

DAS UNHEILIGE KIND

Ein DSA-Abenteuer von Daniel Simon Richter

Illustriert von Caryad



Hintergrund

„Das Unheilige Kind“ ist ein Abenteuer, das recht hohe Anforderungen an den Meister stellt, da die Geschichte sehr komplex ist – aber gerade darin liegt auch der besondere Reiz dieses Abenteuers. Im Gegensatz zum normalen Vorgehen legen wir Ihnen dieses Abenteuer ausschließlich in Form von Meisterinformationen vor, aus denen Sie selbst auswählen können, was Sie den Spielern in den einzelnen Situationen beschreiben und verraten wollen. Der Text enthält allerdings auch zahlreiche Vorschläge für die Erzählweise, die alles in allem sehr düster und melancholisch sein sollte.

Im Zentrum des Abenteuers steht die Familie Aarfold, ein altes Weidener Edlengeschlecht, dessen Geschichte sich über sechshundert Jahre weit in die Vergangenheit zurückverfolgen läßt. Ihr Stammbaum hatte stets nur einen Zweig und setzte sich immer nur in direkter Linie fort. So wiesen ihre Mitglieder aufgrund inzestuöser Verbindungen eine leichte Geisteskrankheit und emotionale Labilität auf. In der jüngeren Geschichte war Freymar von Aarfold, einer der Hauptfiguren des Szenarios, zudem fast zeugungsunfähig geworden. Auf einer Reise nach Donnerbach, in deren Verlauf er sich im Nebelmoor verirrt, lernte er inmitten des dunklen Moores einen Mann kennen, der ihm versprach, sein Problem zu lösen.

Der Abenteuerverlauf

Das Abenteuer beginnt für die Helden in Trallop, zur Zeit der Großen Warenschau. Zeitlich ist in der Zeit zwischen dem Orkensturm und dem Erscheinen der Ödnis angesiedelt, es kann jedoch auch ohne größeren Aufwand in eine andere Zeit übertragen werden.

Im Verlaufe der Warenschau erhalten die Helden eine Einladung auf die Bernenburg, den Sitz der Edlen von Bernheim unweit von Trallop – ob einzeln oder als Gruppe, sei Ihrem Geschmack als Meister und der Vorgeschichte der Heldengruppe überlassen. Einen konkreten Grund für die Einladung müssen wir Ihrer meisterlichen Phantasie überlassen, da er am besten aus dem Hintergrund der einzelnen Person (oder Gruppe) stammt.

So mag der Rufeiner bekannten Heldengruppe den Edlen Brom von Bernheim dazu bringen, diese rontra-(oder hesinde-)gefälligen Reken in sein Haus zu bitten, vielleicht fällt eine Gauklerin durch ihre guten Jonglagen auf, oder ein Geweihter soll dem Haus den Segen seiner Gottheit spenden. Wenn Sie wollen, können Sie natürlich auch eine Vorgeschichte entwickeln, warum die Helden von sich aus die Bernenburg aufsuchen wollen – vielleicht haben sie von einem merkwürdigen Bauwerk in der Nähe der Burg gehört, in dem sie sich

Nitor von Kleyden, ein ‘Invoker Daimonicae’ oder Dämonenbündler, fand in Freymar das ideale und willige Opfer, um einen lange gehegten, finsternen Plan durchzuführen: die Schaffung eines Halbdämonen, also eines Kindes, das halb Dämon und halb Mensch ist.

Freymar jedoch durchkreuzte seine Pläne, indem er sich in Donnerbach in die Edle Ailke von Bernheim verliebte und sie nach Aarfold im Traviabund heimführte, wo den beiden eine Tochter geboren wurde. Der Magus, der seine Pläne gefährdet sah, wob einen finsternen Zauber um Freymars Geist und brachte ihn dazu, die eigene Frau zutiefst zu verachten. So ließ der behexte Adlige seine Gemahlin in einen Kerker werfen und bei lebendigem Leibe einmauern, wo sie bald elendig zugrunde ging.

Ihre Tochter hingegen wurde in den Weiten des Weidener Landes ausgesetzt, doch dort wurde sie von der Familie derer von Bernheim gefunden und aufgenommen. Die Familie erzog das Findelkind anstelle der eigenen, vermißten Tochter, und so wurde es unter dem Namen Firya von Bernheim zur Erbin des Edlengutes.

Tragischerweise verliebte sich Firya nun ausgerechnet in den Finmar von Aarfold, ihren Halbbruder, Kind eines Laraan, womit das Unheil seinen Lauf nimmt.

die Lösung eines anderen Rätsels erhoffen, oder ein langegejagter Schurke soll dort in der Gegend gesehen worden sein. Sie sehen, es gibt vielerlei Möglichkeiten, wie Sie Ihre Helden zum richtigen Schauplatz locken können.

Auf der Burg angekommen oder vielleicht sogar schon auf dem Weg dorthin erfahren die Helden von der Geschichte der Edlen Firya von Bernheim. Wenn eine besonders vertrauensereckende Person unter den Helden sein sollte, vertraut Firya sich ihr selbst an, andernfalls könnte zum Beispiel der Haushofmeister etwas indiskret sein.

Vor wenigen Monden geschah es, daß sich die junge Firya von Bernheim unsterblich in Finmar von Aarfold verliebte. Der Edle, der ein Gut im Nebelmoor besitzt, erwiderte die Liebe, und vor wenigen Wochen verlobten sich die beiden. Kurz darauf veränderte sich der Jüngling jedoch auf drastische Weise, und der sonst so liebenswerte Galan verfiel in düsterste Stimmung und war für niemanden mehr zugänglich.

Selbst die Berichte seiner Torfstecher, die von schwarzmagischen Umtrieben, ja gar Paktiererei mit dem Schrecken des Nebelmoors und den Schwarzpelzen erzählten, vermochten ihn nicht aus seiner Schwermut herauszureißen.

Dann, letzte Woche, erhob ein anderer Edler beim Herzog Waldemar gegen Finmar, und der Herzog ließ den Jüngling unter Arrest stellen und unterstellte dessen Ländereien einem Verweser, bis die Inquisition Zeit fände, die Anschuldigungen zu überprüfen.

Da dieses Amt ausgerechnet an Gronak von Kleyden vergeben wurde, einem alten Feind derer von Aarfold, vermutet Firya Verrat und fürchtete das Aufflackern alten Hasses, von dem längst niemand mehr weiß, woran er sich einstmals entzündet hat.

Daß jener Gronak von Kleyden zugleich auch der Enkel des Dämonenbeschwörers Nitor ist, der das ganze Unheil verursachte, bleibt in diesem Augenblick noch unbekannt.

Zu diesem Zeitpunkt kommen die Helden zum Einsatz, die von der jungen Edlen losgeschickt werden, sowohl ihren Verlobten zur Vernunft zu bringen und herauszufinden, warum er sich so seltsam benimmt, als auch seine Unschuld zu beweisen und seine Ehre wiederherzustellen.

Neben der Dankbarkeit einer angesehenen Weidener Edeldame und einigen Münzen mag sich auch das Augenmerk des Herzogs als Belohnung ergeben, denn dieser ist selbst nicht sonderlich glücklich über die verzwickte Situation.

Das Abenteuer spielt zum Großteil auf Burg Aarfold, dem Stammsitz der Familie Aarfold, die in der Markgrafschaft Heldenrutz in der Baronie Reichsend liegt, die von dem Baron Halgan von Hirschhorn zu Reichsend regiert wird.

Teil 1:

Reise zur Feste der Verderbnis

Der erste Tag

Es ist ein dumpfer, trüber Herbsttag, an dem die Helden von der Bernenburg aufbrechen, und ob des unbeständigen Wetters wird die Reise nach Aarfold sicherlich drei volle Tage dauern.

Schon in Trallop ist die Atmosphäre von herbstlicher Niedergeschlagenheit geprägt. Den ganzen letzten Tag hat ein feiner Nieselregen die Stadt wie ein Vorhang zugedeckt, und von dem lebhaften Treiben der Großen Warenschau ist nichts mehr zu spüren, vielmehr hat die Melancholie der Winterzeit breit gemacht. Die Stadt liegt ruhig und verlassen da, kaum ein Mensch ist auf den Straßen zu sehen, nur hin und wieder ist das traurige Geklärfe eines Hundes zu hören.

Nachdem die Helden das Stadttor verlassen haben, umfängt sie weitgehende Stille. Der Weg nach Olats Wall ist nicht gepflastert, und der aufgeweichte Untergrund verhindert ein schnelles Vorankommen.

