

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Nandus Gesandter

Autor: Raphael Bink, r.bink@gmx.de

Stufe: 9-14, erfahren. Ort/Zeit: Gratenfels, Koschberge, Phex
1026 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 19

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

ΠΑΠΟΥΣ ΓΕΣΑΠΟΤΕΡ



Autor: Raphael Bink

Spieler: 1 Spielleiter und 2-4 Helden

Komplexität: (Meister/Spieler) Mittel/Mittel

Erfahrung: (Helden) Hoch

Anforderung: (Helden) Kampffertigkeiten, Interaktion

Ort und Zeit: Gratenfels und Koschberge, 2. bis 12. Phex 1026 BF

Ich danke meiner besonders kleinen Heldengruppe (Stefan Adler) und Anton Bink, welcher bei der Überarbeitung mitgeholfen hat.

Dieses Abenteuer wurde im Rahmen des Internet Abenteuer-Wettbewerbs, welcher von Orkenspalter.de, Windfeders-wolkenturm.de, dsa4.de, aventurium.de und alveran.org ausgetragen wurde, im Sommer 2005 geschrieben.

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma FANPRO Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Bei Fragen zu diesem Abenteuer wendet Euch bitte an:

Raphael Bink

r.bink@gmx.de

Die neueste Version gibt's auf

www.hesindes-hort.de.vu

Zusammenfassung:

In Gratenfels, der ehemaligen Stadt des verrückten Baldur Greifax, werden die Helden durch Zufall dazu gezwungen, bei Ermittlungen eines besonders grausamen Mordfalls zu helfen, welcher sich am Abend der Ankunft der Helden ereignet hatte. Das Opfer war der Anführer der Ehregardisten Movert Leumin-Custodias, und es gibt nicht wenige Leute in Gratenfels, welche ein Motiv vorzuweisen haben. Was machte zum Beispiel der Gaukler Dajin in der Mordnacht, nachdem seine Frau von Movert festgenommen wurde, oder Moverts Bruder Lares, welcher ihm schon immer wegen dessen Ämter und Anerkennung neidisch war...? Doch dann kommt heraus, dass keiner der Verdächtigen der Täter ist und nun führen alle Spuren zu dem scheinbar verrückten Albin Ounis, welcher sich selbst ‚Nandus Gesandter‘ nennt. Nach einer Verfolgungsjagd, die die Helden in die schroffe Bergwelt des Kosch führt, kommt es zum furiosen Finale.

Hintergrund und Tipps:

Ich habe in Kapitel II größtenteils auf Personenbeschreibungen von NSC verzichtet und die Beschreibungen in Anhang II ‚Dramaturgis Personnae‘ aufgeführt.

In Kapitel III werden die Helden sehr lange hingehalten und es ist wichtig, dass sie nicht ganz die Lust am

Abenteuer verlieren. Streichen sie dann einfach Begegnungen im Gebirge, sodass die Handlung vorangetrieben wird.

Index

Zusammenfassung:.....	2
Hintergrund und Tipps:.....	2
Index.....	2
Vorgeplänkel.....	2
Kapitel I: Gratenfels, viele Ereignisse, viele Fragen.....	3
Kapitel II: Ein Grausiger Fund.....	8
Kapitel III: Eine Jagd oder ein Spiel?.....	14
Epilog.....	23
Anhang I: Namenlosen Geflüster.....	25
Anhang II: Dramatis Personae	25
Anhang III: Hluthârs Rüstung.....	26
Anhang IV: Alternative Szenen	27
Anhang V: Hesindes Pfad oder Ermittlungsverlauf	27

Vorgeplänkel

Dunkle Gassen... Nebelschwaden kündigen den Morgen an... Nur durch wenige Fenster dringt Licht auf die Wege, die noch vom Regen glänzen, der sich letzten Abend über die Stadt ergoss... nur ab und zu hört man in den engen Straßen Schritte... oder gar einen Wagen rumpeln.

Doch Jocho trippelt noch barfüßig über die groben Kopfsteine, welche hier überall die Straßen bilden... Er läuft scheinbar ohne Ziel und wechselt öfters die Richtung... Ab und an patschen seine Füße in eine der häufigen Pfützen und das Wasser spritzt auf und verteilt sich in andere Kühlen im Pflaster... Unversehens wird er langsamer... dreht sich einmal um die eigene Achse um dann einen kleinen Schweinestall als Ziel zu bestimmen... Er stellt seinen Beutel in das alte Stroh, welches leicht knistert als er sein Hab und Gut ablegt. Er wurstelt herum und schiebt sich das Stroh auf einen Haufen zu Recht... mit einem Seufzer nimmt er auf seinem "Bett" Platz und starrt hinaus auf die glänzende Gasse vor ihm...

Aber, was ist das? Heftiges Keuchen... schneller werdende Schritte... ängstliches zischen... dann erscheint eine Gestalt in der Gasse... sie sieht sich mehrmals um... da! Einer der Schatten bewegt sich... es erklingt ein dämonisches Kichern... es ist dämonisch, aber nicht weil es so brutal klingt, nein, es ist so hinterhältig, so böse, so krank...

Die Gestalt in der Gasse schrickt zusammen, während das Kichern erklingt... dann hält sie die Hände schützend vors Gesicht und sinkt langsam zu Boden... bleibt verzerrt liegen... und beginnt zu weinen. Nicht laut, nur verzweifelt... wohl wissend, das sie nicht mehr gerettet werden könne... Jocho zieht sich zitternd in den Stall

zurück und hebt die Hände zu einem Gebet... der Schatten schreitet auf die Gasse und beginnt die Gestalt mit sich zu schleifen, wobei er der Gestalt mit einem Hackmesser in den Rücken sticht... und lacht...

Jocho schluckt... mehrmals... Der Schweiß aus seinem Gesicht tropft auf sein Wams... Es war zuviel für einen alten Mann... Er lebte schon lange in dieser Stadt, hatte schon viel mit ansehen müssen... doch, nein, nein NEIN... er brach zusammen, was sind Götter, wenn so etwas passieren kann?

Der Schatten verläßt den Stadtteil mit den engen Gassen und legt sich die wimmernde Gestalt über die Schulter... Sein lachen geht allen durch Mark und Bein... Die es denn hörten... Er kommt schließlich vor einem noblen Stadthaus zum stehen, sieht sich kurz um und öffnet leise die Tür, welche trotzdem ein Knarren von sich gibt... dann erfüllt sein kichern einen Flur, welcher voller Möbel steht... seine schlurfenden Schritte ziehen Furchen in den echten Manadisthan-Teppich, welcher beim Auftreten kleine Staubwölkchen spuckt... Am Ende des Ganges wird wieder eine Tür durchschritten... das Wimmern der Gestalt ist indessen verstummt... Blinken von Stahl, Wetzen von Messern, Klimpern von Blech... Die letzten Eindrücke der Gestalt...

Kapitel I: Gratenfels, viele Ereignisse, viele Fragen

Die Vorstadt

In der Vorstadt lebt allerlei habloses Gesindel und Gefleuch. Gegenüber dem sonst sehr praiosnahen Nordmarken in dem in manchen Baronien sogar das Zaubern bei Strafe verboten ist, werden hier gerne mal die Dienste von Hexen und Schamanen angenommen um Wunden zu heilen und Krankheiten kurieren zu lassen. In der Hüttensiedlung gibt es sogar zweimal im Monat Markt, die Waren sind jedoch meist schlecht oder übermäßig teuer (manchmal sogar beides).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Lärm einer Stadt hört ihr nun schon seit einiger Zeit und nun steht nun unmittelbar vor den geduckten Holzhütten der ärmlichen Vorstadt. Weiter hinten lässt sich die monströse Stadtbefestigung Gratenfels erahnen, welche unter dem verrückten Baldur Greifax entstand. Die Berge des Kosch stehen schroff und selten schneebedeckt über der Stadt und weisen die umstrittene Grenze zum Königreich Kosch.

Die Pflegekunst der Quellen

Am anderen Ende des Marktplatzes stehen mehrere große Bottiche und ein Druide preist die Heilkraft seines Wunderwassers (siehe Kasten Bartolus):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kommt her, liebe Leute, kommt näher und bestaunt die Heilkraft des Zauberswassers! Ein Bad im heilenden Wasser der Quellen und sie werden ihre Blessuren und Krankheiten los! Spüren sie die Geschenke aller Zwölf Götter! Nur 1 Silber pro Bad und Person! Kommt näher...

Vor den Bottichen haben sich kleine Schlangen gebildet und der Beutel des Druiden wird schwerer und schwerer.

Das Wasser heilt tatsächlich. Ein Bad von einer viertel Stunde heilt eine Krankheit bis zu einer Stufe von 6 und gibt 1W6 LeP zurück. Der Druide hatte Geld gerochen und schöpfte Wasser von den Quellen. Es ist allgemein bekannt, dass der Druide Bartolus in einer Hütte im nahen Wald lebt.

Bartolus

Bartolus ist in Gratenfels noch relativ neu; Er ist letzten Winter zugezogen, hat sich aber bei den Einwohnern durch Dienste (Bartolus verdient sein Geld mit

Heilkräutern und Heilung von Kranken) bekannt (bzw. beliebt) gemacht.

Sein Heilwasser besteht hauptsächlich aus dem Wasser der Quellen, welchem er Kräuter beimischt (Näheres zu Bartolus: Siehe Anhang II: Dramaturgis Personae).

Die Quellen und die Einwohner

Den Quellen werden von den Bewohnern heilende Kräfte zugeschrieben; zuletzt hat sich der Druide Bartolus in einer Hütte in der Nähe der Quellen niedergelassen.

Nehmen die Helden auch ein Bad, können sie die wundersame Heilkraft an eigenem Leibe erfahren. Hatte ein Held schon einmal mit Schwefel zu tun, kann er bei einer gelungenen Sinnesschärfe-Probe Schwefel riechen.

Ansonsten tun die Helden gut, die Vorstadt relativ schnell wieder zu verlassen, da diese nicht gerade ein Hort von Geweihten ist. Es sei aber dabei gesagt, dass in den Nordmarken mit eiserner Hand darüber gewacht wird, ob das Volk dem Gesetze folgt. Wo andersorts Todesstrafen ausgesprochen werden, müssen die verurteilten der Nordmarken vorher noch Sträflingsarbeiten erledigen. Dies wurde nur aufgeführt, um Helden in die Schranken weisen zu können, wenn sie andauernd ihrem Steckenpferd (Beutelschneiderei etc.) nachgehen wollen und dadurch die Gruppe aufhalten (Soll schon vorgekommen sein...).

Gratenfels

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wachen am wehrhaften Tor mit ihren Wappenröcken in den Farben des Götterfürsten, die darauf hinweisen das Zauberer hier nicht so gerne gesehen sind, sehen Euch genau in die Augen während sie Euch durchs Tor winken. Lustig aufgelegte Krämer preisen Euch ihre Waren an und es braucht einiges Talent, um diese wieder los zu werden. Die Tavernen und Wirtshäuser am Marktplatz, welcher direkt am Tor liegt, sind gut besucht, denn in Gratenfels gibt es kaum noch Arbeitsplätze und so schlagen die Arbeitslosen ihre Zeit in den Trinkhäusern tot. Bauern wachen aufmerksam über ihre Erträge, welche sie mit wenig Geschick anpreisen und schaffen es gleichzeitig, mit den Stadtbewohnern über Neuestes zu Schwätzen.

Gratenfels:

Reich: Mittelreich

Provinz: Albernia

Einwohner: 1350

Vorstadt: ca. 500

Sonstiges: Grafensitz in der Nähe; sehr starke Stadtbefestigung; heiße Quellen mit schwefeligen Wasser; Stadt stark verschuldet, daher teuer;

Tempel: Rondra, Praios, Peraine, Ingerimm, Boron

Trinken, Bett und Phexenspiele:

Hotel:

Komfortabel & Teuer: "Zum letzten Held"

Gasthäuser:

Sauber & erschwinglich:

"Der Heerführer"; "Das Leintuch"; "Sauberer Tisch"

annehmbar & billig: "Zum wilden Einhorn";

Schenken:

Sauber & billig: "Bei Ulrik"; "Stadtwache"

Stadtführung: Landgraf Alrik Custodias-Greifax

Im Allgemeinen ist zu erfahren das (+: wahr, -: nicht wahr):

- Neue Steuerhebungen anstehen (+/- teilweise wahr, die Ratsherren suchen immer Mittel, um aus der Finanzmisere zu kommen).
- Manche Leute überlegen wegen der hohen Kosten weg zu ziehen (+ die Leute haben nur nicht das Geld dafür).
- Die Gardisten haben in letzter Zeit mit merkwürdigen Fällen zu tun (+ die Helden werden bald mit so einem Fall zu tun haben).
- Die Bürger sind mit Jast Gorsam sehr zufrieden (+, er regiert mit harte Hand, macht aber die Nordmarken mächtiger).
- Bei Adephur Vierstein soll es das beste Bier geben (+ stimmt, er ist Wirt und ihm gehört die Taverne 'bei Ulrik').
- Die Ratsherren wollen einen zusätzlichen Markt im Monat beschließen (+ Um die Gewinne der Bauern zu steigern, damit mehr Steuern eingetrieben werden).
- Mehrere Hesinde-Eiferer (Wissenschaftler) haben sich in der Stadt niedergelassen (+ stimmt, die Helden werden sich bald mit einem von diesen näher beschäftigen).
- Viele Leute haben die Schnauze voll von Gratenfels (+/- Vielen sind die Steuern zu hoch, aber die meisten hängen an "ihrer" Stadt).

Besessen, verflucht oder böse?

Während die Helden noch über den Marktplatz schlendern, sehen sie, wie ein Praiosgeweihter mit zwei Männern den Platz überqueren und Richtung Praiostempel gehen. Sie tragen einen Bettler auf einer Trage. Die Menge bildet vorsichtig eine Gasse und lässt

die Männer passieren. Diese verschwinden sie im Gotteshaus, und die Menge bleibt noch eine Weile starr stehen und dann beginnt sie wieder zu schwätzen, zu bummeln und zu feilschen.

Während die drei Männer den Platz überqueren steht dem Helden mit der größten IN eine Probe auf Sinnesschärfe zu.

0.1 TaP*: Der Held bemerkt das der Mann auf der Bahre noch nicht tot ist, er bewegt sich noch ab und zu.

2.3 TaP*: Der Held erkenntm dass der ganze Körper des Mannes auf der Bahre zittert.

4+ TaP*: Der Held sieht, dass die Augen des Mannes auf der Bahre vor Schreck geweitet sind aber abwesend wirken; es scheint, als ob sie in eine andere Sphäre sehen.

Wenn der Held weiss, dass der Mann auf der Bahre noch nicht tot ist, wird er sich sicher fragen, warum der Mann nicht zu einem Heiler oder Peraine-Geweihten gebracht wird; dann kann er aus einer KL-Probe schlau werden:

Wenn die Ortsansässigen glauben, dass in den Mann ein Dämon gefahren ist, bringen sie ihn in den Tempel des Götterfürsten, wo ihm mit einem Exorzismus geholfen werden soll.

Der Mann auf der Bahre war Jocho (siehe Vorgeplänkel). Der Bettler sah von seinem Schlafplatz mit zu, wie ein Mensch nach einer grausamen Hatz von einem Schatten malträtiert und verschleppt wurde. Dieser Vorfall war so erschreckend, da der Schatten an Namenlosengeflüster leidet.

Namenlosengeflüster,

Ist ein Fluch, der einen krankhaft böse werden lässt. Das bedeutet, das der Verfluchte Spaß am Töten hat und gern andere Leute leiden sieht, außerdem erhält man die SF *„Schrecken, Leid und namenlose Stärke“* (Siehe Anhang I: Namenlosen Geflüster).

