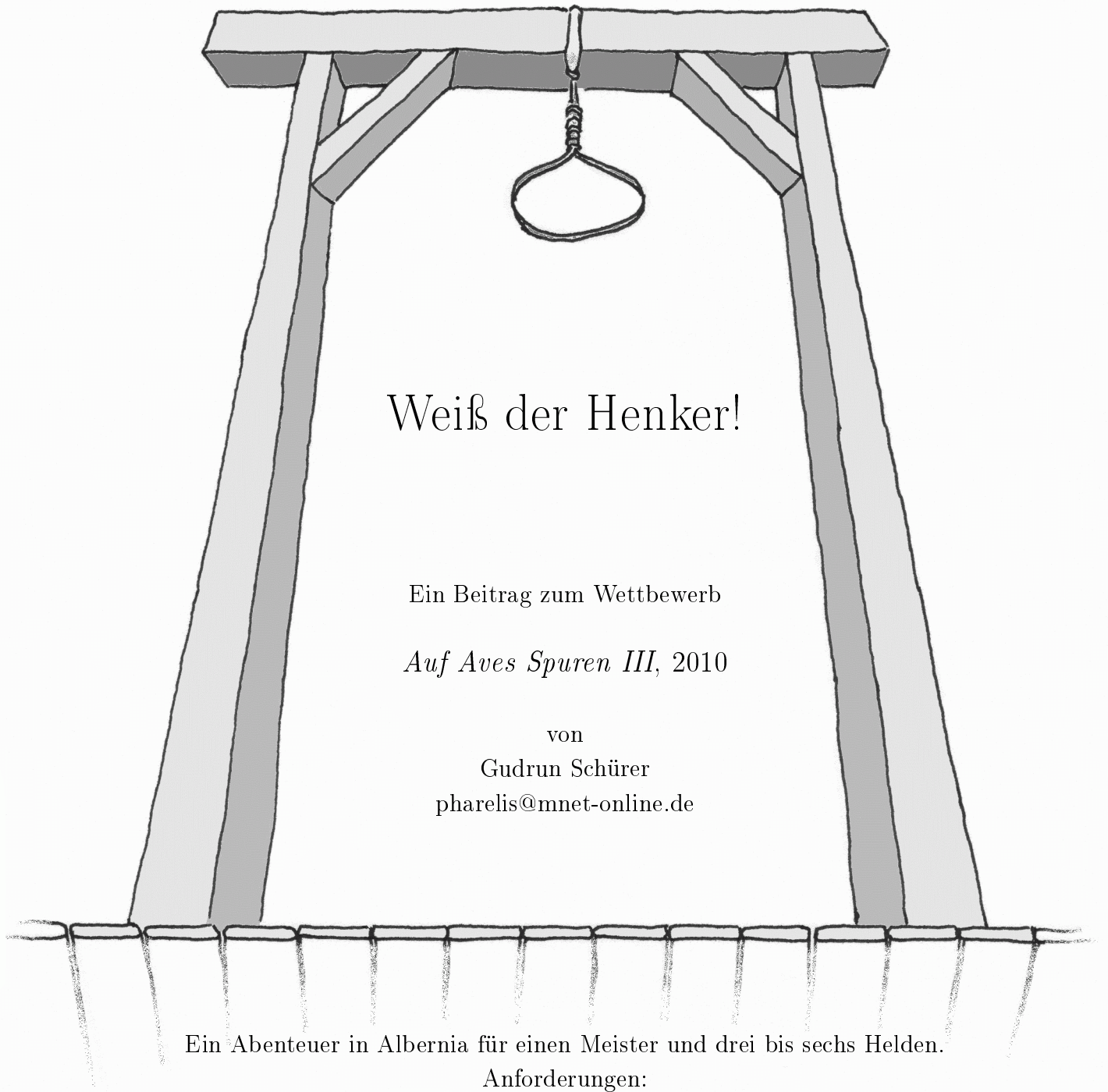




Weiß der Henker!

Ein Beitrag zum Wettbewerb

Auf Aves Spuren III, 2010

von

Gudrun Schürer

pharelis@mnet-online.de

Ein Abenteuer in Alberrnia für einen Meister und drei bis sechs Helden.

Anforderungen:

Für den Meister: Mittel

Für die Helden: Erfahren.

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	3
1.1	Zum Geleit	3
1.1.1	Der Aufbau im Überblick	3
1.1.2	Wissenswertes über Albernia	4
1.2	Zusammenfassung	5
2	Begegnungen in Havena	6
2.1	Neulich in der Taverne	6
2.2	Strolche in Sicht	9
2.3	Schweigen ist der Urzustand der Welt	14
2.4	Die Pferdeflüsterer	18
3	Unterwegs	21
3.1	Aufbruch	21
3.2	Der Rüpel	22
3.3	Lagerleben	23
4	Im beschaulichen Städtchen Altenfaehr	27
4.1	Das Spiel	32
4.2	Erkundigungen	39
4.3	Einer verschwindet	44
4.4	Der Galgen im Moor	46
5	Verhandlung mit den Niederhöllen	52
5.1	Vorab	52
5.2	Was sein könnte	53
5.3	Das große Aufräumen	58
5.4	Alle wollen nur das eine	60
A	Personen	61
A.1	Borolf von Mersingen m.H.	61
A.2	Bolder	63

A.3	Händler Niemann	64
A.4	Golgarin	65
A.5	Andere namentlich Erwähnte	66
B	Artefakte und andere unheimliche Dinge	67
B.1	Die Listigen Knöchel	67
B.2	Der Galgen	70
C	Für den Meister	72
C.1	Für den eiligen Paktierer	72
C.1.1	Phexens Gegenspieler und anderes Gezücht	72
C.1.2	Im Bund mit den Niederhöllen	74
C.2	Kleine Götterkunde	76
C.2.1	Liturgien	76
C.2.2	Geweihter Boden und was Dämonen davon halten	79
C.2.3	Kampf gegen Dämonen	79
C.3	Hauen und Stechen	80
C.3.1	Abkürzungen	80
C.3.2	Fröhliche Thorwaler auf Landgang	81
C.3.3	Die Hehlerbande	82
C.3.4	Moorleichen	84
C.4	Kleine Helfer	88
C.4.1	Häufig gebrauchte Talente	88
C.4.2	Schummelalrik	90
C.4.3	Endkampf	91
D	Für die Spieler	92
D.1	Havena	92
D.1.1	Grobins Beichtschrift	92
D.1.2	Stadtplan	93
D.1.3	Hehlerbande	94
D.2	Altenfaehr	96
D.2.1	Umgebungskarte	96
D.2.2	Ortsplan	97
D.2.3	Die Regeln des Knöchelspiels	98
D.2.4	Die Sage vom Galgen	99
D.2.5	Niemanns Nachricht	99

Kapitel 1

Vorwort

1.1 Zum Geleit

Im Grunde ist jeder aventurische Held befähigt und aufgerufen, sich in dieses Abenteuer zu stürzen. Sollte sich ein Dämonenpaktierer in Ihren Reihen befinden (na, hoffentlich doch nicht), ist es natürlich schwer, ihm die nötige Motivation zu vermitteln. Göttlicher oder magischer Beistand ist unbedingt empfehlenswert, obwohl in Albernia Magie zwar nicht mehr generell verboten ist, Magiebegabten aber immer noch mit Misstrauen begegnet wird. Ein Geweihter des Phex kann sich besonders verdient machen. Was Sie allerdings mit einem Zholochai-Krieger oder einem Achaz-Kristallomanten in Havena anfangen, lieber Meister, sei Ihnen überlassen. Auch wenn die Kampfkraft der Gegner leicht durch deren Anzahl reguliert werden kann, sollten die Helden einige Erfahrung mitbringen. Sie werden am Ende des Abenteuers Bewohnern der siebten Sphäre gegenüberstehen, die einen Einsteigerhelden genüsslich zum Frühstück verspeisen würden. Der „Big Boss“ kann zwar auch durch List und Taktik besiegt werden, aber oft ist halt doch eine scharfe Klinge das Mittel der Wahl.

Ein Hinweis In diesem Abenteuer werden alle Akteure, politisch inkorrekt, dafür aber deutlich einfacher, mit *Der Meister*, *Der Spieler* oder *Der Held* bezeichnet. Damit sind selbstverständlich alle Meisterrinnen und Meister, Spielerinnen und Spieler, Heldinnen und Helden gemeint.