Die Wolken hängen beklemmend tief am Himmel, und immer wieder treibt der Augrimmer, der kalte Nordwind, der den Winter ankündigt, feine Nebelfetzen über den Boden. Auch die Landschaft erscheint unsäglich trist. Die Strahlen des Praios dringen nur in einem schwachen Silber herab, und ihre Wärme vermag nichts gegen die überall hineinkriechende Feuchtigkeit auszurichten. Auch die dunkle Fläche des Neunaugensees, an dem der Weg entlangführt, ist auch nicht gerade der richtige Anblick, um die Stimmung zu heben.

Gegen Abend des ersten Tages erreichen die Helden ein kleines Fischerdorf, dessen Lichter eine wahre Erleichterung im trüben Einerlei sind – dieser kleine Weiler mit etwa dreißig Einwohnern bietet sich für eine erste Übernachtung an.

Doch auch hier herrscht Schwermut vor. Die Leute mögen zwar freundlich sein, aber keinesfalls ausgelassen. Eine Schenke gibt es hier nicht, aber die Helden können im Hause des Dorfältesten unterkommen, in dem man sich auch abends trifft, um etwas zu trinken und die Geschehnisse des Tages zu besprechen oder um alte Weisen zu spinnen.

Der zweite Tag

Am Morgen hat sich das Wetter nicht gebessert. Keiner der kleinen Nachen wagt sich auf den See, dessen Wasser von einem kräftigen Wind aufgepeitscht werden. Die Helden verlassen als einzige das Dorf, um weiter Richtung Olats Wall zu ziehen.

Auch heute begegnen sie keinem Menschen auf der Straße – es scheint, als ob sich das Weidener Land schon im Winterschlaf befände. Hin und wieder sind kleine Schwärme von bleichen Marboschwalben am Himmel zu sehen, die sich über dem Neunaugensee vereinen, um dann gemeinsam gen Süden zu ziehen. Wieder zieht

dunkles Grau am Himmel auf und legt sich wie eine feste Decke vor das Auge des Praios.

Am Abend erreichen die Helden Olats Wall. Dort, wo der Finsterbach in den Neunaugensee mündet, erhebt sich dunkel und unwirklich die Feste der Gräfin von Bärwalde. Fünfzehn Schritt und fugenlos erheben sich die Mauern, um gut das Doppelte überragt vom finsternen und fensterlosen Burgfried, und dräuen gegen das namenlose Nebelmoor.

Mauern und Turm der Burg wirken wie abgeschnitten ohne Wehrgang und Zinnen, als hätte ihnen schwarzes Hexenwerk die Spitze geraubt. Schon aus der Ferne wirkt die Burg reichlich unheimlich, so pechschwarz wie sie vom einfachen Stein bis zum Dachziegel ist; und bei Annäherung ändert sich der Eindruck nicht.

Ein dreißig Meter langer Damm entlang des Fialgralwa, des Finsterbaches, ehemals bewehrt mit Pfeilern, Zäunen und Türmen, ist seit Olats Zeiten verfallen; die kahlen Ruinen wirken feindlich und abstoßend.

Die Helden können hier in einer kleinen Herberge unterkommen. Das Städtchen Olats hat nur etwa 400 Einwohner und duckt sich ängstlich an das Nebelmoor. Die Bauern müssen hier hart um ihren Lebensunterhalt kämpfen und sind ein furchtsamer, mürrischer Menschenschlag. Die Herberge jedoch ist sauber und die Wirtin eine nette Matrone. Am Abend singt ein Barde alte Weisen, während die Einheimischen die Helden davor warnen, in das Nebelmoor zu ziehen, denn im nahenden Winter seien die Gefahren und die Schrecken des Moores unüberschaubar.

Der dritte Tag

Die Gegend, durch die die Helden am folgenden Tag ziehen, wird von moorigen Weihern und kleinen Bächlein dominiert. Borons- oder Blauweiden lassen ihre Äste traurig bis auf den feuchten Boden herabhängen.

Im Laufe des Vormittags frischt der Wind auf und entwickelt sich zu einem Sturm, der ungeduldig über das Land peitscht und an den Kleidern der Helden zerrt. Wer nun nicht über wetterfeste Kleidung verfügt, ist bald durchnäßt und durchgefroren.

Gegen Mittag, die Helden sind schon tief in das Moor vorgedrungen, läßt der Sturm nach, und nun gelangen sogar vereinzelte Praiosstrahlen zwischen den aufreißenden Wolken hindurch. Aus Sumus Leib steigt hier dicker, weißer Nebel auf, der vom Wind erfaßt und in wildem Spiel vor sich her getrieben wird. Schließlich hören die Helden tiefe Stimmen aus der Ferne, die ein gedämpftes Lied singen, dessen Text aber unverständlich ist. Dies sind die Stimmen der Torfstecher, die auf diese Weise versuchen, die Irrlichter zu verscheuchen, denn sie glauben, daß diese Wesen Gesang nicht mögen. Begegnen die Helden ihnen schließlich, so werden sie sicherlich um etwas Geld betteln, denn das Leben der Torfstecher ist hart und undankbar. Geben die Helden ihnen etwas, so werden die Leute sie vor den Orks warnen und ihnen ihren Aberglauben über die Irrlichter mitteilen. Außerdem können die Helden dann am Torffeuer Platz nehmen und etwas von der dünnen Brühe mit den Torfstechern teilen.

Der Pfad führt weiter gen Norden in einen lichten Wald aus Boronsweiden, die ihre traurigen Äste weit auf den Weg hinabhängen lassen. Gerade, als ein Hohlweg zu passieren ist, den die Weiden bilden, versperrt ein umgestürzter Baum den Weg.

Während die Helden noch überlegen, was sie tun sollen, stürmen sechs Orks unter lautem Gebrüll in den Hohlweg hinein und fordern von den Helden Geld und Waffen.

Sollten die Helden sich ergeben, entkommen sie ungeschoren unter dem Gelächter und den Spottrufen der Orks, andernfalls kommt es zum Kampf – in diesem Fall kommen noch drei weitere Orks zur Verstärkung aus den Büschen gesprungen. Die Werte der Gharachai-Krieger entsprechen denen erfahrener Orks.

Wenn die Helden dieses Zwischenspiel überstanden haben und weiterziehen, flaut der Wind endgültig ab, der Nebel verdichtet sich nun zusehends und läßt nach und nach das Gefühl aufkommen, als sei die Zeit eingefroren.

In der wenig später beginnenden Dämmerung umwabert dichter Bodennebel wie weißes Wasser die Füße der Helden und macht jeden Schritt zum Abenteuer, da der genaue Verlauf des Weges nur noch zu erraten ist. Die Sicht liegt nun bei nicht einmal mehr fünfzehn Schritt.

Plötzlich erklingt ein helles Lachen von vorne, und wenig später ist hinter den Helden ein trauriges Ächzen zu vernehmen. Dann folgt

unheimliche Stille – als habe das Moor selbst beschlossen, in schweigernder Anspannung abzuwarten, was wohl jetzt geschehen möge. Plötzlich züngeln rechts und links des Pfades kleine Flammen auf, die ständig ihre Farbe von Gelb nach Blau verändern und dabei schnell größer werden. Bald sind in den Flammen durchsichtige menschliche Gestalten zu erkennen. Die Wesen sind weder Mann noch Frau und doch beides zugleich – und dabei von solch überderischer Schönheit, daß die Helden kaum den Blick von ihnen wenden können. Kurz darauf stimmen diese Wesen einen wortlosen Gesang an, die die Helden förmlich vom Pfad zieht.

Bei den Wesen handelt es sich um Irrlichter, die ihr merkwürdiges Spiel entlang einer Wegstrecke von etwa fünfzig Schritt treiben. Natürlich verfallen die Helden nicht sofort dem Bann der Geisterwesen, schließlich ist ihnen ja die Gefahr des Sumpfes durchaus bewußt, der am Rande des Weges darauf lauert, ihnen ein feuchtes Grab zu bereiten. Wenn sie nicht sofort geeignete Maßnahmen ergreifen (z.B. Ohren zuhalten und nur auf den Boden direkt vor sich starren), können sie es nur mit *Selbstbeherrschungs*-Proben +5 schaffen, den Lockungen der Irrlichter zu widerstehen und auf dem Pfad zu bleiben – und dies alle zehn Schritt. Übrigens lassen sich die Irrlichter nicht wirklich von Gesang vertreiben, aber wenn die Helden nur laut genug grölen, mag das die Klänge der Irrlichter überdecken, so daß die *Selbstbeherrschungs*-Proben um 5 Punkte erleichtert statt erschwert werden können. Verlangen Sie die eine oder andere IN-Probe, falls Ihre Helden Gefahr laufen, im Sumpf zu versinken, um ihnen bei Erfolg ein paar Tips geben zu können – denn schließlich soll dies nur ein spannendes Intermezzo sein und kein vorzeitiges Ende des Abenteuers.