(Mehr über den Schatten erfahren sie im Anhang II: Dramatis Personae)

Mehr können die Helden nicht tun, denn sie kommen nicht an den Mann heran und der Praiosgeweihte bedeutet den Helden, dass sie der Kirche vertrauen sollen.

“Das Geld ist halt nun mal knapp...”

Gehen die Helden dann weiter durch die Stadt, kommen sie an einer kleinen Gauklergruppe vorbei. Es sind fünf Leute aus dem Manadisthan und auf der Reise durch das

Mittelreich. Solche Gruppen sind meist gern gesehene Leute, da sie Kunde aus fernen Ländern bringen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr weiter über den Marktplatz schlendert, mischt sich Musik in das geschäftige Stimmengewirr. Eine Flöte pfeift in hohen Tönen und Schellen klimpfern im Takt. Als ihr die Richtung einschlagt, aus welcher die Musik erklingt, kommt ihr nach kurzer Zeit zu einer kleinen Gauklergruppe. Die fünf Spielleute haben braun-gebrannte Haut und tragen bunte Kleidung mit auffälligen Farben. Ein Mann spielt eine fröhliche Weise und eine Frau tanzt leichtfüßig und anmutig.

Ein zweiter Mann jongliert mit mehreren Bällen, ein anderer trägt mit einer zweiten Frau ein kleines Theaterstück über die Liebe eines Fuhrknechtes zu einer Prinzessin vor. Im Beutel vor der Truppe findet sich kaum ein Heller und nur eine Handvoll Menschen suchen Zerstreuung bei Gesang und Tanz. Man merkt, dass die Gaukler nicht gerade gut aufgelegt sind (Was daran liegt, das die Gratenfelsen nicht gerade freigiebig mit ihrer Münze sind).

Kann ein Held Kusliker Zeichen lesen, erfährt er von einem Pergament, das am Karren der Truppe angenagelt ist, dass die Truppe am heutigen Abend "Bei Ulrik" Auftritt. Der Eintritt kostet 1 H.

Wirft ein Held eine Münze in die Mütze, wird er mündlich in den Schwarzen Keiler eingeladen, hat er mehr als 2 S in die Mütze geworfen, soll er am Eingang ,einmal kostenlos, bei Phex' sagen, dann darf er sich kostenlos das Schauspiel ansehen.

Noch während die Helden bei den Gauklern sind, kommen drei Gardisten, einer von ihnen mit besonderer Helmzier und auf einem Pferd (es ist der Anführer der Stadtgardisten Mover Leumin-Custodias, ein Cousin und enger Vertrauter des Landgrafen). Diese vertreiben die Gaukler von ihrem Platz mit rauen Worten wie "Verschwindet, tulamidisches Pack" und "Wenn ich Euch Ratten noch einmal hier auf der Straße sehe, kommt ihr nicht ungeschoren davon". Die Gaukler beschimpfen die Gardisten ihrerseits und verfluchen diese.

Hesindes Eiferer

Im Verlauf des restlichen Tages kommen die Helden an einer Straßentaverne vorbei, welche Tische und Stühle in die Gasse gestellt hat. Hier sitzen nun ein Paar Gäste und reden, trinken und genießen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der kleinen Gasse vor Euch sitzen ein paar Männer und trinken den Wein aus kleinen Taverne, welche zur

Gasse hin eine Theke besitzt. Besonders auffällig sind vier der Gäste, die sich am vordersten Tisch befinden. Sie haben alle feines Leinen und Schuhe südlicher Herkunft an. Sie diskutieren bei einem Glas Wein erhitzt aber sachlich und machen mit hoher Stirn und fortgeschrittenem Alter einen klugen Eindruck.

Hören die Helden genauer hin, verstehen sie nicht sehr viel, den die Gelehrten unterhalten sich in einem schweren Dialekt des Bosparano. Mit einem Talentwert von 17 auf Bosparano kann man aber durchaus etwas verstehen, (kleiner Auszug):

"...Mada gibt immer neue Rätsel... die Gilde sagt das dieses Problem nicht durch normale Tätigkeit gelöst werden könne, den die Limbusfrequenz ist zu hoch für unsere Sphaeren cognierer, aber es ist natürlich möglich, ..."

Eben lauter Fachlatein, das scheinbar keinen Zusammenhang hat. So wirklich schlau daraus werden die Helden also nicht; sie werden aber erkennen, dass diese Herren sehr schlau sind. Am Nebentisch hört man aufgeregtes Geflüster, welches aber leicht zu verstehen ist. Das Getuschel stammt von einem alten Ehepaar, welches den mitgeführten altersschwachen Hund ständig davon abhält, in die Richtung der Gelehrten zu wackeln. Bei gelungener *Sinneschärfe*-Probe hören die Helden mit, wie Argwohn und Unsicherheit bei alten Konservativen klingt:

"Also ich traue diesen Herren nicht, wie sie da mit ihrer namenlosen Geheimsprache reden"

"Ich könnte auf die Praios schwören, dass sie einen Anschlag auf die Stadt planen"

"Aber die Stadtführung tut ja nichts gegen diese ,Hesinde Eiferer' wie sie sich nennen. Ich weis sogar wo sie wohnen, dieses Dämonenpack, in der Altgerber Gasse, im Randbezirk"

Ein Rückrat der Nordmarken

Während die Sonne sich anschickt, im Westen hinter Hügelketten zu verschwinden und die Helden sich aufmachen, um das Schauspiel "Bei Ulrik" anzusehen, werden die Helden Zeugen einer Auseinandersetzung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr gerade unterwegs seid, um das Schauspiel der Gaukler zu besuchen, seht ihr eine Traube Menschen auf dem inzwischen leerer gewordenen Marktplatz. Dann ertönt eine laute und volle Stimme, welche den Markt vollkommen erfüllt. Ein Echo gibt die wütenden Worte wieder und wirft sie zehnfach auf den Platz zurück. "Dummes Pack, was fällt Euch ein? Versucht einen Ritter zu bestehlen! Glaubt er wirklich,

dass er damit durchkommt?“ „Aber Hochwohlgeboren, ich wollte...“ „Schweige, diese Bezeichnung steht mir nicht zu und mit Speichelleckerei wird er nicht der Strafe meiden, also, will er es zugeben?“

Können sich die Helden durch die Menge rangeln, werden sie mit ansehen, wie ein Ritter einen abgerissenen Mann nieder brüllt, der versucht hat, den Ritter zu bestehlen. Hat der Ritter es geschafft, dem Mann vor der Menge zu einem Geständnis zu bringen, führt er diesen in Richtung Burg Bergheim ab. Aus der Befragung Einheimischer erfahren die Helden, dass der Ritter Lares Custodias heißt, beim Landvogt auf der Burg wohnt und der Bruder des Hauptmanns der Stadtgardisten ist. Der Dieb wird wohl, wenn Phex mit ihm ist, nur zu 25 Jahren Erzmine im Kosch verurteilt werden.

Die Ritter in den Nordmarken:

Die Ritter sind das Rückgrat der Nordmärkischen Armee und gelten hier mehr als der neumodische Krieger. Auch das Ansehen im Volk ist groß, teils aus Furcht, teils aus Respekt (welcher der größere Teil ist). Die Nordmarken sind neben Weiden und Greifenfurt die letzte Region, in welcher der Ritter noch nicht als Altmodisch und militärisch unnütz gilt.

Wichtig: Zuletzt hat es sich als nützlich erwiesen, einen Ritter als Führer der Gardisten einzusetzen, damit die Bevölkerung mehr Respekt vor der Wache hat. Derzeit hat der Bruder von Lares, Mover Leumin-Custodias das Amt inne, weswegen Lares seinem älteren Bruder neidisch ist.

Eine Nacht „Bei Ulrik“

Kommen die Helden letztendlich zur Schenke, werden sie nach dem Satz „Einmal kostenlos, bei Phex“ ohne Eintritt eingelassen. Ansonsten kostet der Eintritt 1 H. Gehen die Helden nicht zu dieser Veranstaltung, würde ein wichtiger NSC nicht eingeführt. Dies ist dadurch zu umgehen, das einfach der Abschnitt ‚Bürger-Fehden‘ und ‚eine lustige Nacht‘ in einer anderen Schänke/ Gasthaus gespielt wird. Als letzte Möglichkeit gibt es noch den Sachverhalt, dass alle anderen Gasthäuser/Schenken an diesem Abend geschlossen sind, da die Inhaber alle die Vorstellung der Gaukler besuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem Euch die Türe geöffnet wurde, tretet ihr in den Schankraum der Schenke, in welchem heute neben den üblichen grob geschreinerten Tischen und Stühlen noch eine kleine Bühne errichtet ist, auf der im Moment ein Barde ein Lied von fröhlichen Zeiten zum

Besten gibt. Durch den kleinen Saal wogt gespanntes Gemurmel, das sich aber schnell legt, als einer der Gaukler die Bühne betritt und seine Stimme erhebt:

„Seit willkommen, liebe Leut‘
den ein Schauspiel gibt es heut,
Von fernen Ländern und von Sagen,
Aus schon längst vergangenen Tagen.
Also, für Euch selbst zum Guten,
Wird nun das Stück ‚Wiesengemurmel‘ dargeboten!“
Dann verlässt er die Bühne und sogleich kommen zwei andere Schauspieler auf die Bühne und das Stück beginnt!

Das Stück handelt von einer Maid im alten Elenvina, welche von ihrem Mann getrennt ist, der derzeit auf einem Feldzug gen Bosparano ist. Die traurige Frau zieht sich vor Sehnsucht in die Wälder zurück und unterhält sich jeden Morgen mit den Wiesen und Feldern. Nach viel Entbehrung und Leid können sich die beiden aber wieder in die Arme schließen.

Der Saal ist mit ca. zwanzig Menschen gut besucht, die Klatschen, Lachen und zwischendurch vor Spannung einfach nur wie gebannt auf ihren Plätzen sitzen; ihre ganze Aufmerksamkeit gilt dann nur dem Schauspiel.

Bürger Fehden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die angelaufenen Fenster kann man draußen den Nachtwächter seine Runden gehen sehn, als Euch eine Gruppe auffällt, deren Aufmerksamkeit nicht bei den Schauspielern liegt, die inzwischen die Finale Szene begonnen haben. Eine Hand voll Männer sitzen dicht gedrängt um einen Tisch am Rande des Saals und werfen immer wieder verstohlene Blicke über ihre Schultern.

Ein Held kann sich mit einer simplen Schleichen Probe der Gruppe nähern und mithören, was diese so geheimes zu bereden haben:

“...wir brauchen einen... sssst!... Chef der Stadtgardisten... mehr Gelder... er achtet zu gut... Gefahren... bei Entgegennahme... er muss erst weg... diese Custodias... also, Rogald, was meinst du?“ Dann erhebt einer der Männer sein Gemurmel zu einem Zischen, es ist Rogald: “Er muss weg! Und zwar schnell!”

Die Custodias und die Erfrids,

sind zwei Adelsgeschlechter von Gratenfels. Rogald ist ein Erfrid und will mehr Möglichkeiten für den Handel, dafür muss aber der Landgraf ausgeschaltet werden. Dieser ist ein enger Freund des Hauptmanns der Stadtgardisten, der seinen Freund gegen feindliche

Einflüsse gut zu schützen weiss. Die beiden Letztgenannten gehören zu den Custodias, der zweiten einflussreichen Familie in Gratenfels.

Wenn also die Helden jemanden warnen, wird dieser sagen, dass man sich ruhig auf die Gardisten verlassen kann; diese werden sich der Angelegenheit annehmen.

Eine lustige Nacht...

Nachdem die Aufführung geendet hat, leert sich das Wirtshaus nicht, sondern jetzt wird Bier in rauen Mengen ausgeschenkt und jetzt können auch die Helden ihre Gesangs- und Tanzkünste beweisen. Veranlassen Sie, wenn ihre Helden so was gerne machen, einen Gesangs- wettstreit und einen kleinen Tanz-Wetteifer.

An diesem Abend stellt sich den Helden ein alter Gardist vor und unterhält sich mit ihnen. Er heißt Eddo

Rabenhaut und beginnt Anekdoten aus seinem Leben als Stadtgardist zu erzählen. Nach einer Weile fragt er die Helden nach ihren Erlebnissen und staunt wie ein Kind über die aufregenden Abenteuer Geschichten. Jeder Erzähler wünscht sich so einen Zuhörer: ja, Eddo kann gar nicht genug an Geschichten bekommen.

Wie aus heiterem Himmel steht plötzlich der Anführer der Wache, Movert Leumin-Custodias, und drei weitere Gardisten in der Schenke. Sie führen eine Frau der Gauklergruppe ab, worauf ein Gaukler einen verzweiferten Wutausbruch bekommt und vom Hüter der Ordnung mit einem gezielten Schlag in den Schlaf geschickt wird.

Irgendwann geht dann auch dieser Abend zu Ende und die Helden kehren voraussichtlich in ihr Gasthaus zurück und werden eine ruhige Nacht haben.

Kapitel II: Ein Grausiger Fund

Die Helden schlafen am nächsten Tag bis in den Mittag hinein. Nach einem nahrhaften Frühstück im Gasthaus werden sie wahrscheinlich noch einmal in die Stadt gehen, wo sie wieder auf einen Menschenhaufen stoßen, welcher hinter einem Mann herläuft.

Dieser trägt Leiche in den Armen und das Hauptquartier der Gardisten als Ziel hat. Der Träger: Der Mann, welcher die Leiche trägt, ist ein alter Haudegen und das älteste Mitglied der Gardisten. Im Moment trägt er Alltagskleidung, da er heute keinen Dienst hat.

Mit einer *Sinnesschärfe*-Probe bekommen die Helden nähere Informationen:

Die Leiche ist ein Mann in einem Waffenrock eines Gardisten. In seinem Rücken klaffen große Wunden; sein Gesicht ist in der Mitte gespalten. Die Kleider sind nass und blut getränkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Menge ist ratlos und schockiert. Sie folgt dem Mann der die Leiche trägt und sie stellt Fragen, welche nicht beantwortet werden. Vor dem Haus der Gardisten kommen die Menschen zum Stehen und eine Handvoll wachen nimmt den Leichnam entgegen.

Wie durch einen Zufall werden die Helden durch die Menge in das Haus gedrückt, bevor man die Türe schließt.

Ein Mordfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann der eben die Tür geschlossen hat, sieht Dich verwirrt an und hebt seine Waffe: "Wer erlaubt Euch,

die Angelegenheiten der Gardisten zu stören" sagt er in festen Ton und kommt langsam und vorsichtig auf Euch zu.

Da Gardisten pflichtbewusst sind, werden ihre Helden ein wenig ins Schwitzen kommen, bevor die Situation durch den Weibel Eddo Rabenhaut entschärft wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Lass nur Balgar,“ erklingt eine beherrschende aber ruhige Stimme hinter Euch, „ich werde mich um diese Herren hier kümmern und nun, wirst du dafür sorgen, dass die Menschen verschwinden und verteilte Bußgelder, aber nur wenn es sein muss. Beweg dich!“
"Ja, verstanden, Weibel Rabenhaut!" Da erkennt ihr die Stimme wieder, sie stammt vom dem Mann, mit dem ihr Euch Gestern Abend so lange und gut unterhalten habt.

Nachdem der Hauptmann der Gardisten ermordet wurde, hat Eddo das Kommando vorübergehend erhalten, bis der Adel einen neuen Ritter bestimmt hat, welcher die Gardisten anführen wird (Näheres siehe Seite 7, Kasten „Ritter in den Nordmarken“).

