrik und Alrike können die Helden durch nervenaufreibende Befragungen und nur unter Einsatz von Magie oder Gewalt erfahren, dass Alrigo einen kleinen Schrein im nordwestlichen Wald errichtet hat. Auch in dem unter einem losen Dielenbrett versteckten Gebetbuch des Alchimisten (Durchsuchung seines Labors und 3 TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe +5) lassen sich entsprechende Hinweise finden. Da Alrigo nach seinem Angriff auf das Kloster in diese Richtung geflohen ist, haben die Helden einen ersten Anhaltspunkt. Sollten sie weder die Mittel haben, Alrik und Alrike zur Preisgabe der Informationen zu bewegen, noch das Gebetbuch finden, so bleibt ihnen noch die Möglich-

keit, den Spuren des Geweihten zu folgen. Da dieser, besessen von der Macht seines Herren, keinerlei Anstalten gemacht hat, sich vorsichtig zu bewegen, sollte dies den Helden auch nicht zu schwer fallen (Probe auf *Fährtsensuchen*), sodass sie nach etwa einer Stunde Marsch den Schrein erreichen können.

DIE KRAFT DES NAMENLOSEN

In der Zwischenzeit steht der Geweihte des Namenlosen vor einem gravierenden Problem, da die Macht seines Herrn ihn nach seinem Angriff auf das Kloster nicht wie geplant verließ. Stattdessen schwebt seine Seele, aus seinem Körper verbannt, im Limbus, während sich Maruk-Methai die sterbliche Hülle untertan gemacht hat und an dem kleinen Schrein im Wald die Erinnerungen seines Opfers durchforstet und Pläne ausheckt, wie er mit diesem Leib der Sache seines Herren am besten dienen kann. Dabei wird er jedoch bald von den Helden überrascht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spuren führen euch schließlich auf eine kleine Lichtung, in deren Mitte Alrigo vor der Statue eines gesichtslosen Mannes kniet. Plötzlich hindert euch irgendetwas daran, eure Beine weiter zu bewegen. Langsam und fast schon behäbig steht Alrigo auf, während sich eure Mägen zusammenkrampfen und Kälte von euren Körpern Besitz ergreift. Als der Alchimist sich endlich zu euch umdreht, blicken euch leere schwarze Augenhöhlen an und ein dröhnendes, unmenschliches Lachen zeigt euch, dass diese Kreatur unmöglich noch Alrigo sein kann. Als das Wesen zu euch spricht, spürt ihr fast körperlichen Schmerz (*Selbstbeherrschungs*-Probe, bei Misslingen 1 SP), so sehr dringt euch die Stimme in Mark und Bein. "Lauf, ihr sterblichen Würmer. Ihr seid es nicht wert, von *seiner* Macht zerquetscht zu werden."

Die Helden werden dieser Aufforderung vermutlich nicht Folge leisten sondern stattdessen zum Angriff übergehen. Maruk-Methai erweist sich dabei als gefährlicher und intelligenter Gegner. Er kann per *NAMENLOSER RASEREI* (AG 116) Tiere gegen die Helden hetzen oder per *HERBERUFUNG DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES* (AG 116) Ratten zu seiner Hilfe herbeirufen. Direkte Angriffe gegen die Helden führt er mittels *NAMENLOSER KÄLTE* (AG 116) oder *PECH UND SCHWEFEL* (AG 116) aus. Gehen Sie in jedem Fall davon aus, dass Maruk-Methai als hoher Diener seines Herren all diese Angriffsformen leichter ausführen kann als ein sterblicher Geweihter. Doch auch im profanen Nahkampf sollte der Vasall des Rattenkindes nicht unterschätzt werden, teilt er doch wuchtige Schläge aus und ist selbst nur schwer zu verletzen. Passen Sie die folgenden Werte gegebenenfalls an den Zustand und an die Fähigkeiten Ihrer Gruppe an, so dass der Kampf fordernd wird, ohne unmöglich zu werden.

Maruk-Methai in Alrigos Körper

Säbel: INI 23+1W6	AT 19	PA 16	TP 1W6+6	DK N
Fausthieb: INI 22+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W6+3	DK H
LeP 35 AuP unendlich	RS 4	MR 20	GS 8	

Wundschwelle – (siehe unten)

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Wuchtschlag

Besondere Fähigkeiten: Resistenz gegen profane Waffen, er spürt keine Schmerzen, erleidet keine Einbußen durch Wunden oder niedrige Lebensenergie, ein Schlag mit seiner Faust zählt als Angriff zum Niederwerfen.

Der Ausgang des Kampfes darf durchaus davon abhängen, ob sich die Helden mit den Borbaradianern verbündet haben oder nicht. Im Falle einer Kooperation sollte es den Verbündeten gelingen, den Wirtskörper des Dämons zu vernichten und ihn zurück in die Siebte Sphäre zu senden. Wenn die Helden dagegen allein gegen den Diener des Namen-

losen antreten, wird Maruk-Methai versuchen zu fliehen, sobald die sterbliche Hülle zu stark beschädigt wird. Hier hängt es vom Geschick Ihrer Helden ab, ob sie diese gefährliche Kreatur doch noch vernichten können oder ob Maruk-Methai entkommt, um eventuell in zukünftigen Abenteuern wieder aufzutauchen. Falls die Helden im Kampf gegen Maruk-Methai zu unterliegen drohen, so können sie von den Schergen der Borbaradianer gerettet werden, die mit etwas Verspätung ebenfalls die Verfolgung aufgenommen haben. Alternativ können auch die Helden die rettende Einsatztruppe darstellen, die in den Kampf zwischen Maruk-Methai und den Borbaradianern eingreift.

Nach dem Sieg über die Kreatur oder ihrer Flucht wird eine eventuell geschlossene Kampfgemeinschaft schnell wieder zerbrechen und beide Parteien zu ihren Auftraggebern zurückkehren wollen, um dort Bericht zu erstatten. Ilsewunde ist schockiert darüber, dass sie Alrigos Fassade nicht selbst durchschaut hat, dankt den Helden aber vielmals und wortreich für ihre Hilfe. Wenn die Kreatur entkommen konnte, bittet Ilsewunde die Helden eventuell, noch einige Tage zu bleiben, um sicherzustellen, dass der Dämon nicht zurückkehrt. Sie kann hierfür zwar kein zusätzliches Geld zahlen, aber Ihre Gruppe wird vielleicht ohnehin zunächst ihre Wunden lecken wollen. Auch ein Studium von Alrigos Ta-

gebuch, das spätestens bei einer genaueren Durchsuchung des Hauses und mit der Hilfe Alriks und Alrikes gefunden werden kann, mag den Helden noch interessant erscheinen, da sie mithilfe seines Inhalts auch die letzten Hintergründe der ganzen Angelegenheit aufdecken.

DER LOHN DER MÜHEN

Nach etwa einer Woche des Wartens taucht die *Höllenschlund* am Horizont auf, sodass die Helden die Schwarzen Lande hinter sich lassen können, um zu ihrem Auftraggeber zurückzukehren, wo sie nach erneuter Berichterstattung ihr versprochenes Honorar ausbezahlt bekommen. Die Spieler können sich außerdem je nach Ausgestaltung und Umfang des Abenteuers **zwischen 300 und 350 Abenteuerpunkte** gutschreiben sowie je eine Spezielle Erfahrung in *Götter/Kulte*, *Menschenkenntnis* und eventuellen weiteren häufig genutzten Talenten. Weiterhin dürfen Helden, die Alrigos Tagebuch gelesen haben, die Spezialisierung *Götter/Kulte (Namenloser)* zu den halben Kosten und ohne Zeitaufwand erlernen.

ΑΠΗΛΙΓ

BORBARAD-LOTOS

Diese Abart des Schwarzen Lotos (**ZBA 246**) ist eine relativ neue Züchtung – falls man hierbei überhaupt von einer Züchtung sprechen kann. Die Pflanze wurde erstmals im ehemaligen Burggarten Warunks entdeckt, wo sie angeblich von selbst aus dem Schwarzen Lotos entstanden war. Interessanterweise scheint die Pflanze jedoch von Iribaar verflucht zu sein und wurde dadurch von der agrimothischen Pervertierung des Gartens nicht betroffen. Aufgrund der schwarzen Blütenblätter mit roter Umrandung am Rand wurde die Pflanze von eifrigen Anhängern der neu gegründeten Borbarad-Religion schnell ihrem Herren als heilige Blume zugeordnet. Manche Gläubige meinen sogar bei speziellen Pflanzen in der roten Saumfärbung eine rote Dämonenkrone auf schwarzem Grund erkennen zu können, dies liegt jedoch im Auge des Betrachters. Die Pflanze hat sich dank eifriger Borbarad-Jünger inzwischen an der ganzen Piratenküste ausgebreitet und scheint auch mit dem charypthisch verseuchtem Wasser keinerlei Probleme zu haben. In den Klöstern der Borbaradianer wird sogar ein regelrechter Anbau der Pflanzen betrieben – welchem Zweck die Ernte der Blütenblätter jedoch dient, konnte bislang kein Späher der freien Reiche ergründen.

Typ: Übernatürliche Pflanze, Giftpflanze

Gebiet: Piratenküste und Burggarten zu Warunk

Verbreitung: Teiche, Seeufer, sumpfige Uferstreifen (jeweils sehr selten)

Bestimmung: +10

Ernte: Ingerimm bis Praios

Grundmenge: 1W6+1 Blüten pro Fundort

Dosis und Wirkung: Eine Blüte liefert etwa ein Karat Blütenstaub. Ein-geatmet verursacht dieser 1W3+4 SP und bewirkt eine Senkung der KL und der IN um 2 Punkte für 1 SR.

Beginn: 7 KR

Gifstufe: 5

Halbbarkeit: 1W6–2 Tage (oder bis zum nächsten Windhauch)

Preis: bei Borbaradianern 1D pro Karat Blütenstaub

Alchemistische Verwendung: Substitut für Lotoswein (wird bei Zeremonien zu Ehren Borbarads gereicht; Nebenwirkung: irrwitzige Halluzinationen), Paraphernalium bei Amazeroth-Beschwörungen, weitere Forschungen stehen noch aus.

DRAMATIS PERSONAE

ILSEWUNDE VOM BERG, HOHE LEHRMEISTERIN DES TEMPELS DER WEHRHAFTEN SCHLANGE



Die Hochgeweihte des Sardosker Tempels ist mit ihren gerade 28 Jahren noch relativ jung für solch ein hohes Amt, doch hat sie sich in Gareth als tatkräftig und stark im Glauben erwiesen, so dass Valnar Yitskok sie persönlich damit beauftragt hat, in den Schwarzen Landen ein Zeichen des Glaubens zu setzen und einen Tempel zu errichten. Bisher hat sie sich durch ihre diplomatische Art auch zwischen allen Fronten recht

gut halten können, doch gehen die kontinuierlichen Anschläge der letzten Wochen langsam an ihre Substanz. Sie reagiert zwar sehr erleichtert, als die Helden ankommen, versucht aber gleichzeitig ihre Unsicherheit und ihre zitternden Nerven zu verbergen. Helden mit hoher *Menschenkenntnis* oder einem höheren Wert in *Heilkunde Seele* dürften Ilsewundes angegriffene Psyche durchaus erkennen, und feinfühligere Charaktere können durchaus das ihre dazu beitragen, der Hohen Lehrmeisterin ihre alte innere Stärke wiederzugeben.

ALRIGO DI SALAZAR, GEWEIHTER DES NAMENLOSEN IM ZWEITEN WEIHEGRAD

Alrigo war ein kleiner Bettler in den Gassen Punins, der in seinem Leben nichts anderes hatte als Träume von Macht und Herrschaft. Täglich sah er die hohen Herrschaften, wie sie ihn nicht einmal wahrnahmen in ihrem Hochmut, und sein Hass auf die Gesellschaft wuchs und wuchs. Doch eines Tages änderte sich sein Leben auf einen Schlag,

als er bei einem kleinen Diebstahl in eine Messe zu Ehren des Namenlosen stolperte. Dort stellte man ihn vor die Wahl, zu sterben oder aber seinen alten Göttern abzuschwören – eine Wahl, die Alrigo leicht fiel. Mit der Zeit wurde er ein treuer Diener des Rattenkindes, der bevorzugt subtile Macht über andere ausübt, ohne dass seine Opfer hiervon etwas merken. Mit dem Kapital seines kleinen Zirkels finanzierte er sich eine alchemistische Ausbildung, sodass er eine neue Tarnidentität annehmen konnte. Nachdem er aufgrund eines internen Machtkampfes innerhalb des Zirkels Punin den Rücken kehren musste, schlug er sich bis in die Schwarzen Lande durch, wo er an der Piratenküste Dämonenbündler und Agenten der freien Lande gleichermaßen nutzt, um seine eigene Macht zu mehren. Nachdem er die kleine Stadt Saldersand durch die geschickte Manipulation einer großen Dämonenbeschwörung dem Erdboden gleichmachte, verschlug es ihn nach Sardosk. Hier spielt er den geläuterten Alchimisten und hat sich inzwischen bei Ilsewunde so weit eingeschmeichelt, dass sie ihm vertraut. Sein fehlendes linkes Auge und die abgeschnittene Nase sind unter seinem verätzten Gesicht nicht mehr zu erkennen. Er behauptet, dass dies das Ergebnis eines misslungenen Experiments sei, in Wahrheit hat er sich die Verätzungen jedoch selbst zugefügt, um die Zeichen seiner Weihe zu verschleiern.

ALMARICK KORBINGER, ABT DER BORBARADIANER, IRIBAAR-PAKTIERER IM ERSTEN KREIS DER VERDAMMNIS

Der 50-jährige Almarick ist ein wahrer Bulle von einem Mann, der jedoch trotz seiner kräftigen Statur dem Kriegshandwerk stets ablehnend gegenüberstand. Stattdessen reizten ihn arkanen Geheimnisse und vergessene Mythen, wenngleich ihn seine fehlende Zauberkraft schon immer mit der Welt hadern ließ. Schon in jungen Jahren fühlte er sich als genialer Geist, gefangen in einem unzulänglichen Körper, sodass er irgendwann den Einflüsterungen in seinem Inneren nachgab und bereitwillig seine Seele opferte, um Zauberkräfte zu erlangen. Im Laufe der Jahre reifte Almarick jedoch und es gelang ihm, seine Gier nach verbotenem Wissen so sehr unter Kontrolle zu bringen, dass er nicht Gefahr lief, weitere Kreise der Verdammnis zu durchlaufen. Nach der Rückkehr Borbarads, die er lange ersehnte, schloss er sich schnell den dunklen Horden an, da er der Meinung war, dort Wissen erlangen zu können, das ihm sonst für immer verschlossen bleiben würde. Früh begann er den Dämonenmeister zu bewundern und schließlich zu verehren, gelangte jedoch nie in die Nähe seines großen Vorbildes. Nach der Entrückung des Sphärenschänders schloss sich Almarick einer Gruppe eher philosophisch ausgerichteter Borbaradianer um Azaril Scharlachkraut an und wurde einer der ersten Klostervorsteher des Borbarad-Kultes. Er ist ein Mann, der Borbarad aus tiefstem Glauben heraus verehrt. Der Kirche der Hesinde fühlt er sich verwandt, wenngleich seiner Meinung nach das große Potential der Mitglieder dort brach liegt.



DIE 'SCHATTEPLÄUFR',

ABENTEUERER MIT FRAGWÜRDIGER GESINNUNG

Diese bunte Truppe (siehe auch Abbildung auf Seite 12) zieht bereits seit einiger Zeit gemeinsam durch Aventurien und bietet sich jedem an, der gut genug zahlt. Seit der Etablierung der Schwarzen Lande haben sie bereits häufiger für zahlungskräftige Kunden an der Piratenküste gearbeitet, aber auch kleinere Aufträge für das Kaiserreich erledigt. Im Abenteuer sind sie die vordergründigen Gegenspieler der Helden, die überall auftauchen können und jeden Schritt der Helden vorauszuahnen scheinen. Zeigen Sie den Helden trotzdem, dass es sich um ganz gewöhnliche Abenteurer handelt, die einfach irgendwann alle Skrupel hinter sich gelassen haben. Diese Truppe sollte den Helden vor Augen führen, was aus ihnen werden kann, wenn sie Effektivität über Moral stellen. Kampfwerte sind für die Gruppe absichtlich nicht angegeben, da Sie, sofern es zu einem Kampf kommt, die Stärke der Gruppe an Ihre eigenen Helden anpassen sollten.

Die Abenteurer werden von **Lucan Ramirez** (49, gezackte Narbe auf der linken Wange, ruhig und introvertiert) angeführt, einem ehemaligen Almadaner Söldner, der sich um die anderen kümmert, als seien sie seine Kinder. Trotz seines Alters kann er den Säbel und den Linkhand noch genauso tödlich einsetzen wie vor über zwei Jahrzehnten, als er an der Niederschlagung des Tuzak-Aufstands teilnahm. Als er damals allerdings erkannte, dass ihm als Bürgerlichem der Aufstieg in der Armee verwehrt bleiben würde, entschloss er sich, sein Glück als freier Söldner zu suchen und nie wieder inkompetente Offiziere über sich zu dulden.

Hagrobald von Borrestock (28, rothaarig, aufbrausend) diente als junger Leutnant der *Adlergarde* auf Maraskan, desertierte allerdings kurz vor Borbarads Eroberung der Insel von seiner Einheit, da die Kriegsführung der Maraskaner ihn vollkommen demoralisierte und er als junger Heißsporn beständig von seinen Vorgesetzten gemaßregelt wurde. Er schlug sich bis aufs Festland durch, verfiel jedoch dem Alkohol und vegetierte im aranischen Hinterland vor sich hin, bis Ramirez ihn eines Tages fand und ihm zeigte, wohin sein Leben führen würde, wenn er sich nicht änderte. Seitdem folgt er dem Almadaner, hat jedoch weiterhin mit Autoritätsproblemen zu kämpfen. Hagrobald ist der kämpferische Rückhalt der Gruppe, der mit seiner Ochsenherde mächtige Hiebe austeilen kann.

Takate (mohisch etwa 'dessen Hand immer blutig ist'), ein ausgestoßener Oijaniha, ist ein eher stiller Zeitgenosse, der Ramirez bereits seit über 10 Jahren begleitet. Die anderen Gruppenmitglieder haben bereits viele Mutmaßungen angestellt, warum dem so ist, doch haben sich bisher weder Ramirez noch Takate zu diesem Thema geäußert. Takate ist ein exzellenter Fährtenfinder und Jäger mit dem Speer, der katzenähnlich von Baum zu Baum zu springen vermag. Aber auch sein Wissen über tierische und pflanzliche Gifte ist der Gruppe schon oft zugute gekommen.

Die magische Unterstützung der Truppe wird von **Astralus 'dem Großen'** (32, hüftlange schwarze Haare, mit arkanen Symbolen bestickte Robe), Adeptus maior zu Zorgan, gewährleistet. Der eitle Magier ist prunksüchtig und sehr auf Bequemlichkeit bedacht, musste aber bald feststellen, dass ein angemessener Lebensstil viel Geld verbraucht – Geld, das es in den Schwarzen Landen leicht zu verdienen gibt. Seine Loyalität gegenüber dem Rest der Gruppe ist zweifelhaft, lediglich Ramirez scheint er als ebenbürtig anzuerkennen, während er auf Tarima hochnäsiger herabblickt, seit diese seine Annäherungsversuche zurückgewiesen hat.

Das letzte Mitglied der Gruppe ist **Tarima di Pomorese** (22, schmuckbehangen, knappe und körperbetonte Kleidung), eine Schöne der Nacht aus dem fernen Silas, die ständig von ihrem Katzenvertrauten **Flux** begleitet wird. Sie folgte der Gruppe ursprünglich aus reiner Neugier, hat sich inzwischen aber unsterblich in Ramirez verliebt. Da dieser ihre Avancen gar nicht wahrzunehmen scheint, ist sie abwechselnd geradezu anhänglich, um plötzlich aus unerfindlichen Gründen wieder furchtbar kratzbüristig zu werden – ganz wie ihr Seelentier.

IM SCHOßE DER MUTTER

VON PATRICK GOUDER UND STEPHAN FRINGS

Mit DANK AN DIE TESTSPIELER STEFAN KUYPERS, CHRISTIAN MERTENS UND DANIEL VOGT SOWIE STEFAN KOCH, DESSEN KRITISCHE ANMERKUNGEN FÜR UNS VON GROSSEM WERT GEWESEN SIND.

Stichworte zum Abenteuer: Intrigen eines dämonischen Dieners des Namenlosen

Ort: Burg Arondriella nahe Kuslik

Zeit: Tsa 1028 BF

Helden: wenigstens ein aufrichtig wirkender Held, kein über-
ragender Hellsichtmagier

Erfahrung: erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

Bei Bishdaniel, wir hoffen wirklich nicht, dass auch Ihr, verehrter Meister, jene gellenden Schreie hört, die durch die Gitterstäbe des Kerkers hinaus in die Nebel nahe Kuslik dringen. Uns jedenfalls raubt die herzerreißende Klage der Baronin seit Wochen den Schlaf. Jeder, der gesehen hat,

wie sich die Herrin, geschüttelt vom Irrsinn, gehetzt von fürchterlichen Wachträumen, im Stroh wälzt, ein verfluchtes Kind im geschundenen Leib, der hadert mit den Göttern. Wer einmal in das erloschene Gesicht des Barons geblickt hat, wenn er nachts, so schlaflos wie wir, fassungslos durch die Gitter auf das starrt, was einmal sein geliebtes Weib gewesen, den jüngst so grausam abgeschlachteten Sohn im gebrochenen Herzen, das achtjährige Töchterchen an der hilflosen Hand, der verzweifelt an der Gnade der Zwölf.

Wir jedoch, lieber Meister, sind bislang die Einzigen, die das versonnene Grinsen zu deuten wissen, das die Mundwinkel des kleinen Mädchens umspielt. Seine Kulleraugen leuchten verklärt, als lausche es der lieblichsten Melodie, während es sich am Schmerz des gebrochenen Mannes, am Wahnsinn der eigenen Mutter weidet und das feuchte Mauerwerk mit seiner kleinen Kinderhand kost.

DAS ABENTEUER

WAS BISHER GESCHAH

Mitglieder des in Kuslik ansässigen namenlosen Kultistenzirkels 'Diener des Allweisen' stießen vor einigen Monaten zufällig auf ein Dokument, das die Existenz eines bislang unbekannten Dämons aus dem Gefolge ihres Meisters enthüllte. Dieser Dämon hat die Fähigkeit, in den Körper eines Kindes einzufahren, und die Kultisten sahen darin die Möglichkeit, unbemerkt einflussreiche Familien zu infiltrieren. Das Papier zog die Aufmerksamkeit *Condin ya Condras* auf sich, eines ehemals reisenden Barden und Bänkelsängers, den erst kürzlich die Verbitterung über seine einfache Herkunft und die damit verbundenen engen Grenzen seiner gesellschaftlichen Aufstiegsmöglichkeiten in die Arme des Dreizehnten getrieben hatte. Ya Condra, der die Bedeutung des Schriftstücks sogleich erkannte, begann bald nach einem passenden Ort für den Einsatz des Dämons zu suchen und erinnerte sich dabei an die auf der Burg Arondriella residierende Baronin *Isida von Terubis*, mit der ihn eine verjährte Affäre, vor allem aber eine gemeinsame Tochter von acht Jahren verband, die am Hof als Erstgeborene des ahnungslosen Barons lebte.

Seine Tochter zum Vehikel der Interessen des Dreizehnten zu machen war dem findigen Intriganten eine Selbstverständlichkeit, aber nicht genug. Ein wichtiger Passus des Dokuments besagt nämlich, dass das erwähnte Kind planvoll und unter besonders grausamen Umständen gezeugt und geboren werden müsse, um die Macht des beschworenen Dämons zu erhöhen. Ya Condra beschloss daher, ein zweites Kind zu zeugen und den Dämon so lange gleichsam zu Testzwecken in den Körper seiner Tochter zu bannen, bis das neue Kind geboren wäre.

Bei der Durchführung dieses Gesellenstückes in Sachen namenloser Boshaftigkeit ging er folgendermaßen vor: Nachdem er Baron *Rafardeon* mit Hilfe einflussreicher Freunde unter einem Vorwand nach Arivor geschickt hatte, stattete er Burg Arondriella incognito einen Besuch ab, ließ in einem abscheulichen Ritual den Dämon in seine Tochter einfahren und vergewaltigte danach seine frühere Geliebte. Den Zeitpunkt der Tat hatte er so gewählt, dass das Kind in den nächsten Namenlosen Tagen geboren würde. Ya Condra instruierte den im Körper der Achtjährigen verbliebenen Dämon, die Geburt des Kindes sicherzustellen und danach in dessen Körper überzuwechseln. Dann reiste er ab.

Der verzweifelte Baronin gelang es jedoch einige Zeit später, heimlich mit der im nahegelegenen Ranafandelwald lebenden Hexe *Galfyastra*

Verbindung aufzunehmen und diese zu bitten, die Frucht der Vergewaltigung abzutreiben. Die Hexe lehnte dies aus ethischen Gründen kategorisch ab. In den folgenden Nächten ließ ihr jedoch die seltsame Bitte der integren und sonst so vorbildlichen Landesmutter keine Ruhe, und sie begann Nachforschungen anzustellen, die sie auf die unheilige Spur ya Condras führten. Als sie schließlich von dessen Verbindungen zu einem obskuren Zirkel erfuhr, der angeblich dem Namenlosen huldigte, verdichteten sich ihre Befürchtungen, und sie handelte mit jener schnellen Härte, die überall in Aventurien gezeigt wird, wenn es um das Rattenkind geht: Zwei Mitglieder ihrer Schwesternschaft machten ya Condra in Kuslik ausfindig und töteten ihn, und Galfyastra selbst schwor, die Dämonenbrut noch im Mutterleib zu vernichten. Mehrere Mordversuche scheiterten jedoch, weil der Dämon die Mutter des auserwählten Kindes wirksam zu beschützen wusste.

Angesichts der ständigen Bedrohung durch die mächtige Hexe sah sich der Dämon aber nun zum Handeln gezwungen. Apokryphe Schriften sagen dem Gott ohne Namen in Fragen von Perversion und Verheerung einen gewissen Sinn für Ästhetik nach, und so mühte sich auch der Dämon um Brillanz in der strategischen Folgerichtigkeit seiner perfiden Tat. Er tötete im Beisein der Baronin Raswick das zweitgeborene Kind des Barons auf derart bestialische Weise, dass die lange von Alpträumen und Visionen geplagte Isida vollends den Verstand verlor. Danach bezichtigte er seine vorgebliche Mutter unter Tränen glaubhaft der Bluttat. Nach dem zynischen Kalkül des Dämons sollte die dem Wahnsinn verfallene Frau zum perfekten Gefäß für ein Kind des Namenlosen werden, während sie gleichzeitig als überführte Mörderin hinter Schloss und Riegel dem Zugriff der Hexe entzogen war. In der Tat sperrte der entsetzte Baron seine wahnsinnig gewordene Gattin sogleich in den Kerker, da ihre Schwangerschaft eine Hinrichtung nach örtlichem Recht nicht zuließ.

Galfyastra begann indessen angesichts zahlreicher missglückter Mordversuche immer unruhiger zu werden. Mehr einem Akt der Verzweiflung denn einem gezielten Plan folgend, flüsterte sie dem Hetmann einer Thorwaler Otta den Zauberspruch ein, die Burg zu überfallen und die Baronin samt Kind zu töten. An diesem Punkt werden die Helden in die Ereignisse verstrickt, da sie kurz zuvor im Auftrag von Isidas Mutter, die die Recken darum gebeten hat, den Grund für den plötzlich abgebrochenen Kontakt zwischen ihr und ihrer Tochter herauszufinden, auf der Burg eintreffen.

DIE HANDLUNG

Im Morgennebel des 23. Tsa wird Burg Arondriella von den Thorwalern überfallen. Die Helden eilen der überforderten Burgwache zu Hilfe und können den Angriff abwehren. Durch ihr tapferes Eingreifen ziehen sie die Aufmerksamkeit des Barons auf sich, der ihnen überschwänglich dankt und sie zudem bittet, nach den Gründen für diesen ungewöhnlichen Überfall zu suchen. Die Helden ermitteln und finden heraus, dass die berüchtigte Hexe Galfyastra den Überfall organisiert hat. Dabei ahnen sie nicht, dass sie letztlich das subtile Wirken des Dämons auf die Spur der Hexe geführt hat, da diesem aus verständlichen Gründen daran gelegen ist, dass sich seine Feinde gegenseitig neutralisieren. *Inias Derrnger*, den höfischen Firun-Geweihten und Verbündeten Galfyastras, hat die höllische Kreatur unterdessen für einen Tag aus der Burg komplimentiert, um sicher zu gehen, dass dieser seine Freundin nicht warnen oder gar zwischen ihr, Rafardeon und den Helden vermitteln kann. Umgehend erhält die Gruppe nun vom Baron den Auftrag, die Übeltäterin zu suchen und ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Dies gelingt,

doch erhalten die Helden aus dem Mund der Sterbenden Informationen, die sie stutzig werden lassen sollten. Zurück auf Burg Arondriella beschließt der Baron, die Helden in Anbetracht ihres Sieges mit einer feierlichen Jagd zu ehren. Im Zuge dieser Jagd nimmt der Firun-Geweihte endlich Kontakt mit ihnen auf, nachdem er sie vorher viel zu lange misstrauisch beäugt hat. Er kann in einem kurzen Gespräch einige Missverständnisse beseitigen, wird dann jedoch ebenso wie die Helden von einer Hundemeute angefallen, die von dem namenlosen Kind in dämonische Raserei versetzt wurde, um alle verbliebenen Gegner auf einen Schlag zu beseitigen.