Wenn die Helden dies überstanden haben, werden sie des leichten Nieselregens gewahr, der mittlerweile eingesetzt hat und auch noch die letzten Kleider durchnäßt.

Wenig später kann der vorderste Held mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 zwischen den gespenstischen Bäumen eine aufragende Silhouette entdecken, die an einen gewaltigen, abgebrochenen Zahn erinnert: Burg Aarfold – die Helden haben ihr Ziel erreicht.

Natürlich sind sie erschöpft von der langen Tagesreise, aber vor allen Dingen ist ihre Stimmung von der tristen Umgebung recht gedrückt. Und der Anblick der finsternen Burg ist sicher nicht angetan, diese Stimmung zu ändern. Öde und unheimlich liegt das Bauwerk mitten im Sumpf. Seine kahlen Mauern wirken kalt und abweisend; leere Fenster und Scharten starren den Helden entgegen wie dämonische Augen.

Bleiche, abgestorbene Bäume vermitteln den Eindruck tiefer Niedergeschlagenheit. Ein gespenstisch schwarzer Wassergraben umgibt die Burg, und eine schwermütige Dunsthülle, ein verderblicher Schleier, trübe, träge und von einem kaum wahrnehmbaren bleiernen Grau, umwabert die Burg.

Die Mauern zeugen von unermeßlichem Alter. Winzige Pilze und Flechten überziehen die bröckeligen Steine, hängen wie ein Netzgeflecht von Spinnweben von den Dachtraufen. Starr wie ein Fels, ebenso alt und wehrhaft dräut die Burg den Helden entgegen. Ein kurzer Dammweg ist die einzige Möglichkeit, den bleichen Lichtschimmer zu erreichen, der aus dem Innenhof leuchtet.

Dieses melancholische, fast schon diabolische Bauwerk ist Burg Aarfold. Hier beginnt das eigentliche Abenteuer, in dem die Helden versuchen, das Geheimnis der Burg und das Mysterium der Wandlung Finmars zu ergründen.

Teil 2:

Auf der Burg der Verdammten

Ä: Die Örtlichkeiten

Die einzelnen Räume der Burg sollen hier nur knapp beschrieben werden. Alle näheren Einzelheiten sind Ihrer meisterlichen Phantasie und Improvisationsgabe überlassen; schmücken Sie aber alle Örtlichkeiten so aus, daß in den Spielern ständig das Gefühl von Beklemmung, Melancholie und Finsternis vorherrscht – und scheuen Sie dabei kein Klischee.

Das Erdgeschoß Aarfolds

Ea. Der Knüppeldamm

Der Damm überbrückt den unheimlich schwarzen Weiher, der die Burg umringt, und irgendwie erinnert er an den halb im Wasser versunkenen Leib eines vor langer Zeit erschlagenen Lindwurms. Der

Damm, der der einzige sichtbare Zugang zu der Feste ist, ist an einigen Stellen von Satinavs Hörnern arg gebeutelt worden. In der Dunkelheit müssen die Helden etwas aufpassen (*Sinnenschärfe*-Probe +2), ansonsten wird eine GE- oder *Körperbeherrschungs*-Probe fällig, bei deren Mißlingen der Held ausrutscht und sich den Fuß für 1 SP verknackst. Ein Patzer könnte hier sogar einen Sturz in das trübe Gewässer zur Folge haben.

Eb. Der Burghof

Auf dem Burghof verteilt stehen große, schmiedeeiserne Feuerschalen, in denen ein unstetes Feuer brennt. Hier und da liegen Strohhallen umher, dann und wann huscht eine schwarze Ratte über den Hof. In der Mitte ist ein Brunnen zu sehen, in dessen Schacht ein Zugang zu der Unheiligen Kapelle (K 6) verborgen ist.

Am Palas rankt sich ein alter Rosenstrauch empor, doch ein zweiter Blick offenbart, daß der Strauch abgestorben ist; zahllose Spinnen haben sich in den dünnen Zweigen angesiedelt, und ihre Netze hüllen den Strauch in ein makabres Kleid. Wie ein grausiges Gerippe schmiegt sich der Strauch an die dunkle Fassade des Ritterhauses. Dieser Rosenstrauch verkümmerte, als die Burgherrin Ailke starb, was in der Burghronik nachzulesen ist, denn der damalige Verwalter sah einen Zusammenhang zwischen dem gewaltvollen Tod seiner Herrin und dem Tod ihres Lieblingsbaumes.

Sobald die Helden den Burghof betreten, schlurft ihnen ein älterer Knecht entgegen. Dies ist einer der Leute, denen der Schwarzmagier Nitor von Kleyden jeglichen eigenen Willen raubte, als die Dienerschaft sich kurz nach dem Tode Ailkes gegen die finsternen Mächte ihres Herren auflehnen wollte. Um alle weiteren Versuche zu unterbinden, seinen Plan zu gefährden, wob der Magus, der ja den Edlen beherrschte, einen komplizierten Zauber, der einige Komponenten des *Erinnerung verlasse dich* und des *Imperavi Animus* beinhaltet, aber auch mit dem *Skelettarius* verwandt ist. Dadurch verwandelte er fast das gesamte Gesinde der Burg in willenlose Marionetten und schlug damit den Aufstand im Handstreich nieder. Nur zwei der Diener, die ihr Mitgesinde verrieten, entgingen dem niederhölischen Zauber.

Besagter Knecht, der den Helden nun entgegenkommt, ist ebenso wie das übrige Gesinde zu behandeln, als sei er untot: Er bewegt sich betont langsam, wirkt apathisch und ist zu kaum einer komplexen Handlung fähig, kann also keinerlei Antworten auf irgendwelche Fragen liefern, die ein Mindestmaß an Nachdenken verlangen würden.

Diverse Hellsichtzauber seitens der Helden können Wunder wirken, um zu erfahren, was diese Wesen wissen, allerdings können sie bestenfalls Vermutungen, geprägt vom Aberglauben, aus der Zeit vor dem Aufstand liefern; den Rest verdeckt der Zauber.

E1. Nitors Turm mit der Bibliothek

Dieser schwarze Turm reckt sich in den Himmel wie eine trotzig faule Faust. Roter Mauerklammerer wuchert in dichten Büschen an seinen starken Mauern empor.

Das einzige Fenster des Turmes weist auf das Moor hinaus. Im Innern des trutzigen Gebäudes ist eine reich ausgestattete Bibliothek zu finden, deren Wände mit Regalen voller Bücher und Schriftrollen vollgestellt sind, die wenigen freien Flächen sind mit alchimistischen und anatomischen Skizzen verhängt. Ein großer Schreibtisch, der direkt unter dem Fenster des Raumes steht, ist über und über mit Büchern und Schreibzeug beladen; hier und da liegen Talismane und alchimistische Dinge zwischen dem Papier. Von der Decke hängt eine kupferne Feuerschale herab, die ein gedämpftes Licht spendet.

Dies ist der Turm, in dem Nitor von Kleyden seine Forschungen betrieb. Von hier aus gibt es einen verborgenen Zugang zu dem Labor im Keller (K 3) und von dort aus auch zur Unheiligen Kapelle (K 6). Heute dient der Turm der Tochter des Hauses, Belil, zum gleichen Zweck. Zwischen den Büchern ist die Chronik der Burg ebenso zu finden wie die Forschungsunterlagen Nitors und Belils und viele magische Bücher – welche das im einzelnen sind, mögen Sie bitte Ihrer Heldengruppe gemäß auswählen.

E2. Die Schmiede

Dies ist nicht nur eine Schmiede, sondern vielmehr auch die Burgbaukammer, in der offensichtlich allerlei Reparaturen ausgeführt werden. Der Schmied und Steinmetz ist ein grimmiger kleiner Geselle, der so verdeckt ist, daß man meinen könnte, seine Haut wäre

schwarz. Er ist neben dem Koch der einzige Knecht, der nicht dem Zauber Nitors unterworfen werden mußte. Er war es, der die Herren von der bevorstehenden Revolte in Kenntnis setzte und deshalb verschont wurde, da er Nitor die Treue schwor.