Danke schön Ein ganz herzliches **Danke schön!** gilt meinen tapferen Testspielern Ada, Matthias und Christian, die einige schöne und einige notwendige Anregungen zu diesem Abenteuer beigetragen haben. Ada hat außerdem als Korrekturleserin noch etliche Fehler aufgespürt.

Zudem ist die Gelegenheit günstig, einmal all jenen zu danken, die das Internet mit DSA-Artikeln bereichern. Die viel Zeit und Mühe darauf verwenden, ihre Anregungen, Ideen, Spielhilfen, Erfahrungen und, und, und, für andere Meister, Spieler und sonstigen Interessierten verfügbar zu machen. Das ist wirklich toll! Da ich unmöglich alle Webseiten aufzählen kann, und vermutlich gar nicht alle kenne, fange ich gar nicht erst mit Beispielen an. Dem interessierten Leser fallen mit Sicherheit spontan einige ein.

1.1.1 Der Aufbau im Überblick

Das Abenteuer ist in mehrfacher Hinsicht variabel gestaltet. Zum einen enthält es Abschnitte, die der Stimmung, des besseren Kennenlernens oder einfach der „Beschäftigung“ tatendurstiger Helden dienen, aber nicht zwingend zur Lösung der eigentlichen Aufgabe notwendig sind. Diese können getrost über-

sprungen werden, falls Sie, lieber Meister, und Ihre Spielrunde es bevorzugen, gleich zur Sache zu kommen. Die Spielzeit verkürzt sich dann um etwa ein Drittel. In den entsprechenden Abschnitten ist dieser Hinweis zu Beginn vermerkt. Das gesamte Abenteuer ist, je nach Entschlossenheit der Helden, an zwei bis drei Abenden spielbar.

Zudem haben Sie im Lauf des Abenteuers die Möglichkeit, einen Ihrer Helden ins Verderben zu schicken (und natürlich wieder zu retten). Dadurch ergeben sich für das Finale mehrere mögliche Ausgangssituationen, auf die im letzten Kapitel eingegangen wird. Diese Option fordert zwar Sie, lieber Meister, aber Ihre Helden haben dadurch die Gelegenheit, den Verlauf des Abenteuers in größerem Maß als üblich mitzugestalten. Und Hand aufs Herz: Machen Ihre Recken sonst nicht oft genau das, womit Sie so gar nicht gerechnet haben? Und Sie müssen mit List und Tücke versuchen, sie wieder auf den richtigen Weg zu manövrieren?

Im Anhang finden sich, neben Personenbeschreibungen und Handouts für die Spieler, auch Kurzfassungen einiger Regeln (DSA 4.0), die über die Basisregeln hinausgehen und die Sie, lieber Meister, unter Umständen in dem doch inzwischen recht umfassenden DSA-Regelwerk erst nachlesen müssen. Sie sollten also – hoffentlich – mit dem „herkömmlichen“ Kampf- und Talentsystem und den Anforderungen, die Ihre Spielerhelden mitbringen (Zauber usw.), auskommen.

Quellen Neben dem Basisregelwerk wurden folgende Quellen verwendet: *Mit blitzenden Klingen*, FanPro, 2002; *Aventurische Götterdiener*, FanPro, 2003; *Mit Geistermacht & Sphärenkraft*, FanPro, 2003; *Am Großen Fluss*, FanPro, 2005; *Geographia Aventurica*, FanPro, 2003; *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*, FanPro/Ulisses, 2003; *Aventurischer Bote 137*, Ulisses Spiele, 2009. Darüber hinaus wurde Einiges den Seiten unter <http://www.koenigreich-albernia.de> und <http://www.golgariten.ch> entliehen, was an entsprechender Stelle gekennzeichnet ist.

1.1.2 Wissenswertes über Albernia

Hintergrundwissen ist natürlich immer gut, um Atmosphäre zu schaffen. Zum Einstimmen in die Region Albernia und die Stadt Havena sei dem Meister die Spielhilfe *Am Großen Fluss* und die Briefspiel-Webseiten unter <http://www.koenigreich-albernia.de> anempfohlen. Auch einige Romane aus der DSA-Reihe spielen unter anderem in Havena, z.B. *Die Boroninsel*, *Kinder der Nacht* und *Die Nebelgeister* von Lena Falkenhagen, *In den Nebeln Havenas* von Daniel Jödemann und *Das Ferdoker Pergament* von Florian Don-Schauen. Dort finden sich schöne und nützliche Stadtbeschreibungen, die sich, meines Erachtens, zur Einstimmung fast besser eignen als die doch recht politisch gehaltene Spielhilfe.

Am Großen Fluss ist „auf dem Stand“ von 1029 BF, also mitten zu den Zeiten des Bürgerkriegs. Deswegen sei noch kurz angemerkt, dass der Krieg inzwischen (1033 BF) zu Ende ist und sich die Machtverhältnisse geändert haben. Das hat auf das vorliegende Abenteuer zwar keine Auswirkungen, erklärt aber die Stimmung in Albernia, insbesondere den „Kaiserlichen“ oder „Mittelreichern“ gegenüber. Abgesehen davon ist der Zeitpunkt des Geschehens im Grunde unwesentlich.

In Kürze: Nach dem Jahr des Feuers verweigert Königin Invher ni Bennain dem Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss die Gefolgschaft, der daraufhin Isora Ulaman von Elenvina, Invhers Tante, als Fürstin einsetzt. Es kommt zum Bürgerkrieg und Invher fällt unter Reichsacht. Nach einigem Hin und Her bildet sich eine Grenze ungefähr in der Mitte Albernias, ein Landesteil wird von Invher, der andere von Isora kontrolliert. Nach dem harten Hungerwinter 1031 BF herrscht zeitweilige Waffenruhe, bis Anfang 1032 BF die Reichstruppen wieder einmarschieren, um dem Widerstand ein Ende zu bereiten. Invher unterwirft sich schließlich der Gnade ihrer Nichte Kaiserin Rohaja und geht ins Exil. Inzwischen hat Invhers Mutter Idra Bennain von Elenvina stellvertretend für ihren Enkel Finnain bis zu dessen

Mündigkeit die Regentschaft inne. Eine Spielhilfe zum *Ende des Albernischen Bürgerkrieges* finden Sie im *Aventurischen Boten* 137.

1.2 Zusammenfassung

Ihre Heldengruppe wird in Havena von dem eigenwilligen Borongeweihten Borolf von Mersingen m.H. als Geleitschutz angeworben. Borolf, der mit seinem Diener Bolder durch Albernia zieht, um verlorenen Seelen den Weg ins Totenreich zu weisen, zieht es aufgrund eines alten Dokuments nach Altenfaehr, wo im Moor ein vermoderter Galgen stehen soll. Dort verspricht sich der Geweihte eine Vielzahl von Seelen, die er zu erretten hofft. In einem Gasthaus in Altenfaehr kommt die Gruppe der Wurzel des Übels weitaus näher als geplant. Der Händler und Tasfarelelpaktierer Niemann, dessen Leben durch den unheiligen Pakt an besagten Galgen geknüpft ist, wird auf die Heldengruppe aufmerksam und wähnt sie als willkommene Opfer, um ihre Lebenskraft dem Galgen zuzuführen und damit sein eigenes Leben zu verlängern. Darüber hinaus gelingt es ihm, die Seele eines Begleiters in einem dämonischen Artefakt zu binden. Da Borolf unpässlich ist, sind die Helden zunächst auf sich gestellt, um die verlorene Seele zurückzugewinnen und den Paktierer zu vernichten. Nebenbei warten noch unzähligen Seelen in Gestalt von Moorleichen auf ihre Erlösung.