Er führt die Helden in den Keller und sperrt sie ein. Kaum hat er aber die erste Treppenstufe nach oben genommen, macht er kehrt und kommt zu den Helden zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Anscheinend hat der Weibel noch etwas zu sagen, denn kehrt zur Zelle zurück und beginnt überlegt zu

sprechen: "Auf Euch kommen sicherlich zwei Jahre Minenarbeit zu, ich finde Euch aber nett und bin überzeugt, dass ihr schon mit manchem Problem fertig geworden seit. Also sollt ihr eine letzte Chance haben, nicht bestraft zu werden. Wenn ihr einwilligt, uns bei den Ermittlungen zu Unterstützen, freue ich mich auf die Zusammenarbeit und die Strafe wird gestrichen. Aber wenn ihr fliehen wollt oder anderweitig stört, werde ich ein so hohes Kopfgeld auf Euch ansetzen, dass ihr Euch schon hinter den Rashtulswall zurückziehen müsst, um ein einigermaßen ruhiges Leben führen zu können! Also, habt meine Worte in Erinnerung! Und jetzt kommt mit nach oben, die Leiche wird gerade untersucht."

Die Helden werden in ein Zimmer im Dachgeschoß geführt, in welchem ein Borongeweiheter und ein Anatomist auf den Weibel warten. Erst jetzt erkennen die Helden den ehemaligen Hauptmann der Wache Mover. Zunächst sorgt der Borongeweihete dafür, dass der Geist wohl in das Reich des Totengottes einfahren kann und verhindert mit Gebeten das Eindringen von Dämonen und Geistern in den Körper. Jeder Held muss mit einer Mut-Probe +3 bestätigen, ob er dem grausigen Anblick gewachsen ist. Würfelt in Held eine 20, muss er von einem Seelenheiler kuriert werden, damit er nicht den Nachteil Totenangst erhält. Dann erklärt der Anatomist mit dünner Stimme die Wunden und Verletzungen. Er muss sich den Schweiß seiner Stirn mit einem Tuch abwischen, damit er nicht in großen Tropfen auf die Leiche tropft.

Die vermutlich ältesten Wunden sind zwei Einschnitte im Rücken des Leiche mit einem groben Messer, vermutlich archaischer Herkunft. Letztendlich zum Tod hat die Spaltung des Gesichts geführt, wenn Mover nicht schon vorher verblutet ist. Es wurden die Zunge und ein Augapfel entfernt.

Nach dieser Erklärung wird der zitternde Anatomist gestützt und zum Peraine Tempel geführt.

Erste Ermittlungen

Sind die Untersuchungen an der Leiche abgeschlossen, wird diese am Boronanger beerdigt.

Der Weibel, die Helden und zwei weitere besonders verlässliche und erfahrene Gardisten beraten dann im Zimmer des Hauptmanns das weitere Vorgehen. Allererst werden die bisherigen Erkenntnisse ausgetauscht und erste Vermutungen angestellt:

- Der Bruder des Ermordeten (Lares) war Mover schon immer neidisch um dessen Ansehen und besonders um den Posten als Anführer der Gardisten. Eine Ermittlung in diese Richtung wäre sinnvoll aber heikel, denn Lares

gehört zum Adel und hat außerdem die Custodias teilweise hinter sich.

- Die Leiche wurde in den Quellen treibend gefunden und man sollte dem dort ansässigen Druiden einen Besuch abstatten.

Die Helden können von den Plänen der Erfrids und dem Zusammentreffen der Gaukler und Mover erzählen. Diese Informationen werden vom Weibel als sehr hilfreich angesehen und das Ansehen der Helden steigt bei ihm.

Die Helden sollen Bartolus aufsuchen und diesem auf die Zähne klopfen.

3. Phex

Bartolus

Der Weg zu Bartolus Hütte ist leicht gefunden und wenn die Helden sich den Quellen nähern, lesen sie nächsten Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praios-Scheibe hat schon den höchsten Punkt erreicht, während Ihr jetzt am Rande der Quellen geht. Der faulige Gestank nach Schwefel beißt Euch in die Nase und ihr denkt Euch, dass der Gestank eines Grubenwurms vielleicht sogar angenehmer ist als dieser schlimme Geruch. Über dem Wasser liegt immer ein

kleiner Nebelschleier, der sich aufbäumend vom Wind über die Quellen getrieben wird. Dann entdecken eure wachsamen Augen eine kleine Hütte, welche im Wald versteckt liegt.

Der Druide ist derzeit anwesend und öffnet die Tür, wenn geklopft wird. Seine Hütte besitzt ein Dach, welches ganz bis zum Boden reicht und mit dunkelgrünem Moos bewachsen ist.

Um Bartolus schön ausspielen können, nehmen sie Anhang II, Seite 24+, Abschnitt 1 „Bartolus“ zur Hand, dort finden sie Personenbeschreibung und eine Übersicht über alles andere, was noch wichtig zu seiner Person ist.

Nur Meisterinformation: Bartolus ist komplett unschuldig, wird sich aber, weil er eingeschüchtert und unkonzentriert ist, in Widersprüche verwickeln, die ihn als Täter darstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Mann öffnet Euch die Tür, Ihr kennt ihn aus der Vorstadt, wo er Heilkraft in Wasserform anbot. Er geht leicht gebeugt aber flink einige Schritte aus der Tür und sieht sich aufmerksam um. Auch er scheint sich zu erinnern und heißt Euch mit bestimmter Stimme willkommen.

Zuerst bittet er die Helden hinein und fragt sie dann erst nach ihrem Begehr. Auf die Anschuldigung reagiert er bestürzt und verwirrt; er weiß nicht was er damit zu tun haben solle. Er bestreitet alles mit widersprüchlichen Argumenten und Aussagen.

Auf die Frage:

Wo er an besagten Abend war, antwortet er, dass er Kräuter suchen im Wald war. Ein zweites Mal behauptet er, dass er die Nacht über in der Vorstadt gewesen ist. Ein drittes Mal beteuert er, in seiner Hütte geschlafen zu haben.

Auf die Frage:

Ob er etwas gesehen oder gehört hätte, antwortet er, dass er doch geschlafen habe. Ein anderes Mal sagt er felsenfest Überzeugt aus, dass er Schreie gehört hätte. Später im Gespräch beteuert er, zwischendurch große Angst gefühlt zu haben (Was richtig ist).

Auf die Frage:

Ob er Movert gekannt, gehasst oder gemocht habe, antwortet er zu erst Frage, dass er Movert noch nie gesehen habe. Aber dann berichtigt er sich und gibt bekannt, dass Movert öfters bei den Quellen vorbei gekommen ist und bei Bartolus einen Tee getrunken habe. Zwischen durch erklärt er sein Verhältnis zum ehemaligen Hauptmann als eisig aber nicht feindschaftlich.

Die Helden werden sicherlich noch weitere solche Fragen stellen und jetzt kommt es auf Sie als Meister an, passenden Antworten zu finden. Wichtig an diesen ist, dass sie sich gegenseitig widersprechen und widerrufen.

Bartolus wird zu widersprüchlich antworten, als das man ihn als unschuldig ansehen könnte, aber ein handfestes Motiv ist auch nicht zu erkennen.

Die Helden werden wahrscheinlich Bartolus mit zum Gardistenhaus nehmen. Dort wird er einstweilen eingesperrt.

Der Abend des 3. Phex

Nachdem die Helden Bartolus zu den Gardisten gebracht haben, hat der Weibel für heute keine Aufgaben mehr für die Helden und erwartet sie am 4. Phex in der 8. Morgenstunde.

Den restlichen Abend können die Helden noch ruhig in der Stadt verbringen. Wenn die Helden über den dichtbevölkerten Marktplatz gehen, lesen sie dem Helden mit dem niedrigsten MU-Wert folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abendwind bläst ein warmes Lüftchen über Dein Gesicht und der Lärm der Menge liegt Dir in den Ohren. Aber aus irgendeinem Grund wird Dir schlagartig heiß: Schweiß rinnt von deinen Schläfen und verklebt deine Augen. Du nimmst alles nur noch

wie durch einen Schleier war, das ferne Gemurmel der Menschen, der Wind auf Deinen Wangen, alles fern, unecht... Du siehst dich nach deinen Freunden um; sie scheinen nichts zu bemerken und auch das Leben um dich herum läuft in normalen Bahnen weiter... die Hitze wallt in Dir wie ein gewaltiges Feuer und Du verspürst Angst, Du möchtest fliehen, weg, weg... und dann ist es weg, du blickst um dich, aber scheinbar hat niemand etwas bemerkt...

Der Held wurde gerade eben Ziel der SF Schrecken, Leid und Stärke, welche von Nandus Gesandten auf den Helden angewandt wurde. Er wollte wissen inwieweit die Helden gegen ihn resistent sind, da er sehr wohl die Ermittlungsarbeit der Helden mitbekommen hat. Er lotet aus, ob die Helden ernst zu nehmende Gegner sind. Nach diesem Vorfall ist er sich nicht sicher, wie stark diese wirklich sind.

Untersuchen die Helden nun den Marktplatz nach verdächtigen Personen, können sie nichts Anormales entdecken.

4. Phex

Die Helden bekommen heute insgesamt drei Aufgaben: Sie sollen sich vom Landgraf die Genehmigung einholen, gegen Lares Custodias ermitteln zu dürfen. Die zweite Aufgabe ist es, die Gaukler zu finden und deren Anführer Dajin ben Tulef zu verhören. Außerdem bekommen sie die schwierige Aufgabe, Rogald Erfrid zu befragen.

Der Landgraf

Durch einen Brief des Weibels werden die Helden in die viel zu große Burg Bergheim eingelassen und zu Alrik Custodias-Greifax gebracht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ich werde durch eine schier gewaltige Festung geführt, welche mit großen Zinnen und hohen Türmen gesichert ist. Viele Teile der Mauer sind aus Gratenfelsen Granit errichtet und es macht den Eindruck, als wäre diese Burg uneinnehmbar.

Die Gänge und Flure aber, welche teils mit schweren Teppichen bewohnbar gemacht wurden, sind oft verweist und nur selten sieht man eine Person durch die Gänge huschen. Dann erreicht Ihr den Burghof, in welchem die Kompanie Kaiserlich Nordmärkische Armbruster zielen und Schießen übt. Am anderen Ende des Platzes kommt Ihr zum Tor der Richthalle, in welcher Euch der Landgraf zur Audienz empfängt.

Die Halle ist zwei Stockwerke hoch und ein Zeugnis guter zwergischer Architektur. Auf einem reich verzierten Stuhl am anderen Ende des Saales wartet Alrik Custodias-Greifax auf die Ermittler. Tragen die Helden ihr Begehrt vor, führt der Landgraf seine Hand zum Kinn, kräuselt die Lippen und blickt ein Luftschloss in Richtung der Helden. Nach dieser Pause hebt er bedächtig die Stimme und lässt verlauten, dass er die Erlaubnis nicht geben dürfe. Weil er aber will, dass der Mord an seinem Cousin und Freund schnell aufgeklärt wird. Er händigt den Helden eine handgeschriebene Vollmacht aus, welche diesen erlaubt, Lares zu verhören. Danach weist er den Helden freundlich aber bestimmt die Tür.

Fragen die Helden nach Lares erfahren sie, dass er heute und morgen nicht erreichbar sei aber am 6. Phex kann man ihn in der Kaserne antreffen.

Dajin

Die Gaukler werden bei ihrem Wagen in der Vorstadt gefunden, wo sie sehr lustlos ihrem Handwerk nachgehen, da die Frau Dajin's noch immer eingesperrt ist. Dajin stellt sich trotzig dem Verhör und steht oft kurz davor, zu brüllen und zu schreien. Er streitet dauernd ab und sagt, in der Mordnacht wären er und seine Gruppe, nach dem seine Frau abgeführt wurde, auf der Stadtbefestigung im Norden gewesen zu sein. Einer der Patrouillengänger müsste sie gesehen haben.

Wenn die Helden nun nach dem Wachplan fragen, erfahren sie in der Garnison, dass in der Mordnacht drei Armbruster an der Nordmauer Wache hatten. Aber alle drei haben für diesen Tag frei und sind auf Heimaturlaub im Umland, aber sicherlich wird man sie am nächsten Tag in der Garnison antreffen. Es sind Prianna, eine Leuenantin (Dienstgrad ähnlich dem Leutnant, ein solcher hat ein Fähnlein unter sich) und die beiden Gemeinen Beregis und Faldor.

Haben sich die Helden wieder auf den Weg zum Tor Gratenfels' gemacht, kommt ihnen ein Gaukler hinterher und bittet sie, sich ihn anzuhören. Er stellt sich als Cuyjil vor und erzählt von einem befreundeten jungen Novizen des Gratenfelser Tempels, welcher Cuyjil von einem Exorzismus an einem Bettler erzählt hatte. Der Bettler hatte die ganze Zeit von Grausamkeit und Verdorbenheit phantasiert und zwischendurch von Stichen des Täters in den Rücken seines Opfers, ganz wie sie an der Leiche Mover'ts festgestellt wurden.

Der Novize Galdraio kehrt Morgen von einer kleinen Queste zurück. Dann können die Helden ihn im Tempel des Sonnengottes finden.

Rogald

Rogald wird nach langer Suche (Proben auf *Gassenwissen*) in der kleinen Schenke ‚Goldkurg‘ gefunden, wo er mit Freunden plaudert. Vor seinen Freunden fühlt er sich zu stark und wird nichts zugeben, er verhöhnt die Helden sogar: „Seht Euch diese Kinder eines Ogers an... ...ihr seid dumm wie Andergaster Schmalzbrot...“ Also müssen es die Helden irgendwie erreichen, Rogald von seinen Freunden wegzubringen und das funktioniert am besten mit konkreten Anschuldigungen und dem Vorzeigen der Vollmacht des Grafen, welche eigentlich nur für Lares gilt, aber Rogald ist nun mal leicht zu beeindrucken.

Wird er dann verhört, beginnt er zu schwitzen und beteuert, dass kein Mensch so etwas tun könne. Es sei verrückt anzunehmen, dass er, ein praiosgefälliger Mensch so etwas tun könne. Schlussendlich gibt er nach langem Zureden und *Überreden*-Proben zu, viel zu feige für eine solche Tat zu sein, er habe im Wirtshaus nur hohe Wellen geschlagen, zum Beweis sollen sie doch das Haus der Erfrids durchsuchen!

Diesem Angebot können die Helden jedoch erst am nächsten Tag, dem 5. Phex nachkommen, da die Abendstunden bereits begonnen haben und es Zeit wird, zu den Gardisten zurück zu kehren und Bericht zu erstatten.

5. Phex

Der Weibel hört sich alles genau an und gibt den Befehl morgen wieder anzutreten und dann bei den Wachen zu überprüfen, ob Dajin wirklich auf den Mauern war. Danach sollen sie den Novizen befragen. Im Laufe des restlichen Tages werden die Helden abgeholt um die Hausuntersuchung zu unterstützen.

Die Nachtwache

In der Garnison hatte man schon auf die Helden gewartet und bei Anwesenheit des Truppenführers beteuern Prianna, Beregis und Faldor, Dajin auf der Mauer gesehen und singen gehört zu haben. Auch seine Kollegen waren mit auf der Mauer.

Somit kommt Dajin nicht mehr als Täter in Frage.

Der Novize

Nach einer kleinen Spende für den Tempel werden die Helden zu Galdraio gelassen, welcher die Helden bittet, während der 5. Abendstunde bei der Schmiede ‚Silberberg‘ zu sein, weil er eigentlich nichts über solche Sachen sagen dürfe und vor allem will er nicht im Tempel sein Gelübde brechen.

Die Erfrids

Dann werden die Helden von einem Gardisten abgeholt. Die Hausdurchsuchung beginne bald, denn der Weibel konnte eine Genehmigung des Custodias-Greifax einholen. Der Gardist empfiehlt den Helden ihre Waffen bereit zu halten, da man nicht wisse, wie weit die Erfrids gehen würden.