Sollte der Schmied bemerken, daß die Helden herumschnüffeln wollen, wird er sie ohne Gewissensbisse abservieren. Er besucht regelmäßig die Unheilige Kapelle (K5), um dort seiner Göttin zu huldigen. Seine Kammer in der Schmiede, in der er auch schläft, hat unter dem Bett verborgen einen direkten Zugang zur Kapelle.

E3. Wachstube

Die Wachstube ist erstaunlich groß und immer von zwei Waffenknechten besetzt, die mit einer erschreckenden Ausdauer auf das Land starren, ohne sich zu bewegen oder nur mit der Wimper zu zucken.

Auf drohende Gefahren reagieren die beiden jedoch sehr wohl. In diesem Fall werden sie zu wütenden Kämpfern, die sich ohne Rücksicht auf das eigene Leben ihrer Bestimmung widmen: die Burg und ihre Insassen zu schützen.

E4. Die Waffenkammer

Der Raum ist mit einfachen Holzgestellen versehen, in denen Piken und Hellebarden, Bögen, einzelne Schwerter sowie Morgensterne und Streitkolben untergebracht sind. An den Wänden lehnen Schilde.

Der Raum ist immer unverschlossen, aber auch unbeleuchtet, da er kaum betreten wird – außer von den schwarzen Katzen der Burg, die die Kammer als ihr Revier ansehen und sehr empfindlich auf Eindringlinge reagieren. Die Waffen sind allesamt in erbärmlichem Zustand.

E5. Der Palas

In dem großen Saal, der von einer kleinen Empore und einem gigantischen Kamin beherrscht wird, empfängt der Edle seine Gäste. Die vier hohen, schmalen Fenster sind zum Teil von dem Rosenstrauch überwuchert und damit erblindet. An der Stirnwand hängt ein großes Banner, das einen herabstürzenden Adler in Schwarz vor Blau zeigt: das Wappen der Familie Aarfold.

Eine lange Tafel mit Bänken lädt zum Hinsetzen ein, einige Stühle und Sessel sind offensichtlich den wichtigeren Gästen vorbehalten.

Von wirklichem Interesse für die Helden ist hier nur das Fresko, das den alten Burgherrn Freymar mit seiner ersten Frau Ailke zeigt, es wurde jedoch mit Ruß geschwärzt, so daß die Helden es nur bei besonderer Suche zu entdecken vermögen und dann feststellen werden, daß Finmars Mutter, Kalitêl, keinerlei Ähnlichkeit mit der Dame auf dem Fresko zeigt.

E6. Der Stall

Ein einsames Pferd und ein Zugesel stehen verlassen in dem großen, vernachlässigt wirkenden Stall. Im Dach haust ein Steinkauz, aber der stört die Pferde ebensowenig wie die zahlreichen Fledermäuse.

E7. Das Gesindehaus und die Küche

Hier ist fast die gesamte Knechtschaft untergebracht. Die große Küche ist sauber und ständig besetzt; die Feuerstelle wird den ganzen Tag über in Gang gehalten. Hier wird dreimal täglich das Essen für die hohen Herren zubereitet.

Das Gesindehaus enthält nur einen großen Saal, in dem die meisten Knechte ihre Schlafstellen haben. Hier begegnen die Helden natürlich andauernd dem willenlosen Gesinde.

Der Koch ist der zweite Knecht, der nicht dem Ritual unterzogen wurde, das die übrige Dienerschaft zu willenlosen Wesen machte. Er steht ebenso wie der Schmied treu zu seinem Herren und würde die Helden, sollten sie zu neugierig werden, möglichst viele Steine in den Weg legen – bis hin zu Gift in ihrem Essen.

Das Obergeschoß der Burg

O1. Der Palas

Die vier Räume im Obergeschoß des Palas sind allesamt mehr oder minder prächtige Wohn- und Schlafräume.

Hier werden die durchreisenden Adligen untergebracht. In dem prächtigsten Raum, der in alter Weidener Tradition dem direkten Lehnsherrn zur Verfügung steht, hat sich Gronak von Kleyden als derzeitiger Verweser des Gutes und der Ländereien eingenistet – und von hier aus lenkt er seinen Haßfeldzug gegen die Aarfolde.

O2. Nitors Turm, Kemenate Belîls

In diesem prächtigen Gemach wohnt offensichtlich eine eitle Magierin: Hierhin zieht sich Belîl, die Schwester Finmars, das Unheilige Kind, zurück, wenn sie gerade nicht forscht oder anderweitig beschäftigt ist. Selten wird man sie in anderen Teilen der Burg finden. Interessant ist der kleine Schrein mit einer Statuette Hesindes, die dargestellt wird, wie sie gerade ihre Widersacherin Belkelel zertritt – ein Hinweis, aus dem die Helden auf Belîls Glauben schließen können.

Sollten die Helden dieses Zimmer sehr genau untersuchen, können sie eventuell unter einer losen Diele eine kleine, aber erstaunlich schwere Truhe finden, die innen vollständig mit dünnen Platten aus Kosch-Basalt ausgekleidet ist. Darin liegt, in roten Samt eingeschlagen, die Rosen-Stute (siehe Anhang).

O3. Kalitêls Raum

Der Raum ist bis auf einen Schrank mit erlesenen Kleidern leer. Auf dem Boden und an den Wänden sind Reste einer grünlichen, übelriechenden Schleims zu entdecken.

Hier haust Kalitêl, die Mutter Finmars, die in Wahrheit ein von Nitor beschworener Laaran ist, mit der der Belkelelpaktierer seinen Plan der Erschaffung eines Halbdämonen ausgeführt hat. Bei näherer Betrachtung kann man in den Bodendielen ein geschickt verborgenes Heptagramm entdecken, durch das der Succubus kommen und gehen kann, wann er will. Der Schleim ist Überrest der Nahrung des Laraans.

O4. Schlafraum der Söldlinge

Ein großer Saal, in dem die Wehrknechte, vier an der Zahl, untergebracht sind – ebenfalls willenlos.

O5. Finmars Gemach

Der kleine Raum wird von einem exzellent gefertigten Gobelin beherrscht, der die Halbgöttin Marbo unter der schützenden Hand ihres Vaters Boron zeigt. Theosophische Bücher liegen aufgeschlagen auf dem Boden, und eine Laute lehnt unter dem schmalen, hohen Fenster an der Wand des von zwei Feuerschalen erhellten Raumes. Ansonsten befinden sich hier ein Bett, ein luxuriöser Sessel und ein kleiner Schreibtisch samt Hocker.

Der Schrank enthält teure dunkle Kleider und ein Bild Nitors, den Finmar für sein Übel verantwortlich macht, auch wenn er nicht weiß, warum. Ebenso ein Bild von Ailke, das Finmar zerrissen hat, weil er glaubte, daß sie ihn an die Dämonen verkaufen wollte – seine Liebe aber hinderte ihn, es ganz zu vernichten.

O6. Der Wohnraum

In diesem prächtig ausgestatteten Wohnraum, in den Fremde nicht eingeladen werden, hält sich die Familie auf, sofern sie keine Pflichten zu erfüllen hat. Eigentlich eine ganz normale Adligen-Wohnstube, hängen an den Wänden nicht diese Gobelins mit wirren Darstellungen niegesehener Landschaften, erfüllt von underischen Wesenheiten ...

O7. Freymars Gemach

Der Raum wird von einem großen Bett beherrscht. Hier hält sich zumeist der Vater Finmars auf, da er ohne fremde Hilfe weder Bett noch Zimmer verlassen kann. Der Schock, mit einem Dämon Kinder gezeugt zu haben, hat ihn stumm werden lassen.



Der Keller der Feste

K1. Der Palas

Ein Keller, in dem unter Decken einige Möbelstücke gelagert sind.

K2. Das Gesindehaus

Weitere Schlafstätten für die Diener des Edlenhofes.

K3. Belfs Beschwörungskammer

Ein großes Heptagramm, das ein Pentagramm umschließt, beherrscht den Boden des fast völlig leeren Raumes. Große Kerzen in Schwarz und Rot sind um den Kreis mit dem Heptagramm verteilt, ein kleines Schränkchen enthält andere Paraphernalien.

Außer Bannpulver und Beschwörungskreide ist hier kaum etwas zu finden. Auffällig ist auch die Rune Belkelels, die an alle Wände gepinselt wurde – mit Menschenblut, wie bei genauerer Untersuchung herausgefunden werden kann.