Die Helden überleben, doch Derrnger kann nicht gerettet werden. Der erschütterte Baron beschließt daraufhin, die Jagd abubrechen und sobald als möglich ein Leichenmahl zu Ehren des Gefallenen zu veranstalten. In der kurzen Zeit, die ihnen bis zum Beginn des Mahles noch bleibt, finden die Helden die wichtigsten Hintergründe der namenlosen Umtriebe heraus. Entsprechend gewarnt begeben sie sich schließlich in den großen Festsaal der Burg, in dem sie der Dämon in Gestalt der achtjährigen Lidmilia bereits mit einem finalen Plan erwartet.

TEIL I – EIN MOHA IN LIVREE

Das vorliegende Abenteuer beginnt am 20. Tsa 1028 BF in Grangor, wo die Helden ein Schiff nach Kuslik besteigen. Es sollte Ihnen, lieber Meister, keine Probleme bereiten, den Grund für die Reise in eine der aufregendsten Städte Aventuriens zu konstruieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichtes Gedränge herrscht am Pilgerhafen zu Grangor. Kaum erspäht ihr die Zweimastschivone *Möwe von Methumis*, da werdet ihr auch schon in die kurze Schlange eingewiesen, die sich fröhlich und geordnet vor einer breiten Holzterrasse eingefunden hat. Neben dem Aufgang wuchsen die Schauerleute Gepäck und sorgfältig verschürte Fracht auf das Schiff, knappe Kommandos ertönen und teils klangvolle Namen werden verlesen, die aus der Reihe heraus entweder mit betont lässiger Geste oder unter fein geschliffenen Scherzworten bestätigt werden. Auch eure Namen werden aufgerufen, bald seid ihr eingeschifft. Ja, im Horasiat ist das Reisen selbst bei schlechtem Wetter noch eine wahre Freude!

Zwischen den vornehm gekleideten Menschen, die die Reisenden verabschieden, taucht in der zweiten Reihe der Kopf eines älteren Waldmenschen auf, der unter seiner gepuderten Perücke die Stirn kraus zieht, während er die Passagiere eindringlich mustert. Schließlich schiebt sich ein goldbeknöpfter, rotsamter Ärmel zwischen den Menschen hindurch, und ein blütenweißer Handschuh reicht dir (*einem der Helden*) einen Briefumschlag. Der Moha lächelt dir aufmunternd zu, doch seine dunklen Augen scheinen dir eine dringende Bitte in den Leib zu brennen. Eine leichte Verbeugung, und der Bote ist mit galanter Handbewegung verschwunden, während du bereits die Stiege betreten hast.

Händigen Sie Ihrer Gruppe nun Quelle 1 aus dem Anhang auf Seite 44 aus und gönnen Sie ihr eine reibungslose Schiffsreise von etwa anderthalb Tagen. Von Kuslik aus werden die Helden hoffentlich nach einem kurzen Aufenthalt nach Terubis weiterreisen. Die friedliche und gepflegte, aber auch etwas verschlafene 850-Seelen-Siedlung verfügt neben einem größeren Haus der Travia noch über einen Rondra- und einen Efferd-Tempel. Mehrere Gasthäuser bieten saubere Zimmer in fast allen Preisklassen. Wenn die Helden sich über die Baronin und ihre Familie erkundigen, erhalten sie vorerst keine Auskunft, die von den üblichen Segenswünschen auf die Herrschaft abweichen würde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr abends in eurem Gasthof ankommt, nimmt euch der Wirt vertraulich zur Seite: "Wie ich hörte, wollt Ihr etwas über Isida

ya Banacalaris und ihre Familie wissen? Da hinten", er weist auf eine Dame mittleren Alters, "sitzt die Medica des Barons, vielleicht kann die Euch weiterhelfen."

Das Gespräch mit der unangenehm bezechten *Cusmana Schinner* ist ausgesprochen zäh und anstrengend. Abwechselnd wird sie aggressiv oder anzüglich, bald weint sie, bald lacht sie, stets qualmt sie die Recken mit billigem Knaster zu. Je mehr die Helden mittrinken, desto freimütiger wird Cusmana erzählen, wobei sie andeutet, dass fürchterliche Dinge auf Arondriella geschehen seien. Daher habe sie in den letzten Monaten mit dem Trinken angefangen, "da das sonst kein Mensch aushalten kann" usw. Überstrapazieren Sie, verehrter Meister, Ihre komödiantischen Talente aber nicht, denn die Seele der Frau hat durch die Ereignisse der letzten Wochen schweren Schaden genommen; sie ist eine tragische Figur. Da diese Szene Ihnen goldene Brücken bauen soll, um die Helden auf die Burg zu bekommen, fahren Sie mit folgendem Text fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich und unvermittelt steht die Medica auf, beginnt Kusliker Seemannslieder zu grölen und wild mit ihrem Florett herumzufucheln. Ängstlich stürzt der Wirt auf euch zu: "Ich bitte Euch, bringt die Dame auf die Burg. Der Baron wird außer sich sein, wenn sie erneut über Nacht ausbleibt, da die Baronin ja schwanger ist und die Medica sich eigentlich zu ihrer steten Verfügung halten sollte."

Cusmana bricht in hysterisches Lachen aus, das nahtlos in das würgende Geräusche eines Brechreizes übergeht.

"Wenn ich sie jetzt rausschmeiße, dann weiß ich nicht, wo sie heute noch landet, und der Baron ... Cusmana!", kreischt der Wirt außer sich, "jetzt steck endlich das Ding weg!"

Es steht zu erwarten, dass sich die Helden der Bitte des Wirtes nicht verschließen und sich sogleich auf den Weg zur Burg machen werden. Lassen Sie sich von Ihren Spielern kurz beschreiben, wie sie die torkelnde, lärmende Medica zu geleiten gedenken, und lesen Sie anschließend folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da Arondriella ein gutes Stück außerhalb von Terubis liegt, ist es eine ziemliche Plackerei, die widerspenstige und stämmige Zeche-

rin nach Hause zu bugsieren, zumal heftiger Wind aufkommt und starker Regen einsetzt. Wiederholt landet Cusmana im Schlamm, und eure Garderobe bleibt davon nicht verschont. Als ihr schließlich nach einer scheinbaren Ewigkeit durch das Mannloch der Burg schlüpft, schüttelt die Torwache nur mitleidig den Kopf. Kaum seid ihr eingetreten, eilt euch auch schon der besorgte Majordomus entgegen: "Bei Travia, bei dem Wetter kann ich Euch nicht nach Terubis zurückschicken", meint er und lässt euch Gästezimmer zuweisen, während er die lästerlich Fluchende in ihr Gemach schleppt.

Gönnen Sie den Helden nun einige aufschlussreiche Gespräche mit dem Gesinde, in denen sie erfahren, dass die Baronin im Kerker schmachtet, weil sie ihr eigenes Kind ermordet habe. Mittlerweile sei sie wohl vollständig wahnsinnig geworden. Sollten die Helden noch am Abend den Kerker aufsuchen wollen, so verwehren die von dem Dämon bereits vor Monaten korrumpierten Wachen den Zutritt mit dem Hinweis, dass dafür eine ausdrückliche Erlaubnis des Barons erforderlich sei.

TEIL II – NICHT JEDER REGENBOGEN IST EIN ZEICHEN DER TSA

Nachdem die Helden sich zu Bett begeben haben, ereignet sich Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Läuten einer Alarmglocke reißt euch aus dem Schlaf. Binnen weniger Lidschläge seid ihr reflexartig aufgesprungen und habt nach den Waffen gegriffen. Einer von euch eilt zu den Fensterläden und stößt sie auf. Das schwache Licht des Morgengrauens fällt herein. Durch den dichten, sich wie eine Wand vor eurem Fenster aufbauenden Nebel dringt gedämpfter Kampflärm an eure Ohren. Seltsam, er scheint von der See zu kommen. Angestrengt versucht ihr, durch den Nebelschleier hindurch etwas zu erkennen. Was ist das? In einiger Entfernung seht ihr ein bunt leuchtendes, bogenförmiges Gebilde ... eine Art ... Regenbogen? Es scheint geradewegs von den Zinnen der Burgmauer ins Meer zu führen. Nein, nicht ins Meer: zu einem Schiff! Kein Zweifel, ein schlankes Thorwaler Drachenschiff ist dort vor Anker gegangen. Atemlos beobachtet ihr die sonderbare Szenerie. Bewegt sich dort nicht etwas? Tatsächlich, jetzt erkennt ihr schwach die Schemen mehrerer Gestalten, die auf der Oberseite des Bogens auf den Wehrgang der Burg zulaufen. Von dort dringen die Schreie Verwundeter und das Klirren von Waffen zu euch herüber.



Machen Sie Ihrer Gruppe unmissverständlich klar, dass dies kein Moment für Verhandlungen ist. Die Thorwaler, insgesamt rund zwei Dutzend, greifen alles an, was ihnen in die Quere kommt. Wenn die Helden zu leichtes Spiel haben sollten, können Sie Ihnen auch gerne den ein oder anderen Walwütigen in den Weg stellen, der wie eine Sturmfront durch den Innenhof fegt. Im umgekehrten Fall können Sie die Anzahl der Angreifer natürlich auch entsprechend reduzieren.

Die von der Hexe Galfyastra beauftragten Thorwaler haben mit dem Sturm auf die Burg begonnen. Da die Nordmänner ihren Überfall im Morgennebel starten, nützen der Burgbesatzung auch die drei Katapulte nichts, die von den Bastionen aus die See hätten bestreichen können. Den Nachteil der zum 'Entern' der Burg viel zu niedrigen Bordwände ihres Otta gleichen die Thorwaler mit dem SOLIDIRID WEG AUS LICHT ihres Olporter Schiffsmagiers aus, so dass sie vom Mast her direkt die Ringmauer des oberen Burghofes erreichen können. Zielsicher machen sie sich daran, den großen Turm zu stürmen, und rücken der eisenbeschlagenen Eichentür zu Leibe.

Ihre Helden haben nun die Gelegenheit, den Angreifern in den Rücken zu fallen. Das Ziel der Thorwaler, die Kerkerzellen der Burg, liegt in einem Halbgeschoss unter dem Treppenvorbau zum Bergfried, da die halb ins Meer gebaute Anlage nicht unterkellert ist. Die Helden werden sich an einigen breiten Thorwalerrücken vorbeiarbeiten müssen, bis sie die Spitze des Angriffs erreichen und dem schwer bedrängten Baron zur Hilfe eilen können.

Thorwaler

Orknase: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK N
LeP 38 **AuP** 32 **RS** 4 **KK** 15 **MR** 0 **GS** 5

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Wuchtschlag

Sobald der Hetmann die Niederlage seiner Mannschaft absehen kann, stößt er laut in ein Horn, was der Notbesatzung seiner Otta und dem Schiffsmagus signalisiert, den Anker zu lichten, um das Drachenboot vor einem Gegenangriff in Sicherheit zu bringen. Wichtig für den weiteren Ablauf des Abenteuers ist es, zu vermitteln, dass nur das beherzte Eingreifen der Helden die Niederlage der überrumpelten Burgbesatzung verhindern konnte. Baron Rafardeon dankt der Gruppe entsprechend überschwänglich und besteht darauf, dass sie noch einen Tag bleibt, damit er sich zumindest mit einem erlesenen Festmahl für die geleistete Hilfe erkenntlich zeigen kann.

TEIL III – TRÄNEN BRANDEN GEGEN ARONDRIELLAS MAVERN

An den Reaktionen der Überlebenden ("Einen Thorwalerangriff hat es hier schon seit drei Generationen nicht mehr gegeben!" – "So nah an Kuslik – sind die denn verrückt?") wird den Helden schnell klar, dass der Überfall als höchst ungewöhnlich empfunden wird. Insbesondere ist rätselhaft, warum die Nordmänner gezielt den Kerker bestürmt haben. Auf jeden Fall bittet der Baron die Helden darum, die Gründe für den rätselhaften Angriff herauszufinden, da er in den folgenden Tagen damit beschäftigt sein wird, die Beseitigung der Schäden zu koordinieren und Meldung nach Arivor zu machen.

ERMITTLUNGEN AUF BURG ARONDRIELLA

Auf Arondriella leben 23 Menschen. Acht davon sind bewaffnete Büttel, von denen vier ständig den Kerker bewachen, nie das Untergeschoss verlassen und sich lediglich mit kurzen Nickerchen abwechseln. Sie sind die besten Kämpfer der Burg und erhalten wegen ihres schweren Dienstes Prämien und Sonderrationen. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Helden wurden sie von dem Dämon mittels Rattenpilzen gefügig gemacht. Da der Weibel der Burg beim Thorwalerangriff gefallen ist, kommandiert Rafardeon alle Wachen persönlich. Aus der Menge der Pagen, Mägde und Knechte ragen nur der verweichlichte Majordomus *Bishion Stendi* und *Senlya*, resolute Köchin und 'inoffizielle Burgherrin' hervor, die Teilen des Gesindes als Hexe gilt, was Ihre Helden natürlich binnen kürzester Zeit als blanken Unsinn entlarven können. Beide Figuren sind für die weitere Handlung nicht wichtig und können Ihnen als Ablenkungsmanöver oder Übermittler für passende Gerüchte und Hinweise dienen. Sie können die nun folgende Ermittlungsphase nach Belieben mit weiteren Sequenzen füllen. Falls Sie das nicht tun wollen, orientieren Sie sich einfach an dem, was wir Ihnen im Folgenden an die Hand geben. Beachten Sie bezüglich Inias Dernger bitte die Angaben in den Personenbeschreibungen am Ende des Abenteuers (S. 29). Wichtig für den Verlauf ist hierbei, dass Dernger auf Betreiben des Dämons an einem entscheidenden Tag (siehe Punkt 5 und 6, Seite 23) vom Baron nach Efferdas geschickt wird, was jedoch nicht weiter auffällt, da der Geweihte öfters der Burg fernbleibt.

Ihre Gruppe ermittelt im Rahmen eines durch den Angriff völlig gestörten Burglebens – immerhin hat es zehn Tote gegeben, deren Leichen zu ihren Angehörigen nach Terubis verbracht werden. Die verschüchterte Burgbesatzung wird möglichst schnell die Folgen des Überfalls beseitigen, helfende Hände sind überall gefragt, und bei der Arbeit redet es sich leicht. Aber auch die durch den Tod des Archivars, Hauslehrers und 'Hofmusik' verwaiste Laute würde sich sehr über Streicheleinheiten freuen, da im Augenblick kein höfisches Leben mehr stattfindet, während die Überlebenden des Gemetzels dringend des Trostes und der Ablenkung bedürfen.

Gemeinsame Tagespunkte sind die allen zwölf Göttern gewidmete Morgenandacht in der Burgkapelle sowie das Mittags- und Abendmahl in der großen Küche, dem der Baron samt seiner Tochter jedoch fern bleiben. Maße und Lage der gepflegten Burggebäude aus Rohals Zeiten entnehmen Sie bitte den beiliegenden Plänen, und beschreiben Sie interessierten Helden, wie die trutzige Schildburg aus garethischer Besatzungszeit über die Jahrhunderte mit einer Unzahl von Türmchen, Erkern, eleganten Balustraden, Wappen und Emblemen etwas zwanghaft 'horasiert' wurde.

1) DAS VERHÖR

Richten Sie es so ein, dass mindestens einer der Thorwaler den Kampf überlebt, damit er von den Helden verhört werden kann. Er berichtet, dass seine Otta vor einem Tag wenige Meilen nördlich der Burg am horasischen Festland angelegt habe. Der Hetmann sei dort im Landesinneren mit einer unbekannten Frau zusammengetroffen. Als er zurückkam, habe er den Überfall auf die Burg befohlen. Dabei sei die klare Order gegeben worden, zunächst die in ihrem Verlies schmachtende Baronin zu töten und dann erst zur Plünderung der Burg überzugehen.

2) ALLGEMEINES UND GERÜCHTE

Neben allerhand Klatsch weiß das Gesinde auch von Mordanschlägen auf die gefangene Baronin zu berichten. Mal versuchte eine der Wachen, die Unglückliche nachts im Wahn zu meucheln, mal brach unerklärlicherweise Feuer im Kerkertrakt aus oder ein Korb mit Giftschlangen wurde gerade noch rechtzeitig in der Zelle gefunden. Einem Pagen, der Isidas Mahlzeiten vorkostete, konnte leider nicht mehr geholfen werden. Lassen Sie die Gruppe in diese Richtungen nach Herzenslust ermitteln, wobei sie aus den weitschweifigen Erzählungen bestenfalls herausdestillieren kann, dass in den meisten Fällen wohl Beherrschungsmagie im Spiel gewesen sein muss.

3) IN DEN KERKERN DER BURG

Früher oder später werden die Helden das Verlies Isidas in Augenschein nehmen wollen, was ihnen nun, da sie offiziell im Auftrag des Barons ermitteln, auch gewährt wird. Sie werden von Cusmana Schinner begleitet, der die Pflege und Betreuung der prominenten Gefangenen obliegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unsicheren Schrittes bringt euch Cusmana zum Verlies der Baronin. Beunruhigt stellt ihr fest, dass der Medica nicht wohl dabei ist, euch begleiten zu müssen – und das, obwohl sie bereits seit Wochen jeden Tag hierher kommt. In welchem Zustand werdet ihr die 'Irre von Terubis', wie man sie bereits heimlich nennt, wohl vorfinden? Als ihr die Zelle erreicht, fröstelt euch augenblicklich. Eine unwirkliche, geradezu erdrückende Stille liegt über dem klammen Gefängnis der Baronin. Selbst das Knistern der beiden Kohlebecken, die den Raum mit ihrem schwachen Glimmen in ein gespenstisches Licht tauchen, ist kaum zu vernehmen. Angestrengt versucht ihr, die Gefangene in der Finsternis auszumachen. Die Zelle scheint leer zu sein. Dann jedoch lässt euch ein leises Lachen nach rechts fahren. Keine zwei Schritt vor euch, gleich hinter den massiven Gitterstäben, steht sie: Isida, die Baronin von Terubis. Ihr habt Mühe, euch bei dem Anblick der Frau zu beherrschen. Langes, strähniges Haar klebt an dem ehemals wohl recht hübschen Gesicht, das sich nun durch die ungesunde Blässe und die aufgeplatzte Lippe in eine Totenmaske verwandelt hat. Glasige Augen werfen euch undeutbare, verstörende Blicke zu. Eine fremdartige Bosheit funkelt euch daraus an, so eindringlich, dass du (*ein beliebiger Held*) unwillkürlich den Blick senken musst.

Im nächsten Moment streckt sich die Baronin durch die Stäbe vor und greift nach euch. Erschrocken weicht ihr zurück. Wie von Sinnen schlägt Isida auf die Gitter ein.

"Räuber, Mörder", brüllt sie, "dreizehnmal verfluchtes Pack! Was stört Ihr mich? *Mich*?! Und die Frucht in meinem Leib? Wichtig sind wir, ja ja, seeehr wichtig!"

Die Frau verfällt in ein grässliches Lachen, das euch durch Mark und Bein geht. Heulend und jammernd springt sie umher und versucht sich dabei von ihren Ketten zu befreien. Doch plötzlich besinnt sie sich. Abwesenden Blickes tritt sie wieder an euch heran. "Galfyastra, ja, sie hätte mir helfen können. Ich habe von ihr geträumt ... geträumt ... ja ..." Plötzlich keift sie durch das Gitter: "Aber das Miststück wollte nicht."

Die Baronin beginnt leise zu schluchzen. Dann setzt sie sich und starrt ins Leere. Minuten vergehen, doch nichts passiert.

Diese Szene dient in erster Linie dem Zweck, den Namen Galfyastra ins Spiel zu bringen. Alle weiteren Versuche, mit der Baronin ins Gespräch zu kommen, bleiben fruchtlos. Die vier Wachen verfolgen das Auftreten der Helden argwöhnisch und greifen sofort ein, wenn die Gefangene in irgendeiner Weise bedrängt wird. Dies gilt auch für spätere Besuche im Kerker, insbesondere dann, wenn die Helden aus dem Mund Derngers erfahren haben, dass im Körper der Baronin eine namenlose Brut heranreift.

4) CUSMANA SCHÜPPER

Die Helden werden vermutlich gleich im Anschluss an den Besuch im Kerker ein weiteres Gespräch mit Cusmana suchen. Den Namen Galfyastra kennt sie nicht. Wenn die Gruppe jedoch ihr Vertrauen gewinnen kann, wird sie schließlich berichten, dass die Baronin sie vor einigen Wochen, als sie definitiv noch nicht wahnsinnig gewesen ist, händelnd um eine Abtreibung gebeten habe. Cusmana kam dieser Bitte jedoch nicht nach und wird nun von schlechtem Gewissen zerfressen, weil sie sich an der Tragödie auf Arondriella mitschuldig fühlt. Die Medica gibt damit ein großes Geheimnis preis und bittet die Helden, den Baron nicht einzuweißen. Ob Sie das Gespräch ausspielen oder die Information lieber von einer Kombination aus verschiedenen Talentproben abhängig machen wollen, überlassen wir Ihnen und dem Temperament Ihrer Gruppe. So oder so, ein Krüglein Premier Feuer könnte hier wahre Wunder wirken.

5) USHUH

Die Schädeleule *Ushuh* nimmt als Vertrautentier Galfyastras die Funktion eines Boten und Spähers auf Arondriella ein. Als solcher dem Atesh'Seruhn bekannt und verhasst, hält sich das prachtvolle Tier tagsüber an den unzugänglichsten Stellen von Arondriellas Dächern versteckt. Ushuh dient dazu, die Helden auf die Fährte der Hexe zu führen, und kann sie vor allem bei ihren unvermeidlichen nächtlichen Erkundungsgängen beschäftigen. Die Szenen sind beliebig einsetzbar, wobei Sie aber die Reihenfolge einhalten sollten.

Zuerst erschrecken Sie die Helden mit leisem Rauschen und einen hellen Schrei, um dann einen Schatten hinaus in die Nacht flattern zu lassen, der etwas in seinen Fängen trägt. Niemand muss je erfahren, dass Ushuh eine der Ratten geschlagen hat, die dem Dämon dienstbar sind. Später dann wendet sich der Dämon in Gestalt Lidmilias mit großen Kinderkulleraugen an einen der Helden und klagt darüber, dass eine böse Eule immer vor seinem Fenster säße und ihm Angst mache. Überstrapazieren Sie diese Szene nicht, um den Verdacht nicht verfrüht auf die Bestie in Kindergestalt zu lenken. Versuche der Helden, die Eule zu töten, sollten jedoch unbedingt scheitern. Nach dem Tod Galfyastras

zieht sich Ushuh in eines seiner zahlreichen Verstecke zurück, um dann im Finale den Helden zu Hilfe zu eilen und sich zu opfern.

Am einem anderen Abend stolpern die Helden über die Kadaver von vier Vampirfledermäusen, bei denen sich Federn (*Tierkunde*-Probe +2: Eulenfedern) sowie ein seltsames Knäuel aus Lederbändern finden. Dieses komplizierte Gebilde stellt eine kodierte Kurznachricht von Inias Derringer an Galfyastra dar, in der er die Helden als mögliche Verbündete beschreibt und um Galfyastras Meinung bittet. Unglücklicherweise wurde es Ushuh von einer Schar Vampirfledermäuse im dramatischen Luftkampf abgenommen, so dass es in die unkundigen Hände der Helden gerät, die nichts damit anfangen können. Dieser Fund sollte nach oder während der Recherche im Archiv stattfinden, damit die Helden keine Gelegenheit haben, das Gebilde Inias zu zeigen, so dass die Hexe und ihr Gewährsmann das Geheimnis ihrer Nachrichtenstruktur wohl mit in ihre Gräber nehmen.

6) RECHERCHE IM ARCHIV

Im Zuge der Ermittlungen werden die Helden wohl auch das umfangreiche Burgarchiv sichten wollen. Ermutigen Sie sie dazu, aber geben Sie zu bedenken, dass es einige Tage in Anspruch nehmen wird, die unordentliche und wenig genutzte Bibliothek systematisch zu durchforsten. Sobald er von ihrem Treiben Wind bekommt, deponiert der Atesh'Seruhn dort einen gefälschten Bericht, den er den 'Neueren Annalen der Erzherrschaft zu Arivor' untergeschoben hat. Die Helden werden diesen Bericht (Quelle 4 auf Seite 45) selbstverständlich finden. Wahrscheinlich werden sie wegen der darin enthaltenen Informationen Rafardeon aufsuchen, um ihre gesammelte Beweislast gegen Galfyastra zu präsentieren. Diesem wird der Bericht unverdächtig vorkommen, da er vor dreißig Jahren noch nicht im Lande war und die Bibliothek noch nie zu seinen Lieblingsorten gehörte. Schließlich erteilt er der Gruppe in Anbetracht der Tatsache, dass sich die Burgwache durch den Thorwalerangriff bedenklich ausgedünnt hat, formal den Auftrag, die 'garstige Hexe' im nah gelegenen Ranafandelwald zu stellen, und lobt dafür 15 Dukaten pro Kopf aus. Vater Inias befiehlt er indessen, "das räudige Eulenvieh von den Zinnen zu schießen".

TEIL IV – DIE EULENHEXE, LISTIG WIE EINE SCHLANGE

Aufgrund der Aufklärungsflüge Ushus ist Galfyastra über den Aufbruch der Helden informiert. Zwar weiß sie nicht genau, inwieweit sie in die Sache verstrickt sind, doch geht sie davon aus, dass die Gruppe in irgendeiner Weise mit den dunklen Mächten auf Burg Arondriella zusammenarbeitet und deswegen ausgeschaltet werden muss. Wenn die Helden tief genug in den Wald vorgedrungen sind, wird Galfyastra sich ihnen hier und da aus sicherer Entfernung zeigen und so tun, als ob sie auf der Flucht sei. Da sie in einem Umkreis von 30 Meilen jeden Baum und jeden Stein kennt, ist es ihr ein Leichtes, auf Distanz zu bleiben und gleichzeitig Sorge zu tragen, dass die Helden ihre Spur niemals ganz verlieren. Geben Sie wildniserfahrenen Helden ruhig das Gefühl, dass es nur ihre führungsfähigen Qualitäten sind, die es der Gruppe ermöglichen, auf der Fährte der Hexe zu bleiben.

Irgendwann lockt Galfyastra die Helden in die Nähe einer verlassenen Bärenhöhle. Den Höhleneingang hat sie so gut getarnt, dass er mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen ist, durch Galfyastras Verhalten aber letztlich doch zu entdecken ist. Wenn die Helden die Höhle betreten, fahren Sie mit folgendem Text fort:

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Mit gezogenen Waffen dringt ihr langsam in die Höhle ein. Schon nach wenigen Schritten öffnet sich der Gang zu einem ovalen, von Fackeln schwach erleuchteten Raum mit zahlreichen natürlichen Ausbuchtungen. In der Mitte baumelt über einem kleinen Feuer schwerfällig ein verrosteter Kupferkessel, aus dem Dampf aufsteigt. Daneben steht ein grob gezimmerter Tisch, auf dem allerlei ge-

trocknete Kräuter liegen. In einer der Ausbuchtungen zu eurer Linken steht ein mit vereinzelt Tierschädeln und Phiolen spärlich gefülltes Regal. Gleich daneben scheint ein Durchgang in eine weitere Höhle zu führen.

Galfyastra hat sich bemüht, die häusliche Einrichtung einer klassischen Kräutерhexe nachzuahmen. Bei den Kräutern handelt es sich sämtlich um relativ wertlose Gewächse. Die Phiolen sind leer. Wenn die Helden den Raum durchsucht haben und sich weiter vorwagen, fahren Sie fort:

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Vorsichtig nähert ihr euch dem Durchgang. So angestrengt ihr auch lauscht, kein Geräusch lässt sich von dort vernehmen. Das Licht eurer Fackeln wirft einen schwachen Lichtstrahl voraus. Der Raum dort vorne scheint nicht erleuchtet zu sein. Dieses verfluchte Weib wartet sicher nur darauf, euch aus der Dunkelheit heraus anzufallen. Doch dann erkennt ihr zu eurer Verblüffung bereits das Ende der Höhle. Bei dem vermeintlichen zweiten Raum handelt es sich lediglich um eine etwas tiefere Ausbuchtung. Nur Geröll, Dreck und Tierhaare, kein Bett, keine Truhe, kein Schrank – dies soll die Höhle einer Hexe sein?

Plötzlich bebt die Erde. Der Boden reißt auf, und überall um euch herum wachsen Skeletthände, halbverweste Tentakel und groteske Mäuler mit messerscharfen Zähnen aus dem Boden. Von einem

Augenblick auf den nächsten seid ihr von einem Wald klappernder, nach euch greifender, schlagender und beißender Gerippe umringt. Während ihr in Panik beginnt, die Hiebe der dämonischen Extremitäten abzuwehren, hört ihr von draußen eine Stimme, die in die Höhle brüllt: "Tlalucs Odem Pestgestank!"