Trübe Gedanken

klack-klack Wieder spüre ich dieses Geräusch in meiner rechten Hand. Wie kann das sein? Wie kann ich den Laut fühlen? *klack-klack* Da! Noch einmal! Wenn es nur endlich verstummen würde, diese quälende Empfindung, dann könnte ich endlich weiterschlafen. Ich öffne die Augen, oder sind sie schon die ganze Zeit offen gewesen? Dunkel! Nur die Ahnung von Schatten, die sich bewegen. Ich versuche mich zu erinnern, wo ich bin, aber es will mir nicht einfallen. *klack-klack* Dieses verfluchte Klacken, ich kann meine Gedanken nicht zusammen halten! Bin ich vielleicht krank? Ja, so muss es sein! Ich rieche Nebel und feuchte Luft. Nein, jetzt nicht mehr, ich roch den Nebel. Und da ist noch diese beklemmende Enge in meiner Kehle. Ich muss wohl im Fieberschlaf gelegen sein. Müde, unendlich müde. Ich möchte wieder eintauchen in den tiefen Schlaf, aber es will mir nicht gelingen. So muss ich wohl aufwachen. Wieder versuche ich, mich zu entsinnen, wo ich bin. Was geschehen ist, bevor mich das Fieber niederstreckte. Alles, was mir in den Sinn kommt, ist der Nebel und Schmerz in meiner Brust und meiner Kehle. Ein Umriss in den Schwaden, ein dunkler Schatten, der sich vor mir hin und her bewegt. Es muss ein Balken sein. Warum nur schwingt er vor meinen Augen von einer Seite zur anderen, und wieder zurück, und wieder zurück, und nochmal? War da nicht eine Bewegung? Ein weiterer Schatten, der aber aus meinem Blickfeld huscht. Vielleicht ein Tier. Mühsam richte ich meinen Blick auf das Wesen. Es ist ein Fuchs. Der Rote verharret kurz und dreht sich zu mir. Sieht mich aus traurigen Augen an, ganz so, als wolle er sich verabschieden, bevor er sich wieder abwendet und verschwindet. *klack-klack* Es bringt mich um den Verstand, dieser Laut, dieses Gefühl! Ich will meine Hand bewegen, aber ich spüre meine Finger nicht! Da ist etwas in meiner Nähe! Ich muss aufwachen! Ich muss es vertreiben! Vernichten! Es lässt mich nicht schlafen! Mühsam zwingen ich mich hoch. Es wird heller und da ist wieder dieser Nebel. Nur ein grauer Schleier vor den Augen, aber ich weiß wo sie sind, die Störenfriede. Menschen, sie trampeln und schreien. Wie ich sie hasse! Ich werde sie lehren, mich zu stören. Jetzt erkenne ich einen von ihnen, seine Augen sind vor Schreck geweitet. Gut so! Wenn Du erst den Druck meiner Hände um deinen Hals fühlst, werden sie noch größer werden! Immer größer, bis sie brechen und alles wieder still ist, endlich.

Kapitel 2

Begegnungen in Havena

2.1 Neulich in der Taverne

Das Abenteuer beginnt, wie jedes gute Abenteuer, in einer Taverne, wo ein dicker Wirt hinter dem Tresen steht und mit einem schmierigen Tuch die Gläser poliert. Bolder, der im Auftrag seines Dienstherrn Spukgeschichten aus der Region sammelt und der sich zu diesem Zweck an einem Tisch dort niedergelassen hat, könnte genauso gut einen kleinen Stand auf dem Marktplatz aufgeschlagen haben. Allerdings müssten die Helden sich dann im Gedrängel der Marktbesucher die Füße in den Bauch stecken, statt sich bei einem kühlen Bier in der gemütlichen Schänke die Wartezeit verkürzen zu können. Geeignete Lokalitäten wären da die Taverne *Salzfass* oder die Herberge *Drachenschiff*, beide im hafennahen Stadtteil Nalleshof gelegen. Zahlreiche Seeleute auf Landgang sorgen rund um die Uhr für ein buntes Treiben im ganzen Stadtviertel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits am Eingang der Taverne, in die euch eure müden Füße und durstigen Kehlen gezogen haben, ist euch folgender seltsame Aushang aufgefallen:

Spukschlösser, Geisterhäuser, unheimliche Orte:
Zahle mit klingender Münze für Schauergeschichten!

Tatsächlich seht ihr an einem etwas abseits stehenden Tisch einen jungen Mann, der aufmerksam einer Magd lauscht und offensichtlich das Gehörte auf einem Bogen Papier niederschreibt. Ab und zu unterbricht er die gestenreiche Erzählung des Mädchens mit Fragen. Nach einiger Zeit händigt er ihr einige Münzen aus und wendet sich einem älteren Matrosen zu, der geduldig gewartet hat, bis er an die Reihe kommt. Das Spiel wiederholt sich.

Wollen sich Ihre Helden vielleicht auch ein paar Heller dazu verdienen? Bolder zahlt einen halben Silbertaler für eine Spukgeschichte aus der Region. Kommt Ihre Heldengruppe nicht auf diese Weise mit dem jungen Mann ins Gespräch, zieht dieser, nachdem er seine Kundschaft bedient hat, von Tisch zu Tisch. So wird er auch bei Ihren Recken vorstellig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine Damen, meine Herren.“, den Damen schenkt er bei diesen Worten ein überaus charmantes Lächeln, den Herren ein freundliches Kopfnicken. „Ihr seht weit gereist aus. Sicherlich könnt ihr mir mit ein oder zwei schauerlichen Gruselgeschichten weiterhelfen. Oh, verzeiht meine Unhöflichkeit! Mein Name ist Bolder und ich stehe im Dienst des ehrenwerten Borolf von Mersingen, in dessen Auftrag ich auch diese ungewöhnliche Bitte an euch richte.“

Der Bursche ist durchaus sympathisch und zudem von angenehmen Äußeren. Unter dem etwas strubbeligen dunkelblonden Schopf blitzen zwei freundliche graue Augen, unter diesen wiederum strahlt ein herzlichen Lächeln. Die Kleidung ist, wie sie dem Diener eines Adligen ansteht: Wams und Beinkleider in gedeckten Farben, alles sauber und von guter Qualität. Nach dem Hintergrund seines Ansinnens gefragt, gibt er bereitwillig Auskunft, wobei selbst dem weltfremdesten Elfen der ironische Unterton nicht entgehen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr müsst wissen, mein Herr, Ihro Gnaden Borolf von Mersingen, mittleres Haus, ist ein Seelensammler. Oh, bitte erschreckt nicht! Ihro Gnaden ist ein Diener des Raben, also ein Geweihter unseres gelobten Herrn Boron. Er sammelt die Seelen natürlich nicht für persönliche Zwecke, sondern um sie zu erretten. Er betrachtet es als seine Mission, Spukerscheinungen nachzugehen, denn in den meisten Sagen und Legenden vermutet er einen wahren Kern. „Dort wartet eine ruhelose Seele darauf, dass ich ihm den Weg über das Nirgendmeer zeige.“ Tatsächlich nimmt er diese durchaus borongefällige Aufgabe sehr ernst, um nicht zu sagen wörtlich. Wir sind jetzt seit einigen Jahren in dieser Sache unterwegs und haben fast mehr Seelen erlöst, als ich zu zählen vermag. Geister, Gespenster, gefesselte Seelen, Nachtalpen, Moorleichen, Irrlichter, Poltergeister, sogar einige Tiererscheinungen waren dabei. Die Hinweise, die ihn zu seinem nächsten Ziel führen sollen, sucht er in den örtlichen Schauergeschichten, wie sie sich abergläubische Bauern und Fischer des abends vor dem Kamin erzählen. Schließlich wird auch Ihro Gnaden älter und es warten noch so viele auf ihre Erlösung, da muss er seine verbleibende Zeit gut nutzen. Denn: Jeder untätige Tag ist ein verlorener Tag.“

Eine sehr respektlose Zunge führt er, in der Tat. Hat er sich nicht sogar inmitten seines Berichts an die Stirn getippt? Dabei entspricht der Bericht absolut der Wahrheit, auch wenn der Unterton vermuten lässt, die ganze Angelegenheit wäre stark überspitzt dargestellt.

Unabhängig davon, ob Ihre Helden eine Spukgeschichte zum Besten geben oder nicht, und mit Blick auf ihre Waffen (oder ihre gestählten Muskeln) wird Bolder sie als Geleitschutz anheuern. Sein Herr zahlt jedem einen Dukaten in der Woche, die Hälfte davon jeweils im voraus. Unabhängig davon begleicht er alle Ausgaben für Kost und Unterkunft, allerdings müssten sie auch bereit sein, gelegentlich unter Phexens Sternenzelt zu nächtigen. Neben der reinen Bewachung müssten sie natürlich auch andere Aufgaben erledigen, Besorgungen machen oder ähnliches. Verstehen sich die Helden aufs *Feilschen*, wird Bolder den Lohn um zwei Silber, bzw. nach ihrem Gutdünken, lieber Meister, pro Woche erhöhen. In den nächsten Tagen würde die Gruppe von Havena aufbrechen, das Ziel der Reise kann er noch nicht nennen. „Wohin Borons Wege uns führen.“, erklärt er mit einem Augenzwinkern.