K4. Der Kerker

Eine dieser beiden Zellen war wohl einmal vermauert. Die Mauer ist jedoch mittlerweile eingerissen und die Zelle danach nicht wieder hergerichtet worden. In ihrem Innern liegen immer noch die Reste von längst verfaultem Stroh und eine verschimmelte Wolldecke. Bei näherer Untersuchung kann im Putz der hinteren Wand eine eingeritzte Botschaft gefunden werden.

Dies ist die Zelle, in der Ailke eingemauert war und elendig verhungern mußte. Den Wortlaut der schwer entzifferbaren Botschaft können Sie improvisieren, je nachdem, wieviel Sie Ihren Spielern gerade an Hinweisen gebe wollen.

K5. Die Unheilige Kapelle

Dieses Gewölbe ist aus rötlichem Stein errichtet, die sieben tragenden Steinbögen treffen sich in der Spitze des runden Daches. In der Mitte des Gemäuers steht eine lebensgroße Frauenstatue, die Rondra ähnelt, jedoch in einer eher rahjagefälligen Position dargestellt ist. Rote Vorhänge mit schwarzen Heptagrammen wallen von einer Wand herab. Davor steht ein steinerner Altar, der mit einer bräunlichen Masse verkrustet ist. Wenn sich hier jemand aufhält, spenden die schwarzen Kerzen in goldenen Kerzenständern ein flackerndes Licht und das Weihrauchgefäß, das von der Decke herabhängt, verströmt einen widerlich süßen Duft, der selbst Stunden später noch die Luft des Raumes beherrscht. Vor dem Altar liegt ein reich verzierter Khunchomer auf dem Boden. Die Frauenstatue ist von einem schwarzen Heptagramm umgeben, vor ihren Füßen steht eine goldene Schale, die mit Zhayad-Runen verziert ist.

Die ist die Unheilige Kapelle, die einstmals die Rondra-Kapelle der Burg war. Heute dient sie zur Verehrung Belkelels, und die Bewohner der Burg finden sich hier einmal am Tag zu einem kurzen Gebet zusammen. Die willenlosen Knechte und Mägde sind hiervon natürlich ausgenommen.

B: Die Ereignisse

Spulen Sie die Ereignisse nicht starr ab, wie sie hier vorgegeben sind, sondern wählen Sie ruhig aus, was in welcher Reihenfolge am besten zu Ihrer Gruppe paßt.

Träume in der Nacht

Sobald die Helden die Burg betreten haben, geraten sie in den unheiligen Bann dieser Örtlichkeit. An eine ruhige Nacht ist nun kaum noch zu denken, denn die Helden haben von nun an die folgenden Alpträume:

Du bist wieder zu Hause, in deinem Heimatdorf. Deine Schwester soll heute Nachwuchs bekommen, ein Anlaß für ein großes Freudenfest. Eine Tsa-Geweihte ist auch schon eingetroffen, sie soll das Kind auf die Welt holen.

Doch was ist das? Deine Schwester liegt in ihrem Bett und schreit vor Schmerzen – aber offensichtlich will das Kind nicht freiwillig auf die Welt kommen. Die Geweihte steht daneben und lacht nur höhnisch, sie weigert sich, deiner Schwester bei der Geburt zu helfen. Soll sie tatsächlich sterben?

„Nein“, lacht dich der Geweihte an, „aber das Kind trägt Tsas Segen nicht. Es soll sterben, bevor es die Welt mit seiner Anwesenheit beflecken kann.“

Schweißgebadet wachst du auf.

Ist es nicht schön, am Leben zu sein? Ein Gebet an die junge Göttin huscht durch deinen Geist. Und als wolle sie dir antworten, entdeckst du voller Freude eine Eidechse vor dir am Boden. Plötzlich taucht eine große, schwarze Pranke auf und zerquetscht die Eidechse. Grauen greift nach deiner Seele.

Du wachst schweißgebadet auf.

Für eine Heldin:

Du wirst ein Kind gebären. Voller Freude hast du zur jungen Göttin gebetet, und du bist sicher, daß Tsa dich erhört hat. Als es soweit ist und dein Kind auf die Welt kommt, hast du keine Schmerzen – aber du merkst, daß irgend etwas nicht stimmt. Die Hebamme reicht dir dein Kind: Es ist ein kleiner Dämon, der dir ins Gesicht spuckt und hysterisch lacht.

Schweißgebadet wachst du auf.

Du bist gefangen. Deine Freunde stehen um dich herum und starren dich mitleidig an. Du versuchst zu schreien, aber kein Laut kommt über deine Lippen. Du versuchst zu winken, aber du kannst deine Arme nicht bewegen. Deine Freunde sprechen dich an, aber du willst ihnen nicht antworten, du *kannst* ihnen nicht antworten. Dein stummer Hilferuf verklingt in einem lauten Lachen. Deine Freunde wenden sich ab. Schweißgebadet wachst du auf.

Du bist in einer kleinen Zelle. Dein Kopf ist gegen eine kahle Mauer gelehnt, die blutverschmiert ist. Deine Hände pulsieren in brennendem Schmerz. Es ist dein Blut dort an der Wand: Du hast versucht, mit den bloßen Fingern eine Botschaft in die Wand zu kratzen. Verzweifelt versuchst du die Botschaft zu beenden, denn du merkst, daß es zu Ende geht mit dir, deine Zeit verrinnt.

Schweißgebadet wachst du auf.

Lachen, Gelächter und nochmals Lachen. Du merkst, wie dein Wesen, deine Seele in diesem Lachen vergeht – und du hörst das Rauschen dämonischer Schwingen. Der Pakt ist besiegelt auf immer und ewig. Entweder du bist nun verloren, oder du hast gewonnen. Du lachst ebenfalls, als Dämonen deine Füße packen und dich weit hinabziehen, denn schließlich stehst du triumphierend da, mit hocherhobenem Kopf. Du erwachst schweißgebadet.

Nur für den Helden, dem Nitor in seiner Bettlergestalt begegnet ist (s. u.), ist folgender Traum bestimmt:

Du siehst etwas auf dem Burghof. Es regnet in Strömen, aber du pirschst dich hinunter. Als du den Mann, den du gesehen hast, erreichst, überfällt dich ein große Angst, und du verlierst die Besinnung.

Du erwachst in deinem Bett und bist bis auf die Haut durchnäßt, kannst dich aber nur noch grob an den Traum erinnern.

Dieser Traum ist eigentlich keiner, sondern eine von einem *Erinnerung verlasse Dich* unterdrückte Erinnerung.

Die Versuchung durch den Succubus

Die Dame Kalitêl nähert sich einem der männlichen Helden und versucht, ihn nach allen Regeln der Anti-Rahja zu beircen. Dabei nutzt sie jeden Trick, ist sie doch ein Laraan. Sollte es ihr gelingen, den Helden zu verführen oder ihn zumindest in eine ruhige Ecke zu locken, so wird sie sich ihm nach einigen feurigen Küssen in ihrer wahren Gestalt zeigen.

Die Gestalt des Laraan ist nachtschwarz. Kopf und Hals sind zu einem gewaltigen Buckel verwachsen, aus dem fünf gebogene, rote Hörner ragen. Von den Winkeln seines breiten Maules hängen zwei lange, grüne Speichelfäden herab.

Der Held wird nun für den Rest des Tages nicht mehr ansprechbar sein, sondern nur ängstlich mit dem Kopf schütteln und sinnloses Gebrabbel von sich geben, außer einem seiner Kameraden gelingt eine Probe in *Heilkunde Seele* +5. Am nächsten Tag wird der Held wieder bei klarem Verstand sein, seine Kameraden allerdings drängen, die Burg so schnell wie möglich zu verlassen.

Der seltsame Bettler

Seit Tagen lungert ein alter Bettler in der Nähe der Feste herum, der abscheulich anzusehen ist. In der Nacht sieht einer der Helden ihn auf dem Burghof seltsame Rituale am Brunnen vollführen, nämlich die Bannsprüche zu rezitieren, um den Zugang zur Kapelle weiterhin zu verbergen. Schleicht der Held hinab, ist der Bettler verschwunden, um wenig später wieder aus dem Brunnen aufzutauchen. Der

Held kann nun den alten Hofmagus Nitor in ihm wiedererkennen. Nitor sieht seinen Plan gefährdet, beschließt aber, den Helden nicht zu töten, was ihm zu gefährlich erscheint, sondern er wendet den alten Spruch *Erinnerung verlasse dich*, um den Helden auszuschalten. Denken Sie daran, dem Spieler die Ereignisse dieser Nacht erst 16 Stunden später zu offenbaren. Er wird dann nach dem Hofmagus suchen können und wissen, daß er noch lebt.