In einer Gasse neben dem Herrenhaus der adeligen Erfrids sammeln sich die Gardisten. Insgesamt sind es drei Armbruster, drei Hellebardierte und die Helden. Der Weibel ist einer der Armbruster.

Armbruster:

AT/PA 8/9 (Dolch) **LE:** 29 **AU:** 34 **RS:** 2 (Kettenweste, leicht) **FK:** 16 **TP:** Armbrust: 1W6+6 Dolch: 1W6+1 **Sons.:** 8 Bolzen **MR:** 4 **GS:** 5

Hellebardierte:

AT/PA 12/9 **LE:** 29 **AU:** 34 **RS:** 2 (Kettenweste, leicht) **TP:** Hellebarde: 2W6 **MR:** 4 **GS:** 5

Diese Truppen sollten allerdings nicht zusammen mit den Helden zu kämpfen, da diese sonst zu wenig Anteil am Kampf hätten. Die Gardisten sollen den Helden nur vermitteln, wie ernst es die Nordmarken in Fragen innerer Sicherheit nehmen.

Den Gardisten wird von einem Hausdiener geöffnet, welcher nach dem Begehr der Bewaffneten fragt. Wird ihm der Hausdurchsuchungsbefehl gezeigt, rennt er ins Innere des Hauses und lässt die Tür offen stehen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zimmer sind um einen großen Flur angeordnet, von dem eine stählerne Wendeltreppe in das obere Stockwerk führt. Die Zimmer sind allesamt edel eingerichtet und Gemälde hängen an der Wand. Die großen Glasfenster sind mit schweren Brokat verhängt, sodass das Praioslicht ausgeschlossen bleibt. Die Schritte der schweren Stiefel werden durch die Teppiche zu gedämpftem Schlurfen. Kein aufgebracht Herr, keine wütende Hausherrin versucht Euch an Eurem Vorhaben zu hindern. Sechs Türen führen aus dem Raum

Egal welche der Türen die Helden zuerst betreten, kommen aus diesem Raum vier Leibwachen und attackieren sofort.

Leibwachen:

AT/PA 13/9 **LE:** 32 **AU:** 32 **RS:** 3 (Krötenhaut) **TP:** 2W6+3 (großer Kriegshammer) **MR:** 4 **GS:** 5

Diese Männer sind die einzigen Leute, welche sich noch im Haus befinden. Der Rest befindet sich in Verstecken

der Vorstadt, wo sie von den adelsfeindlichen Bettlern gesucht und an die Gardisten verraten werden.

Bei der Hausdurchsuchung werden Dokumente aus einem Kamin gesichert, welche den Tod Movert's frühestens für den Perainemond ansetzen. Angeertigt sind diese von Händler Dergald Nardun. Er besitzt einen großen Laden am Marktplatz. Er wird sofort festgenommen und zum Tod verurteilt.

Die Ermittlung zu diesem Fall wird nicht an die Helden übergeben. Da nun auch Rogald nicht mehr als Mörder in Frage kommt, fällt der Verdacht völlig auf Lares Custodias.

Beim Schmied in der fünften Abendstunde

Nach der Hausdurchsuchung müssen die Helden noch zur Schmiede „Silberberg“, um Galdraio zu treffen.

Dieser erscheint pünktlich und nähert sich den Helden von hinten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade erst angekommen, da erklingt eine leise Stimme hinter Euch: „Nicht umdrehen meine Herren,“ es ist die Stimme Galdraio's und Ihr atmet auf. „Der Bettler heißt Jocho und er wird morgen aus der Obhut des Tempels entlassen. Sobald er außerhalb der Stadttore ist, wird er aber von Praiosgeweihten eingefangen, in den Wald gezerrt und getötet, da es ein zu großes Risiko darstellt, das der Dämon wieder in ihn zurückkehrt. Kommt morgen in der 5. Morgenstunde zum Praiostempel.“ Dann verschwindet die Stimme ebenso wie Galdraio und die Nebel verschlucken seine Gestalt.

Die Geweihtenschaft macht dies im Wald, damit kein Bürger den Mord entdeckt und die Kirche in ein schiefes Licht gestellt wird. Danach wird es wieder Zeit, dem Weibel Bericht zu erstatten. Der Weibel Eddo erzählt seinerseits davon, dass der Händler zum Tode verurteilt wird, wegen Anstiftung und Planung eines Mordes. Für den Nächsten Tag steht bei den Helden die Befragung Lares und des Bettlers Jocho an.

6. Phex

Die Helden müssen am 6. Phex schon früh raus, da die Geweihtenschaft des Praios abgehalten werden muss, ihre Pflicht zu tun, nämlich einen unheilbar Besessenen zu töten.

Jocho

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe ist noch nicht über die schneebedeckten Gipfel des Kosch gerückt, sodass die

hohen Berge wie graue Schieferplatten aussehen und das wenige Licht reicht Licht aus um Schatten zu werfen, doch da! Ein Bettler humpelt aus dem Tempel in der Mitte des Marktplatzes. Aus dem schweren, bronzenen Tempelportal blickt ein aufmerksames Augenpaar, jetzt gilt es schnell zu sein und unentdeckt zu bleiben.

Jocho bewegt sich Richtung Nordtor, auf dem Weg dorthin wird er viele unübersichtliche Gassen durchschreiten müssen und die Helden können ihre Chance wahrnehmen, Jocho befragen und eventuell retten.

Sie können den Helden dadurch das Leben schwerer machen, indem sie schon Geweihte an Jochos Fersen heften.

Sobald die Helden Jocho eingeholt und aufgehalten haben, können sie mit folgendem Text fortfahren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt Euch noch mal um und entdeckt keinen Verfolger in dem Gassengewirr. Jetzt könnt ihr Euch Jocho, dem Bettler, zuwenden, welcher ängstlich kauern am Boden sitzt.

Jocho ist zwar schon alt, aber noch lange nicht dumm, er weiß nämlich, dass er bald umgebracht wird und er wird nur antworten, wenn die Helden ihm versichern zu Helfen. Wollen die Helden Informationen mit Gewalt herauspressen, werden sie nur einen wimmernden, gebrochenen Mann vor sich haben, der nicht mehr fähig ist zu Antworten.

Haben die Helden Jocho Hilfe zugesichert, erzählt er von seinen Erlebnissen in der Nacht von 1. auf den 2. Phex (nehmen sie hierzu Seite 4, „Vorgeplänkel“). Wichtig: Als Anhalt für die Helden ist es wichtig, dass Jocho zusätzlich noch den Schatten beschreibt:

“Der Schatten hatte ein fast bodenlanges Seidengewand an, an seinen Füßen trug er südländische Schuhe. Außerdem hatte der Schatten einen großen Kopf.”

Mit einer KL oder IN Probe erinnert sich ein Held daran, dass die Gaukler feste Schuhe besaßen. Aber waren da nicht Hesindes Eiferer am ersten Tag in der Stadt? Sie trugen allesamt südländisches Schuhwerk!

Haben die Helden nun die Information, wirkt nun erst eine Nadel, welche Albin, Nandus Gesandter, dem Bettler Jocho unbemerkt in den Hals stach, während Jocho auf dem Weg zum Nordtor war. Albin war jedoch von einer Gruppe Menschen abgelenkt, welche scheinbar Jocho verfolgte und so setzte er die Nadel ungenau und die tödliche Wirkung setzte erst später, nämlich jetzt ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich sackt Jocho zusammen, sein stoßartiger Atem hört auf und sein Kopf fällt auf die schmale Schulter, Jocho ist Tod! Doch niemand ist in den Gassen um Euch herum. Was war die Todesursache; der Dämon? Da, hier steckt eine Nadel in Jochos Hals, wie konntet ihr die nur übersehen?

Dann hören die Helden mehrere hastige Schritte aus einer der Gassen: die Geweihten kommen. Für die Helden ist es am klügsten sich zu verstecken. Wenn die Praiosdiener den toten Jocho entdecken, werden sie es nicht weiter schlimm finden, wenn ihnen jemand die Arbeit abgenommen hat.

Bevor die Helden den Wissenschaftlern einen Besuch abstatten, müssen sie zuerst Lares Custodias befragen.

Lares Leumin-Custodias

Nach einer kleinen Suche können die Helden Lares betend im Ronda Tempel finden. Er lässt sich nicht aus der Ruhe bringen und will erst sein Gebet zu Ende bringen. Ist er fertig, verlässt er mit den Helden den Tempel und bittet sie in sein Arbeitszimmer in der Burg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lares öffnet Euch die Tür und ihr geht in ein spartanisch eingerichtetes Zimmer mit einfachen Möbeln. Auf dem Schreibtisch sind alle Pergamente und Bücher wohlgeordnet. Der Cousin des Landgrafs setzt sich nicht auf seinen Stuhl, sondern bleibt stehen und blickt aus dem Fenster. Dann wendet er sich Euch zu und fragt mit volltönender Stimme, was man ihm vorwirft.

Dieses Treffen soll nicht ganz einfach für die Helden werden und wie alle anderen streitet Lares alles ab. Gestalten Sie den Helden einen anstrengenden Nachmittag. Erst wenn den Helden eine *Überreden*-Probe +6 gelingt (insgesamt 3 Versuche pro Held), macht Lares das peinliche Geständnis, dass er in der Nacht des 3. Phex im Badehaus zu Besuch war (Es ist allgemein bekannt, dass das Badehaus auch ein Bordell ist). Falls die Helden ihm nicht glauben, sagt Lares, dass die Helden nach Helan fragen sollen, diese und die Besitzerin können den Besuch Lares bestätigen.

Sobald die Helden die Burg verlassen, kommt ihnen der Weibel Eddo entgegen. Er fragt nach dem Fortschritt der Helden und erklärt, dass er sich schon dachte, dass es nicht Lares war, immerhin ist der ein Ritter. Dann fährt er fort und erzählt, dass gerade einer der Wissenschaftler zu ihm gekommen sei und berichtet habe, dass sie ihrem Kollegen Albin nicht trauen, da sie bei ihm schreckliche Sachen gefunden haben. Deswegen ist der Weibel auch

zu den Helden gekommen und geht nun mit diesen in die Altgerber Gasse zur Bleibe der vier Hesinde Eiferer.

Hesindes Eiferer

Vor dem Haus angekommen, klopft Eddo seine Pfeife aus. Er klopft an der Tür und einer der Wissenschaftler öffnet die Tür und bittet die Helden und Eddo herein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt in einen Gang, mit Teppich ausgelegt und vielen dunklen Möbel bestückt. Am anderen Ende des Ganges warten die beiden anderen Hesinde-Eiferer, alle sind aufgelöst und beinahe panisch. Dann wird Euch der Weg in ein kleines Zimmer gewiesen. Dort stehen allerlei Bücher herum, anscheinend eine Bibliothek. Eines der Regale ist eine Tür und diese steht halb offen. Die drei Wissenschaftler zeigen auf die Tür, wobei ihre Finger zittern. Als ihr durch die Tür schreitet glaubt ihr für eine Weile nicht mehr an das Pantheon, denn das was ihr Seht erschüttert Euren Glauben zutiefst. Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes liegt eine Leiche, ohne Augen Ohren und Zunge, alles wurde herausgeschnitten und liegt nun auf einem Tablett neben der blassen Leiche.

Auf einem anderen Tablett liegen ein weiterer Augapfel und eine Zunge. Mit einem gutem Gedächtnis könnte ein Held dies mit der Leiche Moverts in Zusammenhang

bringen. Bei diesem Anblick besteht die Gefahr das ein Held danach zum Seelenheiler muss, wenn ihm keine MU+4 gelungen ist. Auf einem Schreibtisch findet man in einem Buch penibel aufgeführt die Morde des Albin Ounis. Es lässt sich jedoch kein Hinweis darauf finden, warum diese Menschen sterben mussten. Die Wissenschaftler erklären, dass Albin, welcher sich selbst wegen seiner außerordentlichen Klugheit ‚Nandus Gesandter‘ nennt, seit heute morgen verschwunden ist. Er hat aber eine Botschaft, adressiert an (Name des klügsten Helden), hinterlassen. Die Eiferer haben sie noch nicht geöffnet und Übergeben sie nun den Helden:

Lieber (Held),

da ich bemerkt habe, dass ihr mir hinterher seid, habe ich mich kurzerhand entschlossen, Euch davon zu rennen.

Ihr haltet das vielleicht nicht für ehrenhaft, aber mir macht es Spaß.

Ihr werdet den einen oder anderen Hinweis darauf finden, wohin ich fliehe. Zuerst solltet ihr mal im Torhaus des Rahjawärtigen Tores nachsehen.

Si venitis gaudeo!

Nandus Gesandter

Das ‚Si venitis gaudeo‘ können Bosparano-fähige Helden als ‚Ich freue mich wenn ihr kommt‘ übersetzen.

Kapitel III: Eine Jagd oder ein Spiel?

Das Torhaus

Am Torhaus angekommen, sehen die Helden wie eine Torwache auf einer Bahre weggebracht wird. Die Männer sind ratlos und verunsichert, wer oder was eine der Wache töten konnte, ohne das irgendjemand ihn gesehen hatte. Auf dem Bauch der getöteten Wache wurde eine Botschaft eingeritzt:

An (Held):

Wir sehen uns auf dem Koppelhorn.

Si venitis gaudeo,

Nandus Gesandter

Das Koppelhorn ist ein Berg im Kosch, dessen Ausläufer nördlich von Gratenfels steil in die sanften Hügel abfallen.

Der Weibel befiehlt den Helden mit ihm zusammen Albin Ounis, Nandus Gesandten. Zu jagen, immerhin ist er noch

nicht gefasst und damit die Schuld der Helden noch nicht beglichen.

Der Weibel beauftragt sofort einen Burschen für Bergausrüstung und Proviant zu sorgen. Den Helden sagt er, dass sie erst am nächsten Morgen losziehen werden. Treffpunkt für den nächsten Morgen ist bei Sonnenaufgang das Nordtor.

7. Phex, am Nordtor

Am nächsten Morgen werden die Helden schon am Tor erwartet: Eddo steht mit einem Packesel vor dem Torhaus und raucht eine Pfeife.

Haben die Helden alle Vorbereitungen getroffen, geht es los.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wachen am Tor verlangen diesmal keine Gebühren, sondern räumen die Straße, welche Firunwärts bis nach Andergast führt, damit Ihr besser vorankommt. Von Anfang an kann man das Ziel Eurer Reise sehen: das

gewaltige Koppelhorn, auf dessen hochragenden Gipfel der Schnee dem Licht des Praios erfolgreich trotzt.

Auf der staubigen Straße kommen den Helden ab und zu kleinere Karren entgegen, welche von Bauern über die holprige Landstraße gezogen werden. Gelingt einem Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe +20 (unbedingt verdeckt Würfeln), glaubt er eine Bewegung unter der Plane eines Heuwagens zu sehen. Und der Held hat sich darin auch nicht vertan, denn in dem Wagen sitzt Albin, welcher sich in die Stadt schleichen will, um die Rüstung des heiligen Hluthârs zu stehlen, welche erst vor kurzem von Alrik Custodias-Greifax in den Kavernen unter der Burg gefunden wurde (siehe Anhang III: Hluthârs Rüstung). Wenn ein Held die modifizierte Probe besteht und er handelt, kann das Abenteuer hier beendet werden. Albin wird dann seine SF aktivieren, hat aber natürlich nicht die Rüstung des Hluthârs an (siehe Anhang IV: Alternative Szenen). Ansonsten führen die Helden ihre Reise zum Koppelhorn fort. Ungefähr wenn die Sonne am höchsten steht erreichen die Helden ihr Ziel:

Das Koppelhorn

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einem Berg, wie ihr ihn selten gesehen habt. Sicher, die Berge des Ehernen Schwertes sind vielleicht doppelt so hoch, aber das wisst ihr auch nur aus Geschichten. Noch in den Ausläufern des Berges klaffen tiefe Schluchten und Spalten und reißende Gebirgsbäche graben sich ihren Weg ins Tal.