Die Falle Galfyastras ist zugeschnappt. Das PANDAEMONIUM, das den gesamten Höhlenboden überzieht, sollte den Helden einige Unannehmlichkeiten bereiten. Zusätzlich flutet die Hexe den Raum mit der bestialisch stinkenden Giftwolke eines TLALUCS ODEM, so dass jeder Held auf der Stelle 10 SP(A) erleidet und sofort danach eine KO-Probe bestehen muss, um nicht in Ohnmacht zu fallen. Vermutlich wird nicht allen diese Probe gelingen, so dass Sie in dramatischen Worten schildern können, wie der Ohnmächtige zu Boden stürzt und droht, von den Skelethänden erwürgt oder den Mäulern zerfleischt zu werden, bevor sich einer seiner Kameraden zu ihm durchschlagen und ihn retten kann. Um die Probleme der Helden auf die Spitze zu treiben, hat Galfyastra den Ausgang der Höhle mit einem HEXENKNOTEN versiegelt, an dem sich selbst erfahrene Helden die Zähne ausbeißen dürften (10 ZP*). Die so entstandene illusionäre Wand aus verwachsenen Extremitäten unterschiedlichster Verwesungsgrade kann niemand überwinden, der nicht mindestens über eine MR von 11 verfügt. Es ist gut möglich, dass eine vorsichtige Gruppe Wächter am Höhleneingang zurückgelassen hat, um der Gefahr eines Hinterhaltes zu entgehen. In dem Fall versucht Galfyastra, zunächst die Wachen auszuschalten (zum Beispiel mittels SOMNIGRAVIS), was Sie in einer eigenen Szene getrennt vom Rest der Gruppe ausspielen sollten.

Im Testspiel hat sich die Falle der Hexe als wahrhaft mörderisch herausgestellt. Je nach Zustand und Kampfkraft Ihrer Gruppe sollten Sie daher erwägen, auf den TLALUCS ODEM und womöglich auch auf

den HEXENKNOTEN zu verzichten, damit die Helden eine realistische Chance haben, das Inferno zu überstehen. In dem Fall müssen Sie den Text jedoch entsprechend abändern. Wichtig ist jedenfalls, dass Sie es Ihren Spielern nicht zu einfach machen, damit die mächtige Hexe am Ende nicht als Dilettantin dasteht. Am besten ist es, wenn es Ihrer Gruppe erst nach vielfältigen Anstrengungen gelingt, sich selbstständig aus der Höhle zu kämpfen und damit Galfyastras wohldurchdachten Plan zu durchkreuzen.

Sobald die Hexe merkt, dass sie ihre Widersacher nicht töten konnte, wird sie versuchen zu fliehen. Geschwächt durch den Umstand, dass sie binnen kürzester Zeit einen Großteil ihrer Astralpunkte investiert hat, sollte es den Helden aber schließlich gelingen, sie zu stellen. Lassen Sie Galfyastra je nach Zustand Ihrer Helden noch einen oder auch mehrere Ihnen passend erscheinende Zauber wirken (ja, auch Meisterpersonen verwenden bisweilen Zaubertränke!), bevor sie endgültig besiegt werden kann.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Unter qualvollem Stöhnen und Röcheln geht die Hexe zu Boden. Blutunterlaufene Augen blicken euch hasserfüllt an.

"Ihr Narren ... wisst ... ihr eigentlich ... in wessen Diensten ihr steht? Ich hoffe für euer Seelenheil, ... dass ... ihr es nicht wisst ... die höllische Brut ... sie muss ..."

Mitten im Satz bricht die Hexe ab. Ihre Züge entspannen sich. Jetzt, da sie reglos vor euch liegt, sieht sie erschreckend harmlos aus. Galfyastra ist tot.

Wenn die Helden trotz der vorausgegangenen Höhlenszene einen kühlen Kopf bewahren und versuchen, die Hexe lebend zu fassen, so sollten Sie dies durch Galfyastras Fanatismus vereiteln, der sie bis zum letzten Atemzug kämpfen lässt.

TEIL V – NICHTS ÜBER DIE TREUE FOLGSAMER HUNDE

Die Rückreise zur Burg können Sie angesichts des vermutlich schlechten Zustands Ihrer Helden kurz halten. Für eine Suche nach der echten Hütte der Getöteten dürfte keine Zeit bleiben. Sollten die Helden dennoch darauf bestehen, so stellen wir Ihnen, lieber Meister, die Ausstattung des Hexenhauses frei. Entscheiden Sie selber, ob die vermutlich stark ramponierte Gruppe dort das ein oder andere Heilkraut, einen Astraltrank oder auch nur die lediglich für passionierte Botaniker interessante umfangliche Tannenzapfensammlung der einsamen Waldfrau findet. Nachdem der Baron über den Tod der Hexe in Kenntnis gesetzt worden ist, hellt sich seine Miene kaum auf. Hängenden Kopfes sitzt er zusammengesunken mit überkreuzten Füßen auf einem altertümlichen Eichenschemel und starrt eine Weile vor sich hin. Schließlich wendet er sich an den spärlich versammelten Hofstaat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wir sind euch zu Dank verpflichtet", sagt der Baron. Ohne euch anzublicken, spricht er in das anerkennende Gemurmel hinein: "Lasst uns morgen eine glanzvolle Jagd abhalten, dass wir am Praiosstage ein großes Bankett ausrichten! Ihr, edle Recken, sollt unsre Ehrengäste sein, und Vater Inias wird uns saftige Braten zuzutreiben wissen. Benachrichtigt meine Streiter! Sie mögen sich im Morgennebel mit ihren Meuten am Travianenteich einfinden!" Beipflichtender Applaus schwillt an. Der Baron gibt ein knappes Zeichen, und ihr seid entlassen. Vater Inias tritt aus der Runde heraus und nimmt euch beiseite.

Es ist fraglich, ob Ihre Helden je an einer adligen Jagd teilgenommen haben. Auch dürfte solches Treiben nicht jedem liegen. Machen Sie Ihrer Gruppe durch den Mund des Firun-Geweihten klar, dass die höfische Jagd eine Zeremonie nach festen Regeln ist. Den Ehrengästen werden, je nach Rang und Verdienst, gewisse Abschüsse zugeteilt. Sollte

einer der Helden völlig unfähig in der Kunst des Jagens sein, so macht das überhaupt nichts. Notfalls schießt oder wirft der Privilegierte in eine ihm gewiesene Richtung, und es ist Aufgabe des Jagdmeisters und seiner Treiber, das vorgegebene Stück Wild zu beschaffen. Niemand, außer Vater Inias, der sich der höfischen Praxis jedoch zu fügen weiß, nimmt an diesem Verfahren Anstoß. Oder was glaubten Sie, wie hochadlige Jünglinge ohne jede waidmännische Erfahrung es immer wieder schaffen, die gefährlichsten, scheuesten und seltensten Tiere zu erlegen? Inias wird sich daher dezent nach den firungefälligen Talenten Ihrer Helden erkundigen und ihnen dann abhängig von ihrer sozialen Stellung ein Wildschwein oder nur ein Edelgeflügel zuweisen. Sollten sich die Helden über die Kürze der ihnen soeben erwiesenen Audienz irritiert zeigen, so verweist der Geweihte auf das Festbankett als Ort und Zeitpunkt für ihre Berichte und die feierliche Auszahlung der versprochenen Belohnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bellende Hunde, schmetternde Hörner! Am vereinbarten Treffpunkt kommen euch drei Ritter in winterlicher Jagdkleidung entgegen. Jeder hat eine Meute von Jagdhunden mitgebracht und wird von zwei Knechten begleitet. Forsch geht es in die Wälder hinein, nachdem man auf Firuns Wohl getrunken hat. Bald schon können die ersten Fichtenzweige in das warme Blut der erlegten Tiere getaucht werden, und die Strecke beginnt sich zu füllen. Immer wieder stößt man an, und als der Moment sich nähert, da der Baron seinen Hirsch schießen wird, haben fast alle die zurückliegenden Schrecken zumindest zeitweilig vergessen und sind so fröhlich, wie man es an einem klaren Wintermorgen nur sein kann.

Kosten Sie die Jagdfreuden aus, schwelgen Sie in Naturbeschreibungen und gönnen Sie Ihren Helden ein paar angenehme Stunden, damit der Schrecken der folgenden Szene um so tiefer sitzt. Der Atesh'Seruhn hat den Tod der Hexe mit Genugtuung zur Kenntnis genommen, wertet ihn aber nur als Teilerfolg. Er hat die Helden als starke Gegner erkannt, die es zu schwächen gilt. Sein vorrangiges Opfer allerdings ist zunächst der Firun-Geweihte, der als Diener der Zwölf naturgemäß eine besondere Gefahr darstellt. Auf diesen wird er die große Jagdmeute des Barons hetzen (Anzahl der Helden mal vier), die er mit seiner unheiligen Macht zu dämonischer Raserei gebracht hat. Aber auch Inias wird die Abgeschiedenheit der Wälder zu nutzen suchen, um mit den Helden ein klärendes Gespräch zu führen, da er nicht gegen beide Parteien arbeiten kann und mittlerweile von den ehrbaren, aber irregeleiteten Absichten der Helden überzeugt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schweigsam streift ihr mit dem geweihten Jagdmeister durchs Gehölz, um einen Abschuss in Augenschein zu nehmen. Vater Inias blickt sich um, und meint völlig unvermittelt: "Ihr wisst gar nicht, was ihr angerichtet habt, als ihr Galfyastra getötet habt."

Verblüfft bleibt ihr stehen.

"Auf ihre Weise ahnte sie, was ich auf meine weiß: Die Leibesfrucht der Baronin ist götterverflucht. Das Kind darf nie geboren werden. Es muss sterben, samt seiner armen Mutter."

"Glaubt mir", versucht er euer Entsetzen zu beschwichtigen, "als Mann des Firun achte ich ein Leben hoch, mindestens genauso, wie Galfyastra als Tochter Satuarias es tat. Auf Arondriella haben die Wände Ohren, ich weiß nicht, wem ich trauen kann. Lasst uns nach der Jagd in Ruhe an einem sicherem Ort beraten, ich habe euch einiges zu erklären."

Mit diesen Worten bückt sich der Firuni zu dem Kadaver des erlegten Wildschweins. Irritiert blickt ihr euch an. Ihr wart euch sicher, die Zeichen richtig gedeutet zu haben, doch das wirft eure Überlegungen völlig über den Haufen. Plötzlich vernehmt ihr ein Rascheln im Gesträuch. Sich überschlagendes, vielstimmiges Gebell, und der Hund, dem ihr vor einer halben Stunde noch den Kopf getätschelt haben mögt, fällt euch zähnefletschend und geifernd an. Und er ist nicht allein. Die ganze Hundemeute bricht durchs Gehölz wie tollwütig. Betäubt vom ersten Entsetzen vernehmt ihr schwach und viel zu weit entfernt die hilflosen Rufe der Treiber. Inias starrt euch an: "Bei allen Göttern, da hinten steht ein Kind, die Scheusale werden es ..."

Doch da fällt ihn bereits die erste Bestie an. Ihr seht kein Kind. Ihr seht nur dampfenden Atem.

Onjareten-Jagdhunde

Biss: INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **DK** H
LaP 18 **AuP** 70 **RS** 2 **MR** 0 **GS** 10 **Wundschwelle** 5
Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen

Die rasenden Hunde kämpfen bis zum letzten Atemzug. Wenn die Helden mit den Tieren keine nennenswerten Schwierigkeiten haben sollten, erhöhen Sie deren Zahl nach Belieben. Ihre Recken müssen derart in Bedrängnis geraten, dass sie Inias nicht helfend beispringen können. Unmittelbar nach dem Ende des Kampfes trifft der Baron ein. Das Kind ist selbstverständlich verschwunden. Niemand sonst hat es gesehen.

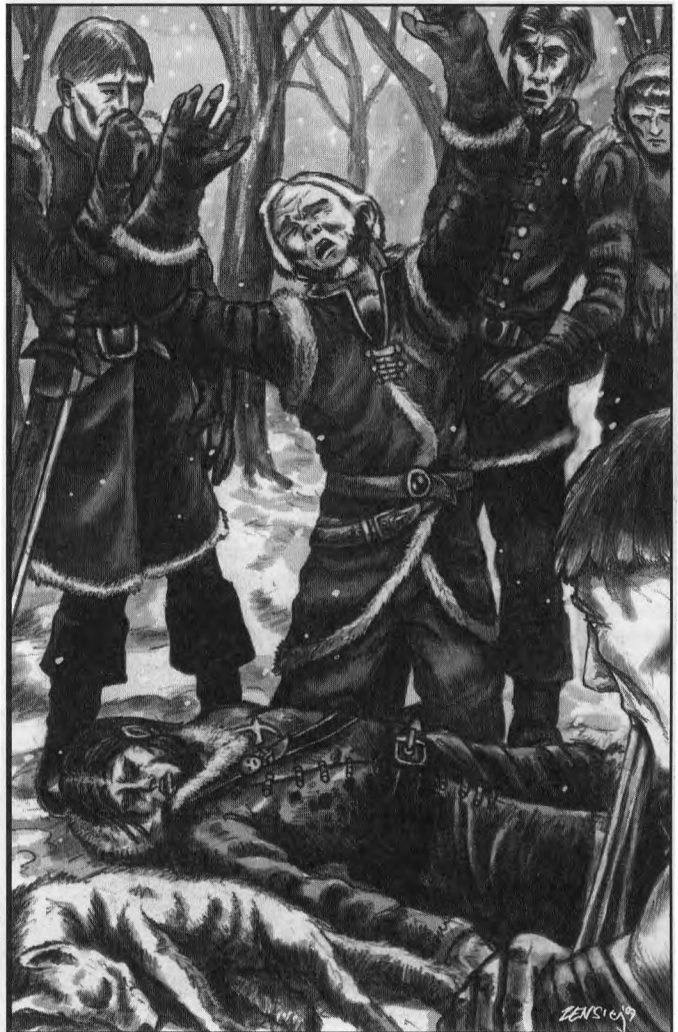
Zum Vorlesen oder Nacherzählen (nach dem Kampf):

Ihr dampft vor Blut und Schweiß, befühlt eure Gliedmaßen und taxiert die Schwere eurer Wunden, als der Baron samt einiger Begleiter auf die kleine Lichtung prescht. Mit einer gewalttätigen Geste bringt er sein blutig gepeitschtes Ross zum stehen und schwingt sich aus dem Sattel.

"Wo ist Vater Inias?", keucht er und blickt sich um.

"Nicht mehr unter uns, Herr", stammelt ein junger Höfling, der hilf-

los auf den zerfetzten Leichnam des Geweihten deutet. Rafardeon ya Banacalaris versucht gar nicht, um Fassung zu ringen, und bricht unvermittelt in so laute Klage aus, dass der Wald davon widerhallt.



Natürlich wird die Jagd nach dem Tod des Geweihten sofort abgebrochen. Nicht nur Rafardeon, sondern auch die übrige Jagdgesellschaft kann ihre Bestürzung nicht verbergen, und bald macht sich die gesamte Gruppe verstört auf den Rückweg nach Arondriella. Dort angekommen, kündigt Rafardeon noch für den gleichen Tag ein Leichenmahl für den verstorbenen Priester an. Schon beginnt das verbliebene Personal damit, den Leichnam bis zum Eintreffen des Vinsalter Hochgeweihten in der Burgkapelle aufzubahren.

In der Zwischenzeit haben die Helden noch eine Begegnung mit Ushuh. Dieses Ereignis dient einerseits dazu, ihnen den Hintergrund der schrecklichen Vorfälle auf Arondriella zu erhellen, andererseits werden sie vor den abgründigen Mächten gewarnt, die sie im Finale erwarten. Aus dramaturgischen Gründen sollten die im Folgenden beschriebenen Ereignisse maximal eine Stunde vor dem abendlich anberaumten Leichenschmaus stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade seid ihr aus dem Badehaus gekommen und habt begonnen, euch für das Leichenessen anzukleiden, als ihr zunächst schwach, dann immer stärker und eindringlicher die klagenden Rufe einer Eule vernehmt – ein wahres Crescendo der Verzweiflung. Als ihr aus dem Fenster blickt, seht ihr die Spitze des runden Nordturmes von einem guten Duzend Fledermäuse umflattert. Kein Zweifel, die Schreie kommen von dort oben.

Ushuh hat nach dem Tod seiner Seelenverwandten zusehends an Kraft verloren und wird nur noch von der schwachen Aussicht auf die Erfüllung von Galfyastras Schwur am Leben erhalten. Solcherart geschwächt kann die Eule den dreizehn Vampirfledermäusen, die ihr Versteck entdeckt haben und belagern, nicht mehr viel entgegensetzen und schreit um ihr Leben. Die Helden werden sich nach dem unglücklichen Tode Galfyastras und den mahnenden Worten Inias' hoffentlich ihren Reim auf das anhaltende Rufen machen und dem verwaisten Vertrautentier zu Hilfe eilen.

Das Nest befindet sich an einer seeseitigen Stelle unterhalb des Dachfirstes im Nordturm, die in einer waghalsigen Kletterei auf regennassen Schieferdachpfannen nur mit Mühe zu erreichen ist. Der Held riskiert einen Sturz über fast 30 Schritt ins eiskalte und aufgewühlte Meer der Sieben Winde. Sie, lieber Meister, wissen besser als wir, wie es um die Kletterfähigkeiten Ihrer Gruppe bestellt ist. Gönnten Sie dem bzw. den Helden dramatische Minuten, zumal die Vampirfledermäuse die Störenfriede wild attackieren werden, was die ohnehin gefährliche Kletterei nach Ihren Maßgaben erschwert.

Vampirfledermäuse

Biss: INI 5+2W6 **AT** 10 **PA** 0 **TP** 1W2 SP* **DK** H
LeP 5 **AuP** 55 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 15 **Wundschwelle** 4
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff / Verbeißen (und SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +3/ PA +6)

*) Ab 5 / 10 / 15 SP besteht die 5 / 10 / 15%ige Chance, sich mit Schlafkrankheit (1-4), Lutas (5-13), Raschem Wahn (14-18) oder Tollwut (19-20) anzustecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast hättest du den Halt verloren. Wieder schlittert eine Dachpfanne hinab und stürzt ins eiskalte Meer. Aber auch die letzte der riesigen Fledermäuse wird endlich von den wütenden Wellen verschluckt. Mit steifen Fingern hältst du dich mühsam am mit Vogelkot verschmierten Sims fest. Unwillkürlich möchtest du in dein Haar fassen, wo die widerwärtigen Viecher sich festgekrallt hatten, doch du hast keine Hand dafür frei. Kopfüber beugst du dich über die Dachtraufe und blickst in ein gelbes Augenpaar. Der Vogel hält den Kopf schief und plustert sich voller Behagen. Unwillkürlich beginnst du ihn zu kosen, er kuschelt sich an deine Hand ... nein, er schiebt sie zur Seite, bis du etwas Hartes spürst. Was ist das? Du ziehst ein kleines Holzfutteral aus dem Nest hervor. Während du es noch stirnrunzelnd betrachtest, hebt sich Ushuh – woher weißt du den Namen? – in den Nachthimmel, umkreist mit einem warmen Schrei den Fahnenmast und fliegt davon.

Der Held hat soeben einen Brief Galfyastras an Isida (siehe Quelle 2 auf Seite 45) entdeckt, den die Hexe ihrem Vertrautentier mitgegeben hatte, um die Baronin über die Ergebnisse ihrer Nachforschungen zu informieren. Da Isida allerdings in der Zwischenzeit durch die Bluttat des Dämons in den Wahnsinn getrieben worden war, konnte Ushuh das Schreiben nicht mehr überbringen.

TEIL VI – PILZPASTETE ZUM FINALE?

Lieber Meister, auch wenn unsere Befürchtungen anders lauten, wir hoffen, dass Ihre Gruppe einigermaßen unversehrt geblieben ist, damit wir sie so herzlich im Finale begrüßen können, wie es angesichts eines Leichenessens überhaupt möglich ist. Wir nehmen an, dass die Helden dem toten Geweihten die letzte Ehre erweisen werden, auch wenn sie durch den kürzlich gefundenen Brief mehr als alarmiert sein dürften. Sollten sie nun aber die Burg verlassen wollen, etwa um in Kuslik die Inquisition zu benachrichtigen, so machen Sie ihnen klar, dass Arondriella dann völlig schutzlos jedem namenlosen Umtrieb ausgeliefert wäre und dass der Baron nun mehr denn je ihrer Hilfe bedarf. Wenn die Helden ihm ihre Erkenntnisse präsentieren, so wird er unverzüglich einen Boten nach Kuslik entsenden, das Leichenessen jedoch ungerührt stattfinden lassen, da er weiß, dass Hilfe ohnehin in frühestens zwei Tagen zu erwarten ist. Machen Sie die Helden darauf aufmerksam, dass man zur folgenden Zeremonie grundsätzlich unbewaffnet erscheint. Alles das, was unauffällig am Leib getragen werden kann, haben wir zumindest nicht gesehen. Zauberstäbe oder andere Standeszeichen in Waffenform sind als solche ebenso zugelassen, wie es der geweihte Rondrakamm des Barons ist. Da der Atesh'Seruhn noch nicht entlarvt sein dürfte, wird er bei der folgenden Feierlichkeit einen, wie er glaubt, entscheidenden Trumpf ausspielen: Er hat das Festmahl mit Rattenpilzen versetzen lassen, mit deren Hilfe er die gesamte Festtafel zu korrumpieren versucht. Im Laufe dieser Tat kommt es zu einer offenen Konfrontation, an deren Ende hoffentlich die Vernichtung der höllischen Kreatur samt ihrer Partei-gänger steht. Nesteln Sie, lieber Meister, nun ein letztes Mal an Ihrer schwarzen Krawatte und begleiten Sie uns in den großen Festsaal von Arondriella.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast alle Burgbewohner finden sich nebst einigen Gästen aus Terubis in der großen Halle der Burg zusammen und nehmen schweigend an den Tischreihen Platz, die sich unter den üppigen Platten mit allerhand Wildgerichten, raffinierten Pasteten und feinen Sup-

pen förmlich biegen. Karaffen mit schwerem Rotwein lugen dazwischen hervor. Die gesamte mehrgängige Speisefolge wurde so aufgeföhrt, dass kein Diener mehr servieren muss. Es ist erklärter Wunsch des Barons, dass jeder, vom Stallknecht bis zum Ehrengast, an der Feierlichkeit teilnimmt. Die Tafel ist um ein Podest herum gruppiert, auf dem Inias' geweihter Stoßspeer zusammen mit Dolch und Langbogen neben einigen persönlichen Gegenständen präsentiert werden. Nach einigen ergreifenden Worten des Barons beginnt die Tischrunde, andächtig schweigend das Mahl einzunehmen.

Handeln Sie das Festmahl nicht zu kurz ab, da die Rattenpilze eine Weile benötigen, um ihre volle Wirkung zu entfalten. Betonen Sie die vorzügliche Qualität des Essens und beschreiben Sie, wie die Bestürzung der Gäste angesichts der jüngsten Vorfälle von der Fassade der andächtigen Feierlichkeit nur mühsam verdeckt wird. Ihre Gruppe dürfte in der Erwartung, dass sich ein namenloses Geschöpf unter den Gästen befindet, vermutlich auf der Hut sein. Sollten die Helden das Essen untersuchen, so bedenken Sie, dass es sich bei den Rattenpilzen nicht um ein Gift im herkömmlichen Sinne handelt und sie somit auch keine magische Ausstrahlung besitzt. Es ist also weder durch entsprechende Hellsichtzauber noch durch *Heilkunde Gift*-Proben zu entdecken. Ein prophylaktisch gesprochener ABVENENUM kann die Helden allerdings durchaus vor den Auswirkungen der Vergiftung schützen, auch wenn die um 8 erschwerte Probe, die Sie verdeckt auswürfeln sollten, erst einmal gemeistert werden will. Ein Held, dem eine *Gefahreninstinkt*-Probe gelingt, wird sich allerdings weigern, irgendetwas zu essen oder zu trinken. Sollte er auch andere Anwesende dazu auffordern, zieht er allerdings den Zorn des Barons auf sich: Wie kann er es wagen, diese Zeremonie zu stören?

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden ebenso wie der Rest der Tafelrunde vergiftet wurde und für die dezenten Einflüsterungen des Dämons entsprechend empfänglich sind. Sollten sie die Vergiftung

auf welche Art auch immer verhindert haben, so ändert das nichts Prinzipielles an der weiteren Dramaturgie. Die Helden werden dann lediglich schneller in der Lage sein, dem Dämon entgegenzutreten.

Wenn die Vergiftung zu wirken beginnt, versucht das Kind den Glauben der Gästeschar mit schlichten, aber wirksamen Fragen zu erschüttern. Beschreiben Sie beiläufig, wie Lidmilia mit scheuem Blick und unschuldiger Stimme ihren Vater mit der entwaffnenden Ehrlichkeit eines Kindes in Verlegenheit bringt, indem sie ihn nach den Gründen für die Todesfälle der letzten Zeit befragt. Auf die ratlosen Antworten des Barons wird sie feststellen, dass die Götter schwach sein müssen, wenn sie es zulassen, dass ihre Diener einfach so im Wald von ihren eigenen Geschöpfen getötet werden können. Anfangs werden die in der Nähe des Barons sitzenden Gäste versuchen, das Kind mit naiven Beschwichtigungen zu trösten, doch mit der Zeit kommen die meisten ins Grübeln, was sich in immer aggressiver werdenden Diskussion niederschlägt und schließlich in offenen Verwünschungen gegen die 'Götzen' mündet. Der Disput entwickelt dadurch schnell eine Eigendynamik, so dass das Kind kaum noch beachtet wird.

Auch Ihre Helden werden sich der Wirkung der namenlosen Einflüsse nicht entziehen können. Wir hoffen, dass sie dieses Angebot zum guten Rollenspiel annehmen und sich rege an den Diskussionen beteiligen. Räumen Sie den eloquenten Naturen in Ihrer Runde genügend Zeit ein, die Zwölfe zu verteidigen, und schildern Sie dann, wie sie zunehmend an ihren eigenen Worten zu zweifeln beginnen. Wenn die Spieler am Ende eine tiefgreifende Glaubenskrise simulieren, haben sie die Dramaturgie dieser Szene vorbildlich umgesetzt.

Nichtsdestotrotz werden Sie, lieber Meister, nicht umhinkommen, bei der Frage, wie sich die Unsicherheit der Helden im bevorstehenden Finale regeltechnisch äußert, zu einem ganz profanen Mittel zu greifen. Glücklicherweise ist die Wirkung der Rattenpilze wegen der geringen

Dosierung nicht sehr stark. Dennoch müssen Sie für jeden Helden im Laufe des Essens (und jeweils mit etwas Abstand, um die Gruppe zusätzlich zu beunruhigen) je vier Proben auf KL und IN würfeln, die zunächst gar nicht, dann um +1, +2 und +3 erschwert sind. Zählen Sie am Ende alle misslungenen Proben zusammen. Das Ergebnis ist die Anzahl der Aktionen, die der Held nicht ins Kampfgeschehen eingreifen kann, weil er von namenlosem Zweifel geplagt wird. Danach wird er sich besinnen und seinen Kameraden beistehen können. Misslingen hingegen alle 8 Proben, verfällt der Unglückliche dem Rattenkind ganz und gar und wird das Finale von der anderen Seite erleben. Sobald der Dämon glaubt, dass sich die Stimmung vollends zu seinen Gunsten geändert hat, fahren Sie mit folgendem Text fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wiederum fragt Lidmilia unter hellen Tränen: "Wie können die Götter all das zulassen, wenn sie doch gut sind?"

Hilflos und überfordert blickt der Baron sein Töchterchen an. Das Kind hat wirklich viel zuviel durchgemacht in den letzten Monden. Der Majordomus beugt sich zu dem Mädchen hinab und meint zärtlich: "Weil die ewigen Götter unsere Rechtschaffenheit prüfen wollen, und das können sie nur, wenn wir in Not sind."

An Teilen der Tafel erhebt sich wütender Protest. Da greift Lidmilia den älteren Herrn plötzlich am Revers und schleudert ihn im hohen Bogen gegen eine Säule, so dass ihr das Brechen seiner Knochen hört. Das Kind meint trocken in den Saal hinein: "Was sollen wir uns von Kreaturen prüfen lassen, die zu neidisch, zu ängstlich und zu schwach sind, uns bei Gefallen auch angemessen zu belohnen? Wieso wohl verstießen sie ihren dreizehnten Bruder, wenn nicht aus Neid, Angst und Schwäche?"



Anerkennendes Johlen brandet auf, das Mörderkind macht einen Satz auf den Tisch und breitet seine Arme aus. "Die sogenannten Götter ...", beginnt es, doch da zerbricht ein Fenster hinter ihm in tausend Stücke, und die Eule Ushuh fällt die Kreatur todesverachtend an.

Nun wissen die Helden, was die Stunde geschlagen hat, doch wie schnell sie reagieren können, hängt vom Maß des namenlosen Zweifels ab, der in ihnen gesät worden ist. Zumindest verschafft das Selbstopfer der Eule den Helden wertvolle Zeit, da es den Dämon für Sekunden bindet. Berichten Sie, wie Ushuh von schwarzen Flammenzungen, die aus den Händen der Kreatur schießen, schmächtig geröstet wird, schildern Sie die Fassungslosigkeit und die anfänglichen Zweifel des Barons, der dann jedoch entschlossen nach seinem Rondrakamm greift, um damit nach dem Zerrbild seiner Tochter zu schlagen.