Wenn die Helden unverschämt werden Mit Sonderzahlungen ist Bolder durchaus großzügig (schließlich ist es nicht sein eigenes Geld), aber er lässt sich nicht über den Tisch ziehen. Ein neuer Kürass ist nicht drin, der Reparatur von Rüstung oder Waffen wird er zustimmen, solange die Gesamtsumme fünf Dukaten nicht übersteigt. Dafür fordert er aber, dass das Geld zurück gezahlt wird, sollten die Helden ihren Vertrag vor Ablauf eines Mondes aufkündigen. Sind Ihre Helden beritten? Ist die Mehrzahl zu Fuß

unterwegs, ist weiterhin Schusters Rappen angesagt. Wenn aber nur einer aus der Gruppe ohne Reittier ist, kann er sich ein Mietpferd besorgen, z.B. in den Wechselstationen der Albernischen Falken oder der Beilunker Reiter. Sonstige Ausrüstung zahlt er ganz oder teilweise, wenn sie auch dem Schutz oder der Bequemlichkeit seines Herrn dienen. Zunderbüchse, Lampenöl oder ein Waffenpflegeset fallen unter diese Kategorie, Flachmann oder Pfeifenkraut nicht.

Für das Anheuern der Helden als Geleitschutz gibt es durchaus einen Grund. Kurz vor Havena wurden Borolf und sein Diener Opfer eines Überfalls, der sie ihr Hab und Gut kostete und sie zwang, in Havena auszuharren, bis die Familie von Mersingens ihnen Geld zukommen ließ. Zunächst fanden sie Unterstützung im Borontempel, wo der Geweihte seither auch logiert. Bolder, der sich um die verlorene Ausrüstung kümmern musste, mietete sich in der Pension *Am Fischmarkt* ein. Die dazu gehörige Geschichte erzählt der Diener den Helden bereitwillig. Falls sich in der Taverne die Gelegenheit dazu nicht ergibt, kann der Bericht vielleicht auch erst später, z.B. auf der Bootsfahrt zur Boroninsel, erfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wir waren in der Nähe von Dela und passierten gerade ein kleines Waldstück, als uns ein Baum den Weg versperrte. Er war so geschickt platziert, dass wir praktisch schon davor standen, bevor wir ihn sehen konnten. Da kamen auch gleich zwei Halunken von beiden Seiten aus dem Unterholz und griffen uns in die Zügel. Hinter uns hatten sich drei ihrer Spießgesellen aufgebaut und versperrten uns den Weg. Einer von ihnen hatte eine Armbrust auf den Herrn gerichtet, die anderen hielten Säbel in den Händen. Vermutlich hatten die Wegelagerer den Herrn nicht sofort als Geweihten erkannt. Es war die Tage davor sehr trocken und der Staub der Straße hatte sich auf unseren Umhängen gesammelt. Der Strauchdieb, der sich Golgarins Zügel geschnappt hatte – Golgarin ist der Rappe des Herrn – bekam ganz große Augen, als der Herr sofort vom Pferd sprang und dabei den Rabenschnabel aus dem Halfter zog. Ich dachte schon, jetzt bekommt dieses Pack erst einmal ordentlich Prügel, aber der Herr starrte nur in den Wald. Dann wandte er sich an den Kerl, der an Golgarins Zügel hing – Golgarin ist recht temperamentvoll – und flüsterte: „Nah, so nah.“, dann rief er „Schnell!“ und stürmte mit erhobener Waffe geradewegs in den Wald.

Die fünf Räuber hatten dann mit mir natürlich leichtes Spiel. Ich glaube, sie haben mir nur deshalb nicht die Kehle durchgeschnitten, weil sie mich für einen Novizen hielten. Jedenfalls nahmen sie beide Pferde und unsere gesamte Ausrüstung. Den Rappen mussten sie zu dritt wegzerren. Wir haben ihn hier in Havena wiedergefunden. Er hatte denen wohl so viel Ärger gemacht, dass sie ihn beim erstbesten Händler verkauft haben.

Den Herrn fand ich später im Wald, wo er vor einem umgestürzten Baum kniete und betete. Dass wir überfallen worden waren, wurde ihm erst bewusst, als wir wieder auf der Straße waren und er sein Pferd vermisste. Aber, um offen zu sein: Der Überfall war eine Fügung des Schicksals. Wir waren wochenlang im Moor unterwegs, vorzugsweise da, wo der Nebel am dichtesten ist und die Stechmücken am hungrigsten sind. Wir hatten keinen trockenen Faden mehr am Leib, aber den Herrn stört das ja nicht. Jetzt mussten wir gezwungenermaßen einige Zeit in Havena bleiben, bis der Wechsel von Herrn Jadon, dem Bruder des Herrn, eintraf. Meinetwegen hätte das ruhig noch etwas länger dauern können.“

Zur Feier des Vertragsabschlusses und weil alle gerade so gemütlich beieinander sitzen spendiert Bolder den Helden eine Runde und lässt sich dabei noch ein wenig über sich selbst erzählen. Jungen Damen hört er dabei besonders aufmerksam zu. Bevor er sich verabschiedet, rät er der Gruppe, sich um ihre eigene Ausrüstung zu kümmern, um alsbald reisebereit zu sein. Auch sollen sie Proviant und Futter für die Pferde für etwa zwei Tage besorgen. Die Auslagen sollen sie einstweilen von ihrem Lohn begleichen, den er im übrigen unaufgefordert auszahlt. Am kommenden Abend sollen sie aber noch bei von Mersingens vorstellig werden. Er wird sie zur Boronstunde am Fischmarkt erwarten.

2.2 Strolche in Sicht

Dieser Abschnitt hat rein gar nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun. Aber falls sich Ihre Helden langweilen oder etwas Bewegung brauchen – schließlich mussten sie bisher nur zuhören – können sie sich etwas nützlich machen und eine Hehlerbande ausheben. Wenn nicht, geht es im Abschnitt **Schweigen ist der Urzustand der Welt** weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bolder hat die Schenke kaum verlassen, da kommt er auch schon wieder herein und setzt sich zu euch an den Tisch. Er wirkt aufgeregt und berichtet auch sogleich, warum: „Da draußen steht einer der Wegelagerer, die uns überfallen haben, der Flinke Difar soll sie holen! Also, euer Dienst beginnt jetzt, sofort und auf der Stelle! Ihr geht jetzt mit mir hinaus und ich zeige euch den Burschen unauffällig. Ich will nicht, dass er mich sieht, am Ende erkennt er mich. Ihr folgt ihm und findet heraus, wo er zu finden ist. Dann alarmiert ihr die Stadtwache. Lasst nach Weibelin Rihannson schicken, bei der habe ich den Überfall angezeigt. Alles klar?“

Rasch beschreibt Bolder einige Beutestücke, die beweisen können, dass es sich dabei wirklich um den Übeltäter handelt: Einige Wechsel, gezeichnet von Jadon von Mersingen, und dessen Siegelring, mit dem die Wechsel eingelöst werden können, ein kleines Peraineamulett an einer Kette - ein Andenken an seine Mutter, Satteltaschen mit dem Emblem von Mersingens (einer Variante des Familienwappens, das drei schwarze Pfähle auf goldenem Grund zeigt), Borolfs Gebetbuch und eine silberne Zunderdose, ebenfalls mit dem Emblem von Mersingens. Dann führt er die Helden vor die Tür und deutet auf einen eher unauffälligen Mann, der soeben sein Mahl an einer Garküche beendet hat, sich noch die fettigen Finger abschleckt und dann umwendet.