Nach einer kleinen Suche finden die Helden einen aufgeschichteten Steinhau, auf dem ein kleiner geschnittener Pfeil liegt, welcher in eine kleine Schlucht zeigt.

Die Schlucht ist eng und ein klarer Bach fließt durch ein Kiesbett. Unter einem kleinen Felsvorsprung steht eine Kiste. Diese ist mit einem Dolch ohne Probleme zu öffnen. Haben die Helden die Kiste geöffnet wartet eine Gemeinheit von Albin auf die Helden: Eine kleine aber hoch giftige Schlange schlängelt sich aus der Kiste und Attackiert einmal, bevor sie ins Gebirge entflieht.

Königsnatter:

AT/PA 12/0 LE 12 AU 30 KO 5 RS 1 TP 1W+1*

*) Wird ein Held gebissen, kommt er in Atemnot (Athletik Proben +5) und erhält W6 SR 1W6+2 SP (Gift Stufe 7, potenziell tödlich).

Das Gift kann mit üblichen Kräutern und Tränken behandelt werden.

Außer der Schlange ist noch ein Brief in der Kiste:

Lieber (Held)

Während Ihr hierher reist, werde ich die Rüstung Hluthârs stehlen.

Um mich weiter zu jagen, kommt einfach wieder nach Gratenfels zurück, dann werdet Ihr wieder einen Hinweis finden, wohin ich diesmal ‚fliehe‘. Tut mir leid Euch hintergangen zu haben, kommt bei Nandus nicht mehr vor, versprochen.

Si venitis gaudeo,
Nandus Gesandter.

[Wutausbrüche der Helden sind bei dieser Szene ein üblicher Nebeneffekt, Anm. d. Autor]

Ob sie wollen oder nicht, die Helden müssen nach Gratenfels zurück.

Meine Herren, wir haben ein Problem!

Zurück in Gratenfels, bemerken die Helden, dass viele Patrouillen in der Stadt unterwegs sind. Am Stadttor angekommen, werden die Helden und Eddo von einem Gardisten zur Burg gebracht. Dann werden sie in die geheimen Kammern Bergheims geführt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr in einen kleinen Raum geführt worden seid, in dem nur ein Teppich an der Wand hängt, öffnet sich eine Falltür neben Euch und es erscheint das Gesicht Lares Custodias, der anscheinend nicht mehr böse auf Euch ist. Er bedeutet Euch ihm zu folgen und Ihr müsst Euch beeilen, um seinem schnellen Schritte durch die vielen verzwickten und unübersichtlichen Gänge zu folgen. Dann hält er vor einer Tür an und klopft. Eine Stimme erklingt aus dem Inneren „Ja, ja, tretet ein.“

Auf einem Tisch in der Mitte liegt der Landgraf, er hat eine große Schnittwunde am Bauch und wird von einem Anconiter behandelt. Er erhebt Lares in das Amt des Hauptmanns der Ehrengardisten, damit sich Eddo nun voll und ganz auf Albin konzentrieren kann. Der Landgraf wurde von Albin verletzt, weil er versuchte den flüchtenden Albin daran zu hindern, die Rüstung des hl. Hluthârs zu stehlen.

Albin scheint ein fähiger Krieger zu sein, er hat drei Leibwachen innerhalb kurzer Zeit erschlagen. Der Landgraf erzählt außerdem von unerträglichen Schrecken, welcher von Nandus Gesandten ausging. Er gibt den Helden den Befehl, die Rüstung zurückzubringen, egal wie.

Der Gardist, welcher den Landgraf gefunden hatte, fand auch einen Zettel mit einer Botschaft für einen gewissen (Name des Helden):

Lieber (Held),

Ich hoffe euer netter Landgraf wurde rechtzeitig gefunden, bevor der letzte Tropfen Blut seines Körpers diesen verlassen hat. Naja, genug der Höflichkeit, seht einfach mal am Anfang des Garambosch-Steiges nach einer Botschaft meiner Wenigkeit nach.

Das ‚Si venitis gaudeo‘ lasse ich mal, da ihr bestimmt kein Bosparano könnt.

Nandus Gesandter

Der Garambosch-Steig

Dieser Steig führt hinauf in die Koschberge und war während des Gratenfelser-Koscher Krieges ein Schleichweg der Gratenfelser Truppen, welche diesen Gebirgspass benutzten um ein Lager der Koscher Truppen von hinten anzugreifen. Der Steig ist inzwischen teilweise verschüttet, so dass er nicht zugänglich für Pferde ist, aber die Eselart ‚Koschgaul‘ ist klein genug, um den Steig benutzen zu können. Während des Phex kann er teilweise noch oberhalb der Schneegrenze liegen, denn so richtig sicher ist er nur während Peraine und Rondra. Inzwischen wird der Steig nur noch von üblem Gesindel genutzt, welche die Schatten und die Abgelegenheit des Pfades schätzen.

Der Landgraf gibt den Befehl, dass die Helden weiterhin auf der Spur des verrückten Albin zu bleiben und dafür müssen die Helden auch über den Steig. Begleiten wird sie anfangs Eddo, welcher aber nach drei Tagen zurück in die Stadt muss, um Bericht zu erstatten. Diesmal sollen die Helden noch am selben Tag aufbrechen, bekommen vorher aber noch die Passende Ausrüstung ((Anzahl Helden)* 10 Schritt Seil, Fünfzehn Kletterhaken, drei kleine Schaufeln, für jeden Helden fünf Tagesrationen Proviant und drei Tränke ‚Firuns Gnade‘, wie auch einen ‚Koschgaul‘)

Firuns Gnade: Der Trank wärmt nach Einnahme von innen heraus und verhindert für 3W6 SR Kälteschaden. Dieser Trank besteht hauptsächlich aus Kräutern des Kosch und wurde mittels Metamagie zu einem magischen Trank.

Haben die Helden die Ausrüstung bekommen, geht es schon los:

Die Koschberge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abendhimmel ist bewölkt und nur selten ist ein glitzernder Stern am Himmel zu sehen. Man merkt das Phex nur acht Madaphasen nach Firun ist, denn Euer Atem gefriert zu kleinen Wolken und die Finger erstarren in der aschfahlen Nacht. Am Tor hat sich eine kleine Menschenansammlung gebildet, deren Blicke wachsam auf Euch liegen. Die Berge im Rahja scheinen wie Ungeheuer im dunklen zu lauern und werden nur schwach von Mada erleuchtet, welche sich gerade durch eine Wolkendecke den Blick auf Dere erkämpft hat.

Die Helden werden von einem kleinen, kräftigen Mann geführt, welcher sich im Gebirge auskennt und die Helden zum Garambosch-Steig führen kann. Eddo ist sehr einsilbig und er summt ein Lied vor sich hin. Schon bald verlassen die Helden die Reichsstraße III Firunwärts und marschieren über eine teils hügelige, teils wild zerklüftete Landschaft.

Ungefähr um Mitternacht kommen die Helden an eine Felswand. Nur ein kleiner Einschnitt lässt einen Pfad erahnen. Der kleine Mann, welcher Euch als Führer gedient hat, zeigt mit dem Finger auf die Öffnung und sagt, dass dies der Einstieg des Garambosch-Steigs sei und begibt sich auf den Rückweg. Sobald sich die Helden den Einstieg näher ansehen, fällt ihnen ein dünner Faden auf, der sich, wenn er genauer untersucht wird, zu einem Schriftband formt. Er glitzert und funkelt in edlen Farben und schlängelt immer auf der selben Stelle. In diesem Fall bildet das Band den Satz:

*Grüß den dreizehnten, meine ‚Helden‘,
Vor Euch liegt nun der Garambosch-
Steig, welchen es zu durchqueren gilt, um
mich zu verfolgen! Ich war so schlampig
Spuren zu hinterlassen, welch ein Glück
für Euch. . .*

Euer Nandus Gesandter.

Der dünne Faden glüht nach gelungener Odem Arcanum Probe. Nach einer gelungenen Analys Probe mit mehr als:

1 ZfP* erfährt der Zauberer, dass es sich hierbei sicherlich um Metamagie handelt.

2 ZfP* erhält der Zauberer die Information, dass der wirkende Spruch mittels eines Applicatus in den Faden gewoben wurde.

3 ZfP* Es liegt nur ein Spruch auf dem Faden und dieser wirkt nur bis zum nächsten Sonnenaufgang.

5 ZfP* Der gebundene Spruch war eine unbekannte Form des Motoricus. Der Auslöser ist der Blick auf und die Nennung des Objektes (in diesem Fall ‚Faden‘).

Albin und der goldene Faden:

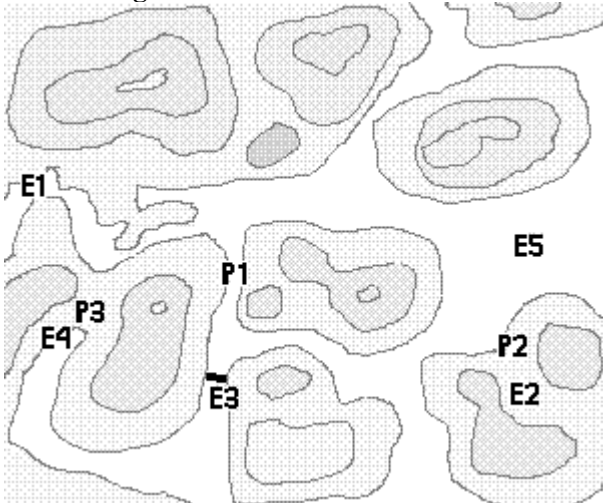
Albin fand die Thesis des Artefaktes bei einer Expedition im Svellt-Tal und hat sich von Meta-Magiern ein Artefakt herstellen lassen, welches die Verzauberung eines Fadens in dieser Weise erlaubt. Das Artefakt sind drei Ladungen Applicatus, welche mit Hilfe eines Arcanovi in einen flachen Stein gewoben wurden. Den Motoricus beherrscht Nandus Gesandter freizauberisch und per übermenschlicher Begabung.

Die Helden können durch die Analyse einige Informationen erhalten, die sich als nützlich erweisen können:

- Ein Applicatus wirkt höchstens bis zum nächsten Morgen, das heißt, dass Albin auf jeden Fall heute hier gewesen sein muss, vielleicht sind die Helden sogar sehr nahe an ihm dran...
- Albin ist wahrscheinlich zauberkundig (diese Annahme ist falsch, er hat den Faden mittels zweier Artefakte verzaubert).

Dann beginnt es zu stürmen: ein kalter Wind pfeift mit heulenden Schreien über die Berge. Wahrscheinlich werden die Helden nun ein Lager aufschlagen wollen, was auch kein Frevel ist, da es nun schon beinahe wieder Morgen ist.

Das Gebirge:



Am nächsten Morgen geht es ins Gebirge. Sie können hierfür den Plan benutzen:

E1: Der Garambosch-Steig schlängelt sich durch enge Schluchten und vorbei an tiefen Abgründen in ein kleines Hochplateau (E5). Die Helden müssen Albin über den Steig folgen, um diesen einholen zu können.

E2: Der kleine Voltax ist ein Burg mit einer kleinen, inzwischen verlassenen Silbermine. Nandus Gesandter lockt die Helden dort hinein um sie mit dem Gespenst eines Zwerges zu erschrecken und zu entmutigen.

E3: Nandus gesandter hat von einem Berg nebenan eine Steinlawine auf den Pfad zwischen den beiden Bergen rollen lassen, damit die Helden nicht sofort sein Versteckt (E4), finden.

E4: Albins Versteckt: Hier findet das Finale statt. Das Versteckt ist eine weitläufige Höhle und ein ehemaliges Versteckt von Koscher Truppen während des Krieges (Näheres, siehe Abschnitt: Das Finale auf Seite 22)

E5: Auf diesem Hochplateau grasen im Sommer einige Bergziegen und es bietet einen spärlichen Lebensraum für Kräuter und Heide.

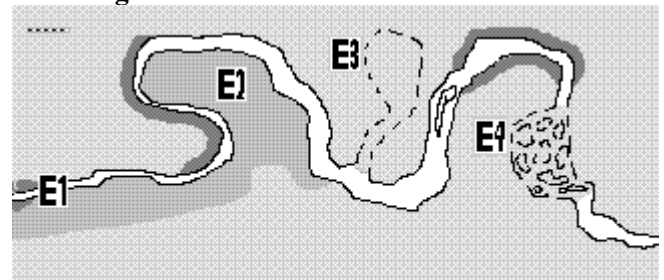
P1: Eine Gruppe Söldner, welche ihren Sold von Answin erhalten. Sie tarnen sich als Koscher Grenzreiter und attackieren die Helden um die Aufdeckung von Aktivitäten Answins zu vertuschen. Die Helden werden das jedoch nicht erfahren.

P2: Der Zwerg Faglarasch arbeitete vor vielen Jahrzehnten noch in der Miene, tötete jedoch feige einen alten Mann aus dem westlichen Albernia, der auch in der Mine arbeitete und welcher eine sehr große Ader gefunden hatte. Faglarasch wusste jedoch nicht, dass der Mann mit einer mächtigen Hexe befreundet war, die die Gefahren auf sich nahm, in den Kosch zu reisen und sich am Mörder ihres Freundes zu rächen. Sie verzauberte ihn so, dass ein unglücklicher Segen der Satinav auf Faglarasch lastet: eEr wird nicht von selbst in die Hallen des Boron aufgenommen werden. Faglarasch ist Teil vom Spiel des Nandus Gesandten und soll die Helden entmutigen und erschrecken.

P3: Nandus Gesandter selbst wartet hier in den Höhlen auf die Helden.

8. Phex, auf dem Steig

Der Steig



■ Steilwand || Der Steig ■ Berg ■ Unterirdisch
■ Steilschlucht

E1: Der Eingang in den Pass.

E2: Die Schlucht, welche sich vom Eingang bis zur Höhle des Schneelaurers zieht, ist teilweise bis zu dreißig Meter tief und zwanzig Meter breit.

E3: Weil über den Helden eine Lawine losbricht, müssen sie in die Öffnung fliehen, welche sich da neben ihnen aufmacht. Es ist die Höhle eines Schneelaurers, der sich immer über Besuch freut.

Die Werte des Schneelaurers :

MU 12*; AT/PA 14/5; LE 27; RS 2; TP 1W*; GS 8; AU 20; MR 12; GW 6; Körperlänge 1 Schritt; Gewicht 20 Stein

*) Für jeden verlorenen LP erhöhen sich MU und TP um je ein Punkt.

E4: Die Tropfsteinhöhle muss durchquert werden, um den Steig zu passieren, in welcher ein riesiger Bergkäfer sich bedroht fühlt:

Die Werte des Bergkäfers:

MU 13 AT/PA 17/1 LE 25 RS 1 TP 2W GS 6 AU 20 MR 3 GW 5 Größe 20 Finger Gewicht 6 Stein

Wenn die Helden auf dem Steig sind, kommen sie zuerst an der Schlucht vorbei. Verlangen sie hier einfache GE Proben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr Seit nun durch Gebirge Kosch, die natürliche und doch umstrittene Grenze zum Königreich Kosch. Rechts von Euch tut sich eine klaffende Spalte auf, welche neben Eurem Weg zu einer breiten Schlucht anwächst. Hier oben ist es trotz Phex noch kalt und Schneefall würde nicht überraschen. Der Himmel über Euch ist schwarz-grau von sich auftürmenden Wolken, welche sich drohend wie Schleier um die Gipfel legen. In dieser Höhe liegt sogar noch Schnee, der sich zu kleinen Hügeln aufgehäuft hat.