Auch die anderen Anwesenden greifen zu Degen und Dolchen, die als Zierrat an den Wänden der Halle hängen, um für die Sache des Namenlosen zu kämpfen. Ihren Helden sollte es allerdings gelingen, das anfängliche Handgemein um Inias geweihte Waffen für sich zu entscheiden. Stellen Sie ihnen den Baron mit einigen Getreuen an die Seite und verwandeln Sie den Festsaal in ein Schlachtfeld, in dem unter anderem mit Bratenspießen und brennenden Holzscheiten aus dem Kamin zwischen umgeschmissenen Möbeln erbarmungslos gefochten wird. Die Helden und der Baron sind dabei die bevorzugten Gegner des Dämons.

Typischer Höfling

Improvisierte Waffe*: INI 8+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Waffenlos:** INI 9+1W6 AT 12 PA 11 TP(A) 1W6 DK H
LeP 30 AuP 32 RS 1 MR 1 GS 5 Wundschwelle 5

*) Über Anzahl und Gattung der im Festsaal befindlichen Waffen können Sie frei verfügen und müssen eventuell die Kampfwerte anpassen.

**) Sollten unter den Helden erfahrene Ringer oder Hruuzat-Kämpfer sein, so können Sie Ihnen würdige Gegner mit den entsprechenden Sonderfertigkeiten entgegenstellen, um spannende Zweikämpfe zu inszenieren.

Im Zuge des Gemetzels gerät die Fraktion des Namenlosen in die Defensive und liefert den Helden ein Rückzugsgefecht in Richtung Keller. Dort dienen die vier Wachen dem mittlerweile geschwächten Dämon als letztes Aufgebot. Wie es um deren Kampfkraft bestellt ist, sollten Sie vom Zustand der Gruppe abhängig machen. Unmittelbar vor dem Gefängnis der Baronin kommt es schließlich zum finalen Kampf gegen den Atesh'Seruhn und seine Schergen. Nachdem einer Ihrer Helden den tödlichen Streich gegen den Dämon geführt hat, verlesen Sie Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich gelingt es dir, die Verteidigung des Dämons entscheidend zu durchbrechen. Tief bohrst du deine Klinge in den Leib der unseligen Kreatur. Das Dämonenkind blickt einen Moment wie betäubt auf den Stahl vor seiner Brust, dann umschließt es ihn mit beiden Händen, so als könne es ihn einfach zerbrechen. Ein Zittern geht durch den Körper. Doch dann erlahmen seine Bewegungen. Als würde ein Vorhang zur Seite gezogen, weicht die namenlose Schwärze in den Augen des Kindes dem glasigen Gelb einer Ster-

benden. Von der hassverzerrten Fratze, die euch eben noch angegeifert hat, ist nichts geblieben. Fassungslos starrt die Kleine euch an, ihr Blick schweift über den Kampfplatz zu Baron Rafardeon, der, den blutverschmierten Rondrakamm noch immer fest umklammert, wie gelähmt dasteht. Lidmilia streckt ihm die Hand entgegen.

"Vater ...", flüstert sie schwach. Blutrote Tränen laufen dem Kind über das entstellte Gesicht. Dann sackt sein Körper in sich zusammen. Entsetzt starrt ihr auf die am Boden liegende Leiche. Dort liegt kein Dämon mehr, dort liegt nichts weiter als ein grausam verstümmeltes Mädchen.

Aus dem Hintergrund schreit unvermittelt Baronin Isida nach ihrem Mann: "Lass mich zu ihr, ich will in ihrem Gedärm nach unserem Raswick suchen, den sie verschlungen hat. Vielleicht finde ich ja auch meinen Verstand bei ihr wieder, bevor sie die teure Mitgift hinab in tausend Höllen zerrt, denn dort wartet mein Gemahl."

Die Baronin wird plötzlich ruhig und blickt Rafardeon ernst an: "Du hast ihr geglaubt, du hast sie gerichtet, Baron. Dabei war sie nicht einmal von dir. Sie ist eines anderen Kind, eines anderen. Ich kenne seinen Namen nicht. Er hat keinen Namen. Das Grauen hat keinen Namen. Das Grauen ist ohne Namen."

Die Helden haben gesiegt, doch zu einem erdrückend hohen Preis. Bleis schwer wiegen die Verluste, die Baron Rafardeon erlitten hat, und so wird zunächst noch nicht einmal Erleichterung darüber aufkommen, dass mit der Vernichtung des Dämons noch größeres Unheil verhindert werden konnte. Der Baron selbst wirkt um zehn Jahre gealtert. Für die nächste Stunde ist er nicht ansprechbar. Beschreiben Sie, um die Tragik auf die Spitze zu treiben, wie der abgebrühte Veteran, sichtlich mit den Tränen kämpfend, vor seiner vermeintlichen Tochter niederkniet und sie zärtlich streichelt, während im Hintergrund seine wahnsinnige Frau in ein grässliches, irres Lachen verfällt. Selbst hartgesottene Helden sollten beim Anblick dieser Szene schlucken müssen.

Doch wie schlimm dieses Bild auch sein mag, es ist immer noch nicht ausgestanden. Früher oder später werden sich die Helden mit der Frage befassen müssen, wie nun mit Isida und ihrem Kind zu verfahren sei. Hierbei werden sie nicht umhin kommen, erneut Rafardeon aufzusuchen und ihm, falls sie das noch nicht getan haben, sämtliche grausamen Details zu eröffnen. Dieser wird die neuerliche Schreckensnachricht überraschend unbewegt zur Kenntnis nehmen. Wie von der göttlichen Leuin persönlich geleitet, bringt er in einer letzten, unglaublichen Willensanstrengung seine Frau in die Burgkapelle und erlöst sie dort. Danach allerdings sind alle seine körperlichen und geistigen Kräfte verbraucht, und er fällt in eine tiefe Ohnmacht, aus der er nur mit größten Anstrengungen wieder erweckt werden kann. Wenn die Helden sich aufopferungsvoll um Rafardeon ya Banacalaris kümmern und hierbei womöglich noch magische oder göttliche Kräfte einsetzen (bzw. herbeiholen), können Sie sie bedenkenlos mit der ermutigenden Erkenntnis in den Epilog entlassen, dass nur sie den Baron von Terubis davor bewahrt haben, wie seine Frau vollständig dem Wahnsinn zu verfallen. Das überlebende Burgpersonal hat sich nach dem ersten Schrecken schweigend daran gemacht, die Toten zusammenzutragen und die Spuren des Gemetzels zu beseitigen. Mehr als ein Dutzend Opfer hat es gegeben – die Burg ist regelrecht entvölkert und wird lange brauchen, um sich von dieser Katastrophe zu erholen.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

In den sicher langen Gesprächen mit dem hart geprüften Rafardeon ya Banacalaris werden die Helden hoffentlich – notfalls, indem Sie sie durch den Mund des Barons mit dessen (richtigen) Interpretationen konfrontieren – alle grausamen Details des namenlosen Plans verstehen. Dabei werden sie Rafardeon wohl auch den eigentlichen Grund ihres Besuchs auf Arondriella eröffnen. Der Baron setzt dann einen langen Brief auf, der seiner betagten Schwiegermutter den Tod ihrer Tochter

und Enkel bei einem brutalen Thorwalerangriff mitteilt. Er verpflichtet die Helden zu absoluter Verschwiegenheit, wobei er versichert, die Vorfälle von seinen Vorgesetzten in Arivor genau prüfen zu lassen. Auch über den überflüssigen Tod Galfyastras ist der Baron aufrichtig bekümmert. Da die Helden ohnehin nach Kuslik reisen werden, bittet er sie, nach Mitgliedern von Galfyastras rätselhafter Schwesternschaft Ausschau zu halten, um ihr sein Bedauern mündlich zu übermitteln.

Sollten Ihre Helden dem gebrochenen Mann diese Bitte nicht abschlagen, so befinden sie sich bereits mitten im Folgeabenteuer. Die Gruppe weiß nun um die Existenz eines namenlosen Kultistenzirkels in Kuslik. Sie hat sogar dessen Namen sowie den Namen eines seiner, wenn auch verstorbenen, Mitglieder. Legen Sie, lieber Meister, Ihren Helden die Verfolgung dieser Spur ausdrücklich nahe und lassen Sie die Gruppe Kontakt zu den großstädtischen Hexen aufnehmen, die Condin ya Condra zur Strecke gebracht haben. Die Frauen hatten wohl ihre Gründe, nicht die Inquisition zu benachrichtigen. Vor allem jedoch sind sie im Besitz eines rätselhaften Dokumentes, das die dämonische Entität auf Arondriella erklären helfen dürfte und den Faden des Grauens weiter-spinnt (siehe Quelle 3 auf Seite 45).

Wenn Sie stattdessen planen, Ihrer Gruppe erst einmal eine Erholung der erlebten Schrecken zu gönnen, so können Sie die beschriebene Kreatur Ihrem persönlichen Pandämonium hinzufügen und Ihre Helden über die Natur des jüngst bezwungenen Gegners erst einmal im Dunkeln lassen.

Verteilen Sie schließlich je **350 Abenteuerpunkte**. Wahrlich verdient haben sich die Helden zudem eine Spezielle Erfahrung auf die Eigenschaft Mut und die Talente *Orientierung*, *Heilkunde Seele* und das bevorzugte

Kampftalent. Eifrige Redner während des Disputes im Festsaal können Sie außerdem mit einer Speziellen Erfahrung in *Überzeugen* belohnen, ebenso wie waghalsige Kletterer zu Ushus Nest eine solche auf *Klettern* erhalten sollten. Verlesen Sie abschließend folgenden kurzen Epilog, bevor Sie das Buch mit bedeutungsschwerer Geste schließen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tags darauf besteigt ihr die Kutsche Richtung Kuslik. Immer noch seid ihr wie betäubt von den namenlosen Schrecken, die die beschauliche Burg Arondriella und ihre Bewohner heimgesucht haben. Wo der Namenlose waltet, gibt es nichts zu gewinnen. Die reine Essenz des Bösen lässt keinen Triumph des Guten zu, ohne diesen mit Blut und Tränen der Aufrechten zu besudeln. Ihr habt dies nun bitter erfahren, aber jetzt ist es an euch, die ihr zu Zeugen und Boten von Zerstörung und Leid geworden seid, nicht an der Gnade der Götter zu verzweifeln. Euer Sieg schmeckt schal im Dunst unschuldigen Blutes. Bedeckt ihn mit Schweigen, denn die Netze des Namenlosen sind stets aus Mitschuld gewoben, weshalb ein Treffen mit dem denkbar Perfidesten immer in einer Tragödie endet.

DRAMATIS PERSONAE

DER FIRUNGEWEIHTE JAGDMEISTER İNİAS DERNGER

Hintergrund: Seit die Rondra-Geweihte der Burg seinerzeit an der Trollpforte zur Leuin abberufen wurde, bekleidet der firungeweihte Jagdmeister Arondriellas wie selbstverständlich das Amt des Burgkaplans. Er füllte die vielfältigen Pflichten so gut aus, dass Rafardeon es schließlich bei dem Provisorium beließ. Der kleingewachsene, brünette Mittfünfziger lernte die 'Ranafandelhex' vor gut zwanzig Jahren im gleichnamigen Wald unweit der Burg kennen, und sie bestanden in der Folge gemeinsam manche Queste. Nun knüpft sie ein Band düsterer Ahnungen wieder eng aneinander. Gemeinsam setzten sie das Mosaik aus Hinweisen auf den namenlosen Schrecken zusammen, und der Geweihte respektierte den Schwur seiner Freundin, die Baronin samt des unheiligen Kindes persönlich umzubringen, denn das Ansinnen der Hexe, ihr vermeintliches Versäumnis wieder gut zu machen, entspricht der Logik seines Glaubens.

Verhalten: İnias betrachtet Galfyastras Aktionen dankbar als eine Art der firungefälligen Jagd, die ihn selbst der Pflicht enthebt, die namenlose Brut in ihrem hilflosen Gefäß zu töten. Das Hinmorden einer gefesselten Wahnsinnigen erscheint ihm als frevelhaft und mit seinen Prinzipien unvereinbar. Viel zu spät wird er seine fatale Fehleinschätzung erkennen und es am Ende als gerechte Strafe für sein Zögern begreifen, wenn er von der eigenen Hundemeute zerrissen wird. Man mag es als einen eigenwilligen Gnadenakt des eisigen Jagdherren ansehen, dass er seinen Diener tatsächlich in diesem Glauben sterben lässt und ihm die triumphierende Fratze seines wahren Mörders erspart. Bis dahin wird İnias es in puncto Verschwiegenheit mit jedem Boroni aufnehmen, sich liebevoll um die Onjareten des Barons kümmern, die Wälder durchstreifen und seinen Pflichten als Burgkaplan nachkommen. Auf Isida angesprochen, zeigt er aufrichtige Betroffenheit, wobei er sich glaubhaft darauf zurückziehen wird, als Firun-Geweihter in seelsorgerischen Angelegenheiten überfordert zu sein. Seiner alten Freundin ist er neben Ushuh zweites Auge und Ohr auf Arondriella, und er versteht es, an verschwiegenen Ecken kodierte Nachrichten zu deponieren. Da İnias eine Antwort auf seine abgefangene Botschaft erwartet, wird er sich ruhig verhalten, mithin also nicht weiter auffallen. Sobald er ins Visier der Helden gerät, schützt ihn seine Autorität als Geweihter vor Verhören und seine Wildniskennntnis vor jeder Nachstellung. Sollten die Helden ihn ins Vertrauen ziehen wollen, so wartet İnias diesbezüglich einen Rat Galfyastras ab, den er jedoch nie erhalten wird.

Geboren: 989 BF *Größe:* 1,80
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Firun-Geweihter
Herausragende Eigenschaften: MU 14, GE 15, FF 15
Herausragende Talente: Bogen 14, Speere 12, Schleichen 14, sämtliche Wildnistalente 10+

RAFARDEON YA BANACALARIS, BARON VON TERUBIS

Der in Ehren ergraute, hochgewachsene Ardarit hat sich seine üppige Pension redlich verdient. Lange Zeit in einer Grenzfeste zwischen Amhallassih-Kuppen und Goldfelsen stationiert und durch ungezählte Scharmützel mit novadischen Reitern gleichermaßen gestählt wie hochdekoriert, erhielt der Veteran vor einigen Jahren die Baronie Terubis als Lehen. Diese, obwohl im Herzen des Horasiates gelegen und nur einen Tagesritt von der strahlenden Metropole Kuslik entfernt, erwies sich schnell als zwar friedlicher, aber überaus langweiliger Flecken Erde, so dass der passionierte Jäger und Hundenarr bis heute den alten Zeiten nachtrauert und deswegen mit den Jahren etwas melancholisch geworden ist. Seine Frau Isida liebt er abgöttisch, und so treffen ihn die jüngsten Ereignisse bis ins Mark. Aus diesem Grunde konnte er sich auch nicht entschließen, seine schwerkranke Schwiegermutter über das harte Schicksal ihrer Tochter und Enkelkinder aufzuklären. Da ihm das Lügen nicht liegt, ließ er die Korrespondenz statt dessen versenden.

Geboren: 973 BF *Größe:* 1,92
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Soldat, kompetenter Baron und Landesherr
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 15, KO 15
Herausragende Talente: Zweihandschwerter/-säbel 17, Reiten 14, Kriegskunst 13

ATEŠH'SERUHN, DAS KIND DES NAMENLOSEN, ZWEIGEHÖRTER DIENER DES NAMENLOSEN

Hintergrund: Die Existenz dieses Dämons ist selbst vielen hohen Geweihten des Namenlosen unbekannt. In früheren Zeiten wurde Atesh'Seruhn mit dem Ziel beschworen, die Nachkommen von einflussreichen Person zu korrumpieren, um so mit der Zeit Diener des Rattenkindes in bedeutenden Machtpositionen unterzubringen. Atesh'Seruhn kann ausschließlich in den Körper von Kindern einfahren (regeltechnisch: Kindern bis 13 Jahren) und verbleibt dort, falls er nicht vorher entdeckt und exorziert werden kann, 13 Monate, in Ausnahmefällen (siehe Quelle 3 auf Seite 45) 13 Jahre. In dieser Zeit übernimmt er die vollständige Kontrolle über seinen Wirtskörper und prägt dessen Geist derart, dass das Opfer als gefügiger Diener des Dreizehnten zurückbleibt, wenn er den Körper wieder verlässt.

Verhalten: Die Helden werden Atesh'Seruhn vor dem Finale wohl nicht entlarven können, da er sehr planvoll vorgeht und jede Auffälligkeit vermeidet. Aufgrund eines Seelenschattens ist die dämonische Natur des Kindes nicht zu entdecken. Gegen Hellsichtzauber schützt der Dämon sich mittels seiner hohen Magieresistenz sowie einschlägiger Antimagie. Der Gruppe gegenüber weiß er perfekt das verstörte Mädchen zu mimen. Vergnügt wird er sich von wohlmeinenden Kinderfreunden auf den Schultern herumtragen oder mit Abzählreimen beglücken lassen, so dass Sie engagierten Helden wegen größerer Befangenheit ein oder zwei Aktionen zusätzlich abziehen können, wenn es im Finale zum Kampf kommt. Dort setzt der Dämon seine geballte Zauberkraft ein und versucht, die Helden mit Beherrschungszaubern gegeneinander auszuspielen, sie durch Illusionen zu verwirren oder ihnen eine schwarze Flammenlanze (Schaden wie FULMINICTUS, 13 ZfP*) entgegenzuschleudern. Auch als Gegner im Zweikampf ist er wegen seiner Schnelligkeit (3 Aktionen) und seiner *Immunität gegen profane Angriffe* gefährlich.

Atesh'Seruhn in Kindergestalt

Geboren: –	Größe: 1,42
Haarfarbe: dunkelblond	Augenfarbe: grün
Waffe*: INI 13+1W6 AT 15	PA 14 TP * DK *
LeP 45 AuP unendlich	AsP 50 RS 5 MR 12 GS 10
GW 11 Wundschwelle 9	

*) Welche Waffe der Atesh'Seruhn im Festsaal an sich nimmt, bleibt Ihnen überlassen. Passen Sie die Werte an die gewählte Waffe an.

Dämonische Eigenschaften: Existenz, Regeneration I, Tarnung, Zauberkraft
Zauberfähigkeiten: Atesh'Seruhn verfügt über profunde Kenntnisse in den Merkmalen *Antimagie*, *Herrschaft* und *Illusion* und sollte aus jedem dieser Bereiche mehrere passende Zauber mit einem Wert von mindestens 8 beherrschen.

GALFYASTRA

Die mittlerweile über 50-jährige Tochter Satuaris hat die dunklen Prophezeiungen und die Berichte ihrer Schwestern richtig gedeutet und sehr bald die Notwendigkeit erkannt, die Baronin mit der namenlosen Frucht in ihrem Leib zu töten. Große Anstrengungen hat sie diesbezüglich unternommen, doch alle sind fruchtlos geblieben, und nach dem gescheiterten Thorwalerüberfall geriet die Rachsüchtige in derart schäumende Wut, dass selbst Ushuh es für einige Zeit nicht wagte, ihrer Seelenverwandten zu nahe zu kommen. Dann erfährt Galfyastra von

der Aussendung einer Strafexpedition, die ausgerechnet von den Helden angeführt wird, jenen Fremden, die, wie sie glaubt, den namenlosen Mächten auf Burg Arondriella beigestanden und ihren Plan durchkreuzt haben. In kalter Wut und ohne Rücksprache mit Inias Dernger stellt sie eine tödliche Falle, um die Gruppe ein für allemal zu beseitigen, und sie nutzt alle ihr zur Verfügung stehenden magischen und nichtmagischen Mittel, um ihr Ziel zu erreichen. Bauen Sie, lieber Meister, die machtvollen, umsichtige und zu allem entschlossene Hexe daher zu einem gefährlichen Gegner auf, der den Helden schwer zusetzt, bevor er unter großen Opfern besiegt werden kann.

Außerhalb ihrer Schwesternschaft ist Galfyastra nur als 'Ranafandelhex' bekannt. Selbst Dernger hat gemäß den Regeln ihres Zirkels nie ihren wirklichen Namen erfahren, weswegen die Gruppe auf die Quelle 4 angewiesen sein wird, um sie zu identifizieren. Die Baronin erfuhr den Namen durch ein Traumgesicht, das Boron ihr als Antwort auf ihre verzweifelten Gebete gewährte. Allein der Umstand, dass Isida damals mit Galfystras richtigem Namen aufwarten konnte, ließ die Hexe zunächst überhaupt antworten, später dann stutzig werden.

Geboren: 982 BF	Größe: 1,66
Haarfarbe: schwarz	Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Hexe	
Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 14, CH 15, FF 11, GE 12, KO 11, KK 11	
Kampfstab: INI 11+1W6	AT 14 PA 13 TP 1W6+1 DK NS
LeP 34 AuP 35 AsP 49	RS 1 MR 6 GS 6
Wundschwelle 6	

Herausragende Talente: Fliegen 13, Sinnenschärfe 11, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 11 sowie alle wichtigen Naturtalente und alle Heilkundentalente 5+

Wichtige Zauberkraftigkeiten: Blitz dich find 14, Große Gier 14, Harmlose Gestalt 14, Hexenknoten 12, Hexenkrallen 12, Krabbelnder Schrecken 12, Krähenruf 13, Krötensprung 10, Pandaemonium 11, Radau 13, Schleier der Unwissenheit 11, Somnigravis 12, Spinnenlauf 13, Vipernblick 14, Zauberswang 13. Galfyastra beherrscht zudem viele Hexenflüche.

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Prophezeien; Angst vor Menschenmassen, Rachsucht 7

ISIDA YA BANACALARIS

Baronin Isida in geistiger Unversehrtheit kennen zu lernen, haben die Helden leider keine Gelegenheit mehr. Die 35-jährige Frau, kaum kleiner als ihr Gatte, wurde noch vor kurzem mit ihrem interessanten, kantigen Gesicht und den langen schwarzen Haaren übereinstimmend als herbe Schönheit gerühmt – doch davon ist nicht viel geblieben. Nachdem ihre erstgeborene Tochter den jüngsten Spross des Hauses vor ihren eigenen Augen auf bestialische Weise getötet hatte, verlor Isida vollends den Verstand. Danach war sie nicht mehr in der Lage, den Anschuldigungen gegen sie, wonach sie selbst das Kind getötet haben soll, irgendeine Form des Widerstandes entgegenzubringen. Seitdem fristet sie im Kerker der Burg ein nur noch bedauernswert zu nennendes Dasein. Die dunklen, ehemals lebhaften Augen blicken völlig teilnahmslos. Oft scheint es, als rede sie mit sich selbst. Gelegentlich wird sie von Raserei gepackt, wütet dann durch ihre Zelle, brüllt übelste Verwünschungen und kreischt unverständliches Zeug, um später entkräftet niederzusenken und mit schauersticker Stimme süßliche Melodien zu intonieren. Kurzum – sie ist vollständig wahnsinnig geworden, so dass eine Unterhaltung mit ihr oder der Versuch eines Verhörs nur Frustration und Mitleid zutage fördern kann.

DER HÖLLE RACHE von SIMON BERTHOLD

EINLEITUNG

Stichworte zum Abenteuer: eine Mordserie in der Universität von Al'Anfa und ein Kult des Namenlosen

Ort: Al'Anfa

Zeit: beliebig

Helden: Personen, die sich ohne größere Schwierigkeiten in Al'Anfa bewegen können, im Idealfall ein Absolvent der Universität

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

HINTERGRUND

Alles war perfekt vorbereitet: Dreizehn Kultisten hatten sich versammelt und mit dreizehn Schnitten selbst verstümmelt, um ihre Lebenskraft dem einen Gott zur Verfügung zu stellen. Dreizehn Gerätschaften der Boron-Kirche waren geraubt und entweiht, dreizehn schwarze Karneole zermahlen und das Federkleid von dreizehn Raben verbrannt worden. Das Herz der Zeremonie war aber die entführte Boron-Novizin, die zwischen zwei Steinsäulen gekettet um ihr Leben fürchtete. Auch sie war bereits für die Anrufung vorbereitet worden: Während die Kultisten sie mit der Paste bestrichen hatten, die man aus der Asche der Vögel, dem Blut der Anhänger und dem Staub der heiligen Steine Borons gewonnen hatte, brachte sie noch genug Willenskraft auf, um sich in ihren Fesseln hin und her zu werfen. Beim Anblick der Werkzeuge aber, mit denen sie kurz darauf verstümmelt wurde, hatte sie das Bewusstsein verloren – die letzte Gnade, die der Gott seiner Novizin gewährte. Zuletzt hatte man ihr noch den Schädel kahl rasiert und ebenfalls mit der Paste bestrichen und die langen schwarzen Haare so im Raum verteilt, dass sie einen Stern mit dreizehn Ecken bildeten.

So hatten es die *XIII Lobpreisungen des Namenlosen* gefordert. Denn auf diese Weise würde der 'Herrscher der Herrscher' genug Macht erlangen, um seine Gegner zu schwächen, indem er ihre Tempel zermalmt und ihre Anhänger in Verzweiflung stürzte.

In der Stadt feierten sie noch das Fest der Freuden und bemerkten gar nicht, dass längst *seine* Jahreszeit angebrochen war: die fünf Tage, die allein *ihm* gehörten und jedem Gläubigen aufs Neue bewiesen, wie schwach die anderen Götter waren, wie hilflos gegenüber seiner Macht. In dieser Nacht, wenn Madaraestra die Regentschaft von Rahastes übernahm, würden die hier Versammelten der Welt die Augen öffnen. Die Stadt des Schweigens würde erzittern, erbeben und schließlich untergehen, wenn der Güldene seine Macht zeigte.

Langsam bahnte sich das Blut aus der schweren Wunde einen Weg über die Schenkel der bewusstlosen Frau, die ihren sechzehnten Sommer nie sehen würde, staute sich an den Kniescheiben und tropfte dann zu Boden. Unter dem Opfer war die Statue des Namenlosen platziert worden. Und obwohl die Statue aus purem Gold gefertigt war, so schien es doch so, als würde der gesichtslose Körper die herabtropfende Flüssigkeit gierig in sich aufnehmen.

Nun warteten die Anhänger des dreizehnten Gottes in ihren schwarzpurpurnen Gewändern und den schwarzen Masken auf das große Finale der Anrufung. Keiner von ihnen wusste, was geschehen würde, denn das Finale würde durch ihren Meister persönlich eingeleitet. Doch der hatte sich noch nicht gezeigt, denn auch dies war in den *Lobpreisungen* so vorgeschrieben. Sicher waren die Kultisten sich nur darin, dass diese Götterbuhlin einen weit grausameren Tod erleiden würde als einfach zu verbluten. Und in dem Moment, da ihr Herz für immer stillstünde, würde die Stadt erzittern und die Tempel des Rabengottes zu Staub zerfallen.

Der Angriff der sechs wackeren Streiter traf die Schergen des Namenlosen völlig unvorbereitet. Vier der Kultisten fielen, bevor überhaupt auch

nur einer begriff, dass ihre dunkle Zusammenkunft nun gewaltsam beendet wurde. Wenig später lagen alle Frevler in ihrem Blut, niedergestreckt vom Zorn Borons, der seine Streiter erfüllte und die Lasterer allesamt zum Namenlosen schickte. Keiner der Teilnehmer der Zeremonie war mit dem Leben davongekommen. Denn in dem Moment, da der letzte Kultist sein Leben aushauchte, hatte auch die Novizin den letzten Tropfen Blut verloren und war in Borons Hallen eingegangen. So glaubte man die Bedrohung durch die namenlose Sekte gebannt zu haben, ohne zu wissen, dass man nur den Stamm gefällt hatte, die Wurzel aber weiterhin in nährreichem Boden gedieh.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Im folgenden Abenteuer werden die Helden Ende Rahja zu einem rauschenden Fest in die magischen Fakultät der Universität von Al'Anfa eingeladen. Was als prächtige Feier beginnt, endet tödlich: Die *Studiosa Rivera Alornis Cecill*, die die Helden zu dem Fest begleitete, wird tot aufgefunden.

Die Helden werden von *Jesidro Paganuez*, einem Magister der Fakultät, gebeten, in der Sache zu ermitteln und den Täter zu stellen. Sie erfahren, dass dies nicht der erste Mord ist, der an der Universität geschehen ist, sondern bereits der dritte. Was die Helden allerdings nicht wissen: Paganuez selbst ist ein Geweihter des Namenlosen. Er plant die Wiederholung des vor vier Jahren gescheiterten Rituals während der kommenden Namenlosen Tage, weshalb ihm der Mörder ein Dorn im Auge ist, da dieser die Aufmerksamkeit der Obrigkeit auf die Fakultät und damit auch auf Paganuez lenken könnte.

Zuerst verlaufen die Ermittlungen im Sande, bis einen Tag nach dem ersten Mord ein zweites Opfer gefunden wird. Nach diesem Attentat kommt scheinbar nur noch eine Person als Täter in Frage. Aber als die Helden sie stellen, müssen sie erkennen, dass sie sich auf dem Holzweg befinden. Von dem vermeintlichen Verbrecher erfahren sie die Hintergründe der Mordserie. Alle Opfer waren Verwandte der sechs Streiter, die vor vier Jahren die dunkle Zeremonie störten: Die Toten wurden Opfer eines Rachefeldzuges.