Der Geist von Aarfold

Plötzlich ist ein grauenhafter Schrei zu hören. Aus einer Stelle im Burghof steigt ein Licht empor und wabert auf den rechten Turm zu, um darin zu verschwinden. Dann wieder ein grausiger Schrei. Wenn die Helden versuchen, der Sache auf den Grund zu gehen – denn diese Begegnung findet in jeder zweiten Nacht statt –, werden sie feststellen, daß es sich hier um einen Geist handelt, genauer eine Gefesselte Seele. Der Geist ist der der ehemaligen Burgherrin Ailke, die im Kerker auf Befehl von Nitor elendiglich verhungerte. Aufgrund ihrer besonderen Situation und der Anwesenheit einer Erzdämonin kommt sie alle zwei Tage und legt immer wieder die Strecke vom Kerker zu ihrem Grab zurück.

Das Attentat Gronaks auf Finmar

Plötzlich stürzt der ehemalige Herr der Burg mit halb zerschmettertem Schädel in den Wohnraum. Eine blutige Spur bleibt hinter ihm zurück, als er zusammenbricht, mit letzter Kraft den Kopf hebt und röchelnd die Worte „Bringt diesen Wahn zu einem Ende, und sagt meiner Schwester ... sagt Firya, daß ich sie liebe!“ hervorbringt. Danach holt die bleiche Tochter Borons den Unglücklichen in ihre Arme.

Kurz bevor sein Vater wieder nach Aarfold einzieht und um die einzige Gefahr zu beseitigen, die zwischen Belils Übertritt zu den Kleydens steht, nämlich die Götterfurcht und das Gewissen Finmars, tötet Gronak Finmar. Er verhöhnt den Edlen, und bevor er ihm mit seinem schwarzen Streitkolben den Schädel zu spalten versucht, eröffnet er Finmar, daß dieser sich mit seiner eigenen Halbschwester verlobt hatte, Firya von Bernheim.

Nitors Rückkehr

Kaum, daß die Erde sich über dem Grab Finmars geschlossen hat, zieht auch der Patriarch des Hauses Kleyden auf der Burg ein, ein alter Mann, der in prächtige Roben gehüllt ist und dessen Zauberstab von einer Faust geziert wird, die eine Kristallkugel umfängt. Der Dämonenpaktierer will nun die Früchte seines Planes ernten und 'sein Geschöpf', wie er Belil zu nennen pflegt, auf seine Seite ziehen. Von nun an müssen die Helden sehr vorsichtig sein, denn auch wenn Belil versucht, sie zu schützen, üben doch die verderbten Kleydens jetzt die Macht auf Aarfold aus.

Belkelels Entfesselung

Es ist mitten in der Nacht. Plötzlich bebzt der Boden. Der Himmel verdunkelt sich noch weiter, das Licht des Madamals wird fahler und ein warmer Windhauch weht durch die Burg. Dann ertönt ein lustvoller Schrei unmenschlicher Herkunft, ein infernalisches Gejohle dringt an die Ohren der Helden. Das Geschrei kommt unzweifelhaft aus der Unheiligen Kapelle. Dort bietet sich den Helden folgendes Bild, solange sie nicht alle Aberglauben-Proben verpatzen und betend auf die Knie fallen.

Horden von Dämonen tummeln sich um eine höchst verführerische Frau mit feurigen Haaren, gewandet in wallende Roben aus blutig rot gefärbter Menschenhaut, umwallt von Hunderten sinnbetäubender Düfte. Laraane und Thaz-Laraanji umtanzen ihre Herrin und schwärmen in alle Richtungen aus. Dazwischen steht Nitor von Kleyden, tanzt in wahnsinniger Trance vor der Herrin der Blutigen Ekstase, der Meisterin der Schwarzfaulen Lust, seiner eigenen Herrin, denn sein Pakt mit der Erzdämonin hat ihn seine Freiheit verlieren lassen.

Nitor hat seine Gebieterin entfesselt, um seinen Teil des Paktes einzulösen, der Erzdämonin einen Weg zu präsentieren und durch die Unheiligen Kinder direkte Macht in der dritten Sphäre zu erhalten.

Die Helden sollten von den Scharen weitgehend unbeeinflusst sein, doch erschrecken Sie sie gehörig und nutzen Sie alle Dinge aus, die Belkelel in die Waagschale werfen wird, um Macht über die dritte Sphäre zu erhalten.

Die Rache des Kindes

Doch plötzlich herrscht Stille, die Laraane, zu denen sich auch Kalitêl, die ihre Maske hat fallen lassen, gesellt hat, weichen zurück.

Nitor erwacht aus seiner Trance und weicht verzückt zurück, als er Belil erblickt, die den Raum betreten hat.

„Mein Geschöpf, ich habe es geschafft. Die Belohnung gebührt mir!“ ruft er ihr entgegen.

Doch eine Feuerlanze aus Belils Hand erstickt seine Rede. Die Wucht des Zaubers schleudert ihn nach hinten. Und während er noch versucht, die Flammen zu erstickern, packt ihn die Erzdämonin mit einer Krallenhand um die Hüfte und verwandelt ihn in Augenblicken in einen Haufen schmieriger Asche.

Belil schreitet derweil auf die Dämonin zu, die Kalitêl war – Belils Mutter. Das Wesen drückt sich angstvoll an seine Herrin, doch die Magierin ist voller gnadenloser Entschlossenheit: Eine zweite Feuerlanze aus ihren Händen trifft den Fünfgehörnten, der daraufhin wimmernd zu Boden sinkt. „Nun?“ verneht ihr die Stimme der Magierin.

„Mein Kind, was wagst du es, Hand gegen mich zu erheben, meine Diener zu attackieren? Rechtfertige dich oder siehe deiner Strafe ins Auge. Zu lange warst du unter Menschen.“

„Den Göttern sei Dank, das war ich. Und hier ist die Macht, die dich bezwingt auf jetzt und auf alle Zeit. Denn endlich fand ich das Werkzeug meiner Rache, in den Büchern Dûvathars. So höre mich an und vergehe!“

Die Erzdämonin blickt die junge Frau vor ihr erstaunt an, nur um

dann lachend den Kopf mit der flammenden Mähne zurückzuwerfen. Doch in diesem Augenblick zieht die Magierin aus ihrem Gewand eine kleine Statuette hervor: eine aus Rosenholz geschnittene, galoppierende Stute.

Die Dämonin schreit auf und wendet ihre Augen von der Holzfigur, die plötzlich in rotem Licht zu leuchten scheint. Unter all den anwesenden dämonischen Wesen bricht Panik aus, und unter schmerz erfüllten Schreien drängen sie sich an die Wände des Unheiligums, um möglichst weit weg von dem Artefakt zu kommen.

Doch als Belil gerade ansetzen will, eine Exvokation anzustimmen, greift die Herrin der Blutigen Ekstase mit ihrer Krallenhand nach einem der Kerzenleuchter und wirft ihn der Magierin entgegen. Belil, am Arm schwer getroffen, geht zu Boden, und die Statuette fliegt im hohen Bogen durch den Raum – direkt vor die Füße der Helden, die



das ganze Geschehen wohl immer noch aus dem Verborgenen heraus beobachten.

Natürlich ist dies die Gelegenheit für wahre Helden, in die Bresche zu springen. Während die Dämonenschar in schauriges Triumphgebrüll ausbricht, trifft sich Belils Blick mit demjenigen des Helden, vor dem die Statuette liegt, und aus ihrer Miene spricht Verzweiflung und Flehen.

Wenn die Helden nun nicht sofort eingreifen, unterschreiben sie nicht nur das Todesurteil für Belil, sondern auch ihr eigenes. Mit Hilfe der Statuette könnte es ihnen zwar vermutlich gelingen, das Unheiligtum zu verlassen, aber dann stehen sie unter der Verfolgung einer ganzen niederhöllischen Heerschar.