Meisterinformationen:

Bolder hat recht, es handelt sich tatsächlich um einen der Wegelagerer. Kirlan „Schiefnase“ ist ein kleines Licht am Himmel der Halsabschneider. An ihm ist wirklich nichts besonders auffällig, nicht einmal die schiefe Nase, von der er seinen Namen hat. Sie ist ihm bei einer Schlägerei gebrochen worden und krumm zusammengewachsen. Aber auch das trifft auf erstaunlich viele Havener zu. Ansonsten ist er mittelgroß, nicht dick, nicht dünn, hat dunkelblonde kurze Haare, trägt einigermaßen saubere, mausbraune und zweckmäßige Kleidung und keine Waffe (jedenfalls nicht offen). Nebenbei bemerkt: In Albernia ist das Recht, Waffen zu tragen, nicht dem Adel vorbehalten. Aber zurück zu Kirlan Schiefnase: Diese absolute Unauffälligkeit ist nicht ganz zufällig, erlaubt sie es doch dem Dieb, leicht in der Menge unterzutauchen. Natürlich macht dieser Umstand den Helden auch die Verfolgung schwer. Lassen Sie sie Klugheitsproben ablegen, ob sie den Gesuchten im Auge behalten können.

Kirlan ist der einzige der Wegelagerer, der sich in Havena aufhält. Die Verfolgung lohnt sich trotzdem, denn er ist der Verbindungsmann zu der Hehlerbande „Feuerzinken“, mit deren Hilfe die Lumpen ihre Beute verkaufen. Wie es der Zufall will, ist die Schiefnase genau dahin unterwegs. Der Treffpunkt liegt in Orkendorf, nicht eben der feinsten Gegend Havenas.



Die Markierungen in dieser Karte haben folgende Bedeutung: **1** Fürstenallee, **2** Fischmarkt, **B** Borontempel, **D** Herberge *Drachenschiff*, **E** *Haus der Efferdbrüder*, **F** Flickschusterkarren, **H** Hehlerversteck, **S** Taverne *Salzfass*.¹

Der Unauffällige geht zielsicher, aber ohne Eile, in nordwestlicher Richtung zum Kai. Auf den Straßen ist einiges los, wofür der Ortsteil Nalleshof schließlich bekannt ist. Für die Helden besteht, zumindest vorläufig, nicht die Gefahr, entdeckt zu werden. Lassen Sie sie *Sinnenschärfe*-Proben ablegen, ob sie ihre Beute im Gewühl nicht aus den Augen verlieren. Kurz vor dem *Haus der Efferdbrüder* geraten sie allerdings in eine Horde thorwaler Matrosen. Kirlan hat sich gerade noch geschickt vorbei schlängeln können, Ihre Gruppe steht jedoch mehr oder weniger mitten in der Meute. Die Seeleute machen das, was sie sich unter einem schönen Abend vorstellen: Die soeben ausgezahlte Heuer möglichst zügig und gleichmäßig unter das Wirtsvolk bringen. In Verballhornung des bekannten Seemannslieds grölen die Zecher: „Wir laaagen vor Ha-a-vena und hatten kein Premier an Bord. Der Durst wurde imma schlimmaaa und die Heuer war schon lange lange fort.“ Beim hindurchdrängeln machen Ihre Helden Bekanntschaft mit den leutselig-aufdringlichen Matrosen und können sich, hoffentlich, galant aus der Affäre ziehen. Ansonsten sind die neuen Freunde einer zünftigen Schlägerei nicht abgeneigt (erschreckend, wie sich manche Klischees so bewahrheiten). Bugsieren Sie die Gruppe mit Gewandtheitsproben durch die Menge, bzw. mit *Überreden*- oder *Betören*-Proben an den anhänglichen Seeleuten vorbei. Die Werte der schlagfreudigeren Zeitgenossen finden Sie im Anhang. Falls Kirlan seine Verfolger abgehängt haben sollte (*Sinnenschärfe*),

¹ *Am Großen Fluss*, Ausschnitt der beiliegenden Havenakarte

finden sie ihn kurz vor der Fürstenallee wieder. Dort steht er auf einem Bein am Karren eines Flickschusters gelehnt, turmt mit den Zehen seines bestrumpften Fußes und wartet, bis ihm der Schuster die Sohle seines Schuhs wieder angenagelt hat.

In Orkendorf sollten die Helden auf Heimlichkeit achten, also *Sich Verstecken* oder auch *Schleichen*. Auf den schlammigen Straßen des heruntergekommenen Viertels halten sich nur wenige Menschen auf. Kirlan biegt nach der Fürstenallee rechts ab und taucht in die engen Gassen. Nach ein oder zwei *Sinnenschärfe*-Proben sehen ihn die Recken in einem dunklen Durchgang verschwinden.

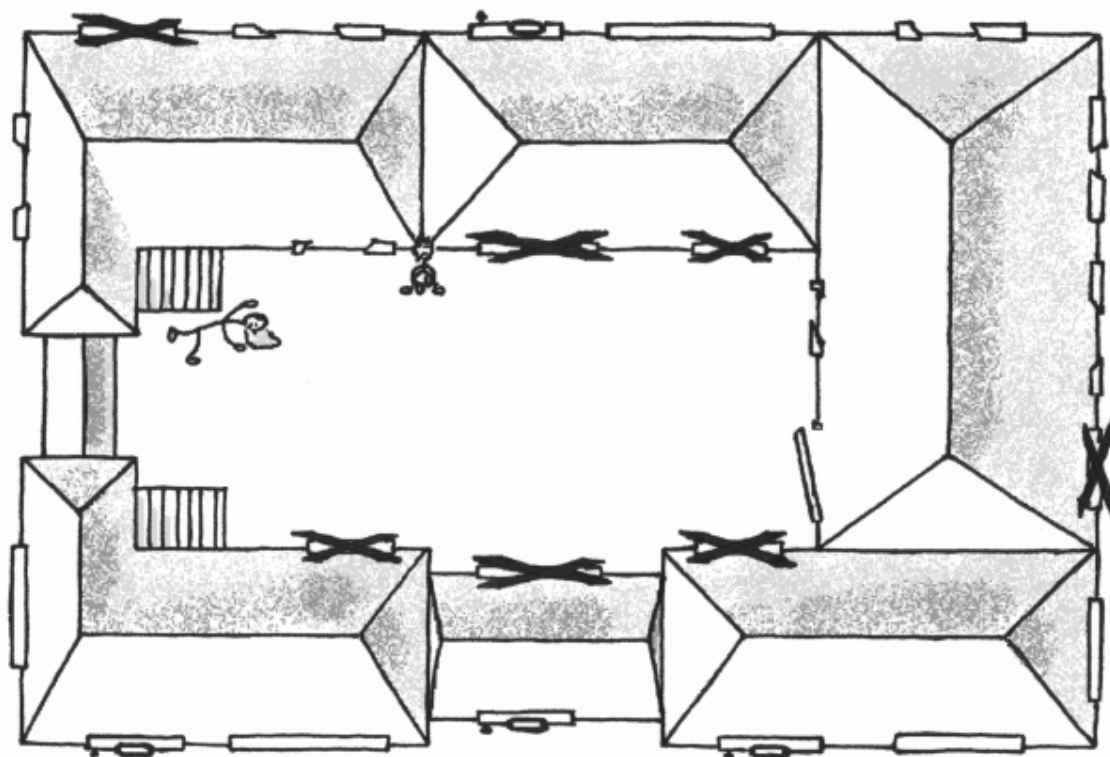
Sind noch alle da oder hat Kirlan seine Häsher stehen lassen, weil sie sich haben erwischen lassen? In dem Fall sollten sie aufgeben, in diesem Viertel finden sie ihn so schnell nicht mehr. Kluge Helden werden das, spätestens nach einer Probe, schnell erkennen. Im günstigsten Fall kann er noch durch einen Pfeil oder Bolzen aufgehalten und der Wache übergeben werden. Das Versteck der Hehlerbande wird er aber nicht verraten. Diese Leute sind nämlich ziemlich nachtragend und alles andere als zimperlich. Aber Ihre fähige Truppe hatte sicher kein Problem, dem Dieb in die Räuberhöhle zu folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Durchgang führt in einen länglichen schummrigen Innenhof, in dem es nach Exkrementen aller Art riecht. Gleich links neben euch liegt ein Betrunkener in einer Pfütze Erbrochenem und schläft seinen Rausch aus. Wenige Schritt weiter lehnt sein Saukumpan an der Hauswand und tut es ihm gleich. Der Häuserblock, der den Innenhof umschließt, besteht aus sechs baufälligen einstöckigen Gebäuden. Zwei davon sind augenscheinlich unbewohnt. Die Hintertüren, wie auch die Fensterläden, sind herausgerissen worden. Alle anderen Fenster sind mit Brettern vernagelt, doch bei zweien, dem ersten und dem letzten Haus rechterhand könnt ihr Licht durch die Latten sehen. Auf beiden Seiten des Durchgangs führt je eine Stiege in den Keller der dort liegenden Gebäude. Vor der linken Stiege hat es sich der Betrunkene gemütlich gemacht. Ihr hört Stimmen, könnt aber nicht bestimmen, woher sie kommen, jedenfalls nicht von eurem sichtgeschützten Platz im Durchgang.