Kaum sind die Helden an der Universität zurück, wird die junge *Karinora* tot in ihrem Zimmer aufgefunden. Diesmal weisen die Spuren allzu deutlich auf *Boronso Arlinuez*, einem weiteren Studiosus der Fakultät. Als die Helden den Mörder ergreifen wollen, erwartet sie die nächste böse Überraschung: Auch er ist tot.

Bis die Helden die wahre Mörderin und ihr Versteck endlich ausfindig machen, erkennt *Juandra H'Estofan*, die Tochter eines bei dem Ritual umgekommenen Kultisten, dass sie ihre Rachepläne nicht mehr selbst umsetzen kann, und verrät deshalb ihren Lehrer Paganuez, den Geweihten des Namenlosen, denn auch der Magister steht auf der Liste der rachsüchtigen Mörderin. Es ist nun an den Helden, *Jesidro Paganuez'* namenlose Pläne zu durchkreuzen, und diesmal für immer.

TIPPS FÜR DEN MEISTER

AL'ANFA UND DAS FEST DER FREUDEN

Eines der wichtigsten und bekanntesten Feste Al'Anfas ist das Fest der Freuden, das zu Ehren der Liebesgöttin den ganzen Rahja und über die Namenlosen Tage hinweg gefeiert wird. Dazu kleiden sich die Einwohner der Stadt (im Rahmen ihrer jeweiligen Möglichkeiten) in möglichst bunte und teure Kostümen und geben sich Rauschmitteln, Tänzern und Orgien hin. Zwar ruht die Arbeit für die Dauer des Festes nicht, aber es wird doch manches toleriert, was zu anderen Zeiten schwere Strafen nach sich ziehen würde. Stellen Sie die Stadt in freudigem Taumel dar, wenn Ihre Helden durch die Schwarze Perle ziehen, und zeigen Sie die Leichtigkeit des Lebens, wie sie nur die Göttin der Liebe bescheren kann. Umso bedrückender wird die Stimmung an der Akademie, wenn

das erste Opfer gefunden wird. Weitere Informationen zur Perle des Südens finden Sie im Regionalband **In den Dschungeln Meridianas**.

DETEKTIVABENTEUER UND IHRE FALLEN

Detektivabenteuer sind für den Meister nicht immer leicht zu leiten, da sich nie vorhersagen lässt, wann welcher Held welche entscheidende Idee hat oder wann ein notwendiger Hinweis gefunden wird. Deshalb müssen Sie sich mit den Örtlichkeiten und Ereignissen sowie den Meisterpersonen mit ihren Plänen und Zielen sehr genau vertraut machen, um auf unerwartete Handlungen Ihrer Gruppe schnell reagieren zu können. Die für die Handlung relevanten Meisterpersonen finden Sie am Ende des Abenteuers ausführlich beschrieben (siehe **Dramatis Personae**, Seite 43).

Zauberei

Zauberer können in Detektivabenteuern manche Probleme bereiten. Da das Abenteuer aber zu weiten Teilen an einer Magierakademie spielt und viele Zeugen und Verdächtige Magier sind, können und sollen Spieler-Zauberer nicht ausgeschlossen werden.

Im Folgenden finden Sie ein paar Tipps, wie Sie Zauber entschärfen, die für die Spannung gefährlich werden könnten. Bei den Zaubern **BLICK DURCH FREMDE AUGEN** und **OBJEKTOVOCO** ist es Meisterentscheid, was die Person oder der Gegenstand gesehen oder wahrgenommen hat. Den **BLICK IN DIE GEDANKEN** können Sie entschärfen, indem Sie bestimmen, was die Person gerade denkt, und schon die Eleven der Bruderschaft der Wissenden erlernen Techniken, um ihre Gedanken zu schützen. Der **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** rafft die Zeit zu schnell, um einen Mord aufzuklären, und der **NEKROPATHIA** wird in der Stadt des Raben mit schweren Leibesstrafen geahndet. Sollen Zeugen per **RESPONDAMI** befragt werden, sind diese entweder gerade abwesend und nicht auffindbar oder stimmen einem solchen Verhör nicht zu – schließlich sind die Helden nicht die Inquisition, die sich alles erlauben darf.

NAMENLOSE SCHRECKEN

Ein Kennzeichen der Sekten des Namenlosen ist es, dass sie ihre Intrigen meist im Verborgenen spinnen und selbst ein Erfolg nicht unmittelbar als das Werk des Gesichtslosen erkennbar ist. Geweihte des Dreizehnten können ihre Aura selbst vor Priestern der Zwölfe verschleiern, um ihre Tarnung bewahren zu können. Und in einer Stadt wie Al'Anfa, wo Intrigen alltäglich sind, lassen sich dunkle Pläne leichter realisieren als an anderen Orten Aventuriens, wo man sofort Verdacht schöpft, wenn etwas nicht den gewohnten Gang nimmt. So kommt es, dass die Helden erst später im Abenteuer von den Umtrieben des Namenlosen erfahren, auch wenn sich seine Zeichen fast überall finden lassen. Sollten sie dennoch zu früh Verdacht schöpfen, dann haben die entsprechenden Personen immer eine ganz natürliche Erklärung für ihr Handeln. Entsprechende Hinweise finden Sie in den einzelnen Szenen und dem Abschnitt **Dramatis Personae**. Auch sollten Sie bedenken, dass die meisten Aventurier, also auch unerfahrene Helden, nicht mehr über den Dreizehnten wissen, als dass er der Feind der Götter ist. Weitere Informationen zum Kult des Namenlosen finden Sie in **GKM 101ff**.

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer findet überwiegend an der Universität zu Al'Anfa statt, weshalb prinzipiell alle Helden für dieses Abenteuer geeignet sind, die sich zumindest zeitweise mit dem Gedanken anfreunden können, ein

paar Tage in Al'Anfa zu verbringen und für eine alananische Institution zu arbeiten, aber auch über die nötigen Manieren verfügen, um nicht ständig auf Missfallen bei den vielen einflussreichen Personen zu stoßen, denen die Gruppe in diesem Abenteuer begegnen kann. Außerdem sollten nicht alle teilnehmenden Helden hirnlose Schläger sein, da diese mit der Aufklärung eines Mordfalls etwas überfordert sein könnten, wohingegen eine Gruppe Pazifisten beim Zerschlagen eines Zirkels des Namenlosen sicher scheitert. Wenn sich in Ihrer Heldengruppe eine Abgängerin der Universität (egal welcher Fakultät), ein Rahja-Priester, ein Gaukler o. Ä. befindet, kann dies den Einstieg ins Abenteuer erleichtern, ist aber nicht zwingend erforderlich.

DER WEG ZUM ABENTEUER

SZENARIO 1: DER 'KLASSIKER'

Ihre Helden befinden sich irgendwo in Aventurien in einer Schenke und treffen die junge alananische Grandessa Rivera Alornis Cecill (siehe Seite 43). Sie befindet sich auf der Durchreise, da sie für ihren Vater geschäftlich unterwegs ist, obwohl sie eigentlich an der Universität zu Al'Anfa zur Leibmagierin ausgebildet wird. Wenn die Helden mit ihr ins Gespräch kommen, wird Rivera neben den üblichen Heldengeschichten auch über die Namenlosen Tage reden, und wie man sie gefahrlos verbringt. Sie erzählt vom Fest der Freuden, das in Al'Anfa den ganzen Rahja über gefeiert wird, und lädt die Helden ein, sie auf ihrer Reise zu begleiten und mit ihr das Fest zu verbringen. Eine solche Einladung sollten die Helden nicht ablehnen.

SZENARIO 2: TÄNZER GESUCHT

Die Heldengruppe befindet sich bereits in Al'Anfa. Sie wandert gerade durch die Straßen der Schwarzen Perle, die ausgelassen das Fest der Freuden feiert, als der Rahja-Priester (oder die Gauklerin etc.) oder der Magier der Gruppe von einer jungen Studiosa der Magischen Fakultät der alananischen Universität angesprochen wird. Sie stellt sich als Rivera Alornis Cecill vor und bittet sehr höflich darum, das abendliche Fest an der Fakultät mit einem Besuch (und eventuell einer Darbietung der erlernten Künste der Helden) zu versüßen. Sollte die Gruppe bei der Aussicht auf erlesene Speisen und köstliche Weine, natürlich kostenfrei, nicht anbeißen, können ein paar Dublonen Gage für künstlerische Darbietungen nachhelfen. Wenn die Gruppe es wünscht, sorgt sie auch für angemessene Unterkunft und Gewandung für das Fest.

SZENARIO 3: DIE VERPFLICHTUNG RUFT

Eine Heldin der Gruppe hat an einer beliebigen Fakultät der Universität zu Al'Anfa studiert (und besitzt daher z.B. den Nachteil *Verpflichtungen*). Nun bekommt sie von ihrem Dekan ein Schreiben übermittelt, dass sie mit Nachdruck auffordert, an die Akademie zurückzukehren, um bei einem wichtigen Problem zu assistieren. Das Schreiben wird von der jungen Studiosa Rivera Alornis Cecill überbracht, die auch dafür Sorge zu tragen hat, dass die Heldin und eventuelle Begleiter erscheinen und passend untergebracht sind. Gleichzeitig überbringt die Eleven auch eine Einladung zum Fest der Freuden an der Magischen Fakultät.

ANDERE MÖGLICHKEITEN

Natürlich steht es Ihnen frei, einen eigenen Einstieg, der besser zu Ihrer Heldengruppe passt, auszuarbeiten. Wie Sie den Einstieg auch wählen, sorgen Sie dafür, dass sich die Gruppe möglichst positiv an Rivera Alornis Cecill erinnert.

DAS FEST DER FREUDEN (28. RAHJA)

EINE KURZE KUTSCHFAHRT

Wie verabredet, werden die Helden am Abend des 28. Rahja von Rivera in ihrem Quartier abgeholt. Lassen Sie sich von den Helden ihre Vorbereitungen beschreiben, vor allem mit Blick auf ihre Kleidung und Schmuck, um sich und die Spieler in Feststimmung zu versetzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt eure Festtagsgewänder angelegt und wartet darauf, von Rivera Alornis Cecill zum abendlichen Fest in der Magischen Fakultät gebracht zu werden. Schon kurze Zeit später hält eine prächtige schwarze Kutsche in dem kleinen Vorhof vor eurem Quartier. Auch Rivera ist bereits festlich herausgeputzt und bittet euch höflich, sie in der Kutsche zum Fest zu begleiten.

Trotz der kurzen Fahrt zur Akademie hat es sich die Elevin nicht nehmen lassen, für euer Wohl zu sorgen, und reicht euch lächelnd ein paar Weintrauben.

Falls Sie den Helden eine kleine Stadtführung gönnen wollen, können Sie beschreiben, was sie durch die kleinen Fenster der Kutsche erblicken. Wollen Sie darauf verzichten, können die Fenster auch von schweren samtenen Vorhängen verschlossen werden, "damit die schmutzigen Blicke des Pöbels nicht die Insassen beleidigen", wie die Elevin erklärt. Am Eingang der Fakultät wird die Gruppe kurz gemustert und zur Abgabe aller Waffen aufgefordert. Ausnahmen werden nicht gemacht, denn man hat hier in der Vergangenheit schon zu schlechte Erfahrungen gemacht.

DAS FEST DER FREUDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Große Halle der Magischen Fakultät betretet, schlägt euch bereits dicker Pfeifenqualm entgegen. In dem süßlichen Dunst ist kaum auszumachen, wie viele Menschen sich hier versammelt haben. Zu dem melodischen Spiel einer Kabasflöte mischt sich der Lärm speisender Gäste, vom süßen Wein benebelte Schüler der Akademie grölen obszöne Lieder und ringsum unterhalten sich Menschen in kleineren Grüppchen. Ihre Stimmen mischen sich zu einem lautstarken Gemurmel.

Helden, die schon mittelreichische Bankette erlebt haben, werden sofort bemerken, dass es weder einen Zeremonienmeister noch eine feste Sitzordnung zu geben scheint. Auch einem Magier sollte auffallen, dass sich die wertvollen Kollegen an diesem Abend keinen Dirham um die Kleidungsvorschriften des *Codex Albyricus* scheren. Die Helden können sich nun unter die Feiernden mischen und am Büffet laben. Sklaven mit goldenen Karaffen schenken Wein nach, noch ehe der Becher geleert ist. Und auch an Rauschmitteln aller Art fehlt es nicht.

Auf Sie als Meister kommt nun die schwierige Aufgabe zu, ein prunkvolles Fest mit über fünfzig Besuchern und nicht weniger Bediensteten zum Leben zu erwecken. Stellen Sie ein ausschweifendes Fest dar, bei dem ausgiebig von allen Freuden Rahjas gekostet wird und Feindschaften und Intrigen scheinbar vergessen sind. Das Fest bewegt sich am Rande zur Orgie. Es gibt alles, was das Herz begehrt, im Überfluss, und nur wer mit der körperlichen Liebe nicht warten kann, der zieht sich mehr oder weniger diskret zurück.

Wie Sie den weiteren Verlauf des Abends gestalten wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Gönnen Sie den Helden Platz für eigene Darbietungen und Gespräche über die Götter und Aventurien. Rivera wird sich spätestens zur elften Stunde unbemerkt zurückziehen.

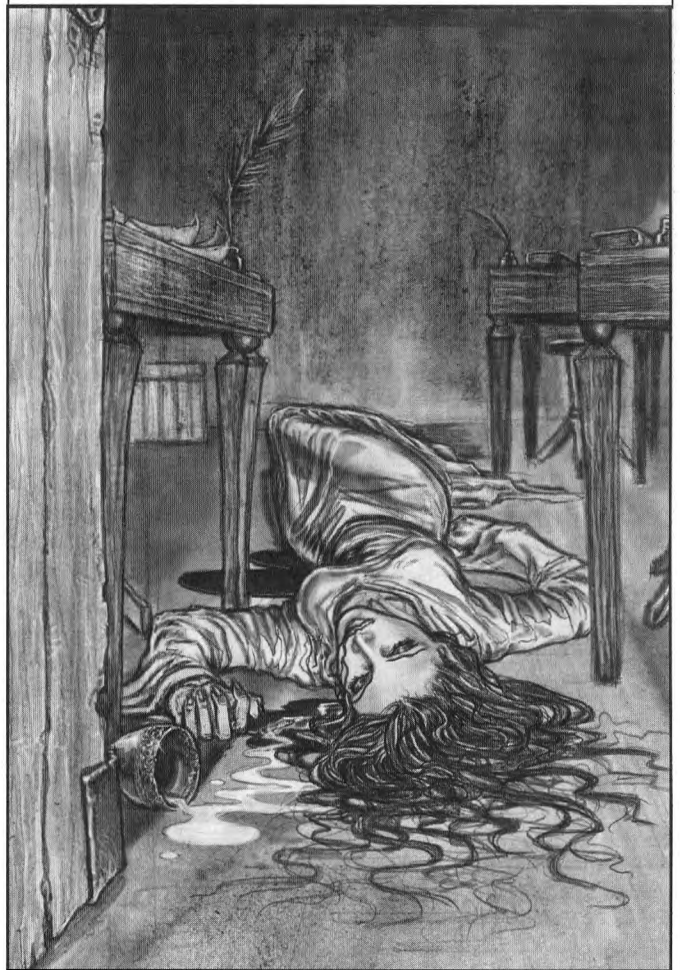
Wenn die Gruppe genug gefeiert hat, möchte sich eine Heldin vielleicht mit ihrer neuen Eroberung einen ruhigeren Ort suchen oder wird leicht angetrunken den Weg zum Abort verfehlen und in die kleine Schreibstube stolpern.

Ein GRAUSIGER FUND

Die folgende Szene schildern Sie dem betreffenden Helden am besten unter vier Augen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du die schwere Tür aufstößt, findest du nicht das, was du zu finden gehofft hattest. In der kleinen Kammer stehen mehrere Schreibpulte. Auf dem Boden liegt ein umgestürzter Becher, dessen Inhalt sich mit dem Blut vermischt, das einer neben dem Becher liegenden Frau aus Mund und Brustkorb quillt. An ihren schwarzen Locken kannst du sofort erkennen, dass das Opfer Rivera ist. Und an der Tatsache, dass sich ihr Brustkorb nicht mehr hebt und senkt, erkennst du, dass ihre Seele zu Boron gegangen ist.



Geben Sie der Heldin etwas Zeit für eigene Aktionen. Vielleicht möchte sie sich zuerst vom Tod der Bekannten überzeugen oder den Tatort inspizieren, wo sich aber auf die Schnelle keine Hinweise auf den Mörder oder Ähnliches finden lassen. Auf jeden Fall sollte sie Spektabilität *Dirial von Zornbrecht-Lomarion* (oder einem anderen Magister der Fakultät) von dem grausigen Fund berichten. Es dauert einige Zeit, bis sich die Heldin bei ihm Gehör verschafft hat, doch dann wird er mit einem Schlag seine volle Aufmerksamkeit auf diese Angelegenheit richten.

Wenn sich herumgesprochen hat, dass an diesem Ort Schreckliches passiert ist, bricht Hektik aus. Während viele Gäste fluchtartig das Fest verlassen, strömen die Angehörigen der Fakultät zum Tatort, allen voran der Fakultäts-Dekan Dirial von Zornbrecht-Lomarion. Er veranlasst, dass die Leiche für genauere Untersuchungen in die Medizinische Fakultät gebracht und das Schreibzimmer vorerst versiegelt wird.

Vom Fest gezeichnet und von den Ereignissen niedergeschlagen, wird er die Gruppe bitten, die Fakultät nun zu verlassen und sich am nächsten Tag bei ihm zu melden.

STOCHERN IM PEBEL (29. RAHJA)

ZURÜCK AN DER AKADEMIE

Wenn die Helden der Torwache an der Universität ihr Begehr schildern, wird diese sie ohne weiteres passieren lassen. In der Magischen Fakultät werden sie direkt zum Dekan geleitet. Dieser dankt ihnen für ihr Kommen und macht sie mit Magister Jesidro Paganuez bekannt (Beschreibung siehe *Dramatis Personae*, S. 43), der mit der Untersuchung des Mordes betraut wurde. Um das weitere Vorgehen zu besprechen, bittet Paganuez die Helden in sein Amtszimmer.

DER RUF DER AKADEMIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wortlos führt euch Magister Jesidro Paganuez in sein Schreibzimmer. Da er normalerweise nicht so viele Besucher auf einmal empfängt, dauert es etwas, bis allen ein Sitzplatz zur Verfügung steht. Dann beginnt er: "Schrecklich, was gestern Nacht während eines so herrlichen Festes passieren konnte. Ich wurde angewiesen, diesen Mord zu untersuchen, oder genauer: diese *Morde*."

Der Magister klärt die Helden über die bisherigen Erkenntnisse auf: Rivera Alornis Cecill war nicht das erste Mordopfer an der Universität. Vor acht bzw. vier Monaten wurden zwei weitere Schüler der Akademie getötet. Da die Morde damals nicht aufgeklärt werden konnten, schob man sie einem Sklaven in die Schuhe, der dafür in der Arena landete (und den Kampf gegen zwei Löwen nicht lebend überstand).

Jetzt ist der Ruf von Akademie und Fakultät in Gefahr. Die Granden könnten sich entscheiden, ihre Sprösslinge lieber auf die Mirhamer Akademie zu schicken oder ihre finanziellen Zuwendungen stoppen. Außerdem möchte man eine Einmischung des Universitäts-Rektors *Cesario Paligan* verhindern, um die Autonomie der Fakultät wahren zu können, die den etwas eigenbrötlerischen Magiern sehr am Herzen liegt.

Darum soll nun möglichst wenig Aufmerksamkeit erregt werden, weshalb die Gruppe für diese Aufgabe geradezu prädestiniert sei. Schließlich sei Rivera auch ihre Freundin gewesen. Sollten die Helden trotzdem nicht einwilligen, macht er ein finanzielles Angebot, das sie nicht ablehnen können. Zudem überreicht er ihnen ein Handgeld von fünf Dublonen für Unkosten.

Er möchte über jeden ihrer (Fort-)Schritte benachrichtigt werden, um den Helden "auf administrativer Ebene" beistehen zu können. Dies sollten Sie der Gruppe immer wieder in Erinnerung rufen, bevor sie ihre nächsten Schritte plant. Tatsächlich möchte der Magister informiert werden, damit seine eigenen Pläne nicht durch zu große Fortschritte der Helden gefährdet werden (siehe Kasten).

Nimmt ein Held das Zimmer des Lehrers genauer in Augenschein, werden ihm bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe manche Dinge auffallen. Neben etlichen Büchern finden sich auch ein ausgestopfter Rabe und ein ausgestopfter Schakal. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +7 kann erkennen, dass dem Raben eine Klaue fehlt. Darauf angesprochen, erklärt Paganuez, dass der Schakal das erste Tier gewesen sei, dass er erlegt habe, dem Raben hätten mit der Zeit die Ratten zugesetzt.

PAGANUEZ' WAHRE ABSICHTEN

Der Lehrer hat bereits erkannt, was die Helden erst im Laufe des Abenteuers herausfinden müssen: Der Täter wählt seine Opfer nach einem bestimmten Muster aus, und Paganuez kennt dieses Muster. Der Magister engagiert die Helden hauptsächlich deshalb, um den Dekan zu besänftigen, und hofft, damit genug Zeit zu gewinnen, um seine eigenen Pläne zu verwirklichen.

Von sich aus hilft der Magister der Gruppe so wenig wie möglich, antwortet bei Fragen aber nach bestem Wissen, um keinen Verdacht zu erregen. Allerdings kennt auch er den wahren Mörder nicht, was am Ende seinen Untergang bedeutet.

MEHR ALS 100 VERDÄCHTIGE

Es kann nicht genau vorhergesehen werden, wie die Helden in ihren Ermittlungen vorgehen, weshalb die folgenden Szenen modular aufgebaut sind. Haben Sie als Einstieg das Szenario *Die Verpflichtung ruft* gewählt (siehe Seite 32), wird der entsprechenden Heldin diese Aufgabe wegen ihrer Dringlichkeit von ihrem Dekan ans Herz gelegt.

Sollten die Helden die Untersuchung ablehnen, endet an dieser Stelle das Abenteuer und andere werden die dunklen Pläne durchkreuzen. Selbstverständlich können dann keine Abenteuerepunkte vergeben werden und Ihre Spieler sollten sich überlegen, ob sie nicht das Heldenleben aufgeben und lieber eine etwas weniger anstrengende Aufgabe übernehmen wollen.

Die Opfer

Mit den Namen der bisherigen Opfer und deren Fachrichtungen ist Jesidro Paganuez behilflich, für alles Weitere müssen die Helden die jeweiligen Fakultäten aufsuchen. Das erste Opfer hieß *Comodo Travinez* und studierte an der Juridischen Fakultät (*Meridiana* 63). Das zweite Opfer war *Rondriago Gutmonnd* und besuchte die Kriegs-Fakultät (*Meridiana* 65).

Der Täter

Über den Täter lässt sich zunächst nicht viel mehr herausbekommen, als dass er immer auf dieselbe Weise tötet. Deshalb kommen alle Gäste des Festes ebenso wie alle Angehörigen der Universität als Täter in Frage. Von der Tatwaffe fehlt jede Spur.

Das Motiv

Über das Motiv lässt sich bisher nur spekulieren. Nichts scheint die Opfer zu verbinden, außer dass sie an derselben Universität studierten.

Der Tatort

Die Untersuchung des Tatorts ergibt nicht viel. Es finden sich weder Kampfspuren noch sonstige Hinweise auf den Täter. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 oder gründlicher Suche findet sich unter einem der Schreibpulte ein kleines Stück Pergament mit der Aufschrift: »Nr. 3, E Nomine«

Reste des Weines aus dem Becher wurden in die Alchemistische Fakultät gebracht. Hellsichtsmagie ergibt keine Anzeichen, dass Magie bei dem Verbrechen mit ihm Spiel war.

Hinweise: Es gab keine Handgreiflichkeiten zwischen Opfer und Täter. Das gefundene Pergament stammt von der Universität und wird von allen Fakultäten benutzt.

Zeugen

Paganuez gibt der Gruppe den Tipp, nur Angehörige der Fakultät zu befragen, da andere Gäste des Festes sowieso nicht auf Rivera oder sonstige Merkwürdigkeiten geachtet hätten und auch für die ersten Morde nicht in Frage kommen. Daran sollten sich die Helden auch halten. Wie viele Personen die Gruppe befragen muss, bis sie an alle folgenden Informationen kommt, bleibt Ihnen überlassen und kann auch vom Auftreten der Helden abhängen (bzw. von ihrem CH- oder *Überreden*-Wert).

Hinweise: Schüler sagen aus, dass Rivera das Fest um die elfte Stunde verlassen habe, um sich zur Ruhe zu begeben. Eine Sklavin weiß zu berichten, dass zwischen elfter und zwölfter Stunde kurz nacheinander drei Studiosi die Fakultät verlassen haben. Durch längeres Herumfragen erfahren die Helden auch die Namen: *Boronso Arlinuez*, *Juandra H'Estoffan* und *Goldito Paligan*. Was die drei außerhalb der Fakultät getan haben, kann niemand beantworten. Der Küchensklave weiß, dass alle drei zum Frühstück wieder an der Akademie waren. Professoren können bestätigen, dass außer den persönlichen Bannschwertern keine Waffen an der Fakultät gestattet werden. Riveras Stubenkameradin konnte wegen starker Kopfschmerzen nicht am Fest teilnehmen und berichtet, Rivera sei an diesem Abend nicht in der Kammer gewesen. Am Mittag habe sie einen heftigen Streit mit Goldito Paligan gehabt.

Ein Tag an der Universität

Trotz des Mordes geht an der Universität alles seinen gewohnten Gang, auch wenn die Stimmung an der Magischen Fakultät gedrückt ist. Die Helden ermitteln zwar im Namen der Fakultät, aber nur die wenigsten Professoren unterbrechen ihre Vorlesungen, um sich befragen zu lassen. Daher müssen sich die Helden öfter in Geduld üben, bevor sie ihr Anliegen vortragen können. Der Tag beginnt zur sechsten Morgenstunde mit dem Wecken der Schüler der Magischen Fakultät und den Kadetten der Kriegsfakultät. Alle anderen Studierenden übernachten nicht an der Universität. Zur siebten Stunde wird das Frühstück ausgegeben. Zur achten Stunde beginnt der Lehrbetrieb an allen Fakultäten. Eine Vorlesung dauert je nach Fakultät zwischen einer (Juridische Fakultät) und vier Stunden (Kriegsfakultät). Zur zweiten Stunde des Mittags wird ein Imbiss zu sich genommen. Danach beginnt an der Kriegsfakultät das Exerzieren vor der Fakultät, was den schwitzenden Kadetten viel Häme anderer Studiosi einbringt. Der Lehrbetrieb endet zur fünften Stunde. Zur sechsten Stunde wird an Magischer und Kriegsfakultät ein reichhaltiges Abendessen serviert. Ab der neunten Stunde ist Nachtruhe. Das Verlassen des Geländes ohne Genehmigung ist zwischen Nachtruhe und Wecken nicht erlaubt, genauso wenig wie Kontakt zu anderen Fakultäten oder gar dem Sklavenhaus. Vergehen werden sehr strikt geahndet.

Die Medizinische Fakultät

Für die Anatomie-Vorlesungen müssen nur 'Präparate' erhalten, die nach ihrem Ableben von ihren Verwandten an die Fakultät verkauft wurden, weshalb Riveras Körper zumindest nicht von Studierenden verstümmelt wird. Im Gegenteil: Wegen der Brisanz der Situation widmet sich sogar *Tirion Florios*, Dekanus der medizinischen Fakultät, persönlich der Untersuchung des Opfers. Sollten die Helden nicht mit gebührendem Respekt auftreten, werden sie aus der Fakultät gewiesen, ohne auch nur irgendetwas herausgefunden zu haben.

Hinweise: Rivera Alornis Cecill wurde durch einen tiefen Stich knapp über dem Herzen getötet, der mit einer schlanken Waffe ausgeführt wurde. Es gibt keine Hinweise darauf, dass sie Widerstand geleistet hat. Die Wunde lässt auf einen Dolch als Tatwaffe schließen. Fragen die Helden nach anderen Auffälligkeiten, so erfahren sie, dass sich die Wunde purpurn eingefärbt habe, der Ursprung der Verfärbung aber unklar sei. Eine erfolgreiche *Götter/Kulte*-Probe +7 ergibt, dass Purpur die Farbe der Mächtigen ist, aber auch des Namenlosen.

Auf Nachfrage erfährt man, dass der ehemalige Professor *Lucano von Carteinn* das erste Mordopfer untersucht hat, Magistra *Khalida Rheaturez* das zweite. Von Carteinn verweilt mittlerweile in Sylla, Rheaturez kann sich nicht mehr an die Obduktion erinnern und verweist auf die Bibliothek (siehe rechts). Weitere Informationen zur Medizinischen Fakultät finden Sie in *Meridiana* 64 und im Handout auf S. 48.