Gehen wir aber einmal davon aus, daß Ihre Helden diese Bezeichnung zurecht tragen. Irgendwie sollte es ihnen nun gelingen, das entstandene Chaos dazu zu nutzen, die Statuette Belil wieder zukommen zu lassen. Wie schwer Sie ihnen diese Aktion machen wollen, überlassen wir Ihnen, und es sollte ruhig spannend zugehen. Irgendwie sollte es jedoch gelingen, und sobald die Magierin die Holzfigur wieder in Händen hält, weichen die dämonischen Scharen erneut vor ihr zurück. Diesmal läßt sich die Frau nicht mehr von ihrem Vorhaben abbringen, und sie beginnt mit einer Anrufung aller Zwölfgötter und ihrer Kinder und Alveraniare. Schildern Sie hier ruhig, wie die kniende Frau mit immer lauter und selbstbewußter Stimme ihre Exvokation durchführt, während ihr das Blut aus einer Platzwunde an der Stirn durch das Gesicht rinnt und gleichzeitig das Leuchten der Statuette immer intensiver wird. Die Dämonen untermalen das Ganze mit Wimmern und schaurigem Gestöhne, bis Belil schließlich ihr Entschwörung mit einem donnernden „Es sei!“ abschließt, untermalt von einem Knall, mit dem die Statuette in tausend winzige Splitter zerplatzt.

Mit einem letzten, ohrenbetäubenden Schrei verschwindet die Erzdämonin samt ihrer ganzen unheiligen Schar in einem grünen Nebelwirbel im Limbus – tödliche Ruhe setzt ein.

Belil bricht zusammen, aus Nase und Ohren sickert Blut: Diese Exvokation überstieg ihre Kräfte bei weitem!

Doch bevorsich die Helden um sie kümmern können, stürzt Gronak plötzlich mit wildem Geschrei in die Kapelle, den Anergaster erhoben. Er blickt sich um, erkennt die Lage und tötet die Magierin mit einem mächtigen Hieb seines Anergasters. Ein letztes „Mada, ich komme!“ verläßt den Mund der Magierin, bevor sie stirbt. Erneut geht ein Aufstöhnen durch die Burg, das ganze Gemäuer erzittert. (Sollte sich ein Held zwischen Gronak und Belil werfen, so ist das zwar sehr heldenhaft, ändert aber nichts an ihrem Tod: Die Vertreibung der Dämonin hat sie soviel Kraft gekostet, daß sie noch während des nun unweigerlich entstehenden Kampfes die Reise übers Nirgendmeer antritt.)

An dieser Stelle können die Helden entscheiden, was sie tun wollen, ob sie Gronak überwältigen wollen oder einfach von dannen ziehen. Gronak ist erschöpft auf die Knie gefallen, wird sich aber zur Wehr setzen, wenn die Helden ihn angreifen, und dabei immer wieder schwören, daß er sie 'drankriegen' werde.

C: Die Hinweise

Während ihres Aufenthaltes können die Helden allerlei Hinweise auf die wirklichen Vorgänge in der Burg finden. Einige von ihnen sind schon bereits im Zusammenhang mit den Ereignissen genannt, aber scheuen Sie sich nicht, die Hinweise ebenso wie die Ereignisse abzuändern oder anders zu verteilen; natürlich können Sie auch beliebig weitere Hinweise einfügen, um für die Spieler mehr Licht ins Dunkel zu bringen.

Das Tagebuch Freymars

Das Tagebuch des Edlen von Aarfold ist ein kleinformatiges Diarium aus Pergamentpapier in Ledereinband. Es ist mit seiner kleinen, eckigen Handschrift gefüllt, die gegen Ende immer unsicherer und krakeliger wird.

Hier ist die ganze unheilige Geschichte niedergeschrieben, von der Einkerkung Ailkes, der Geburt Finmars und Belils bis hin zu Nitors Verschwinden. Wenn die Helden dieses Tagebuch finden und studieren, können Sie Ihnen die gesamte Hintergrundgeschichte offenbaren. Das Buch ist in dem ausgestopften Hund verborgen, den Freymar immer bei sich trägt.

Die magische Werkstatt Nitors

Die Kammer, die heute von Belil benutzt wird, ist die Kammer, in der Nitor sein finsternes Experiment plante. Tief vergraben unter allerlei Notizen und Skizzen finden sich hier Aufzeichnungen in Nitors Handschrift (die sich deutlich von der Schrift Belils unterscheidet), aus denen sich die Helden einiges zusammenreimen können.

Ailkes Grab

Auf dem Hof gibt einen kleinen, efeuumrankten Hügel, auf dem gelbe Narzissen sprießen. Auf einem aus schwarzem Basalt geschlagenen Boronrad ist der Name „Ailke von Bernheim“ zu lesen.

Das Grab ist merkwürdig ungepflegt, als wolle es jemand bewußt vergessen. Andererseits läßt sich vermuten, daß das Grab einstmals sehr prächtig gewesen sein muß – gerade so, als sollte hier ein Unrecht im Nachhinein wieder gut gemacht werden.

Der Seelenheiler Geroth Blaubinger

Der Seelenheiler ist ein älterer Mann, der klein und farblos daher kommt. Selbst seine Augen, die er hinter einer Sehhilfe verbergen muß, weil er kurzsichtig wie eine Blindschleiche ist, haben nur einen stumpfen Ausdruck.

Geroth Blaubinger ist ständig auf der Feste anwesend, um sich um den alten Aarfold zu kümmern und seine Krankheit zu ergründen. Außerdem hat er ein Auge auf Belil geworfen, ohne jedoch auch nur die geringste Aussicht auf Erfolg zu haben.

Er ist ein Quell an Informationen über die Merkwürdigkeiten, denn in seinen zwei Jahren auf der Feste hat er sich schon vieles vom Geschehen zusammengereimt, hofft aber darauf, durch Erpressung zu einem kleinen Vermögen und einer hübschen Frau (Belil) zu kommen.

Der Barde Carlion

Carlion ist ein hübscher junger Mann, dessen blonder Haarschopf ein wenig Farbe auf die Feste bringt, ebenso wie seine bunten Kleider. Ständig dichtet er an neuen Liedern, deren Tenor stets witzig ist, wie es Carlions Gemüt entspricht.

Der Barde hat viel von den Menschen der Umgebung erfahren, kennt einige alte Lieder um Ailke und dachte sich, daß es ihm vielleicht gelänge, Finmar aufzuheitern, wie es einem Bard ansteht. Ansonsten hofft er, im Laufe seines Besuchs vielleicht ein wenig Material für das eine oder andere nette Liedchen zu finden – und außerdem ist da ja auch noch die hübsche Tochter des Hauses ...

Sie können den Bard einsetzen, um den Helden Kenntnis von der Geschichte Ailkes zu geben, wie sie in der Umgebung erzählt wird.

Teil 3: Das Ende

Präsentieren Sie den Helden einen schönen Ausklang, der ihnen zeigt, was geschehen ist, und passen Sie Abschluß und Belohnung an Ihre Heldengruppe an.

Nach dem Tode Belils haben die Helden völlig freie Hand, zu tun, was ihnen beliebt. Je nachdem, ob sie gegen Gronak vorgehen wollen und wie sie dies gegebenenfalls tun, haben sie sich einen Feind geschaffen, aber auch mächtige Freunde auf der Bernenburg. Für das Durchstehen dieses Abenteuers sollten Sie mindestens 200 AP vergeben.

dramatis personae - Freund und Feind

Der Edle Freymar von Aarfold

Der Vater Finmars ist ein geschlagener Mann. Er leidet an einer merkwürdigen Krankheit und kann sich nur in einer Sänfte fortbewegen. Tagein, tagaus rinnen ihm bittere Tränen über die Wangen, was daher rührt, daß er unter einem starken *Imperavi Animus* steht, der verhindert, daß er irgend etwas von seinem Wissen offenbart – weder mündlich noch schriftlich oder auf andere Weise. Außerdem hat sich Kalitêl ihm in ihrer wirklichen Gestalt gezeigt, ein Anblick, der ihn fast den Verstand kostete.

Freymar ist stumm und findet nur in dem ausgestopften Hund Trost, den er ständig mit sich herumträgt und in dem sein Tagebuch versteckt ist (da er überzeugt ist, daß niemals jemand in diesem Buch lesen wird, verstoßen seine Aufzeichnungen nicht gegen den *Imperavi Animus*). Seit sein Geschick in den Händen von Nitor von Kleyden liegt, wünscht er sich nur noch den Tod.

Der Edle Finmar von Aarfold

Finmar von Aarfold ist ein unglücklicher Mann, stets schweigsam und sehr melancholisch. Er verherrlicht den Tod und verehrt Marbo über alles. Sein Auftreten den Helden gegenüber ist freundlich distanziert, so als wolle er ausdrücken, daß sie ihn sowieso nicht verstehen können.