Meisterinformationen:

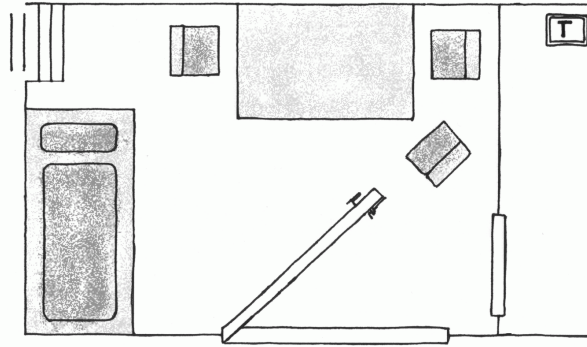
Die sechs Häuser sind, im Uhrzeigersinn links ab dem Durchgang beginnend, leer, verrammelt, leer, verrammelt mit Licht, verrammelt und verrammelt mit Licht. Spähen die Helden durch die Bretter, sehen sie nichts Verdächtiges: In einem Haus schlürft gerade ein alter Mann seine Suppe, im nächsten versucht eine junge Frau, ihr Kind in den Schlaf zu singen. Die Bewohner des Hauses zwischen den beiden verlassenen Gebäuden sind wohl ausgegangen. Mit Brettern vernagelte Fenster sind in den Orkendorfer Innenhöfen übrigens keine Seltenheit. Meistens ist in den Häusern zwar nicht viel zu holen, aber viele Strauchdiebe geben sich auch mit der kargen Beute zufrieden und brechen trotzdem ein. Die Hehlerbande hat ihr Nest im Gebäude gleich rechterhand des Durchgangs, und zwar im Keller. Außer der Stiege, die vom Innenhof aus hinunter führt, gibt es im Inneren des Hauses noch eine Treppe ins Erdgeschoss, wo sich eine gewöhnliche Wohnung mit Schlafgemach und Wohnküche befindet. Die Häuser haben übrigens auch Vordereingänge. Stürmen ihre Helden nur von einer Seite, entwischen ihnen die Vögel auf der anderen. Soweit wird es aber gar nicht kommen, denn natürlich steht, oder vielmehr liegt, einer Schmiere.



Der Innenhof des Bandenverstecks.

Sobald die Helden den Innenhof betreten haben, erwacht die Schnapsleiche, die sich an die Hauswand gekuschelt hatte, wieder zum Leben. Laut genug, um es noch am Fischmarkt zu hören, brüllt er sie an: „He, ihr habt meine Flasch genomm, habbs genau gemergt! Elene Schnabbsdiebe, Euch zeichichs!“ Dabei kommt er auf die Helden zugewankt und droht ihnen mit dem Finger.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass diese sich umgehend zurückziehen, spielt er die Scharade weiter, schimpft noch ein wenig und legt sich dann wieder hin. Die Hehlerbande aber ist nun vorgewarnt: Sie wird alles Verdächtige und auch alle Verdächtigen, auch Kirlan, hinter einer doppelten Wand verstecken. Nur wenige Minuten später werden die Helden in diesem Haus nur ein Pärchen in trauter Zweisamkeit auf der Pritsche im Keller stören. Um das Versteck zu finden, müssen Ihre Helden mit heldenhafter Dreistigkeit den Keller untersuchen und mit *Sinnenschürfe* (+5) oder *Zwergennase* die verborgene Tür (ein Holzpaneel, das zur Seite geschoben werden kann) entdecken. Die Ertappten greifen natürlich sofort an, wobei immer nur der vorderste an die Tür gelangen kann, und bekommen obendrein noch Verstärkung von ihrem vermeintlich betrunkenen Wachposten. Erinnern Sie Ihre Helden daran, dass sie sich zu wievielt(?) in einem engen Raum befinden. Es kommt unweigerlich zu einem Handgemenge, die Saufeder kann also beim besten Willen nicht zum Einsatz kommen. Falls Sie die optionale Kampfgregel *Distanzklassen* verwenden, gilt für Nahkampfwaffen AT+6/PA+6, wenn sie in Handgemengedistanz eingesetzt werden. Umgekehrt gilt für Handgemengewaffen auf Nahkampfdistanz AT+6. Deutlich entspannender ist also ein Kampf im Innenhof, insbesondere, da echte Helden zwar meist einen Dolch als Handgemengewaffe einstecken, den Schwerpunkt ihrer Kampfkunst aber auf den stattlichen Zweihänder oder den eleganten Degen als Nahkampfwaffen gelegt haben. Ermuntern Sie Ihre Recken, ihre Sonderfertigkeiten zu nutzen, um den Kampf rasch für sich zu entscheiden. Ein Schlagabtausch über 20 Kampfrunden ohne nennenswerte Erfolge (oder Misserfolge) ist nicht nur für die Kämpfer, sondern auch für die Spieler ermüdend.



Den Plan für die Spieler, ohne die doppelte Wand, finden Sie im Anhang.

Lassen sich die Helden nicht von dem drohenden Finger der auferstandenen Schnapsleiche beeindrucken oder versuchen gar, in eines der Häuser einzudringen, ist für die Bande der Angriff die beste Verteidigung. Ein Teil wird durch die Vordertüre eilen, um Ihren Recken den Weg durch den Durchgang abzuschneiden, der Rest stürmt über die Stiege auf den Innenhof (wo auch genügend Platz für die Partisane und die Neethaner Langaxt ist). Nur einer wird unterdessen versuchen, alle Beweise hinter der doppelten Kellerwand verschwinden zu lassen. Übrigens: Sobald irgendwo Kampflärm ertönt, werden alle Bewohner des Viertels urplötzlich stocktaub. Wachen sind hier ohnehin nicht unterwegs.

Die Werte der Hehler finden Sie wieder im Anhang, passen sie die Anzahl der Zahl und Kampfkraft Ihrer Helden an. Nach dem sie unzweifelhaft der Bande den Garaus gemacht und die Überlebenden der Wache übergeben haben, können sie noch folgendes finden: Den Siegelring, Bolders Peraineamulett und Borolfs Gebetbuch. Diese Dinge können sie am nächsten Tag dem dankbaren Diener in die Hand drücken und dafür noch insgesamt zwei Dukaten Prämie kassieren. Die Wechsel wurden natürlich längst eingelöst (was der Havener Nordlandbank einigen Ärger bereiten könnte) und alles andere schon versilbert. Weibelin Rihannson, die die Helden ja sicherlich unverzüglich verständigt haben und die nach kurzer Zeit mit vier weiteren Gardisten am Ort des Geschehens erscheint, stellt aber noch etliche Beweise aus Beutezügen sicher, die bei der Wache zur Anzeige gebracht worden waren. Sie ist natürlich hocherfreut, dass dem Treiben der „Feuerzinken-Bande“ endlich ein Ende gesetzt worden ist. An klingender Münze ist im Haus erstaunlich wenig zu finden. Gerade mal zehn Dukaten bereichern jetzt den Stadtsäckel (na, hoffentlich). Die wackeren Recken werden gebeten, am nächsten Tag in der Garnison, wo die Stadtgarde ihren Sitz hat, vorzusprechen. Sie werden natürlich ausdrücklich belobigt und erhalten jeder zwei Dukaten Belohnung und die *Ehrennadel für besondere Verdienste um die Sicherheit der aufrechten Bürger der Stadt Havena* in Bronze (SO+1 in Havena). Für Verletzte wird selbstredend, noch am gleichen Abend, ein Heiler gerufen, der mit fachkundiger Hand und, falls nötig, einem Heiltrank allen wieder auf die Beine hilft.