Die Alchimistische Fakultät

Vor ein paar Tagen erst suchte die Alchimistische Fakultät wieder Freiwillige für einige Experimente, für die Tiere nicht die richtigen Probanden sind, sodass die Helden erst bei ein paar Alchimisten landen, die sie für Versuchspersonen halten, ansonsten aber sehr verschlossen und wenig auskunftsfreudig sind. Schließlich kann die Gruppe bei *Saranya Klippstein* vorsprechen. Die Dekana misstraut grundsätzlich jedem Fremden, der etwas von ihr will, und dies lässt sie die Helden auch spüren. So dauert es eine ganze Weile, die die Helden in einem nach allen möglichen Chemikalien stinkenden Gang zubringen, bis die Dekana ihnen widerwillig die Ergebnisse der Untersuchungen des Weines präsentiert.

Hinweise: Zunächst berichtet Klippstein über den edlen Tropfen, der verköstigt wurde, und zwar exakt so lange, bis Ihnen die Weinkenntnisse ausgehen oder die Helden auf die Ergebnisse drängen. Dann wird sich die Alchimistin sehr bedeckt geben und lediglich darauf hinweisen,

dass dem Getränk ein leichtes Schlafgift beigemischt wurde. Bei einer gelungenen *Überreden*-Probe gibt sie zu, dass dieses Schlafgift an ihrer Fakultät hergestellt wurde. Bleiben bei dieser Probe mehr als 4 Punkte übrig, gibt die Dekana sogar zu, dass vor ein paar Wochen mehrere Mittelchen entwendet wurden, ohne dass man deswegen jemanden verständigt hätte. Elixiere oder andere Mittel, die den Helden bei ihren Ermittlungen helfen könnten, gibt die Dekana selbstverständlich nicht heraus: "Schließlich sind wir hier eine wissenschaftliche Institution und kein Trödelmarkt."

Die Juridische Fakultät

In der Fakultät für Recht, Rechtsphilosophie und Staatswissenschaft geht alles seinen gewohnten Gang. Der Mord an Comodo Travinez liegt schon ein Studienjahr zurück, und die Helden werden Mühe haben, jemanden zu finden, der sich überhaupt noch an ihn erinnert. Dekanus *Dindymus Tiljak* möchte sich nicht mehr mit dem Ereignis beschäftigen und steht den Helden deshalb nicht zur Verfügung.

Hinweise: Treffen die Helden auf Studierende älterer Semester, was längerer Zeit des Suchens bedarf, können sie herausfinden, dass Comodo recht beliebt war, aus gutem Hause stammte und durchschnittlich begabt war. Allerdings habe er kurz vor seinem Tod mit der Freundin von einem dieser 'Spitzhutträger' angebandelt (also einem Angehörigen der Magischen Fakultät). An den Namen des hintergangenen Studiosus kann sich aber keiner erinnern. Der Betrogene war Boronso Arlinuez, wie man von Schülern der Magischen Fakultät erfährt, die sich noch sehr genau an diesen Skandal erinnern. Für die Untersuchungsergebnisse des Falles müssen sich die Helden an die Bibliothek wenden (siehe unten).

Die Kriegsfakultät

Im Gegensatz zur Juridischen Fakultät, deren Opfer schon in Vergessenheit geriet, weiß hier jeder etwas über 'ihr' Opfer zu berichten. Rondriago Gutmonnd war bei den jungen Kadetten berühmt für seine Fechtkünste, bei den älteren Kadetten für seine Trinkfestigkeit und Spendierfreude, bei den Mentoren für nicht genehmigte Ausflüge in jene Gegenden Al'Anfas, die ein Kadett der Kriegsfakultät nicht einmal dann betritt, wenn er mit den gewöhnlichen Stadt-Gardisten Streife laufen muss.

Hinweise: Rondriago Gutmonnd stammte nicht gerade aus wohlhabendem Haus. Nur Wenigen ist bekannt, dass er seine Ausflüge und Gelage finanzierte, indem er bei einer der 'Magierschnösel-Anwärterinnen' Schulden machte. Gläubigerin war *Juandra H'Estoffan*, wie man von Studenten der Magischen Fakultät erfahren kann. Für viele ist hingegen unverständlich, wie ein so geübter Fechter umgebracht werden konnte. Für die Untersuchungsergebnisse des Falles müssen die Helden wiederum zur Bibliothek (siehe unten).

Die Bibliothek

In dem dreistöckigen Gebäude der philosophische Fakultät ist auch die Bibliothek untergebracht, wobei letztere sogar den weitaus größten Teil des prächtigen Zentralgebäudes einnimmt. Hier lagern Tausende von Schriftrollen aller Fachgebiete. Die Helden könnten tagelang herumstöbern, ohne die gesuchten Dokumente zu finden. Wenden sie sich an einen der Bibliothekare, kostet jede Auskunft für Universitätsfremde einen Oreal. Und nur weil die Gruppe im Namen der Magischen Fakultät ermittelt, ändert das nichts an ihrem Status als Fremde. Ein Ausleihen der Dokumente ist nicht möglich, Einsicht kostet drei Oreal pro Dokument und Stunde, eine Abschrift eine Dublone *pro Seite*. Ebenso muss man sich die Schriften selbst aus den Regalen suchen. Diese horrenden Preise sollen die Universität davor schützen, dass zu viel Wissen in andere Bibliotheken Aventuriens wandert. Und dieses System der Wissensbewahrung funktioniert sehr erfolgreich.

Es finden sich auch mitnichten alle Dokumente zu einem Fall an derselben Stelle. Wollen die Helden Dokumente über die Untersuchungen der Leichen, finden sie diese in der Teilbibliothek *Medizin* im ersten Stock unter der Rubrik »Autopsien ohne Lernende«. Es wird nicht nach dem Namen des Objektes, sondern dem des ausführenden Lehrkörpers sortiert. Bei den ersten beiden Opfern waren dies Anatom *Lucano von*

Carteinn (zu finden unter dem Buchstaben C) bzw. Anatom *Khalida Rheaturez* (Buchstabe R). Weitere Informationen zu diesen beiden finden Sie bei der Medizinische Fakultät auf Seite 35).

Um an Dokumente über die Tatortuntersuchungen zu kommen, müssen die Helden sich zur Teilbibliothek *Jus et Jura* im dritten Stock begeben, wo sie unter der Rubrik »Praktische Vorlesungen« (diesmal sortiert nach Namen des Opfers) Dokumente zum zweiten Mordfall finden, während die Schriftrollen zum ersten Mord wegen 'Irrelevanz und Platzmangel' aussortiert wurden. Wollen sich die Helden über die Gerichtsverhandlung des hingerichteten Sklaven informieren, finden sie die Quellen in der Rubrik »Vollstreckte Urteile«, die nach Datum des Urteils sortiert ist. Beim 21. Phex diesen Jahres ist das entsprechende Protokoll zu entdecken, das aber nicht mehr Informationen als die Feststellung enthält, dass der Sklave aus dem Besitz der Universität für schuldig befunden und dementsprechend verurteilt worden sei. Über etwaige Beweise oder sonstige Aussagen findet sich nichts.

Sie können nach Belieben weitere Teilbibliotheken mit Unterrubriken hinzufügen, um für die Helden das Auffinden der richtigen Dokumente so schwer wie möglich zu machen. Hier befindet sich eine der größten Schriftsammlungen Aventuriens und dieser Schatz ist nicht einfach zu heben. Verlangen Sie von jedem Magier und Gelehrten der Gruppe eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die *Neugier* erschwert ist. Gelingt die Probe nicht, wird der Held von seiner Wissgier überwältigt und stöbert nach Dokumenten aus seinem Fachgebiet, ohne sich weiter um den Fall zu kümmern. Wird die Probe gar verpatzt, ist der Held einen halben Tag nicht ansprechbar und widmet sich nur noch seinen Studien. Welche 'Schätze' er findet, bleibt Ihnen überlassen. Beispiele finden Sie in *Geographia* 216 ff. und in der *Magischen Bibliothek* aus der Box *Zauberei und Hexenwerk*.

Hinweise: Aus den Untersuchungen der Leichen ergibt sich, dass alle Opfer auf dieselbe Weise umgebracht wurden. Ein schmaler Stich knapp über dem Herzen führte zum Tod, die Wunde färbte sich purpurn. Analysen am Tatort ergaben, dass sich das Opfer nicht wehrte. Man fand ein Stück Pergament mit der Aufschrift: »Nr. 2, E Nomine«

Der Sklave wurde wegen eines bei ihm gefundenen blutverschmierten Dolches verurteilt und in der Arena den Löwen zum Fraß vorgeworfen. Es gab keine Zeugen für seine Taten.

GERÜCHTE

Folgende Gerüchte können Sie einstreuen, wenn die Helden mit Angehörigen der Universität sprechen. Sollten die Helden einmal nicht weiter wissen, können Sie auf diese Weise auch Hinweise geben. Wahre Gerüchte sind durch ein (w) gekennzeichnet, falsche mit einem (f):

- ☛ Der Sklave tötet noch aus dem Jenseits. (f)
- ☛ Rondriago Gutmonnd hatte Schulden. (w)
- ☛ Die Opfer werden willkürlich ausgesucht. (f)
- ☛ Der Mörder ist ein fanatischer Novadi. (f)
- ☛ Bei den Alchimisten wurde eingebrochen. (w)
- ☛ Die Opfer wurden mit einem magischen Dolch umgebracht. (Nicht magisch, auch wenn es auf den ersten Blick so wirkt.)
- ☛ Hinter den Morden steckt eine Sekte. (w)
- ☛ Rivera war der Liebling der Spektabilität. (w)
- ☛ Comodo wollte das Studium abbrechen. (f)
- ☛ Die Hand Borons steckt hinter den Taten. (f)
- ☛ Der Mörder schlägt alle vier Monde zu. (w)
- ☛ Die Seelen der Toten gehen nicht in die zwölfgöttlichen Paradiese ein. (?)
- ☛ Der Gärtner ist der Mörder. (f)
- ☛ Es wird noch weitere Tote geben. (w)

VERDÄCHTIGE

Durch die Ermittlungen ergeben sich drei Verdächtige, von denen zwar nicht jeder für jeden Mord ein Motiv hat, aber zumindest einen Grund,

einen Mord zu begehen. Sie verließen auch auffällig frühzeitig das gestrige Fest. Deshalb sollten sich die Helden die Studiosi spätestens am Abend einmal vorknöpfen. Die Zimmer dürfen sie allerdings nicht durchsuchen, so weit reicht ihre Befugnis nicht.

BORONSO ARLINVEZ

Die Helden können den Studiosus nach dem Abendessen in seiner Stube antreffen. Er wird auf alle Fragen der Helden nach bestem Wissen antworten und weitere Hilfe versprechen, sollten die Helden sie benötigen. Wird er auf Comodo Travinez und die Liebesaffäre angesprochen, grinst er breit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Das ist eine alte Geschichte, die Ihr da anspricht. Ich muss zugeben, dass ich sogar froh bin, dass sie ein solches Ende nahm. Hätte mein Onkel davon erfahren, er hätte mich sofort enterbt. Aber wegen dieser Schlampe, wie war noch gleich ihr Name, einen Mord zu begehen, das ist lächerlich. Vielleicht hat das Miststück ihn sogar selbst umgebracht?”

Auf die Frage, wo Boronso nach dem Fest gewesen sei, antwortet er, dass sein Onkel an diesem Abend auch ein Fest gegeben habe. Die Erlaubnis, sich von der Akademie zu entfernen, habe er von der Spektabilität selbst bekommen.

Er hat keine Ahnung, dass die Morde im Zusammenhang mit dem Zirkel des Namenlosen stehen, dem er seit einiger Zeit angehört. Insgesamt kümmern ihn die Bluttaten wenig, da weder seine eigenen Interessen, noch die seiner wenigen Freunde betroffen sind. Insgeheim ist er sogar ein wenig schadenfroh über Alornas Schicksal, auf deren Charakter, und noch mehr auf ihre Fähigkeiten, er immer neidisch war. Aber natürlich besitzt er genug Selbstbeherrschung, um sich das nicht anmerken zu lassen.

JUANDRA H'ESTOFFAN

Die Helden treffen sie in einer der Schreibkammern an. Juandra tut alles, um keinen Argwohn zu erwecken. Sie sollten die Studiosa nicht verdächtig erscheinen lassen, damit am Schluss die Überraschung umso größer ist, wenn die wahre Mörderin gestellt wird. Kommt das Gespräch auf die Schulden des zweiten Opfers zu sprechen, meint sie, ihr Großonkel sei einer der reichsten Männer Al'Anfas. Sie habe schon vergessen, dass ihr irgendwer Geld schuldet. Außerdem könnten Tote schlecht bezahlen.

Als sie gestern Abend das Fest verließ, reinigte sie den Dolch, den sie in ihrer Kammer verbirgt, vom Blut der Toten. Auf ihr Verschwinden angesprochen, wird sie der Gruppe diese Lüge sehr glaubhaft präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas verlegen schaut Juandra jedem von euch tief in die Augen: “Aber Ihr müsst mir versprechen, dass Ihr es niemandem verratet, ja? Ich hatte”, sie schaut beschämt zu Boden, “ein kleines Techtelmachtel mit einem der Sklaven. Ich war betrunken und da ... Bitte, Ihr dürft es wirklich niemandem erzählen. Sie werfen mich sonst von der Akademie.”

Der Sklave, ein ungewöhnlich großgewachsener Moha, wird diese Aussage bestätigen. Dafür sorgen die Dublonen der Studiosa.

GOLDITO PALIGAN

Goldito sollte den Helden als Hauptverdächtiger präsentiert werden, der auf die entscheidenden Fragen nur ausweichend oder abweisend antwortet. Beim Streit mit Rivera am vorigen Mittag ging es angeblich nur um magiephilosophische Themen, tatsächlich berichtete er der Studiosa aber über seine Fluchtpläne, die ihm von diesen abriet, worüber die beiden in Streit gerieten. Nach seinem Verschwinden befragt, antwortet Goldito, er sei zum Beten im Hesinde-Tempel gewesen, was dort bestätigt wird.

ZUM RAPPORT

Am Abend des 29. Rahja bittet Jesidro Paganuez die Helden zur Berichterstattung. Folgende Dinge sollten die Helden bereits herausgefunden haben:

- Die Studiosi Boronso Arlinuez, Juandra H'Estoffan und Goldito Paligan wirken verdächtig.
- Mordwaffe war ein Dolch.
- Es handelt sich wohl um nur einen Täter, der immer auf die gleiche Weise tötet.
- Der Mörder scheint nach einem Plan vorzugehen, darauf deuten die an den Tatorten zurückgelassenen Pergamente.

DER VERSCHWUNDENE ELEVE (30. RAHJA)

Ein nächtlicher Besucher

Die Gruppe hat sich gerade zur Ruhe gebettet, als sie jäh wieder aus ihren Träumen gerissen wird. Ein Sklave mit leicht tulamidischem Dialekt stürmt in ihr Schlafgemach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Werte Herrschaften, wert Herrschaften! Verzeiht, dass ich Euren gesegneten Schlaf störe, aber der hochachtenswerte Magister Paganuez hat mich nach Euch geschickt. Es ist etwas sehr, sehr Schreckliches geschehen! Ich bitte Euch um die größte Eile. Der Mörder hat schon wieder zugeschlagen!“

Sobald sich die Helden angekleidet haben, wobei der Sklave immer wieder zur Eile mahnt, wird er sie zur wartenden Kutsche führen, die dann durch die Straßen Al'Anfas jagt, als sei der Namenlose selbst hinter ihr her. Der Sklave kann über keine Einzelheiten berichten, er weiß nur, dass ein weiterer Toter in der Magischen Fakultät gefunden wurde. Dort angekommen, werden die Helden direkt zum Tatort geführt.

Ein weiterer Toter

Der Tatort befindet sich bei den Schlafgemächern im ersten Stock der Fakultät, die Magister der Fakultät sowie der Dekan haben sich dort bereits eingefunden. Die Schüler wurden in die Kammern geschickt, lediglich Juandra ist noch anwesend, da sie die Leiche entdeckt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Paganuez empfängt euch mit sorgenvollem Gesicht. Seine Augen verraten, dass auch er kaum geschlafen hat: „Er hat schon wieder zugeschlagen. Der arme Ysabelo, im Schlaf gemeuchelt. Möge Boronso seiner Seele gnädig sein. Aber diesmal hat der Mistkerl einen Fehler begangen. Juandra, berichte den Herrschaften, was du gesehen hast!“

Die Elevin tritt hinzu und wirft noch einen flüchtigen Blick in die Kammer, der sie erschauern lässt. Dann beginnt sie, wobei sie ihre Tränen mühsam unterdrückt: „Es ist so furchtbar. Er wurde doch von allen gemocht. Habt Ihr ihn einmal gesehen? Er sieht zu schön aus, um tot zu sein. Warum er?“

Mit strengem Blick ermahnt Paganuez die junge Frau, dass jetzt nicht die Zeit für Grabesreden sei.

„Ich war gerade auf dem Abort, als ich merkwürdige Geräusche vernahm. Da stürmte plötzlich Goldito aus der Kammer. Ich konnte mich gerade noch verstecken. Dann sah ich ins Zimmer, und da fand ich ...“

Schnell schlägt sie das Zeichen Boronso.

Der Tatort wurde bereits untersucht. Wieder lassen sich keine Spuren magischen Wirkens finden, wieder wurde das Opfer mit einem gezielten Stich knapp über dem Herzen verwundet. Im Schlaf gemeuchelt konnte es sich natürlich nicht wehren. Die Wunde hat bereits die purpurne Färbung angenommen. Es wurde auch wieder ein Pergament gefunden: »Nr. 4. E Nomine«.

• Die Tatzeit liegt um die elfte Abendstunde.

• Das Motiv ist unklar, eine Intrige denkbar.

Hat die Gruppe manche Zusammenhänge noch nicht erkannt, wird der Magier durch gezieltes Nachfragen helfen. Paganuez dankt den Helden für ihre Untersuchungen und bittet sie, am nächsten Tag damit fortzufahren, jetzt aber die Nachtruhe der Fakultät zu wahren.

Wie sie den weiteren Abend verbringen, bleibt den Helden überlassen. Für die folgende Szene sollten Sie jedoch dafür sorgen, dass sich die Gruppe spätestens zur zweiten Morgenstunde wieder in ihrem Quartier befindet.

Juandras Zuneigung ist im Übrigen nur gespielt. Tatsächlich hat Ysabelo sie nie interessiert, da er äußerst langweilig war und aus vergleichsweise ärmlichen Verhältnissen stammte.

Eine große Bitte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr müsst ihn finden, unbedingt. Diese Morde dürfen nicht ungesühnt bleiben“, wendet sich Magister Paganuez plötzlich an euch. An seiner Stirn wird eine Zornesader sichtbar: „Wir haben die Akademie bereits durchsucht: nichts! Aber ein Sklave sah ihn zum Hesinde-Tempel eilen. Ihr solltet dort eure Suche beginnen. Tut, was ihr könnt, um ihn zurückzubringen! Zur Not auch nur den Kopf!“

Der Magister ist außer sich vor Zorn und nur schwer zu beruhigen. Die Helden sollten sich mit der Verfolgung sputen, damit der vermeintliche Mörder keinen zu großen Vorsprung erlangt. Der Hesinde-Tempel *Sant Argelion* sollte dabei der erste Anlaufpunkt sein, denn auch die Torwächter am Eingang der Akademie bestätigen, dass sie den Studiosus in diese Richtung gehen sahen. Sie sind seine nächtlichen Ausflüge gewohnt und schöpfen keinen Verdacht (und wurden dafür auch von Goldito Paligan immer gut bezahlt). Der Flüchtige passierte das Tor vor etwa zwei Stunden, und zwar bereits zum zweiten Mal in dieser Nacht.

Was wirklich geschah

Während Goldito Paligan wieder zu einem seiner fast allabendlichen Besuche im Hesinde-Tempel aufbrach, stahl sich Juandra heimlich in seine Kammer, in der auch ihr nächstes Opfer ruhte. Bei ihrer Tat wurde sie beinahe vom zurückkehrenden Goldito entdeckt, konnte sich aber rechtzeitig verstecken. Als der junge Studiosus die Leiche in seinem Zimmer fand, überwältigte ihn die Panik und er floh aus der Akademie. Das machte sich die Mörderin zu Nutze und verwischte ihre Spuren, erst dann alarmierte sie einen der Magister und schob die Schuld dem Flüchtenden in die Schuhe.

Die Verfolgung

Im Hesindes Tempel

Hier scheint man von dem neuerlichen Mord noch nichts erfahren zu haben, und so ruht noch alles, wenn die Helden hier eintreffen. Die Hohe Lehrmeisterin *Neobara Hergelyn* ist über die nächtliche Störung wenig erfreut. Ungeduldig hört sie sich das Anliegen der Helden an und meint mit einem Schulterzucken, dass sie den Burschen nicht kenne. Erwähnen die Helden, dass sie wegen des Mordes kommen, ist die Tempelvorsteherin bereit, die beiden anderen Geweihten zu wecken, was einige Zeit dauert. Hat die Gruppe dann auch ihnen die Lage erklärt, erinnert sich der alte *Gyndolfo*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ja ja, der Goldito Paligan, der kommt oft zu mir. Der glaubt wenigstens noch an Hesindes Weisheit. Aber er braucht noch viel Führung. Dann wird er ein Großer werden, ja, das wird er. Wenn nur sein Vater nicht so streng mit ihm wär’. Und Ihr sagt, der ist ein Mörder? Also ob da Hesindes letzte Weisheit in Euch gefahren ist? Der wollte doch schon lange aus Al’Anfa verschwinden.”
Plötzlich bricht der Geweihte ab, als er merkt, dass er gerade ein Geheimnis ausgeplaudert hat, das er hatte bewahren sollen.

Dies ist die Chance, mehr von Gyndolfo zu erfahren. Dabei bedarf es nur etwas sanftem Druck, damit der Alte wieder in Plauderlaune verfällt und dabei folgende Hinweise gibt: Goldito Paligan hatte Angst, das Erbe seines Vaters anzutreten, denn dazu müsste er Militärdienst leisten. Auch fürchtete er sich vor etwas an der Universität, wollte darüber aber nie sprechen. Deshalb hatte er den Plan gefasst, über Mirham nach Port Corrad zu fliehen und sich von da ins Horasreich zu begeben. Jetzt sollten die Helden keine Zeit mehr verlieren. Besitzen sie keine schnellen Pferde, werden diese von der Akademie gestellt. Im Tempel bemerkt übrigens niemand, dass die einzige Novizin verschwunden ist. Sollten die Helden sie von einem früheren Besuch im Tempel kennen und nach ihr fragen, so weist man darauf hin, dass man ihr das göttliche Geschenk des Schlafes gönnen möchte, wenn man es schon den Geweihten nahm.

AUF DER PALASTSTRASSE

Die gut ausgebaute Straße, die einer mittelreichischen Reichsstraße in nichts nachsteht, verbindet Al’Anfa mit Mirham. Unterwegs finden sich viele der Plantagen, die Al’Anfa zu Reichtum brachten. Auch wenn die Helden in nächtlichem Galopp über die Straße preschen, können sie sehen, wie sich Haie mit Perain-Äpfeln, Reisfelder und Plantagen mit exotischen Dschungelpflanzen abwechseln. Alle 15 Meilen findet sich ein Landgasthof. Der Studiosus versucht sich nach seiner übereilten Flucht so weit wie möglich abzusetzen, doch bereits bei der ersten Herberge übermannt ihn die Müdigkeit und er muss rasten.

IM LANDGASTHOF ARIA PARADISA

Die Herberge ist nach der nahen Zuckerwurzplantage des Hauses Bonareth benannt und kann bis zu 20 Gäste unterbringen. Über dem geräumigen Schankraum befinden sich ein großer Schlafsaal und drei weitere Schlafkammern, von denen eine der Wirt Argomar bewohnt. Außer Goldito sind keine Gäste anwesend. Die Helden werden die Herberge bei ihrer Ankunft verschlossen vorfinden und sich erst bemerkbar machen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr trommelt immer noch mit den Fäusten gegen die schwere Eingangstür, als ihr von drinnen ein halb gegähntes “Ja ja, ich komm’ ja schon!” vernehmt. Es öffnet euch ein etwas zu kurz geratener Mann, dessen braunes Haar an den Schläfen schon deutlich zurückgegangen ist.
“Die Herrschaften wünschen?“, fragt er mürrisch. Ihr haltet euch nicht lange mit Erklärungen auf, sondern fragt gleich nach Goldito. Nachdenklich kratzt sich der dürre Wirt am Kopf: “Also ich weiß nicht” so recht.”

Schnell steckt ihr ihm ein paar Münzen zu und schon hellt sich seine Miene auf: “Ja, vorhin, mitten in der Nacht, da is’ so einer aufgetaucht, der könnt’ auf Eure Beschreibung passen. Komischer Vogel is’ das. Un’ seine Begleiter erst, ich kann Euch sagen ...”

Goldito plante die Flucht schon seit längerem und hat deswegen vor einiger Zeit zwei Söldner engagiert, die ihn beschützen sollen. Auch sie waren von dem nächtlichen Aufbruch nicht begeistert, begleiteten aber ihren Lohnherrn. Der Lärm, den die Helden an der Herbergstür verursacht haben, hat sie aufgeschreckt, und sie rüsten sich zum Kampf, während sich der Studiosus in seinem Zimmer verschanzte. Er glaubt nämlich, dass ihm die Häsher seines Vaters, zu dem er ein äußerst angespanntes Verhältnis hat, auf den Fersen sind.

Die beiden Söldner sind zwar nicht einmal die Hälfte ihres Soldes wert, werden den Helden aber geschickt die Treppe zu den Schlafgemächern verstellen. Die Sichtverhältnisse sind schwierig, da das Licht des dämmernden Morgens nicht ausreicht, um die Herberge zu erhellen. Das von Argomar entzündete Öllämpchen hilft da nur wenig.

Jetzt können auch einmal die Kämpfer in Ihrer Gruppe in Aktion treten. Machen Sie es ihnen nicht zu einfach, die Söldner zu überwinden, schließlich haben diese die eindeutig bessere Kampfposition. Allerdings werden sie auch nicht bis zum Tode kämpfen, sondern vorher die Waffen strecken.

Zwei Söldner

Säbel: INI 9+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 34 AuP 36 RS 2 MR 4 GS 7

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeit: Finte

Haben die Helden die Söldner überwunden, steht ihnen der Weg zu Goldito Paligan offen.



DER AUSREIßER

GESTELLT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in das Zimmer stürmt, sitzt Goldito am Rande der Schlafstätte und streichelt einer jungen Frau über den Rücken. Dann beugt er sich langsam vor zu ihrem Ohr und flüstert: “Alles wird gut!”

Dann richtet er sich langsam auf und man kann die Strapazen der letzten Stunden von seinem Gesicht ablesen.

“Mein Vater hat euch sicher nicht gesagt, warum ich geflohen bin, oder? Wie sollte er auch, er kannte mich ja kaum!”

Zuerst sollte die Gruppe klarstellen, dass sie nicht von Golditos Vater geschickt wurde, sondern im Auftrag der Fakultät unterwegs ist. Werfen die Helden dem Studiosus die Morde vor, wird dieser überrascht jede Schuld von sich weisen und die Helden fragen, ob sie wirklich so wenig herausgefunden hätten.

ERKLÄRUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Was wisst Ihr über den Namenlosen? Dass er der Feind der Götter ist? Dass er Ratten und Schakale lenkt? Und dass keiner, der sich ihm entgegenstellt, je wieder vollkommenes Glück finden wird? Vor vier Jahren löschten mein Onkel und fünf Streiter Borons einen Kult des Namenlosen aus, zumindest glaubten sie das. Denn das Böse schwor blutige Rache, es suchte nur noch nach einem Werkzeug.”

Doch wer dieses Werkzeug ist, weiß Goldito nicht. Auch über die näheren Umstände der vereitelten Anrufung kann er keine Auskunft geben (sein Onkel hatte nur ein einziges Mal darüber gesprochen). Er liefert den Helden aber das Motiv für die Mordserie: Alle Opfer waren Verwandte der sechs Streiter, die vor vier Jahren die Zeremonie verhinderten. Zuerst schlug der Mörder nur alle vier (Quersumme von 13) Monate zu, und dass er sich mit Ysabelo so beeilte (2 x 13 Stunden nach dem letzten Mord), bedeutet nichts Gutes. Goldito flieht, um sich und seine Geliebte zu retten: die Novizin des Hesinde-Tempels, die ein Kind von ihm erwartet. Er wird auf keinen Fall nach Al'Anfa zurückkehren, aus Angst um sein Leben und seine Liebe, denn sein Vater würde dieser Ver-

bindung nie zustimmen. Soweit er weiß, ist kein anderer Akademie-Angehöriger mit den sechs Streitern verwandt, was es noch schwerer machen dürfte, den Mörder zu finden. Deshalb bittet Paligan die Helden, möglichst schnell an die Akademie zurückzukehren, um das namenlose Böse aufzuhalten.

ZURÜCK

Drängen Sie die Gruppe zu einer schnellen Rückkehr an die Akademie. Unterwegs sollten sie sich eine gute Begründung zurecht legen, warum sie ohne Goldito zurückkehren. Berichten sie Paganuez von den Ereignissen, wird dieser höchst ungehalten sein, sich aber schließlich mit der Situation abfinden und die Helden bitten, am nächsten Tag mit den Ermittlungen fortzufahren. Es dürfte inzwischen der Abend angebrochen und die Helden vom beschwerlichen Tag müde sein.