Bis die Helden bei der Höhle des Schneelaurers angekommen sind, sollte es Nachmittags geworden sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rechts neben Euch könnt ihr dunkles Loch in der steilen Felswand entdecken, dessen Durchmesser auch für einen erwachsenen Menschen nicht zu klein ist. Während ihr noch vor diesem steht, vernehmt ihr plötzlich ein tiefes Grollen, welches zu einem Poltern anwächst. Vor Euren Gesichtern rieselt Schnee von der Steilwand, wobei das Grollen in Eure Richtung zu kommen Scheint, es ist eine Lawine!

Das Loch in der Wand bietet sich doch wunderbar als Unterschlupf an oder?...☺

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade ist der letzte von Euch in das Loch gesprungen, als eine Schneemasse mit ungeheurer Wucht auf den Steig niedergeht und weiter zum Fuß der Berge strebt. Nun ist es stockfinster, während ihr von draußen nun das Grollen nur noch gedämpft wahrnehmt. Doch statt dem grollenden Geräusch der Lawine vernehmt ihr ein merkwürdiges Geräusch, ein

Schnaufen, ein Schlurfen und plötzlich seht ihr im flackernden Licht Eurer Fackeln die Ursache des Geräusches: Ein Schneelaurer!

Haben die Helden auch diese Hürde überwunden (Werte: sie Beschreibung des Steiges), können sie im hinteren Teil der Höhle noch die verrottenden Ausrüstungsteile einer anderen Gruppe. Deren Mitglieder waren wohl nicht so wehrhaft, das sehen die Helden an einem Gerippe, dessen Knochen in der Kälte hier oben gut erhalten blieben.

Ansonsten ist in der Höhle nichts zu finden und die Helden können sich daran machen, den Weg freizuschaukeln. Verlangen sie je nach dem ob kräftige Helden in ihrer Gruppe sind, KO und KK Proben mit Aufschlägen bis +8. Pro Probe wird eine Viertelstunde gebraucht.

Der Rest des Steiges

Nach der Höhle kommen die Helden noch *durch* eine Schlucht mit Steilwänden, wo sich Steine lösen und auf den Grund der Schlucht herabfallen.. Die Helden erleiden pro Stein zwischen 1W6 bis 2W6+2 SP, wenn ihnen nicht eine GE+8 oder eine Ausweichen +3 Probe gelingt.

Nach dem Steinschlag kommen die Helden in eine Tropfsteinhöhle. Dort drinnen ist es fEucht-kalt und Dunstschleier trüben die Sicht. In der Höhle hat ein riesiger Bergkäfer seinen Bau und fühlt sich von den Helden angegriffen: er attackiert sofort und ihm steht eine unparierbare Attacke zu. (Werte: Siehe Seite 20). Für Zwerge ist die Höhle hinsichtlich des Gesteins sicherlich interessant. Nach der Höhle dauert es nicht mehr lange, und die Helden haben den Steig bewältigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst den Steig während die Praiosscheibe schon hinter den westlichen Gipfeln verschwunden ist und der verbleibende Schein taucht die Schluchten in eine goldenes Zwieliht. Nach wenigen Augenblicken ist das Schauspiel schon wieder vorbei und schwarze Schatten verhüllen die Gründe und Grate

Suchen die Helden nun nach einer geeigneten Schlafstelle, können sie diese in einer kleinen Kuhle finden, welche mit einer natürlichen Steinplatte sogar teilweise ein Dach besitzt. Hier oben muss man aber beachten, dass es Nachts noch Minusgrade erreicht. Abhilfe kann da ein Feuer bieten.

Das Gebirge

Am nächsten Tag werden die Helden angeblichen Koscher Grenztruppen begegnen; vorher jedoch müssen die Helden noch eine Steilwand überwinden. Sie ist natürlich sehr steil und bietet wenig Griffmöglichkeiten.

Die Probenaufschläge sollten beinahe ins Galaktische steigen und nur durch Hilfsmittel zu einer Klettern +4 werden.

Oben angekommen können die Helden auf ein kleines Hochplateau blicken. Nach der Wand geht es wenige Meter später noch einmal 50 Span (oder 10 Schritt) hinunter. Jetzt ist es aber nicht mehr so steil und diese Hürde ist dank der Hilfsmittel mit einer Klettern +2 zu schaffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade einen der schwierigsten Teile Eurer Verfolgung hinter Euch gebracht und sammelt Euch am Rande des Plateaus. Dann vernehmt ihr gedämpftes Hufgetrappel und dann seht ihr eine Gruppe Reiter. Es sind [Heldenanzahl + 1] Kämpfer, welche auf kleinen, struppigen Pferden entgegenkommen. Die Kämpfer kommen bis auf wenige Schritt zu Euch heran geritten und erst dann halten sie ihre Pferde an. Der Anführer steigt ab und beginnt mit rauer Stimme zu sprechen:

„Was führt Euch auf geheimen Steigen hinter die Grenzen des Kosch? Ihr seid hier nicht willkommen, verschwindet so schnell ihr könnt“. Dann zieht er seinen Stahl und kommt mit wiegenden Zweihänder auf Euch zu...

Die Männer tragen die Wappenröcke von Koscher Grenzreitern, welche sie in einen Hinterhalt gelockt hatten.

Halbar, der Anführer:

IB 11+W6 AT/PA 15/11 TP 2W6+2 RS 4 (Leichte Platte)
LE 34 AU 36 MR 8 GS 4

Seine Reiter:

IB 8+W6 AT/PA 12/11 TP 1W6+6 (Anderthalbh.) RS 3
LE 29 AU 34 MR 6 GS 4

Nur Meisterinformation: Diese Reiter gehören zu den Söldnertruppen Answins von Rabenmund, welcher hier im Kosch insgeheim Truppen sammelt. Die Auswirkungen erfahren sie in ‚Die Rückkehr des Kaisers‘ aus dem Jahr des Feuers oder danach. Die Reiter sollen jegliche Nachforschungen und mögliche Störfaktoren in dieser Gegend ausschalten, um das Vorhaben Answins zu schützen. Indizien, wodurch die Helden das hier aufgeführte herausfinden, sollten diese nicht in die Hände bekommen!

In den Sachen der Männer kann man ein wenig Sold, zwei Langdolche und eine Portion Wirselskrautextrakt (2W6+6 LeP) finden.

Nach dieser Begegnung finden die Helden wieder einen Hinweis von Nandus (diesmal profan): An einer steilen Wand hat Albin eine Botschaft mit Blut gemalt.

Nun müsst ihr, um meiner Wenigkeit zu folgen, der hier aufgezeichneten Wegbeschreibung folgen!

Ihr wisst schon,

Nandus Gesandter

Unter diesem Schriftband ist eine Karte gemalt, welche sich auch ohne großes Wissen als die der Umgebung deuten lässt. Sie weist auf einen Berg, wo man eine Höhle betreten soll, welche in der Nordwand ihren Eingang hat.

Der kleine Voltax, Heimstätte des alten Faglarasch

Der kleine Voltax ist der Berg, zu welchem die blutige Wegbeschreibung führt. Vor hundert Jahren entdeckte man Silberadern in diesem Berg und eröffnete eine Mine. Der damals „junge“ Zwerg Faglarasch war einer der ersten Minenarbeiter, in der es üblich war, nach seiner Leistung bezahlt zu werden (nur als Beispiel: eine neue Ader brachte dem Finder 10 Dukaten und das Recht, 2 % aller Erträge dieser Ader zu erhalten, ein. Die Mine wuchs und wurde ertragreicher. Nach einigen Jahren fand ein alter Mann aus Albernia eine schier riesige Ader im tiefsten Stollen. Auch Faglarasch war zu dieser Zeit dort und erschlug den Mann aus Habsucht. Der goldgierige Zwerg wusste jedoch nicht, dass der Mann mit einer Hexe befreundet war, welche die Mühen nicht scheute, in den Kosch zu kommen und Faglarasch zu verfluchen, wonach dieser nach seinem Tod als Geist spuken muss. Kurze Zeit später stürzte ein Gang ein und begrub Faglarasch unter sich. Ab da spukte der Zwerg durch die Mine und tötete Arbeiter und schon bald wurde die Mine verlassen. Der letzte Arbeiter verließ die Mine vor achtzig Jahren. Nandus Gesandter schickt die Helden extra hierher, um sie mit Hilfe des mordlustigen Geistes einzuschüchtern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Euch erhebt sich nun der kleine Voltax, in dessen Firunwärtiger Seite eine schwarze Öffnung auszumachen ist. Aus dem glitzernden Schnee ragen rostige Eisenschienen heraus, die sich wie verkrüppelte Bäume hier und da aufbäumen.

Beim Betreten der Höhle:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die Höhle betreten, fällt Euch das Atmen wegen der stickigen Luft schwer und Staub kriecht Euch kratzend in die Nase.

Im Schein Eurer Fackeln (Laternen usw.) könnt ihr einen Raum, voll mit zertrümmerten Kisten und alten, sichtlich mitgenommenen Möbeln ausmachen. Auf der berginneren Seite führt ein beschienter Gang in die Tiefe. Während ihr Euch noch orientiert, könnt Ihr sehen, wie ein Krug mit beängstigender

Geschwindigkeit auf Euch zufliegt. Es hat den Anschein, als wolle er noch einmal anstoßen und zwar mit einem Eurer Köpfe...

Der Krug wird von Faglarasch geführt (GE+6, falls misslungen, 1W6 !SP!), welcher sich Anfangs mordlustig auf die Helden stürzt. Dabei erscheint der Geist kurz, flackernd und durchscheinend. Die Attacken Faglaraschs sind mit wütendem Schnauben und Kreischen unterlegt. Nach 6 Kampfunden wird der Zwerg mittels seiner Kräfte den Eingang mit einer Steinlawine verschütten. Danach haben die Helden nicht mehr das Problem gegen einen Geist zu kämpfen, denn dann haben sie das Problem, schwere Quader wegzuräumen, was ohne die Hilfe des Geistes nicht möglich ist. Nun müssen die Helden versuchen, den alten Faglarasch dazu bringen, ihnen zu helfen.

Faglaraschs Fähigkeiten:

Herrscher des Erzes: Durch sein langes Leben in der Mine hatte Faglarasch genug Zeit um sich lange mit dem zu befassen was um ihn war: Erz. Inzwischen kann er erzene Dinge kontrollieren:

Griff des Erzes: Das Stück Eisen versucht, die Beine eines Helden zu umklammern, um sie am Bewegen zu hindern. Mit einer GE Probe kann dies verhindert werden. Ansonsten werden die Beine eines Helden umschlungen, worauf seine GS auf 1 sinkt, bis Faglarasch aufhört, die Helden zu attackieren. Der Held bekommt pro KR 1W3 AU Schaden.

Wut des Erzes: Ein Stück Eisen fliegt auf die Helden zu und attackiert diese. Es verursacht je nach Größe bis zu 1W20 TP, hat eine AT/PA von 10/10 und 20 LeP. Das beherrscht Erz kämpft bis zum „Tod“ und fällt dann einfach zu Boden. Ein Stück Erz kann nur einmal von Faglarasch kontrolliert werden.

Beleben toter Materie: Der Geist kann Gegenstände beleben, um diese auf die Helden zu „werfen“. Je nach Größe entstehen zwischen 1W6(A) bis 3W6 SP.

Schrecken des Berges: Faglarasch kann eine Art Horriphobus wirken (Eigenschaftswert: 12/15/13; TaW 8).

Neue Kraft für Faglarasch: Der Geist kann einmal 2W6 LeP eines Helden rauben (Bei 12: ein LeP permanent).

(Die Fähigkeiten sind nicht die ‚Standart-Fähigkeiten‘ eines Geistes, sie lassen sich aber damit erklären, dass Faglarasch lange Zeit hier unten verbracht und eine ‚Beziehung‘ zu Gestein und Metall aufgebaut hat.)

Nach den 6 Kampfunden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist es still, kein wütendes Schnauben dringt in Eure Ohren, kein wildes Gekreische hallt in Euren Köpfen, es ist vorbei...

Nun könnt ihr ausschnauen.

Doch bevor ihr weiter etwas unternehmen könnt, erlischt mit tosendem Gepolter das Licht in der Höhle, da eine Lawine aus Stein und Schnee den Eingang versperrt. Der aufgewühlte Staub lässt Euch husten und ein heiseres Lachen hallt von den Wänden wieder.

Lassen sie die Helden einige unschaffbare Proben machen und misslingen und legen sie diesen, falls sie nicht selbst draufkommen die Möglichkeiten dar: Entweder man bringt den Geist dazu, die Helden zu befreien, oder man sucht in den endlosen, stickigen Gängen nach einem anderen Ausgang.

Verhandlungen mit einem Unsichtbaren

Um den mürrischen, verdorbenen Geist in dem Sinne zu knacken, dass er den Helden Hilfe gibt, sollten sie mehr als nur eine Überzeugen +10 verlangen. Lassen sie die Helden In-Game mit dem Geist verhandeln. Dieser ist ein verschlossener, verdorbener und mürrischer Zwerg und wird den Helden anfangs nicht antworten, jedoch nach guten Argumenten beginnen, mit den Helden zu sprechen und einen Sinneswandel zu einem traurigen Tattergreis durchmachen. Dann sollte das Problem entstehen, dass der einsame Geist die Helden nicht mehr gehen lassen will, um jemanden zu haben, mit dem er sich Unterhalten kann. Diese Verhandlungen können wirklich unterschiedlich vonstatten gehen und wichtig ist, dass Faglarasch nicht so schnell zu überreden ist. Folgendes sind grobe Vorschläge:

- Der Zwerg könnte mit verlockenden Angeboten geködert werden, wie z. B. der Erlösung vom Geistdasein oder große Schätze. Aber wehe dem, der seine Versprechen gegenüber einem Geist nicht einhält!
- Die Helden versprechen, den Zwerg auch später noch zu besuchen, was dem einsamen Zwerg gefallen würde.

Am Ende dieser Verhandlungen ist Faglarasch, wenn die Helden ihn überzeugen konnten, neutral bis freundschaftlich gegenüber den Helden. Dann erzählt er diesen, das im Nachbartal (Auf der Karte von Seite 17, linke Spalte, E4) ein seltsamer Bursche in einer Höhle haust.

In die Tiefen des Kosch

Wollen die Helden nach einem anderen Ausgang suchen, werden sie durch enge, stickige, dreckige und kalte Gänge eilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Schritte dröhnen als einziges Geräusch durch die langen Gänge der Mine. Nur manchmal hört man das

Klatschen von Wassertropfen auf dem staubigen Boden. Die Kälte hier unten lässt Euch frösteln und immer wieder machen sich Schluchten neben Euch auf, deren Grund tief im Leib Sumus liegt und eine stille Bedrohung geht von ihnen aus.

Verlangen sie immer wieder *Orientierungs*-Proben + 7 und *IN*-Proben, damit die Helden nicht zu sehr vom Weg abkommen. Neben der Kälte, welche schon mal zu einer Erkältung führen kann, lauern noch weitere Gefahren in der Tiefe:

Fledermäuse:

IB 10 AT 12 PA 8 TP 1W DK N

LE 12 AU 20 KO 10 MR 3 RS 0

Ein Goblin:

IB 10 AT 15 PA 8 TP 1W+3 (Säbel) DK N

LE 23 AU 30 KO 13 MR 7 RS 4 (Kette und Felle)

Glitschiger Boden: Wenn die Helden mal wieder an einer der Spalten vorbeigehen, rutscht der mit der schlechtesten GE aus und droht in den Spalt zu fallen. Retten kann er sich mit einer *Körperbeherrschung*-Probe +2 oder einer GE-Probe +3.