2.3 Schweigen ist der Urzustand der Welt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr trefft euch am späten Nachmittag am Fischmarkt, wo Bolder schon bei einem kleinen Ruderboot wartet. Der Fährmann, ein Fischerjunge von vielleicht 15 Sommern, blickt euch nervös an. „Wenn ich die Herrschaften heute noch abholen soll, müssen sie sich aber beeilen. Wenn es dunkel ist, rudere ich nicht mehr da rüber“, quengelt er. „Da rüber“, damit ist die Boroninsel gemeint, die inmitten des Großen Flusses liegt. Darauf erhebt sich düster der Tempel, ein mächtiger kantiger Bau aus schwarzem Basalt. Bolder ignoriert den Burschen und zerrt etwas aus seinem Beutel. Ihr staunt nicht schlecht, als er die schwarze Kutte eines Boronnovizen hervorholt und sich über den Kopf zieht. Danach taucht er seine Hände ins schmutzige Hafenwasser und klatscht sich damit das strubbelige Haar am Kopf fest. Als er eure fragenden Blicke bemerkt, zuckt er nur mit den Schultern. „Der Herr vergisst immer, dass ich kein Novize bin.“, erklärt er. „Wenn ich die Kutte nicht trage, hält er mir eine Predigt über den borongefälligen Lebenswandel und die verderbliche Eitelkeit der Welt.“

Das Boot bringt euch zu dem schmalen Strand der Insel. Sobald ihr ausgestiegen seid, zieht es der Junge zurück ins Wasser und wendet. „Denkt dran, wenn es erst dunkel ist, komm ich Euch nicht mehr holen!“ „Die extra Fahrt bekommst du aber nicht bezahlt!“, ruft ihm Bolder hinterher. Er führt euch zwischen alten Grabsteinen und Boronsrädern hindurch am Tempel vorbei. An der Längsseite öffnet sich das große Hauptportal. „Wir versuchen es erst einmal im Wohnhaus. Ich habe schon einige Borontempel von innen gesehen und manche sind ganz schön gruselig, aber der hier schlägt sie alle. Wenn ihr da unbedingt rein wollt, könnt ihr das morgen machen.“ Hinter dem Tempel liegt das weniger monumentale, aber nicht viel einladender wirkende Wohngebäude der Geweihten.

Wenn Sie Ihren Helden das Innere des Borontempels zeigen möchten, finden Sie eine schaurig-schöne Beschreibung im ersten Kapitel von Lena Falkenhagens Roman *Die Boroninsel*.

Die Gruppe betritt das Wohngebäude durch den Haupteingang und gelangt in eine kleine düstere Halle, von der mehrere Türen abgehen. Außer einem kleinen Schrein ist der Raum schmucklos. Eine Geweihte in dunkler Robe ist dort damit beschäftigt, die kleine Rabenstatuette zu polieren und grüßt die Helden mit einem Kopfnicken. Es ist unter den Geweihten üblich, sich mit Handzeichen zu verständigen. Bolder deutet mit den Fingern auf seine Augen und hebt dann die Hand mit der Handfläche nach unten über seinen Kopf. Die Geweihte antwortet ihm mit einer Geste, als schriebe sie etwas in die Luft und nickt mit dem Kopf zu einer Tür schräg hinter ihr. Hinter der Tür liegt ein schmaler Gang, der die Helden zur Schreibstube der Geweihtenschaft führt. Eine Wand der Stube füllt ein Regal mit Büchern und Pergamentrollen aus, am Fenster steht ein Schreibpult. Ansonsten befindet sich noch ein Tisch in dem Raum, hinter dem ein kahlköpfiger Mann in der Robe seines Ordens sitzt und über einem Stapel Papiere brütet.

Wie steht es eigentlich mit der *Etikette* Ihrer Helden? Wissen sie, wie sie den Geweihten anreden müssen? Korrekt ist: Euer Gnaden. Bolders Anrede „Vater“ hat seinen Ursprung in der Überzeugung des Geweihten, der junge Mann wäre ein ihm anvertrauter Novize.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Boron mit Euch, Vater.“, beginnt Bolder das Gespräch in die Stille hinein. „Darf ich Euch die Herrschaften vorstellen, die ich angeheuert habe?“

Während er euch mit Namen und einer kurzen Erklärung einzeln vorstellt, blickt euch der Geweihte nacheinander lange an. Auf jedem Einzelnen ruht sein Blick eine ganze Weile und euch fallen unwillkürlich die kleinen und großen Missetaten ein, die ihr in der letzten Zeit angestellt haben mögt. Schließlich nickt er euch zu und winkt seinen Diener zu sich. Auf ein Handzeichen gibt ihm Bolder einen Stapel Papiere, wahrscheinlich die Sammlung an Spukgeschichten, die er zusammengetragen hat. Borolf von Mersingen liest jedes Blatt sorgfältig durch, während euch schon die Beine schwer werden. Zwischendurch unterbricht Bolders Stimme die Stille, um die Aufzeichnungen zu kommentieren. „Diese Geschichte vom Hungerturm ist mir mehrmals zugetragen worden. Es lohnt sich sicherlich, wenn Ihr Euch das näher ansieht.“, erläutert er einmal, „In den Stadtpark hat sich bei Nacht seit Jahren niemand hinein gewagt. Es wäre auch für die Havener ein Segen, wenn der Ort wieder den Gefallen der Götter finden würde.“, ein andermal.

Ohne auf die Ausführungen seines Dieners zu achten, liest der Geweihte ein Blatt nach dem anderen, sortiert schließlich den ganzen Stapel und reicht ihn zurück. Dann nimmt er einen Bogen aus den Papieren, die er vor eurer Ankunft studiert hat, und reicht es Bolder zum Lesen. „Das Altenfaehrer Moor.“, murmelt der vor sich hin. „Das ist ja schon über 20 Jahre alt, da suchen wir bestimmt ewig.“ Je länger er liest, desto mürrischer wird seine Miene. „Mit Verlaub, Vater, mir erscheinen einige der Hinweise, die ich gesammelt habe, vielversprechender. Schon hier in Havena gibt es ein halbes Dutzend Orte, die sich anzusehen mir lohnend erscheint.“

Borolf schüttelt den Kopf und tippt mit dem Finger mehrmals auf das Papier, das Bolder wieder auf den Tisch zurück gelegt hat. „Nein, nein, das hier ist unser nächstes Ziel.“

Die Stimme des Geweihten, die ihr jetzt zum ersten Mal vernehmt, ist tief und volltönend. Ihr könnt euch gut vorstellen, dass sie auch bei einer Predigt in einem großen Tempel noch die hintersten Gläubigen in ihren Bann ziehen kann – nicht, dass bei den Gottesdiensten der Boronis viel geredet würde. „Wir brechen morgen auf.“, fährt Borolf fort. „Du kannst die letzte Nacht hier verbringen.“

Bolder entgleisen bei diesen Worten die Gesichtszüge. Es ist ihm deutlich anzusehen, wie er nach einer Ausrede sucht. „Verzeiht Vater, aber ich habe meine Sachen noch im Gasthaus.“, bringt er an.

„Die kannst du morgen auch noch holen.“

„Und der Apothecarius wartet auf sein Geld.“, versucht er es weiter.

„Auch das kann bis morgen warten.“

„Ich habe ihm zugesagt, ihn heute auszuzahlen. Der gute Mann könnte sich vielleicht Sorgen machen.“, kam ein letzter kläglicher Einwand.

„Nun gut, dann nächtige in der Stadt.“, entschließt sich Borolf und steht auf.

Erst jetzt bemerkt ihr die hünenhafte Statur des Geweihten. Mit gut zehn Spann überragt er seinen Diener um ein gutes Stück, hinter den breiten Schultern könnten sich leicht zwei Leute verstecken. „Aber dann musst du darauf verzichten, dich im Tempel durch Meditation auf die Reise vorzubereiten. Ich erwarte dich bei Sonnenaufgang am Fischmarkt.“

Er blickt seinem Diener streng ins Gesicht, der den Blick offenherzig erwidert. „Ich werde im Gasthaus beten, das wird schon gehen.“

Als Bolder sich umwendet, stößt er einen leisen erleichterten Seufzer aus. Kaum habt ihr die Tür der Schreibstube hinter euch geschlossen, fängt er an zu schimpfen: „Schon wieder ins Moor, verflucht und zugenäht! Irgendwo in seiner Ahnenreihe muss eine Sumpfranze mitgemischt haben. Ich glaube es nicht!“

Die Geweihte, die euch den Weg gewiesen hat, kommt den Gang entlang auf euch zu. Sie zischt Bolder ein empörtes „Pscht!“ entgegen und legt dann erschrocken die Hand auf ihre Lippen.