WÄHRENDDESSEN

Paganuez sieht sich zum Handeln gezwungen: Erneut gefährdet einer seiner Anhänger die Zeremonie. Noch einen Fehlschlag will sich der Magister aber nicht erlauben. Darum bittet er Boronso und Juandra zu einem ‘klärenden Gespräch’, da er nach wie vor nicht weiß, welcher der beiden der Täter ist. Hier erfahren die beiden Stubenkameraden erstmals, dass sie beide dem namenlosen Kult angehören, denn normalerweise treffen sich die Mitglieder nur maskiert. Juandra ist aber keine überzeugte Anhängerin, wie der Magister glaubt, sondern gehört dem Zirkel nur an, um ihre Rache an Paganuez verüben zu können (siehe Seite 44). Deshalb ist sie über die Mitgliedschaft Boronsos sehr erschrocken. Sie spielt der Elevin Karinora (gefälschte) Beweise über seine Verbindungen zum Namenlosen zu und hofft, dass er sich, einmal unter Druck gesetzt, vom Kult abwenden wird. Dies stellt sich aber als tödlicher Irrtum heraus. Boronso lässt sich nicht erpressen, ermordet Karinora und lässt es so aussehen, als habe der Serientäter wieder zugeschlagen.

DOPPELMORD (I. NAMENLOSER)

EINE TOTE NOVIZIN

Am nächsten Morgen erwartet die Helden die nächste Erschütterung: Kurz nach dem Frühstück wurde eine weitere Leiche entdeckt: die Novizin Karinora. Sobald die Gruppe eintrifft, wird Spektabilität Zornbrecht-Lomarion bereits auf sie warten und sie über den Todesfall informieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während euch Spektabilität Zornbrecht-Lomarion zum Ort des Mordes führt, erzählt er euch mit leichenblasser Miene: “Karinora ist heute morgen nicht zum Frühstück erschienen. Wir fanden ihre Zimmertür nur angelehnt. Und als wir die Stube betraten, da ...” Es vergeht ein Moment, bis er sich wieder unter Kontrolle hat: “Magister Paganuez ist bereits aufgebrochen, um die Familie Karinor zu informieren. Die Schüler haben wir auf ihre Zimmer geschickt. Aber bitte, macht Euch doch selbst ein Bild.”

Die Kammer der Elevin ist völlig verwüstet: Die Kommode und das Bett sind durchwühlt, die Kissen aufgeschlitzt. Auf dem Boden finden sich Pergamentrollen und Bücher aus dem Regal. Dazwischen liegt die tote Novizin. Allein ein Portrait Borons hängt noch gerade an seinem Platz. *Hinweise:* Durch eine *Magiekunde*-Probe +6 oder *Hellsichtsmagie* erkennt man, dass das Türschloss mit einem **HARTES SCHMELZE** zerstört wurde. Ein um 7 Punkte erschwelter *ANALYS* zeigt, dass sich Reststrahlung eines **SILENTIUM** im Raum befindet. Das Opfer wurde mit einem Stich über dem Herzen tödlich verwundet. Bei Nachfrage oder nach einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe fällt auf, dass sich die Wunde nicht verfärbt hat. Durchsucht man die Schriften, stoßen die

Helden mit einer weiteren gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe +3 auf einen Pergamentfetzen: »Nr. 5. E Nomine«

Bei einem Vergleich mit den anderen Zetteln fällt auf, dass die Schrift ähnlich, aber nicht gleich ist.

Hinter dem Boron-Bildnis ist eine kleine Aussparung in der Wand, die Boronso beim Durchsuchen des Zimmers nicht entdeckte, da ihm das Berühren des Götterabbildes zuwider war. Hier können die Helden eine kleine Schatulle finden, die mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +3, roher Gewalt oder einem **FORAMEN** für 4 AsP geöffnet werden kann. In dem Kästchen findet sich ein Lederbeutel mit den Initialen B.A., der einen skelettierten Nager enthält (eine *Tierkunde*-Probe zeigt, dass es sich um eine Ratte handelt). Weiter birgt es zwei nachtschwarze Samenkapseln (mit gelungener *Pflanzenkunde*-Probe +5 als **Purpurmohn** zu erkennen) und, in ein Seidentaschentuch eingehüllt, in das ebenfalls die Initialen B.A. eingestickt sind, einen Edelstein, der mit einer *Gesteinskunde*-Probe +3 oder einer *Götter/Kulte*-Probe +7 als **Rauchquarz** erkannt wird. Dazu enthält es noch eine Phirole mit einer weißlichen Flüssigkeit. Das Siegel am Verschluss ist noch ungebrochen und zeigt das Wappen der Alchimisten Al'Anfas. Es ist eines der entwendeten Schlafgifte.

Dies sind die Beweise, die Juandra ihrem Zimmergenossen teilweise entwendet oder einfach selbst gefälscht oder sowieso in ihrem Besitz hatte und der Elevin zuspitzte. Die Sklavin Karinora wollte damit Boronso Arlinuez erpressen, um sich von ihren Schulden bei ihren Herren zu entlasten und die Freiheit erkaufen zu können.

Befragen die Helden die Magister, erfahren sie, dass den **HARTES SCHMELZE** nur die 15 Studiosi des Seekriegs-Zweiges beherrschen (also auch Boronso), den **SILENTIUM** gar nur fünf, die ihn bei einem Mirhamer Gastdozenten erlernten (darunter auch Boronso). Es sollte

also schnell klar werden, dass der Studiosus in diesen Mord verwickelt ist. Lassen Sie der Gruppe Zeit, die nötigen Schlüsse zu ziehen. Die Beweislast ist erdrückend, und auch wenn sich die Helden vielleicht noch nicht sicher sind, den Mörder gefunden zu haben, so wird Spektabilität Zornbrecht-Lomarion allein wegen der Fundstücke am Tatort den Studiosus einem scharfen Verhör unterziehen wollen.

Ein ermordeter Mörder

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spektabilität möchte mit dem Verhör nicht auf die Rückkehr Magister Paganuez' warten, und so geht ihr zusammen mit Zornbrecht-Lomarion und drei weiteren Magistern zum Schlafgemach Boronos und Juandras. Trotz mehrfachen Klopfens und Rufens kommt keine Antwort. Als ihr versucht, die Tür zu öffnen, findet ihr sie verschlossen, obwohl eigentlich nur die Spektabilität über einen Schlüssel verfügt.

"Dieser elende Nekromantenbastard!", explodiert Zornbrecht-Lomarion. Eine riesige Zornesfalte zieht sich über die Stirn des sonst so geruhsamen Mannes. "Erst sticht er einen halben Jahrgang ab und dann schließt er sich feige in *meiner* Fakultät ein. Boronso, hörst du mich? Ich werde dir jeden Knochen brechen und dich nur wieder zusammenflicken, um dich den Löwen vorzuwerfen, oder Dämonen!"

Doch trotz der Drohungen öffnet sich die Tür nicht. Sie ist mit einem CLAUDIBUS gesichert und lässt sich nur mit einer *Schlösser Knack*-Probe +16, einer KK-Probe +12, einem um 4 Punkte erschwerten FORAMEN für 7 AsP oder durch ihre Zerstörung (was selbst mit einer Axt einige Zeit dauert) öffnen. Richten Sie die Szene so ein, dass Ihre Gruppe glaubt, kurz vor dem Finale von einer simplen, aber kaum zu überwindenden Tür aufgehalten zu werden. Erst wenn die Bemühungen der Helden nach mehreren Spielrunden erfolglos bleiben, wird Spektabilität Zornbrecht-Lomarion endgültig die Beherrschung verlieren und das Gemäuer um das Schloss herum per DESINTEGRATUS zu Staub zerfallen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem gewaltigen Fußtritt, den ihr der Spektabilität gar nicht zugetraut hättet, stößt Zornbrecht-Lomarion die Tür auf. Jetzt werdet ihr den Mörder stellen! Doch was ihr entdeckt, entspricht nicht dem, was ihr erwartet habt. Ihr wart euch sicher, die Zeichen richtig gedeutet zu haben, doch das wirft eure Überlegungen völlig um. Böse Augen funkeln euch entgegen, das Gesicht grausam verzerrt. Mitten in der Kammer liegt Boronso, den Dolch, der ihm das Leben nahm, noch immer im Leibe. Von Juandra fehlt jede Spur.

Die Helden werden sich von der neuerlichen Wendung erst erholen müssen. Die Spektabilität zieht sich verstört zurück und überlässt alles Weitere der Gruppe. Ein Magister, der mit magischen Analysen dienen kann bleibt zur Unterstützung, wenn die Helden der Hilfe bedürfen. In einer Blutlache findet sich wieder ein Stück Pergament: »Es ist vollbracht!«

Die Wunde um den Dolch nimmt gerade purpurne Färbung an. An der Mordwaffe findet sich nichts Außergewöhnliches. Die Helden sollten den Raum genau absuchen. Sie finden aber nur die üblichen Gegenstände eines angehenden Magus: ein paar Roben, diverse Schriftrollen, Schreibzeug und andere persönliche Dinge. Boronso war klug genug, hier keine Utensilien zu verstecken, die seine Verbindung zum Namenlosen verraten könnten, mit Ausnahme des Dolches.

Irgendwann wird vielleicht einer Heldin auffallen, dass ein Einrichtungsgegenstand im Raum fehlt, schließlich teilte sich Boronso das Zimmer mit Juandra. Es ist das Bett der Studiosa, das sie mit einem WIDERWILLE belegt hat. Sollte die Gruppe dies nicht von selbst bemerken, kann ein ANALYS den wirkenden Spruch entdecken. Sobald die Helden darauf aufmerksam werden, ist die Schlafstätte für alle sichtbar. Die Neugier, warum eine Studiosa, die einen solchen Spruch eigent-

lich gar nicht beherrschen dürfte, ausgerechnet ihr Bett tarnt, sollte die Helden dazu treiben, es genauer zu durchsuchen. Es muss aber jedem Helden, dessen MR kleiner als 5 ist und der das Bett berühren will, eine MU-Probe +5 gelingen, falls der Zauber nicht gebannt wird.

Ein mörderischer Vormittag

Als Karinoras Leiche entdeckt wurde, stand für Paganuez der Täter hinter der Mordserie fest: Weil nur Boronso, nicht aber Juandra den HARTES SCHMELZE beherrscht, glaubte der Magister, der Studiosus sei der Mörder und stünde seinen Plänen im Wege. Er beschloss, den Anhänger seines Zirkels zu beseitigen, um das Ritual nicht weiter zu gefährden. Nach dem Mord begab er sich zu seinem Haus, um mit den Vorbereitungen für die Anrufung zu beginnen. Inzwischen entdeckte Juandra den Toten und wusste wegen des Dolches, wer der Mörder war, denn nur Paganuez kannte die Waffen und hatte Zugang zu ihnen. Die Erkenntnis, dass ihre Taten den Freund das Leben gekostet hatten, rief Ohnmacht, aber auch tiefe Reue hervor. Sie sicherte den Raum, damit nur jene Boronso fänden, die ihn auch finden sollten, und eilte zum Phex-Tempel, zu dem Gott, dem sie sich seit langem am nächsten fühlt.

Fundstücke

Haben die Helden dieses Hindernis gemeistert, ist der Rest einfach: Unter der Matratze steht eine unverschlossene Truhe, die neben einer goldenen gesichtslosen Maske und mehreren Phiolen, wie sie auch in Karinoras Zimmer gefunden wurden, auch Juandras Tagebuch enthält (siehe *Anhänge*, Seite 47). Daneben finden sich mehrere Türkise und eine Phex-Ikone. Blättern die Helden durch das Tagebuch, lesen sie von den alltäglichen Problemen eines Kindes an einer Magierakademie, einer pubertierenden Jugendlichen, einem verzweiferten Mädchen, das seinen Vater verlor und einer außergewöhnlich begabten Studiosa, die immer mehr von Rachedgedanken zerfressen wird. Auf den letzten Seiten hat Juandra ihre Gedanken der letzten Tage niedergeschrieben, die den Helden helfen sollten, endlich Licht ins namenlose Dunkel zu bringen.

Spätestens mit diesen Fundstücken dürfte geklärt sein, wer hinter den ersten Morden steckt. Doch wo befindet sich Juandra?

Der Hölle Rache

SUCHE

Zuerst müssen die Helden der Spektabilität von der neuerlichen Verdächtigung berichten. Zornbrecht-Lomarion ist mit der Situation und den Geschehnissen vollkommen überfordert und überlässt es den Helden, weitere Schritte zu unternehmen, ist aber keine große Hilfe. Auch mit Paganuez können sich die Helden nicht absprechen, denn er ist immer noch nicht an die Universität zurückgekehrt.

Juandra floh im dichten Gedränge, als die Studiosi der anderen Fakultäten zur Akademie strömten, sodass sie zwar von vielen gesehen, aber von niemandem beachtet wurde. Die Helden werden an der Universität keine Spur von ihr finden. Niemand hat sie gesehen oder weiß, wo sie sich befindet. Allein die kleine Marbora Ibanez, eine junge Elevin von gerade zwölf Götterjahren, deren Tutorin Juandra ist, kann erzählen, dass die Studiosa oft zum Phex-Tempel der Stadt ging, wenn sie Sorgen hatte. Darauf lassen auch Juandras Tagebuch und die anderen Fundstücke unter ihrem Bett schließen.

IN AL'ANFA

Natürlich kann es sein, dass die Helden nicht gleich im Phex-Tempel suchen. Doch weder ist sie in einem anderen Tempel, noch auf den Märkten Al'Anfas aufgetaucht.

Die H'Estoffans wohnen im Villenviertel im Südwesten der Stadt, direkt neben der Villa der Kaufmannsfamilie Perval. Sollten die Helden hier nach dem Verbleib von Juandra fragen (sofern sie das Viertel überhaupt

betreten dürfen), wird der Haussklave sie sehr herablassend darüber belehren, dass ihr Besuch nicht zusagend ist und sich Juandra selbstredend in der Akademie befindet (das glaubt man zumindest).

PHEx-TEMPEL

Der Tempel befindet sich in bester Lage zwischen Bal-Honak-Arena und Sklavenmarkt. Im Innern des fensterlosen Dreieitbaus steht den Anhängern Phexens nur ein winziger Raum zur Verfügung. Halten die Helden hier nach Juandra Ausschau, werden sie zunächst wieder enttäuscht, denn sie ist nicht unter den Betenden. Fragen sie einen der Geweihten nach der Studiosa, wird dieser sie wie selbstverständlich durch eine mit bloßem Auge kaum auszumachende Tür führen. In dem anliegenden Raum, der etwa 2 Schritt breit und 5 Schritt lang ist, sitzt die Gesuchte betend vor einer Phex-Statue.

GESTÄNDNISSE

Juandra hat hier auf die Helden gewartet, um mit Göttern ins Reine zu kommen und ihre Taten zu gestehen, denn sie möchte einen Platz in den zwölfgöttlichen Paradiesen erhalten. Die Helden sollten in dieser Szene passiv bleiben. Juandra wirkt verwirrt und hat mit dem Leben abgeschlossen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Juandra euch bemerkt, senkt sie leicht den Kopf, ohne sich von der Phex-Statue abzuwenden. Dann beginnt sie mit leiser Stimme zu sprechen: "Wisst Ihr, wie es ist, seinen Vater zu verlieren? Und das einzige, was als Erinnerung bleibt, ist ein götterverfluchter Dolch."

Euer Blick wandert zu der schmalen Waffe, die neben der Studiosa liegt. Sie ähnelt der Klinge, mit der Boronso getötet wurde, bis ins Detail.

"Er spricht zu uns. Er beeinflusst den Geist. Er verbreitet Lügen. Er drängt uns seinen Willen auf. Den Willen dessen, den die Göt-

ter bannten, dessen Namen man nicht nennt. Er forderte Rache an jenen, die meinen und Boronsos Vater töteten, die seine Anhänger waren. Auch ich geriet in die Fänge des Götterfeindes. Ich wehrte mich, doch ich merkte nicht, wie er mich korrumpierte, wie ich zu seinem Werkzeug wurde. Aber ich werde mich nicht länger seinen Wünschen beugen! Hier soll es enden, soll der Dolch sein blutiges Werk ein letztes Mal tun. Aber zuvor werde ich meine Rache vollenden an dem, der zu feige war, sich mit einfachen Anhängern, wie mein Vater einer war, zu opfern. Denn Jesidro Paganuez wusste, dass die Streiter Borons kommen würden, um zu beenden, was nicht sein durfte. Um seine Haut zu schützen, ließ er andere in den Tod gehen. So, wie er Boronso tötete, um seinen Plan zu decken. Aber er ermordete den Falschen!

Ihr müsst ihn aufhalten! Noch habt ihr etwas Zeit, aber schon übermorgen will er vollenden, was vor vier Jahren begann. So werdet ihr die Werkzeuge meiner Rache, um den aufzuhalten, der die Rachegier säte. So ist Phexens List. Ihm gebe ich mein Leben."

Dann nimmt sie bedächtig den Dolch und rammt sich die Klinge in die Brust. Ihre Stimme bricht, als sie euch zuhaucht: "Haltet ... den Namenlosen ... a..."

Dann sackt sie zusammen.

Kurz darauf betritt ein Phex-Geweihter den kleinen Raum, der die Szene beobachtet hat und nickt den Helden nur unmerklich zu. Sollte die Gruppe der Studiosa nicht glauben, wird der Geweihte bemerken, dass die Phex-Kirche schon seit über vier Jahren am rechten Glauben des Magisters zweifle, aber bisher keine Beweise hätte sammeln können, und dass Juandra in den letzten Momenten ihres Lebens bestimmt nicht gelogen habe und die Helden die Anschuldigungen zumindest überprüfen sollten.

Wenn die Helden sehr schnell reagieren, sollte es möglich sein, Juandras Leben zu retten. Aber dennoch ist sie zu schwer verletzt, um die Helden ins Finale zu begleiten.

FLAMMENDE RACHE

Wo auch immer die Helden nach Beweisen für die Anschuldigungen Juandras suchen, sie werden keine finden, da Paganuez clever genug ist, sich nicht durch Unbedachtsamkeiten zu verraten. Das einzige, was auf seine Verbindung zum Namenlosen deutet, ist der Schakal in seinem Studierzimmer. So ist es auch nicht verwunderlich, dass alle Personen, denen die Gruppe von den Verstrickungen des Magisters berichten, ihnen nicht glauben und die Studiosa für verrückt erklären. Will die Gruppe den Kult aufhalten, ist sie auf sich allein gestellt.

DAS HAUS DES MAGIERS

Paganuez' Haus liegt direkt nördlich der Akademie. Der einfache Bau lässt von außen nicht erkennen, dass darin ein Magister der Magischen Fakultät wohnt.

Auch auf heftiges Klopfen hin wird den Helden niemand öffnen, das Haus scheint verlassen. Ein Blick durch die Fenster ist nicht möglich, da sie mit schweren, schwarzen Vorhängen verhängt sind. Es bleibt nichts anderes übrig, als die Tür mit Gewalt oder einer *Schlösser Knaaken*-Probe +5 zu öffnen. Je nach Uhrzeit schlendern mehr oder weniger Menschen durch die Straße, so dass die Helden darauf achten müssen, dass sie sich nicht verdächtig benehmen. Außerdem patrouilliert hier die Stadtwache recht oft.

DER KELLER

Im Innern des Hauses führt eine Treppe ins Obergeschoss, eine weitere in den Keller. Die Einrichtung besteht, wie nicht anders zu erwarten, hauptsächlich aus Bücherregalen, auf denen sich hunderte Schriftrollen stapeln. Lassen Sie den Helden keine Zeit, sich umzusehen. Es ist

jetzt an Ihnen, das Tempo zu steigern, um Spannung fürs Finale aufzubauen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr das Haus betreten, als ihr aus dem Keller Schritte vernehmt: Jemand kommt die Treppe empor.

Keinen Augenblick später steht ein in purpurne Gewänder gehüllter Mann vor euch, das Gesicht mit einer formlosen schwarzen Maske bedeckt. Er ist einen Moment lang wie erstarrt, dann schreit er: "Eindringlinge!"

Dann zieht er seinen Dolch: eine dem Namenlosen geweihte Waffe.

Kultist

Dolch: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK H
LeP 36 AuP 40 MR 6 GS 7 RS 1

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade

Besonderheiten: Jeder Treffer der Waffe verursacht automatisch eine Wunde.

DIE GROTTE

Im Keller angekommen, finden die Helden nur ein paar Fässer mit Vorräten. An einer Stelle ist die Wand durchbrochen. Steigen die Helden durch den Durchlass, befinden sie sich in einer schmalen, finsternen und feuchten Grotte. Erst in etwa 70 Schritt Entfernung kann man einen schwachen Lichtschein erblicken. Von dort kommen Unheil verkündende Gesänge. Das andere Ende des Ganges ist nicht erkennbar. Die

Gruppe sollte sich vorsichtig bewegen. Die Kultisten haben einige Fallstricke gespannt, die ohne Licht nicht zu erkennen sind. Beschreiben Sie, wie der Gesang an Lautstärke zunimmt, wenn sich die Helden dem Licht nähern.

DAS ARCHIV

Wenn die Helden das Ende der Grotte erreichen, werden sie von gleißendem Licht geblendet. Haben sich ihre Augen an die Helligkeit gewöhnt, erkennen sie zunächst einen großen rechteckigen Raum, der mit vielen Regalreihen zugestellt ist. Sie befinden sich im Untergeschoss der Bibliothek, wo etliche Schriftstücke lagern, die niemand mehr benötigt, aber auch zu wertvoll erscheinen, um weggeworfen zu werden. In der Mitte des Raumes wurden mehrere Regale beiseite geschoben. Dreizehn Öllampen brennen in eisernen Ständern und tauchen den Raum in ein unnatürlich helles Licht mit einem bizarren Schattenspiel. Sechs Gestalten in purpurnen Gewändern bilden einen Halbkreis um

einen Tisch, auf dem ein gutes Dutzend schwarzer Vögel (exakt dreizehn Raben) und eine goldene Statue des Namenlosen liegen.

DER RITUALPLATZ

Nach dem Scheitern vor vier Jahren suchte Paganuez nach einem neuen Ort, an dem er die Zeremonie wiederholen konnte. In Schriften aus der Zeit der Magiermogule fand er die Beschreibung eines alten echsischen Ritualplatzes und entdeckte, dass man direkt über diesem den Hesinde-Tempel und die Universität erbaut hatte. Durch Zufall stieß er auf eine Höhle, die direkt von seinem Haus zum wenig benutzten Archiv der Bibliothek führte. Einen besseren Platz hätte der Magister nicht finden können, um seine dunklen Pläne unbemerkt verwirklichen zu können. Wenn die Helden hier eintreffen, sollen gerade die Raben für die baldige Zeremonie gerupft werden.



DAS FINALE

DAS ANGEBOТ

Die Kultisten sind durch den Alarmruf bereits gewarnt, und sobald die Helden aus der Grotte gestiegen sind, bricht der Gesang ab und Jesidro Paganuez tritt hervor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dreizehn Lampen lassen das goldene Gewand des Mannes glänzen, der gerade hinter den anderen Kultisten hervortritt. Ihr seid fast geblendet von dem Bild, das Paganuez euch bietet, der als einziger keine Maske trägt. Er scheint von eurem Auftauchen

nicht im Mindesten überrascht und breitet grinsend seine Arme aus: "Seid willkommen, Unwissende. Wie ihr seht, bereiten die Gesichtslosen gerade den Untergang der Stadt des Raben vor. Schon einmal wurden wir dabei gestört von Fanatikern der verräterischen Zwölfe. Darum sind wir nicht erfreut über unangemeldetes Erscheinen. Aber ihr könnt an der Zeremonie teilnehmen. Ihr müsst nur die Waffen ablegen und einen Finger opfern. Oder bevorzugt ihr es, hier zu Ehren des Guldernen zu sterben?"

Sollten die Helden sich auf dieses Angebot einlassen, dann müssen Sie improvisieren. Falls sie ernsthaft darüber nachdenken, sich dem Namenlosen hinzugeben, dann sollten Sie davon ausgehen, dass der Phex-Geweihte aus dem Tempel misstrauisch geworden ist und dafür gesorgt hat, dass eine Einheit Rabengardisten den Helden folgt und nun den Kultisten-Tempel erreicht. Wenn Sie gnädig sind, kommen wenigstens einige der Helden mit dem Leben davon.

Aber wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass alles ganz anders kommt und die Helden stattdessen versuchen, der unheiligen Zeremonie mit Gewalt ein Ende zu bereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Schon einmal stoppte man mich kurz vor dem Ziel, doch waren das Streiter des Rabengottes. Ihr seid nicht einmal so gefährlich wie heruntergekommene Halsabschneider. Tötet sie, für den Dreizehnten“, brüllt der Magister und schon stürzen sich die Kultisten auf euch.

DER KAMPF

Jeder der sechs Kultisten ist mit einem Stab und einem geweihten Dolch bewaffnet, der bei einem Treffer automatisch eine Wunde erzeugt. Paganuez greift zunächst nicht in den Kampf ein, sondern bittet seinen Gott um Beistand.

Drei unerfahrene Kultisten

Stab: INI 9+1W6 **AT** 9 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 28 **AuP** 32 **RS** 1 **MR** 3 **GS** 7

Wundschwelle: 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Drei erfahrene Kultisten

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 32 **AuP** 35 **RS** 1 **MR** 5 **GS** 7

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Meisterparade

Sobald einer der Helden seinen Gegner niedergestreckt hat und sich umschauen kann, fällt sein Blick auf den Geweihten, dessen Gesicht sich gerade verklärt. Kurz darauf ist lautes Piepsen und Fauchen aus der Grotte zu hören und eine Schar Ratten stürzt sich auf die Helden.

RATTEN

Zähne: INI 9+2W6 **AT** 5 **PA** 0 **TP** 1W6-3 **DK** H
LeP 4 **AuP** -* **RS** 1 **MR** 8* **GS** 4

*) Diese Werte sind karmal gesteigert.

Passen Sie die Anzahl der Ratten an die Fähigkeiten der Helden an. Es sollte anstrengend, aber nicht tödlich werden.

Gemeinsam mit den Ratten greift auch Paganuez in den Kampf ein. Sie können den Helden in diesem Abschnitt des Kampfes gut zusetzen und einen übermächtigen Gegner präsentieren. Um Paganuez zu überwinden, müssen die Helden ihn nicht töten. Sollte sich ein Scheitern der Gruppe abzeichnen, gehen Sie zur nächsten Phase des Kampfes über.

FEVER

Wenig später stößt ein tödlich getroffener Kultist im Fallen eine Lampe um. Das brennende Öl ergießt sich über den Boden und erreicht eines der Regale, das sofort Feuer fängt. Die Hitze und der Rauch machen allen Kämpfenden zu schaffen und das Feuer breitet sich schnell auf weitere Büchergestelle aus. Die Helden müssen jetzt nicht nur gegen die Anhänger des Namenlosen bestehen, sondern auch aufpassen, dass sie sich rechtzeitig aus dem brennenden Keller befreien können. Der einzige Weg nach draußen führt durch die Grotte, da der Zugang zum Erdgeschoss bereits in Flammen steht. Sobald der Tisch mit der goldenen Statue in Flammen steht, wird Paganuez nur noch versuchen, sein Heiligtum in Sicherheit zu bringen. Dabei fängt seine Robe Feuer und er wird von den Flammen verzehrt. Diesen Anblick sollten Sie der Gruppe noch gönnen, bevor sie sich aus dem brennenden Keller rettet.

DAS ENDE

Lassen Sie die Helden schwer keuchend und am Ende ihrer Kräfte aus dem Haus des Magisters taumeln. Die Alarmglocken läuten bereits und etliche Menschen helfen bei der Brandbekämpfung. Und auch diese Aufgabe wartet jetzt noch. Erst wenn verhindert werden konnte, dass das Feuer auf andere Stockwerke übergreift und die wichtigsten Bereiche der Bibliothek gesichert sind, können sich die Helden zufrieden zurücklehnen und den Lohn ihrer Mühen einstreichen.

DER LOHN DER MÜHEN

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers erhalten die Helden **313 Abenteuerpunkte** und drei Spezielle Erfahrungen nach Ihrer Wahl, darunter eine auf *Götter/Kulte*.

ANHANG

DRAMATIS PERSONAE

JESIDRO PAGANUEZ

Der Magister und geheime Geweihte des Namenlosen ist eine imposante Erscheinung, denn trotz seiner etwa 50 Götterläufe und den lichten Stellen im kurzen grauen Haar ist er mit seinen fast zwei Schritt Größe hoch emporgeschossen und hat immer noch den stechenden Blick einer Viper, was nicht zuletzt an seinem grauen Glasauge liegt. Angeblich verlor er das linke Auge während des Khômkriegs, tatsächlich opferte er es aber dem Namenlosen, genauso wie sein Geschlechtsteil. Als Wissender des zweiten Weihegrades beherrscht er alle Liturgien des Namenlosen bis Grad IV.