Raumangst: Die Helden müssen schon seit längerer Zeit gebückt und beengt kriechen, worauf der Nachteil Raumangst leicht ausbrechen kann: Misslingt eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + 2, erhält der Held den genannten Nachteil.

Stollenbruch: In vielen abgelegenen Stollen wurde früher die Decke nicht ausreichend gestützt, so dass nun ein ungelinker Held (FF-Probe nicht bestanden) einen Pfeiler herausreißt, worauf ein Teil des Ganges einstürzt und bei misslungener GE-Probe 2W+2 Schaden anrichtet.

Der Knochenwurm:

In den tiefen des Berges liegt ein grausames Vermächtnis, welchem die Helden begegnen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach langer Wanderung durch enge Stollen öffnet sich plötzlich der Stollen und die Wände liegen außerhalb dem Schein Eurer Fackeln. Dieser gewaltige Dom ist nicht durch Menschenhand entstanden und von ihm geht eine stille Würde aus. Auf dem Boden liegen verstreut Schuhe, Fetzen von Kleidung, Schaufeln. In der Mitte des Felsendomes könnt ihr einen Haufen aus weißen Steinen sehen.

(Lassen sie die Helden handeln)

Doch plötzlich erschallt ein Grollen und der Haufen sinkt in sich zusammen und darauf erhebt sich in dem Dom ein Wurm aus Gebein, welcher nun, lang wie zwei Rösser,

der Kopf so groß wie ein Fels. Das vielfache Echo von klapperndem Gebein hallt auch in Euch wieder und macht Euch benommen. Dann richtet er seine hohlen Augen auf Euch, die vernichtender sind als jeder Blick eines Lebenden und rast in Eure Richtung.

Der Wurm versucht die Helden mit seinem Schädel zu treffen, mit welchem er grausame Verheerungen anrichten kann.

Die Werte des Wurms:

Kopf:

IB 14 AT 16 PA 4 TP 2W+3 DK N

LE 43 AU 100 KO 20 MR 5 RS 0 GS 10

Besonderheiten: Automatisches Niederwerfen

Wenn er vernichtet ist, fällt sein Gebein auseinander und liegt leblos auf dem Boden des Doms verstreut.

Kurz bevor den Helden die Verpflegung ausgeht, sehen Sie ein fahles Licht in einem der Gänge. Folgen sie diesem, kommen sie nach kurzer Zeit zu einem engen Spalt, durch den sich ein normal Proportionierter Mensch noch zwängen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Tageslicht brennt in Euren Augen wie Salz auf tiefen Wunden. Doch ihr wollt hier heraus und von der ‚Freiheit‘ trennt Euch nur noch ein Spalt, durch den sich ein normalproportionierter locker zwängen kann.

(Sobald die Helden alle draußen sind:)

Ihr steht in einem kleinen Tal und auf der anderen Seite könnt ihr eine Bewegung ausmachen.

Die Bewegung stammt von Albin, welcher die Helden nun auch entdeckt hat und in seine Höhle flieht, welche auf der anderen Seite des Tals liegt.

Innerhalb von 2 SR können die Helden das Tal durchqueren: dabei können sie folgende Beobachtung machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

In diesem Tal liegt nicht die übliche Stille, wie Ihr sie bisher im Gebirge erlebt habt. Diese Stille ist eher eine Furcht, ja, die Berge, Täler, der Bach und die Gämsen scheinen alle vor Angst zu erzittern. Auch Euch wird ein bisschen flau im Magen und Ihr wisst intuitiv, das Ihr dem Verrückten diesmal sehr nah seit.

Würfeln sie eine *Mut*-Probe und blicken sie dann kritisch. Diese Probe soll den Helden bloß eine allgegenwärtige Gefahr vermitteln und hat sonst noch keine Auswirkung. Nach den 2 SR erreichen die Helden eine Felswand, in welcher ein Eingang liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder liegt ein Höhleneingang vor euch seid ist durch ein Zwielflicht erhellt, welches verschlingende Schatten in die Höhle malt.

Direkt danach aktiviert Nandus Gesandter seine SF *Schrecken, Leid und namenlose Stärke* lassen sie die Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +8 würfeln. Wenn ein Held die Probe nicht bestanden hat, sind alle Proben gegen Nandus Gesandten um 5 und alle anderen um 4 erschwert. Wenn die Probe gelingt, beträgt der Aufschlag nur +3. Folgenden Test lesen sie allen Helden vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft unruhig durch die düsteren Gänge und plötzlich durchdringt ein grauenvolles Kreischen die Stille und martert eure Ohren. Ihr wollt sie Euch zuhalten, doch längst habt Ihr ihn gehört und der Schrei spuckt genauso schrill in Euren Köpfen. Dann rollt eine Welle aus Bestürzung und Angst auf Euch zu und sie begräbt Euch in einem Meer voll Entsetzen. Ein bestialischer Gestank von verwestem Fleisch und geronnenem Blut vertreibt jede Erinnerung an Wärme, Geborgenheit und Liebe. Denn gegenüber dem Peiniger Eurer Selbst seit ihr machtlos und eine dämonische Kälte breitet sich um Eure Herzen und in Eurem Körper aus.

Was den Helden passiert geht von Albin, Nandus Gesandten, aus. Sie sind Opfer einer antigöttlichen Bestrafung geworden und ein ‚normal Alrik‘ wäre daran schon jetzt gestorben, aber Helden sind nun mal Helden. Nun folgen weitere Vorlesetexte, welche Sie bei der kurzen Durchquerung der Höhle und beim Kampf gegen Nandus Gesandten einsetzen können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es scheint, als wolle Euch der Höchste der Götter bestrafen, so groß sind die Schmerzen, welche Ihr durch die Folterung eures Geistes erhaltet, doch die Boshaftigkeit der Bestrafung kann nicht von einem der Zwölf stammen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Und wieder erdrückt Euch eine Wand aus Schmerz und Verzweiflung und zwingt Euch dazu, auf allen vieren weiter zu kriechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Druck auf Euren Schläfen treibt Euch Tränen in die Augen, doch sobald sie über die Wangen fließen, scheinen sie sich in Eurer Gesicht zu brennen und allein der plötzliche Schmerz bringt Euch wieder einen klaren Blick.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu den Schreien in Euren Köpfen ist nun noch ein Kichern gekommen, welches mit seiner Gehässigkeit euer Dasein noch mehr zur Hölle macht.

Nandus Höhle:

E1: Der Eingang

E2: Der unterirdische Fluss. Er ist reißend, doch wenn ein Held auf die Idee kommt, sich etwas flussabwärts treiben zu lassen (von Schwimmen kann wegen der starken Strömung nicht die rede sein), gerät er zu einem Felsvorsprung(**E3**), auf dem ein Kästchen mit Schätzen steht:

1 daumennagelgroßer Diamant (150 D)

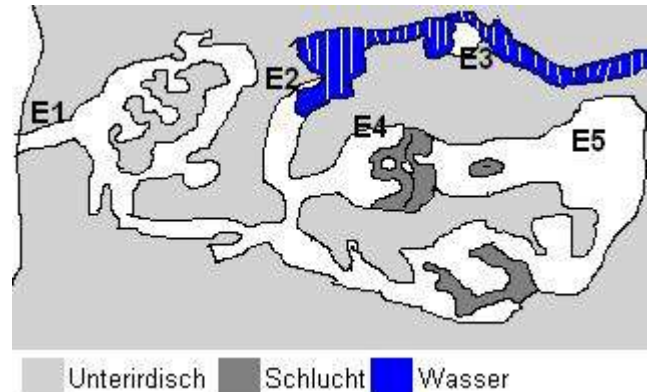
120 Dukaten

3 Rubine (jeweils 30 D)

Hat sich aber der Held nicht mit einem Seil oder ähnlichem abgesichert, kann er nicht zurück und die Strömung reißt ihn in die Tiefe.

E4: Hier stehen die Helden vor einer vier Meter breiten Schlucht, aus welcher zwei Pfeiler mit ca. 40 cm Durchmesser ragen. Diese Hürde ist mit einer Athletik- und einer GE-Probe zu bewältigen. Misslungene Proben oder Patzer können zum Absturz führen und der Held wird lange fallen...

E5: Ist eine große Höhle, welche früher als Versteck für Gratenfelter Truppen im Gratenfelter-Koscher Krieg diente. Nun sind die Betten und andere Möbel zerfallen und eine Staubschicht überzieht die Szenerie. In einer Feuerstelle prasselt ein Feuer und auf dem Boden liegen halbzerfallene Ausrüstungsgegenstände. Hier wartet Nandus Gesandter auf die Helden und ist in Hluthârs Rüstung gerüstet. In seinen Händen hält er einen Zweihänder und er schreit vor Wut und Raserei und Schaum läuft aus seinem Mund.



Der Kampf mit dem Verrückten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt um eine Ecke und vor Euch liegt nun eine kleine Halle, welche nur teilweise von Menschenhand gegraben wurde. An der zerklüfteten Wand hängt ein halb zerfallenes Banner, auf dem ein Schild mit Turm und einem Adler als Schildträger abgebildet ist.

Die Furcht die ihr ständig fühlt und die eure Handlungen hemmt, ist nun noch stärker, noch quälender, noch brutaler als am Höhleneingang und in der Mitte der Halle seht ihr eine Gestalt in einer prächtigen Rüstung, welche mit einem Zweihänder Schwünge vollführt. Und dann hört ihr wieder dieses dämonische Kichern, nur stärker und schlimmer. Die Gestalt hat Euch anscheinend entdeckt, denn sie stürmt mit erhobenen Zweihänder und von Raserei getrieben auf Euch zu. Aus ihrem halbgeöffnetem Mund fließt grüner Schleim, der zähflüssig an der wunderbar gearbeiteten Rüstung hinabfließt.

Der Kampf:

Werte:

MU: 16 **KL:** 16 **IN:** 15 **CH:** 12 **FF:** 15 **GE:** 15 **KO:** 16 **KK:** 16
LE: 40 **AU:** 45 **AT/PA:** 16/15 **TP:** 2W6+2 (Zweihänder)
RS: 9 (Hluthârs Rüstung) **MR:** 6 **GS:** 5

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Finte, Meisterparade, Befreiungsschlag

Durch die Aufschläge wird der Kampf gegen den sehr kampfstarken Albin fast nicht zu gewinnen sein. Schwächen sie die Werte Albins gegebenenfalls ab und vor allem die hohe RS ist für nicht-kämpferische Professionen nur schwer zu knacken, den die Werte Albins sind auf eine Heldengruppe ausgelegt, bei der ein Krieger mit Hammerschlag vorhanden ist. Albin wird sich während des Kampfes hinter die zerfallenen Stockbetten zurückziehen, so dass eine kurze Ruhephase entsteht, nach der sich Albin wieder in den Kampf stürzt. Hat Albin nur noch $\frac{1}{4}$ seiner LeP (in diesem Fall 10), wird der Geist der Helden nicht länger gequält.

Der Tod eines Namenlosen

Dein letzter Angriff hat ihn an einer ungeschützten Stelle getroffen und seine Wirkung nicht verfehlt. Nandus Gesandter sackt in die Knie und er sieht ungläubig auf seine Wunden hinab. Aus seinem Gesicht ist jegliche Farbe gewichen und der Schleim aus seinem Mund verfärbt sich schwarz. Die Augen des Nandus Gesandten glitzern Euch wirr entgegen und es setzt ein namenloser Schrei an, welcher schrill und unglaublich laut in der Höhle widerhallt. Über Euch ist ein grollen zu hören und der Höhlenboden vibriert urteilsverkündend. Dann steigt ein schwarzer Schleier wie ein Geist aus der Gestalt des Nandus Gesandten und dessen Körper fällt reglos zusammen. Der Schrei versiegt, doch das Grollen und Vibrieren ist geblieben.

Den Helden bleibt gerade noch genug Zeit, die Rüstung an sich zu nehmen und kurz Albins Sachen zu durchwühlen. Dabei können sie ein Buch und ein Säckchen mit 100 D finden. Sobald die Helden die große Halle verlassen haben, stürzt diese in sich zusammen Das Buch ist das Tagebuch von Albin Ounis und die Helden erhalten Aufschluss über das Handeln des Nandus Gesandten:

16. Phex, 16 n Hal;

Wir sind heute bis zur alten Grabstätte vorgedrungen und haben schon damit begonnen, den Sicherungsmechanismus zu entschärfen.

17. Phex, 16 n Hal;

Wir konnten heute eindringen. Eine Bodenfalle kostete Mekesh das Leben, die Stimmung ist schlecht. Ich habe, während die anderen schon in die angebliche Hauptgrabkammer eingedrungen sind, die echte

Grabkammer gefunden. Auf einem Altar aus Marmor fand ich einen Kelch aus Gold, randvoll mit Goldstücken. Wir haben den Fund geteilt und ich bin jetzt um etwa 1500 Dukaten reicher.

19. Phex, 16 n Hal;

Ich habe angefangen, die Inschrift des Kelches zu entschlüsseln und bin nun so weit:

„... den Kelch in Händen hielt... ...den Geist des... ... nie wieder... ...Zorn...“

27. Phex, 16 n Hal;

Habe heute alle Kollegen getötet, ich weiß nicht warum, aber mir machte es Spaß und sie hatten große Angst vor mir!

1. Ingerimm, 16 n Hal;

Habe nun die Inschrift komplett entschlüsselt:

„Welcher damals den Kelch in Händen hielt, hatte den widergöttlichen Fluch des 13. erfahren.

Ein tapferer Recke im Kampf die Oberhand behielt,

Doch der 13. ließ die Verdammung im Kelch verwahren,

Und wer ihn nun in Händen hält,

In ihm ein Rest des Fluches verbleibt.

Nie wieder darf er genießen die Welt,

Da der Fluch ihn zu Zorn und Mord antreibt.“

(Die Gedichtsform finde ich grauenvoll) Ich bin verflucht und kann nichts mehr dagegen machen, mein Leben ist verwirrt!

17. Ingerimm, 20 n Hal;

Ich habe schlimme Fähigkeiten bei mir entdeckt: ich kann unvorstellbare Qualen bei Menschen hervorrufen (allerdings nur Geistlich) Eine Stimme in meinem Kopf treibt mich zum Morden an!

Und ich werde unheimlich stark, kann Anderthalb; ja sogar Zweihänder führen.

23. Phex, 22 n Hal;

Ich habe ein paar Wissenschaftlerkollegen getroffen. Ich werde mich ihnen nun auf Forschungsreise begeben und hoffe, dass mein Morddrang nicht überhand gewinnt.

17. Firun, 24 n Hal;

Ich konnte meine Kollegen überreden, mit mir nach Gratenfels zu gehen, da ich mich sehr für die Rüstung interessiere.

1. Tsa, 26 n Hal;

Wir sind nun angekommen und ich freue mich schon auf die Rüstung.

(Danach hat Albin keine Einträge mehr gemacht.)

Epilog

Nach dem Kampf steht den Helden noch die Rückreise bevor. Nach der Ankunft sind nur wenige Bürger

interessiert, außer die Helden tragen offen die Rüstung. Dann wird die Wache gerufen. Mit ihr erscheint auch

Alrik Greifax-Custodias. Er sagt leise zu den Helden, dass er ihnen nicht öffentlich danken kann und führt sie in die Burg. Dort bedankt er sich und gibt den Helden eine Prämie von 60 D pro Person.

Außerdem erhält jeder Held zwischen **250** und **350** AP wie auch eine spezielle Erfahrung auf ein häufig benutztes Talent.