Seine leibliche Mutter ist der Laaran, was er jedoch erst vor kurzem erfuhr, als er zufällig das Tagebuch seines Vaters fand. Er wurde von einem Mann großgezogen, der unter einem starken Zauberbann steht, und einer Mutter, die direkt aus den Niederhöhlen kommt. Diese Erkenntnisse haben die tiefgreifende Veränderung seines Charakters und sein Zurückziehen von seiner Verlobten bewirkt – er findet sich selbst einfach nur noch abstoßend. Daß besagte Verlobte gleichzeitig seine Halbschwester ist, ist ihm (glücklicherweise) bisher noch nicht bekannt.

Herausragende Talente:

Selbstbeherrschung: 12, Etikette: 8, Götter und Kulte: 11

Das Unheilige Kind, die Edle Belil von Aarfold

Die Halbdämonin Belil ist von überraschend weltgewandter Art und wartet insgeheim nur darauf, Nitor zu töten, denn gegen den Initiator des Experimentes hegt sie einen verzweiferten Haß. Aufgrund ihrer kurzen Ausbildung in der Magierakademie zu Donnersbach hat sie von ganzem Herzen den Zwölfgötterglauben in sich aufgenommen. Seit ihr klar wurde, von welcher Abstammung sie ist, hegt sie einen grenzenlosen Haß gegen alles Dämonische und wartet nur darauf, Nitor von Kleyden, den ketzerischen Dämonenpaktierer, und die Erzdämonin Belkelel zu vernichten, um so ihre eigene Seele reinzuwaschen. Längere Zeit suchte sie insgeheim nach einem Mittel gegen Belkelel, bis ihr ein glücklicher Zufall kürzlich die Rosen-Stute in die Hände fallen ließ.

Herausragende Talente:

Lügen: 12, Alchimie: 11, Geschichtswissen: 9, Magiekunde: 12, Götter und Kulte: 7, Sternkunde: 12

Sprachen: Orkisch, Echsisch, Koboldisch, Zhajad

Alte Sprachen: Bosparano, Alt-Güldenländisch, Ur-Tulamidyä

Herausragende Zaubere:

Gardianum: 8, Bannbaladin: 14, Horriphobus: 11, Respondami: 7, Furor: 13, Heptagon: 15, Skelletarius: 10, Motoricus: 11, Odem: 12, Fulminictus: 14, Unitatio: 10, Paralü: 14

Der Geist von Ailke von Bernheim

Die Gefesselte Seele kämpft nicht und kann nicht bekämpft werden. Da sie nicht gebannt werden will, wehrt sie sich gegen Angreifer oder Austreiber mit Zauberei: Würfeln Sie in jeder KR für den Geist mit einem W20. Ist der Wurf höher als die MR des Opfers, so wird es von einem *Bösen Blick* befallen, ist der Wurf gar um 7 Punkte höher, entspricht die Wirkung einem *Horriphobus*.

Der Dämonenpaktierer Nitor von Kleyden

Nitors Seele ist so schwarz wie die tiefste Niederhöhle. In Brabak ausgebildet, entwickelte er die Vorstellung, er müßte einen Dämonen mit einem Menschen paaren, um ein einmalig mächtiges Geschöpf zu schaffen.

Als er Freymar traf, wußte er, daß er ein Opfer gefunden hatte. Der erste Versuch, aus dem Finmar entsprang, war nach seiner Meinung fehlgeschlagen, weil der Junge keinerlei magische Kräfte besaß. So schloß er einen Pakt mit Belkelel selbst, um mit ihrer Hilfe das erträumte Wesen zu schaffen. Und tatsächlich hatte Belil, die dem zweiten Experiment entsprang, alle Voraussetzungen erfüllt – bis auf ihr Gewissen und ihren Glauben.

Nach dem Aufstand des Aarfolder Gesindes war Nitor dermaßen entkräftet, daß er sich zunächst zurückzog und sein Geschöpf sich selber überließ. Doch aufgegeben hatte er nicht, so daß er Finmar diskreditierte und seinen eigenen Sohn als Verwalter in Aarfold einsetzen ließ. Damit hoffte er, den letzten Akt seines Planes durchführen zu können und der versprochenen Belohnung anteilig zu werden.

Nitor beherrscht viele Beschwörungs-, Beherrschungs- und Verwandlungsauber, fast alle schwarzmagischer Ausrichtung. Behandeln Sie ihn wie einen mächtigen Schwarzmagus der sechzehnten Stufe.

Der Edle Gronak von Kleyden

Gronak ist ein böser Mensch, der nur darauf bedacht ist, seine Macht zu erweitern. Macht heißt für ihn Macht des Schwertes, und er wird den Helden klar zu verstehen geben, wie wenig er von ihnen hält. Sein Haß auf Finmar beruht darauf, daß sein Vater diesen zunächst bevorzugte und sich kaum um seinen leiblichen Sohn kümmerte, was sich erst nach seiner Flucht von Aarfold änderte.

Er wird Finmar töten, nachdem ihm klargeworden ist, daß sein Vater diesen als mißlungenes Experiment ansieht. Zugleich hegt Gronak aber ein Interesse für Belil, die ihn als Mitglied der Familie Kleyden allerdings zutiefst verachtet.

Herausragende Talente:

Lanzenreiten: 14, Reiten: 13, Kriegskunst: 10

Der Succubus, Kalitël von Aarfold

Die menschliche Gestalt des Laarans ist die einer äußerst verführerischen Frau Mitte vierzig mit langen, blonden Haaren und zartem Körperbau. Entnehmen Sie, lieber Meister, bitte die Werte dieses Dämons den *Mysteria Arkana*.

Anhang

Die Rosen-Stute

Die Herkunft dieses Artefaktes ist ungeklärt, es handelt sich jedoch um ein sehr altes Kunstwerk des Rahja-Kultes. Die etwa sieben Finger große Statuette ist mit erstaunlicher Detailgenauigkeit aus rotem, feingemasertem Rosenholz geschnitzt – dem heiligen Holz der Rahja. Es befindet sich erst seit wenigen Wochen im Besitz von Belil, die es einem norbardischen Händler abkaufte, der offensichtlich gar nicht wußte, was er da in seinem Sortiment hat.

In der Tat ist es von Rahjas Segen durchdrungen wie nur wenige andere Artefakte. Durch diese Kraft ist es in höchstem Maße dienlich als Abwehr von Belkelels Scharen. Die Vertreibung der Erzdämonin selbst ist allerdings eher als ein Großes Wunder zu verstehen, das allerdings die göttliche Kraft der Rosen-Stute vollständig verbraucht, woraufhin es in winzige Splitter zerplatzt und unwiederbringlich verloren ist.

Die Exvokation

Der Vollständigkeit halber sei hier der Text der Entschwörung aufgeführt, mit der Belil die Erzdämonin verbannt. Allerdings sei Ihnen davon abgeraten, diesen Text vollständig vorzulesen, da dies die recht spannende Situation unnötig in die Länge ziehen würde und gleichzeitig die Reaktionen der Helden und auch der Dämonen einfach unter den Tisch fallen würden.

Bei dem gerechten, goldenen Lichte des Herrn Praios,
dem donnernden, alldurchdringenden Schwerte der Frau Kondra,
dem wogenden und dreigezackten Naß des Herrn Efferd,
der warmen und sicheren Gastfreundschaft der Frau Travia,
dem stillen und zerbrochenen Rad des Herrn Boron,
dem Wissen und der Weisheit der Allwandelnden Herrin Hesinde,
dem grimmigen und ehrenhaften Froste des Herrn Firan,
dem alljungen und allesgebärenden Regenbogen der Frau Tsa,
dem dunklen und listigen Fuchse des Herrn Phex,
dem fruchtbaren und allheilenden Storche der Frau Peraine,
dem Feuer und dem Amboß des Herrn Ingerimm,
der Liebe und der Wollust der Frau Rahja,
bei dem himmlischen Herold Ucari und dem Heiligen Gilborn,
dem blutsaufenden Kor und der Heiligen Aldare,
dem wütenden Swafhir und der Heiligen Elida,
dem Heiligen Badilak, der bleichen Marbo und der Heiligen Noiona,
der wißbegierigen Mada und der Heiligen Canqzeth,
der weißen Ifim und dem Heiligen Mikail,
dem erneuenden Smia und der erwachenden Aurora,
dem freien Aves und den grauen Mondschaten,
dem Heiligen Therbän,
den gigantischen Zyklopen und dem Heiligen Rhüs,
dem brünstigen Leuthan und dem Heiligen Ascandear,
bei den Zwölf Hoben Drachen von AVeran,
dem Host der AVeraniare und der Schar der Heiligen!
Also spricht Belil, Tochter der Dar-Klajid:
ES SEI!