Magierpapier: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 43 **AuP** 44 **RS** 2 **MR** 7 **GS** 7

Wundschwelle: 7

RIVERA ALORNIS CECILL

Die gerade einmal acht Spann große Rivera ist ein immer fröhliches Energiebündel. Oft sieht man sie durch die Gänge der Akademie rennen, um noch pünktlich zu einer Vorlesung zu kommen, während ihr die schwarzen Locken um die Schultern wehen. Sie ist sehr zielstrebig und bei allen für ihre Herzlichkeit beliebt. In diesem Lehrjahr soll sie das Studium beenden, doch dazu kommt es nicht. Als Tochter von einem der sechs Streiter steht sie auf Juandras Racheliste.

GOLDITO PALIGAN

Auch der Grandenspross steht kurz vor dem Abschluss seiner Ausbildung, doch plagen ihn ernste Sorgen. Seine Liebe zur Novizin des Hesinde-Tempels ist nicht hoffähig, er fürchtet sich vor dem nahenden Armeedienst und kennt das Geheimnis der Mordserie, denn sein Onkel war einer der sechs Streiter und berichtete ihm von den Ereignissen. Deswegen wirkt der blonde Junge oft verstockt, gereizt und unfreundlich.

JUANDRA H'ESTOFFAN

Die blonde Juandra gilt als hochbegabte Schülerin. Ihr Vater ließ in der vorlesungsfreien Zeit Dozenten aus Fasar kommen, um ihre Ausbildung noch umfangreicher werden zu lassen. Deshalb beherrscht sie auch einige Sprüche, die in Al'Anfa nicht gelehrt werden. Er war auch ein Kultist des Namenlosen und vererbte ihr den Ritualdolch. Kurz darauf fasste sie, vom Dolch manipuliert, den Entschluss, sich an allen zu rächen, die ihren Vater auf dem Gewissen haben.

DIRIAL VON ZORNBRECHT-LOMARION

Die Spektabilität der Magischen Fakultät ist ein entfernter Schwager des Hauses Zornbrecht und vom guten Leben mit eher behäbiger Erscheinung gezeichnet, sollte aber nicht unterschätzt werden, denn auch wenn er nicht die größte Koryphäe an der Fakultät ist, so muss er als einer der besten Intriganten gelten, der vor nichts zurückschreckt, um Angelegenheiten oder Personen auszuschalten, die ihm gefährlich werden könnten.

HANDOUTS UND KOPIERVORLAGEN

IM SCHOßE DER MUTTER

QUELLE I: DER BRIEF AN DIE HELDEN

Grangor, 19. Tsa 1028 BF

Werte(r) Fremde(r),

wenn Ihr im Schutze der allgnädigen Zwölf wandelt, werdet Ihr Euch um Traviass Willen nicht den Sorgen und Nöten einer verzweiferten Mutter verschließen können, die, durch schwere Krankheit an ihr Bett gefesselt und über die Götterläufe beinahe jedes vertrauenswürdigen Menschen verlustig gegangen, um das Schicksal ihrer einzigen Tochter nebst zweier Enkel händeringend bangt. So werfe ich denn meine ganzen Hoffnungen auf die gemeinhin untrügliche Menschenkenntnis meines Leibdieners und Vertrauten Bohuab, der Euch dieses Schreiben übergab. Ohne Zweifel erachtete er Euch für integer und großmütig genug, Eure Reisepläne, die Euch hoffentlich gen Süden führen, mit einem kurzen Abstecher auf die einen Tagesritt südlich von Kuslik gelegene Burg Arondriella zu verbinden, wo meine Tochter Isida seit einigen Götterläufen als Baronin residiert. Unglücklicherweise ist der Kontakt zu ihr auf rätselhafte Weise abgerissen, und mein Schwiegersohn, der sonst so untadelige und mir lieb gewordene Baron Rafardeon ya Banacalaris, bleibt mir seit über zwei Monden jede Antwort auf meine besorgten Briefe schuldig, und das, obwohl meine zarte Tochter seit fünf Monden erneut ein Kind unter dem Herzen trägt. Zudem gefiel es Bishdaniel, dem nächtlichen Diener des schweigsamen Boron, mir Traumgesichte zu beschern, deren Grauen ich nicht in Worte zu fassen vermag. Ich bitte Euch, geschätzte(r) Fremde(r), ich flehe Euch an, auf genannter Burg bei Terubis nach einem Lebenszeichen meiner letzten Angehörigen zu forschen. Es soll Euer Schaden nicht sein: Das Bankhaus Bosparan zu Kuslik hat Order, Euch mit 20 Dukaten für Eure Mühen zu entschädigen, falls Ihr dort ein Schreiben meiner Tochter, ihres Gatten, eines der örtlichen Diener der Zwölfe oder einer hohen Amtsperson hinterlegen könnt, welches die Gründe für das Abreißen der Korrespondenz erhellt.

Mein Segen und mein Dank sollen Euch begleiten, verbunden mit der Hoffnung, dass Ihr helfen möget, meine quälende Sorge als die Hysterie einer alten, einsamen und kranken Frau zu entlarven.

Es grüßt Euch

Cavalliera Cahiane ya Besneda

QUELLE 2: DER GEFÄLSCHTE BERICHT

»Im Jahre 998 BF gefiel es seiner erzherrlichen Durchlaucht Silian zu Arivor, manch edlen Streiter auszusenden, der die schwarze Hexe Galfyastra gefangen nehmen sollte, um sie ihrem mehr als 12-fach verdienten Feuertode zuzuführen. Das angeblich aus dem Thorwalschen stammende Weib hatte nach glaubhaftem Bericht einiger ehrbarer Jäger und wohl auch des ein oder anderen Köhlers nahe mehrerer großer Granitfelsen ihr unheiliges Quartier bezogen. Nämliche weithin sichtbare Felsen, im Volksmund 'Graue Hände' genannt, erheben sich im Zentrum des finsternen Ranafandelforstes, welcher dem Umland eine wahre Plage ist, da er nebst Mengen wilden Getiers auch viel düstres Räubervolk beherbergt, das die ehrbaren Bäuerlein beständig an Gütern und Leben bedroht. Dass die Eulenhex, wie sie furchtsam auch genannt wird, zweifelsfrei deren erhabene Königin ist, mag man daran ersehen, dass keiner der tapferen Kämpen nach Arivor zurückzukehren vermochte, ja, dass ihre Leichen unauffindlich im Walde verblieben und den Tieren dort zum Fraße gereichten, so nicht Schlimmeres damit geschehen ist.«

—aus Neuere Annalen der Erzherrschaft zu Arivor

QUELLE 3: ÜBER DEN ATESH'SERUHN

»So stellt mir eure elfte Frage, meine unwissenden Diener.«

„Meister“, antwortete da eine, „was hat es auf sich mit dem Namen Atesh'Seruhn, von dem uns alte Schriften künden?“

„Das, mein Kind, ist eine wichtige Frage, eine gute Frage“, entgegnete der Weise. „Atesh'Seruhn ist der Funke, der die Leidenschaft für den Güldenen in uns entfacht. Jener, der bereits in euren jungen Jahren den Glauben an den einen schürt und stetig befeuert.“

„Kommt er zu uns oder müssen wir ihn rufen, Meister?“

„Es mag wohl sein, dass er die Macht besitzt, zu kommen, wann immer es ihm beliebt. Doch der Güldene hat ihn uns zum Geschenk gemacht, damit wir ihn rufen und seine Macht nutzen, um die Kinder von heute zu den Verbündeten von morgen zu machen. Denn wisst: Nur in jene kann Atesh'Seruhn einfahren, die nicht mehr als dreizehn Sommer erlebt haben.“

„Verbleibt er für immer in seinem Gefäß? Und gibt es Kinder, die ihm besonders gefällig sind?“, fragte da Bruder Senshin.

„Nein, mein Junge, zu groß ist sein Wert, zu groß seine Macht, als dass er auf immer bereit wäre, im Körper eines Sterblichen zu verweilen. 13 Monde bleiben ihm, um das Kind auf den Pfad der Erleuchtung zu führen. Es gibt nur eine Möglichkeit, ihn länger an Dere zu binden: Ihr selbst müsst ein Kind zeugen, planvoll und in einer dem Herrn gefälligen Weise. Dann mag es geschehen, dass Atesh'Seruhn für 13 volle Götterläufe in den Körper einzufahren bereit ist. Und damit, mein Junge, hast du mir eine dreizehnte und eine vierzehnte Frage gestellt. Genau 13 sollten es sein, wie ich euch zu beachten auftrug. Du aber hast dich über meinen und damit auch den Willen unseres Herrn hinweggesetzt und sollst also bestraft werden.“

Mit diesen Worten verließen der Meister und seine dreizehn Schatten die Grotte, in der wir uns zusammengefunden hatten. Seine Fragen hatten uns erleuchtet, heilige Zuversicht herrschte unter uns, und alle freuten sich von Herzen auf die rituelle Opferung des unwürdigen Bruders Senshin, die der Meister bald vollziehen würde.«

—Fragment einer Abschrift der Dreizehn Fragen an einen der Dreizehn, ca. 950 BF.

QUELLE 4:

DER BRIEF GALFYASTRAS AN DIE BARONIN

Verehrte Isida,
besorgniserregende Erkenntnisse zwingen mich dazu, auf diesem Wege noch einmal das Wort an Euch zu richten. Was Ihr mir damals erzähltet, hat mich zutiefst beunruhigt und bescherte mir manch schlaflose Nacht. Ich konnte mir keinen Reim darauf machen, doch lange Gespräche mit meinen Schwestern und aufwendige Nachforschungen ließen manche Vermutung zur Gewissheit werden. Zwar bin ich mir immer noch nicht über alle Zusammenhänge im Klaren, doch darf Folgendes als sicher gelten: Der Vater jenes Kindes, das Ihr mich batet aus Eurem Schoße zu entfernen, scheint mir ein Kultist des Dreizehnten gewesen zu sein. Ich habe seine Spur verfolgen lassen, und offensichtlich gehörte er den 'Dienern des Allweisen' an, einer Kusliker Gemeinschaft – oder, wie Ihr wohl sagen würdet, Loge, bei der es sich, wie ich fürchte, um einen sorgfältig getarnten Zirkel des Rattenkindes handelt. Ich habe also einen fatalen Fehler begangen, als ich mich der Bitte, Eure Leibesfrucht zu entfernen, verweigerte. Was in Euch heranwächst, ist die Saat des Bösen, und es muss um jeden Preis verhindert werden, dass sie sprießen kann. Es dürfte kein Zufall sein, dass er Euch ausgerechnet in jenen Tagen aufsuchte und mit Gewalt nahm. Wir haben nämlich Grund zu der Annahme, dass Ihr nun in den folgenden namenlosen Tagen empfangen werdet.

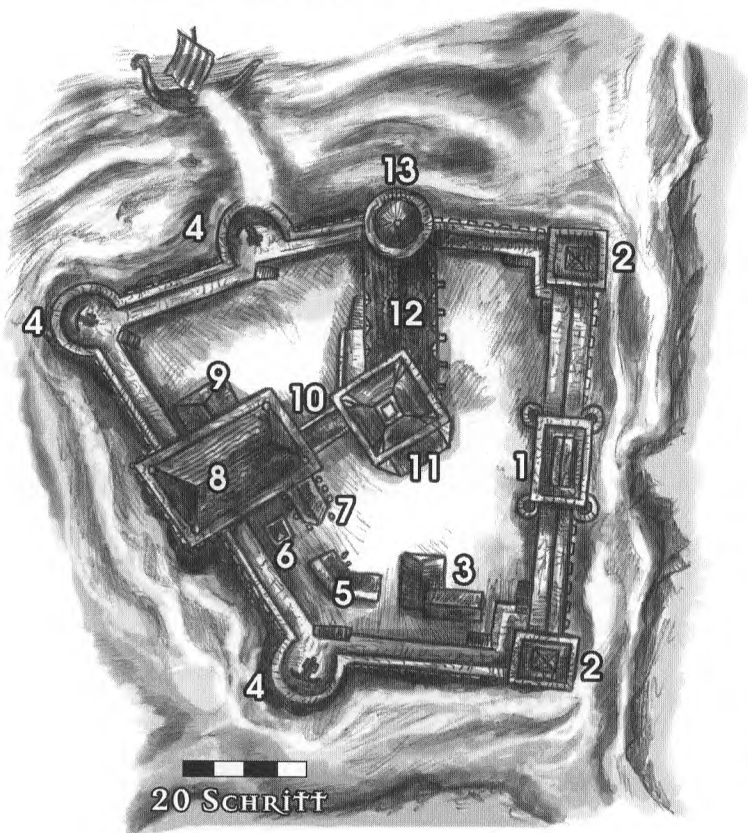
Seid tapfer, Isida! So oder so, Ihr werdet sterben müssen. Wo ein Dämon wächst, kann man kein Kind mehr töten, und so fürchte ich, dass alle gewöhnlichen Methoden, eine Schwangerschaft zu unterbrechen, hier versagen müssen.

Ich rate Euch dringend, die Art Eures Freitodes so zu wählen, dass sie die augenblickliche Tötung des Kindes sicherstellt – vorzugsweise auf geweihtem Boden. Zögert nicht, denn wenn Ihr es schnell hinter Euch bringt, habt Ihr, so hoffe ich, Euren Frieden – und zwingt mich nicht dazu, Euch zuvorkommen. Handelt schnell, denn ich spüre deutlich, dass auf der Burg eine Präsenz des Namenlosen zurückgeblieben ist, die den üblen Spross hegen und pflegen soll. Eilt Euch, damit Ihr nicht einmal zu ahnen beginnt, was es heißt, ein Gefäß des Namenlosen zu sein!

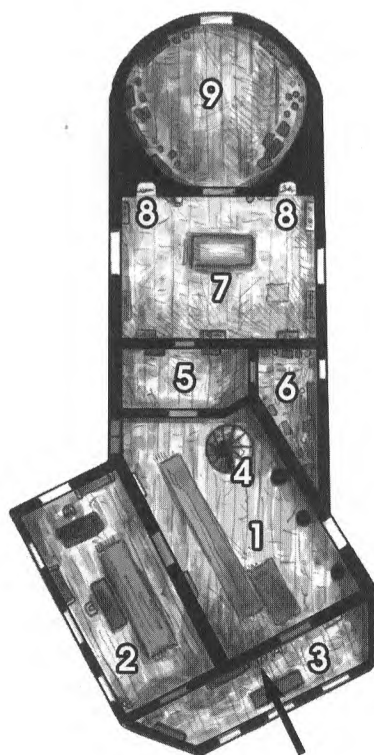
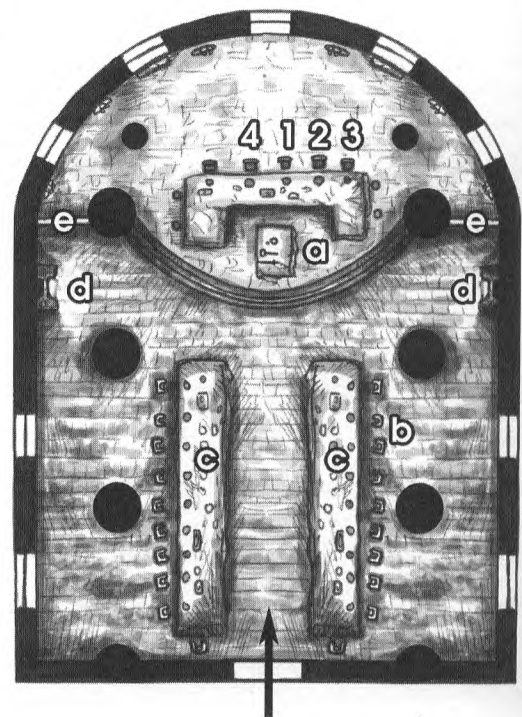
So kann ich Euch nur im Hinblick auf Euren leidenden Gemahl und Eure beiden gesunden Kinder meines tiefsten Mitgefühls versichern. Vielleicht mag Euch abschließend der Gedanke ein Trost sein, dass Euer Peiniger, der verfluchte Condin ya Condra, in Kuslik von unseren Schwestern seiner gerechten Strafe zugeführt wurde.

Mögen Eure Götter mit Euch sein,
Galfyastra

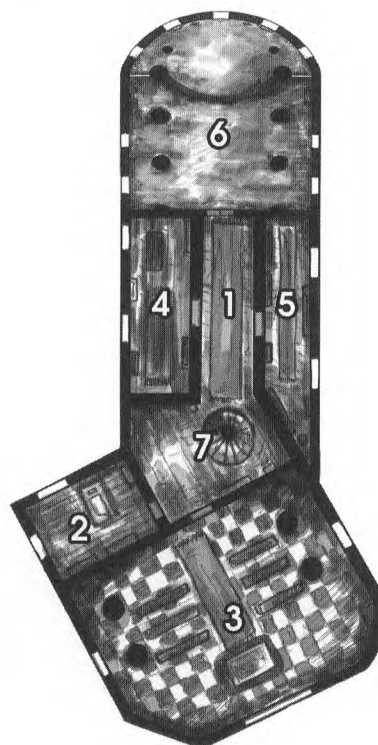
DIE KÜSTENBURG ARONDRIELLA



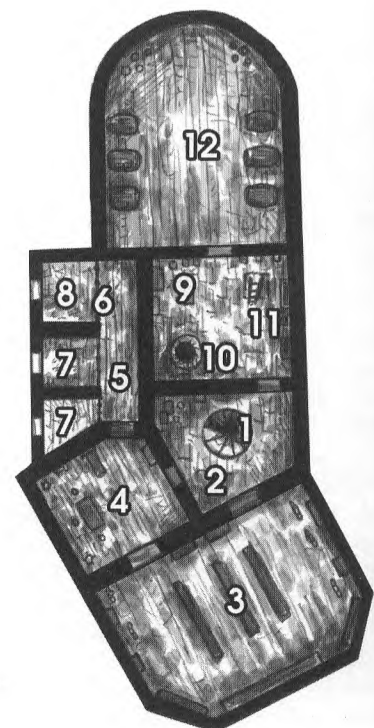
DER GROßE SAAL MIT FESTTAFEL
(ORT DES FINALES I)



ERDGESCHOSS
DES PALAS



OBERGESCHOSS
DES PALAS



DER KERKER UND DER KELLER
im HALBGESCHOSS
(ORT DES FINALES II)

LEGENDE VON BURG AROPNRIELLA

Übersicht

- 1 Torhaus
- 2 Ecktürme
- 3 Stallungen
- 4 Bastionen
- 5 Schmiede
- 6 Brunnenhaus
- 7 Schrein der Zwölf
- 8 Gesinde und Wirtschaft, Schlafplätze der Helden
- 9 Badehaus
- 10 Torhaus mit Rampe
- 11 Bergfried und Halbkeller mit Kerker
- 12 Palas
- 13 Nordturm und Ushus Nest

Der große Saal mit Festtafel

- 1 Platz des Barons
- 2 Platz des Dämons
- 3 Platz des Majordomus
- 4 Platz der Cusmana Schinner
- a Podest mit Vater Inias' (geweihten) Waffen
- b Plätze der Helden
- c Tische
- d Kamine
- e Holzbrüstung

Erdgeschoss des Palas

- 1 Halle
- 2 Kontor/Büro
- 3 Empfangsraum
- 4 Treppe
- 5 Flur
- 6 Abstellraum
- 7 Küche
- 8 Kamine
- 9 Vorräte

Obergeschoss des Palas

- 1 Flur
- 2 Inias Kammer
- 3 Burkapelle
- 4 Schul- und Musikzimmer
- 5 Bibliothek und Archiv
- 6 Großer Saal
- 7 Treppe zu den Gemächern der Familie

Der Kerker und der Keller im Halbgeschoss

- 1 Treppe
- 2 Vorraum
- 3 Rüstkammer
- 4 Wachraum und ehemalige Folterkammer
- 5 Gang
- 6 Gitter
- 7 leere Zellen
- 8 Zelle der Baronin
- 9 Kühl- und Vorratsraum
- 10 Brunnen
- 11 Luke zur Küche
- 12 Weinkeller

DER HÖLLE RACHE

TAGEBUCHTEXT

28. Rafja

Vier Monde sind nun vergangen, seit mich die Stimme das letzte Mal rief. Was soll ich nur tun, falls es erneut geschieht? Ich kann nicht dagegen ankämpfen. Es ist zu stark! Hesinde hilf mir, Phex, steh mir bei!

29. Rafja

Ich habe es wieder getan. Die arme Rivera. Doch wenn der Dolch meines Vaters nach Blut dürstet, dann muss ich ihm gehorchen, er ist doch das letzte, was mir von meinem Vater blieb! Ich werde ihn vergraben, es muss aufhören. Solange nur Boronso nichts davon erfährt! Wenn er wüsste, dass ich ...

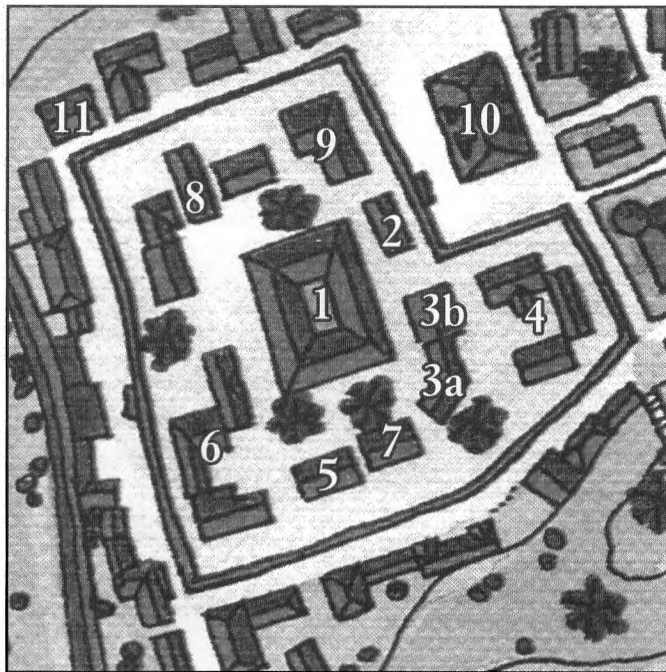
30. Rafja

Was ist nur in mich gefahren? Kann seine Macht über mich schon so stark sein? Nein, mein Glaube ist standhaft, ich werde widerstehen! Boronso gehört dem Kult an! Boron hilf, das darf nicht sein! Wie konnte ich es nur übersehen? Ich muss ihm helfen. Aber wie? Oh Listenreicher, erleuchte mich. Ich könnte Karinora ein paar ... ja, das ist gut!

BRIEF AUS DER PHEX-KIRCHE

*Verehrteste Recken,
die Schwarze Perle hat euren
Einsatz nicht vergessen. Doch ist
es Uns leider aus gegebenem Anlass
unmöglich, euch persönlich und mit
der gebührenden Ehre zu danken, da
dadurch Angelegenheiten verraten
werden, die unter Verschluss bleiben
sollten. Dafür solltet auch ihr
Sorge tragen. Mögen euch Rabe
und Fuchs schützen!*

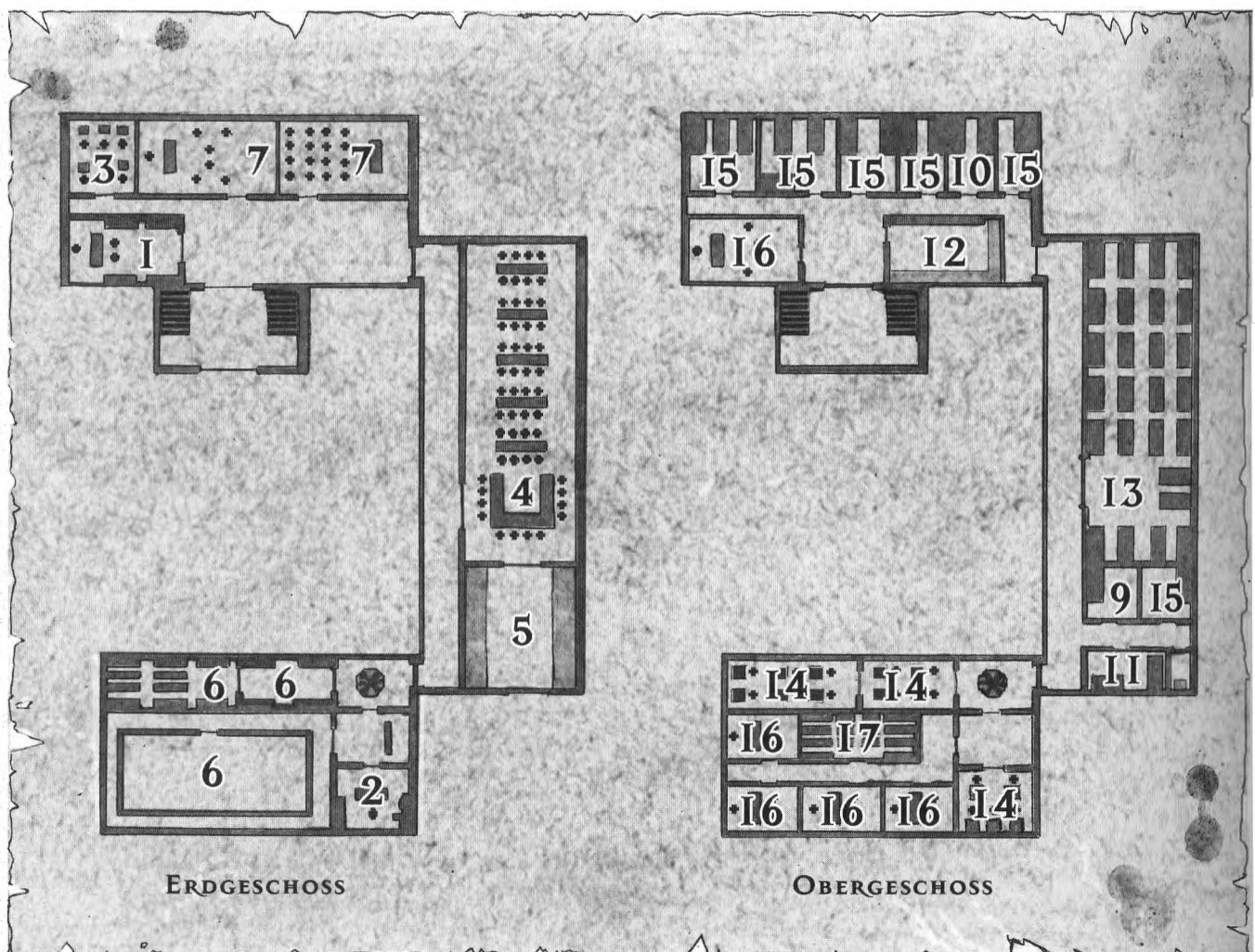
*Mit größter Hochschätzung
Taron Gaidar, Vogtvikar des
Listigen zu Al'Anfa*



DIE UNIVERSITÄT VON AL'ANFA

- 1 Bibliothek / Philosophische Fakultät
- 2 Juridische Fakultät
- 3a Alchemistische Fakultät
- 3b Chamib al Etba, medizinische Fakultät
- 4 Magische Fakultät
- 5 Naturkundliche Fakultät
- 6 Fakultät der Al'Gebra
- 7 Seefahrts-Fakultät
- 8 Kriegs-Fakultät
- 9 Sklavenhaus
- 10 Hesinde-Tempel St. Argelion
- 11 Haus des Magisters Paganuet

DIE MAGISCHE FAKULTÄT



- | | | | |
|-----------------------|--------------------------------|--------------------------------|-----------------|
| 1 Spektabilitäts-Büro | 6 Praktizierzimmer | 11 Goldito und Ysabelos Zimmer | 16 Dozentenraum |
| 2 Paganuez' Zimmer | 7 Unterrichtsraum | 12 Alchemistisches Labor | 17 Bleikammer |
| 3 Schreibkammer | 8 Fakultätsbibliothek | 13 Großer Schlafsaal | |
| 4 Speisesaal | 9 Karinoras Zimmer | 14 Schreibzimmer | |
| 5 Küche | 10 Boronso und Juandras Zimmer | 15 Einzelzimmer | |

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

SEELENSCHAFTEN

VON ULI LINDNER, SIMON BERTHOLD,
STEPHAN FRINGS UND PATRICK GOVDER

Wenn zwei sich streiten: Selbst im Herzen der Schwarzen Lande, an der Piratenküste, sind nicht alle Tempel der Zwölfgötter verboten. Aber trotz der hohen Steuern an den mendenischen Potentaten ist ein Haus der Herrin Hesinde in ernsten Schwierigkeiten – und die Helden bald mittendrin.

Der Hölle Rache: Ein Mord an der Universität von Al'Anfa ist vielleicht keine Alltäglichkeit, aber auch noch kein Grund, unabhängige Ermittler zu Hilfe zu holen. Wenn aber eine weitere Bluttat damit in Verbindung gebracht werden kann und Lehrpersonal wie auch Schüler alle etwas zu verbergen haben, wird es Zeit für intensivere Untersuchungen.

Im Schoße der Mutter: Wahnsinn hat Methode für die Diener des Namenlosen. Wenn aus Wahn und Raserei ein neuer, mächtiger Diener für ihre unheiligen Zwecke entsteht, umso besser. Und auch blaues Blut bietet keinen Schutz vor den Umtrieben des Dreizehnten.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis der passenden Regional-Spielhilfen ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



13038

ISBN 978-3-940424-01-3

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 149

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)

MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)

EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

HORASREICH,
PIRATENKÜSTE,
AL'ANFA;
IN PEVERER ZEIT