Was kann noch kommen? Z.B. könnte irgendwo der Kelch aufgetaucht sein und die Helden müssen als einzige Wissende Aventurien davor behüten, dass es von mordlustigen Verrückten zerstört wird. Oder Lares Leumin-Custodias ist so wütend auf die Helden, dass er keine Mühen scheut, sich an ihnen zu rächen.

Anhang I: Namenlosen Geflüster

Namenlosen Geflüster ist ein Fluch des 13. selbst, der mit ihm versuchte, die Anhänger der 12 zu vernichten. Als Träger suchte er sich den Kapitän einer Piratenflotte aus. Dieser hatte sich durch besonders brutales Verhalten „angeboten“. Er wurde jedoch von einem posparanischen Soldaten auf Maraskan besiegt. Der 13. wollte jedoch

verhindern, dass sein Fluch umsonst gewirkt war und übertrug ihn in einen Kelch aus dem Nachlass des Piraten. Der Kelch wurde mitsamt seinem Besitzer begraben. Dann wurde das Grab von ein paar Wissenschaftlern wieder entdeckt...

Anhang II: Dramatis Personae

Bartolus

Aussehen: Bartolus hat durch und durch graues Haar und einen kurzen, verfilzten, weißen Bart. Sein Gang ist flink aber seine Rücken ist leicht gekrümmt. Seine Haut ist Wetter gegerbt und dünn, so dass das Blut durch sie schimmert. Er trägt immer ein graues Gewand ohne Verzierungen, welches bis zum Boden reicht und deswegen unten leicht ausgefranst ist.

Sonstiges: Bartolus wohnt seit Winter 1025 BF in einer Hütte an den Quellen in Gratenfels und verdient seine Heller mit Heilkräutern und Heilwasser, welches teilweise aus dem Wasser der Quellen besteht.

Alter: ca. 65 **Größe:** 1,76

Bartolus und der Mordfall: Bartolus wird nur deswegen verdächtig, weil er nahe der Quellen wohnt, hat aber nichts mit dem Mord zu tun und ist unschuldig, beteuert das auch fest, wird aber bei Verhören sehr unsicher und verstrickt sich in Widersprüche.

Lares Leumin-Custodias

Aussehen: Der unge Lares ist ein stattlicher Ritter und sich seiner Ausstrahlung wohl bewusst. Er trägt meist einen Wappenrock mit dem Zeichen der Landgrafschaft. Er trägt kurzes, blondes Haar und hat einen braunen, gestutzten Schnauzer, und eine ausgeprägte Kieferpartie.

Sonstiges: Er ist seit seinem 16. Lebensjahr Ritter und seinem älteren Bruder Moverd wegen dessen Ansehen und Ämter neidisch, außerdem gab es da noch ein Mädchen... Werden die Helden zu aufdringlich kann es zum Kampf kommen, was aber für die Helden nicht zu empfehlen ist, da Lares das Recht auf Satisfaktion hat (Er kann seine Ehre bei einem Duell verteidigen, wird der Gegner

getötet, wird Lares dafür nicht belangt) und ist als Ritter der Stufe 15 anzusetzen.

Alter: 26 **Größe:** 1,92

Lares und der Mordfall: Auch Lares ist unschuldig, gibt aber zu, dass er Ambitionen auf den Posten als Gardisten-Hauptmann hat und seinen Bruder nie sonderlich mochte. Darum ist er natürlich ein potenzieller Mörder. Es stellt sich aber zu Lares' Schmach heraus, dass er in der Mordnacht das Badehaus der Stadt (dieses Etablissement ist allgemein hin als Bordell bekannt) besucht hat.

Dajin ben Tulef, Anführer der Gaukler

Aussehen: Seine braunen Augen stehen im Einklang mit seiner tiefbraun gebrannten Haut. Unter den scharfblickenden Augen sitzt eine Hakennase. Er ist klein gewachsen und flink.

Sonstiges: Dajin ist mit seiner Truppe fern seiner Heimat in den Nordmarken unterwegs. Er ist sehr redegewandt und hat ein aufbrausendes Temperament.

Alter: 36 **Größe:** 1,68

Dajin und der Mordfall: In der Mordnacht wurde Dajin's Frau von den Gardisten unter Führung Moverd's abgeführt und eingesperrt, worauf Dajin einen Wutanfall bekam. Wegen diesem Vorfall wurde Dajin verdächtig, der Mörder zu sein, vor allem weil er seinen Hass auf Moverd offen ausspricht. Dajin ist aber vollkommen unschuldig, die Helden können dies von einer Wache erfahren, welche Dajin und seine Gaukler in besagter Nacht auf der Stadtbefestigung beobachtet hatte.

Rogald Erfrid

Aussehen: Er ist ein typischer reich gewordener Bürger, welcher seinen Reichtum in Form einer ordentlichen

Wampe zur Schau stellt. Er hat ein Doppelkinn und trägt zumeist gutbürgerliche Kleider. Auf seinem Haupt sind Haare seltener als auf Gallotas Kopf.

Sonstiges: Rogald ist ein Großmaul und schlägt große Wellen, um vor seinen Freunden besser dazustehen. Es heißt er ist einer derer, die lieber einen Besuch im Badehaus machen, als ein Bier mit Freunden ‚Bei Ulrik‘ zu trinken.

Alter: 54 **Größe:** 1,78

Rogald und der Mordfall: Der Tod kommt dem Intriganten Rogald gelegen, er selbst wäre aber nicht zu solch einer Tat fähig: würde eine solche auch nicht in Auftrag geben. Die Pläne, welche die Helden teilweise in der Schenke ‚Bei Ulrik‘ erfahren konnten, liess er einstellen, da ihm das Eis zu dünn geworden ist. Seine Unschuld beweist, dass im Haus der Erfrids ein Pergament gefunden, welches die Tötung Moverts für den nächsten Monat ansetzt: gez. Händler Dergald Nardun. Dergald wird ohne Umschweife sofort verhaftet und wegen Beauftragung des Mordes zum Tode verurteilt (Tja, so sind die Nordmarken).

Eddo Rabenhaut, der Weibel

Aussehen: Der Weibel der Ehrengardisten ist sportlich und stark. Er hat kurzes, schwarzes Haar und meistens seinen Wappenrock an, welcher ihn als Weibel ausweist.

Sonstiges: Der Weibel wird die Helden anfangs auf ihrer Suche nach Albin Ounis begleiten, aber dann nach Gratenfels zurückkehren. Dies ist jedoch nur ein Vorwand, um den Helden nachzuspionieren. Eddo brockt den Helden die Probleme erst ein, da er sie zwingt, ihn bei den Ermittlungen zu unterstützen. Er ist nach Moverts Tod zwischenzeitlich der Anführer der Ehrengardisten.

Alter: 38 **Größe:** 1,82

Werte:

AT/PA 13/16 **LE:** 35 **AU:** 40 **RS:** 4 (schweres Kettenhemd) **TP:** 1W+8 (Anderthalbhänder Gratumal)
MU: 14 **KL:** 13 **IN:** 13 **CH:** 11 **FF:** 13 **GE:** 12 **KO:** 14 **KK:** 15

Lassen sie Eddo während der Verfolgung Albins möglichst nicht die Aufgaben der Helden erledigen, auch das Mitkämpfen sollte vermieden werden!

Albin Ounis, Nandus Gesandter

Aussehen: Der Wissenschaftler hat viel zu kurze Beine und nur sehr kurzes, schwarzes Haar. Er ist der jüngste der ‚Hesinde Eiferer‘ und trägt feine Stoffe mit Borte und Vinsalter Kragen (was ihn bei der Bevölkerung nicht beliebter macht). Er hat schwarze Augen und eine kurze, breite Nase.

Sonstiges: Albin nennt sich selbst Nandus Gesandter (seine KL beträgt 20) und hat vor zehn Jahren bei einer Expedition in den dampfenden Dschungeln Maraskans ein Relikt aus Urzeiten gefunden, welches bei Berührung auf alle Anwesenden einen Fluch spricht (Siehe Anhang I: Namenlosen Geflüster) und aus dem Verfluchten einen unwissenden Diener des Namenlosen macht. Seit damals liebt Albin die Angst anderer Menschen und hat dämonische Lust am Töten. Seinen Opfern schneidet er das Gesicht auf und entnimmt Sinnesorgane, welche er dann mit irrem Gekicher sezziert. Albin ist außerdem ein Viertelzauberer und beherrscht eine Form des Motoricus fast freizauberisch, da er seine Fähigkeit erkannt und trainiert hat.

Alter: 36 **Größe:** 1,78

Nandus Gesandter und der Mordfall: Albin ist der Mörder, doch auf ihn kommen die Helden nur durch den Bettler Jocho und Albins Wissenschaftlerkollegen. Er hat sein Opfer nicht gezielt erwählt, er traf es einfach auf der Straße, während der Fluch in seinen Gedanken wütete.

Werte:

MU: 12/16 **KL:** 20/16 **IN:** 15/15 **CH:** 13/12 **FF:** 12/15 **GE:** 13/15 **KO:** 9/16 **KK:** 9/16

LE: 22/40 **AU:** 23/45 **AT/PA** 10[16]/6[15] **TP:** 1W (Faust)/2W6+2 (Zweihänder) **RS:** 1(normale Kleidung)/9 (Hluthârs Rüstung) **MR:** 6 **GS:** 5

Sonderfertigkeiten: Schrecken, Leid und namenlose Stärke, (Folgende nur bei Aktivierung der SF *Schrecken, Leid und namenlose Stärke*: Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Finte, Meisterparade, Befreiungsschlag)

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten während Albin die SF *‚Schrecken, Leid und namenlose Stärke‘* „aktiviert“ ab Seite 22 machen.

Anhang III: Hluthârs Rüstung

Es gibt zwei Legenden über Hluthârs Rüstung:

Die eine besagt, dass Hluthâr einen Zwergenkönig vor einem Lindwurm rettete und die Zwerge schmiedeten ihm als Dank die Rüstung. Hluthâr trug sie dann in der ersten Dämonenschlacht, fiel dort und die Rüstung wurde nicht mehr gefunden.

Die zweite Legende besagt, und ihr wird mehr Glauben geschenkt, dass zwei Zwergenschmiede mit ihrer

Arbeit, einer Rüstung die nicht nur herkömmlichen Waffen, sondern auch dämonischer Macht und Drachenodem widerstehen sollte, während der Dämonenschlacht noch gar nicht fertig waren und wegen ihrer Sturheit das Werk auch nach Hluthârs Tod fortsetzten. Die Zwerge fanden dann aber keinen würdigen Träger mehr und die Rüstung wurde verborgen. Erst 29 nach Hal fand der Gratenfelser Landgraf Alrik

Greifax-Custodias dieses Artefakt und er trug sie seit dem noch nicht in der Schlacht, sondern bewahrte sie in streng bewacht in seiner Schatzkammer. Dort wurde sie von dem verrückten Albin Ounis gefunden, der sie in das Koschgebirge ‚entführte‘.

An dem Alter der Rüstung und ihrer zwergischen Machart indes besteht kein Zweifel: Es handelt sich bei ihr um einen Harnisch aus schwarz poliertem Zwergenstahl, lediglich verziert mit aufgeschmiedeten, kleinen Flammensymbolen an Rändern und Gelenken. Dazu ein Helm mit langem Nackenschutz, aber ohne Visier, wie ihn die Angroschim auch heute noch gerne tragen, Panzer für Arme und Beine. Selbst das merkwürdig schwarze

Leder der Haltebänder und –Riemen (aus Drachenhaut gar?) und die Polsterung des Helmes haben sich wundersam erhalten.

Hluthârs Rüstung (Kompletrüstung):

RS 9 BE 4 Gew. 17 Preis: uvk.

Besonderheiten:

RS 15 gegen Dämonen

RS 12 gegen Drachen

Anhang IV: Alternative Szenen

Wenn die Helden Albin schon im Karren des Bauern entdecken, wird er so wie im Finale reagieren. Sie können sie auch an den Vorlesetesten im Finale orientieren. Die Helden erhalten jedoch nur 150 bis 200 AP.

Wenn die Helden einfach fliehen, ohne ihren Auftrag zu erledigen, erhalten sie den Nachteil Gesucht I

(Gratenfels, Eddo Rabenhaupt). Falls die Helden aber mit der Rüstung fliehen, kann es Eddo melden, der den Helden heimlich nachspioniert hat und sie bei Alrik Greifax-Custodias verpfeift. Dann erhalten sie den Nachteil Gesucht II (Nordmarken, Landgraf Alrik Greifax-Custodias).

Anhang V: Hesindes Pfad oder Ermittlungsverlauf

Bartolus					
Landgraf		Dajin			Rogald
↓		Galdraio		Nachtwache	Erfrids
Lares		Jocho		-	-
-		Hesindes Eiferer			
Nandus Gesandter					
Ermittlungsende					

Die ersten vier Tabellenzeilen dauern jeweils einen Tag. Die letzten drei Spalten dauern nur einen Tag, was bedeutet, dass die Helden insgesamt 5 Tage brauchen, um zu einem Ergebnis zu kommen. Die Informationen zu den jeweiligen Ermittlungsphasen finden sie in den gleichnamigen Absätzen. Ein – bedeutet, dass in diese Richtung nicht mehr weiter ermittelt werden muss (kann).

16. Phex, 16 n. Hal;

Wir sind heute bis zur alten Grabstätte vorgedrungen und haben schon damit begonnen, den Sicherungsmechanismus zu entschärfen.

17. Phex, 16 n Hal;

Wir konnten heute eindringen. Eine Bodenfalle kostete Mekesh das Leben, die Stimmung ist schlecht. Ich habe, während die anderen schon in die angebliche Hauptgrabkammer eingedrungen sind, die echte Grabkammer gefunden. Auf einem Altar aus Marmor fand ich einen Kelch aus Gold, randvoll mit Goldstücken. Wir haben den Fund geteilt und ich bin jetzt um etwa 1500 Dukaten reicher.

19. Phex, 16 n Hal;

Ich habe angefangen, die Inschrift des Kelches zu entschlüsseln und bin nun so weit:

„... den Kelch in Händen hielt... ...den Geist des... ... nie wieder... ...Zorn...“

27. Phex, 16 n Hal;

Habe heute alle Kollegen getötet, ich weiß nicht warum, aber mir machte es Spaß und sie hatten große Angst vor mir!

1. Ingerimm, 16 n Hal;

Habe nun die Inschrift komplett entschlüsselt:

„Welcher damals den Kelch in Händen hielt,

hatte den widergöttlichen Fluch des 13. erfahren.

Ein tapferer Recke im Kampf die Oberhand behielt,

Doch der 13. ließ die Verdammung im Kelch verwahren,

Und wer ihn nun in Händen hält,

In ihm ein Rest des Fluches verbleibt.

Nie wieder darf er genießen die Welt,

Da der Fluch ihn zu Zorn und Mord antreibt.“

(Die Gedichtsform finde ich grauenvoll) Ich bin verflucht und kann nichts mehr dagegen machen, mein Leben ist verwirkt!

17. Ingerimm, 20 n Hal;

Ich habe schlimme Fähigkeiten bei mir entdeckt: ich kann unvorstellbare Qualen bei Menschen hervorrufen (allerdings nur Geistlich) Eine Stimme in meinem Kopf treibt mich zum Morden an!

Und ich werde unheimlich stark, kann Anderthalb; ja sogar Zweihänder führen.

23. Phex, 22 n Hal;

Ich habe ein paar Wissenschaftlerkollegen getroffen. Ich werde mich ihnen nun auf Forschungsreise begeben und hoffe, dass mein Morddrang nicht überhand gewinnt.

17. Firun, 24 n Hal;

Ich konnte meine Kollegen überreden, mit mir nach Gratenfels zu gehen, da ich mich sehr für die Rüstung interessiere.

1. Tsa, 26 n Hal;

Wir sind nun angekommen und ich freue mich schon auf die Rüstung.