Obwohl es schon dämmt, kommt der Fährjunge auf ein Zeichen mit einer Laterne, um die Gruppe wieder abzuholen – nicht ohne mehrmals auf die späte Stunde hinzuweisen. Zurück am Fischmarkt verabschiedet sich Bolder mit der Bemerkung, dass er sich sputen müsse, weil sein „Seerösch“ bestimmt böse sei, wenn er sich verspätet. Den Brief, den Borolf ihm gegeben hat, gibt er an die Helden weiter. Da er es gar so eilig hat, gibt er ihnen noch den Auftrag, Golgarin am nächsten Morgen aus dem Mietstall zu holen und die Rechnung dort zu begleichen. Das Tier wurde in der Wechselstation der Beilunker Reiter untergebracht. Sie sollen sich anschließend am nächsten Morgen bei Sonnenaufgang reisebereit am Fischmarkt einfinden.

Meisterinformationen:

Bolder Kommt Ihren Helden der Diener Bolder verdächtig vor? Diese Respektlosigkeit, diese Scharade mit der Novizenkutte, die dreiste Lüge seinem Dienstherrn gegenüber, der noch dazu ein Geweihter ist, das alles stinkt doch zum Himmel! Um es vorwegzunehmen: Bolder ist kein schlechter Mensch, im Grunde genommen nicht einmal ein schlechter Diener, wenn man die speziellen Bedürfnisse seines Herrn bedenkt. Er hat sich nur mit seiner Lage arrangiert, nimmt sich dabei aber oft etwas viel heraus. Dabei ist er Borolf sehr verbunden, nur bedingt durch Respekt, wohl aber durch fürsorgliche Zuneigung. Er fühlt sich für ihn verantwortlich, was in gewissem Sinn auch den Tatsachen entspricht. Da er in Bezug auf die weltlichen Angelegenheiten Borolf von Mersingens freie Hand hat, obliegen ihm auch die Finanzen. Ein kleines Geschenk für seine augenblickliche Flamme oder der Einsatz für eine Runde Boltan im Hinterzimmer einer Kaschemme lassen sich leicht abzweigen. Dabei ist er aber klug genug, den Bogen nicht so weit zu überspannen, dass die Familie von Mersingen, also die Geldgeber, beginnen, unangenehme Fragen zu stellen. Lassen sie ihre Helden sich ruhig ein wenig den Kopf über den Diener zerbrechen. Würfeln Sie verdeckte *Menschenkenntnis*-Proben und bestärken Sie bei Misslingen das Misstrauen, z.B. indem die Helden beobachten, wie er einer zwielichtigen Person Geld zusteckt, um seine Spielschulden zu begleichen.

Der Brief Ihre Helden werden sicherlich das Dokument, das Bolder ihnen gegeben hat, studieren wollen. Es handelt sich um eine Art Beichtbrief. Der alptraumgeplagte Schreiber hatte sich offensichtlich an den Borontempel um Hilfe gewandt. Der Geweihte hieß ihn, seine Geschichte niederzuschreiben und eine Spende an den Tempel zu geben. Die Höhe der Spende vermerkte er auf dem Papier. Vermutlich sprach er einen Segen auf den Bittsteller und empfahl ihn Bishdariel an, dem rabengestaltigen Traumboten Borons. Das Aufschreiben der Geschichte hatte dabei wohl eher symbolischen oder psychologischen Charakter. Falls Ihre Helden nicht selbst auf den Hintergrund des Schreibens kommen, lassen Sie sie eine *Götter und Kulte*-Probe ablegen. Falls auch das nichts nützt, kann ihnen Bolder später auf die Sprünge helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nu is gewiss schon dreißich Jor her, hob ich in Altefaehr gelebbt. Zeite ware schlecht, so ham wer uns e Zubrot verdiene, wos der Baron nit hat wisse solle. E bissl schmuggle und so. Mit de Zeit hot einer de Soch inne Hand genumme, en Händler, de wor zugezoge. De hot sogar de Gerichtsborkeit an sich gerisse. Me hom ne bald nur noch de *Henker* geheiße. Ongefonge hots mit ene Verräter, de hot uns an de Büttel genonnt un unser Leib un Lebe preis gegebe. De Lump hom wer gebunde un ins Moor gebrocht, wo en olter Galge stah, un ihn aufgehange. Wor uns alle recht, wos um unser aller Kroge tat gehn. De Büttel hobe we gezohlt, bis auf ene, de wollt nit nehme. De hobe we auch aufgehange. De *Henker* aber hot angefonge, alle zu hangen, de em nit zu Wille woren. Un immer dreiste hot ers getriebe, nit nur de Schmuggelei, auch de Raub un Überfall hot er befohle. Do hem we Ongst gekrieget un hobe uns besproche, de Tyrann auch zu hange, ehe we alle am Stricke baumeln. We hobe ihn gebunde und aufgehange am Galge im Moor. Aber de Hund wullt nit sterbe. Is gehange und hot gestöhnt und gezapple ganz grausig. Die Kupf wor blau un de Auge so groß, als wolle se ausfalle. De Zung wor dick aus de Hols gehange. Ober es tat nit zu Ende gahn. Do hom we die Ongst bekomme und sin gelaufe. Am anner Tog hom we uns ene Herz gefasst un sin wieder gange zu de Galge, aber de *Henker* wor furt. Mir tat es so grause, dass ich weg bin vo Altefaehr, gleich am anner Tog. De Geschicht aber is nit zu Ende. Min letzte Tsafeste, des wor vor ene Mond, wullt ich feire und mir en Bodehaus gönne. Do soh ich en Kerl in ene Nische obseits, de hot sich de Bart stutze lasse. Dacht me gleich, saht aus wie de *Henker* und tat mich grause. Als er aber den Kupf hebet, da soh ich de Male vo de Strick am Hols. Dacht, de Herze musst mir stehe bleibe. Sogt ich mir, dass det nit sein könne, denn tat der *Henker* de Galge überlebe, musst er ene Greis nu sein. Aber es gaht mir net aus de Kupf, seither hob ich jede Nocht träumet vo de grausig Leib, wie e an de Galge hanget un nit sterbe tat.

Grobin aus Weidenau, fünfter des Boronmondes im Jahre 1011 BF: 6 Silber und 4 Heller, entgegen genommen von Bruder Ladomin

Die Schrift ist ungeübt und auch die Ausdrucksweise lässt darauf schließen, dass der Schreiber keine Ausbildung genossen hat. Vermutlich handelt es sich um einen Altknecht oder den Diener eines Händlers. Bedienstete, die im Gesinde eine höhere Stellung innehaben, können oft mit Mühe und Not Lesen und Schreiben, um z.B. Warenlisten zu kontrollieren oder das Haushaltsbuch zu führen. Die Höhe der Spende ist unter diesem Gesichtspunkt recht ordentlich.

Das Schreiben gibt den Helden den Hinweis auf den unheilvollen Galgen, dass er im Moor bei Altenfaehr zu finden ist und auf den *Henker*.

Meisterinformationen:

Was der Henker weiß Nachdem seinerzeit die aufständischen Schmuggler den *Henker* am Galgen baumelnd verlassen hatten, ging die Geschichte noch weiter. Der gierige, machthungrige und skrupellose Händler war zwar ein Kerl ganz nach Geschmack des Gierigen Feischers, aber deswegen noch lange kein Tasfarelelpaktierer. Die Situation erschien dem Erzdämon aber genau richtig, um ihm einen solchen Pakt anzutragen. Er erschien ihm in der Gestalt eines feisten Kaufmanns, pompös gekleidet und über und über mit Schmuck behängt. Der teure Samtbrokat und die dicken Goldketten bildeten einen grotesken Kontrast zu der düsteren und nebligen Landschaft. Auf den eleganten Schnabelschuhen blieb nicht der kleinste Spritzer des schlammigen Bodens haften, durch den Tasfarelel auf den mit dem Tode ringenden Händler zuschritt.

Meisterinformationen:

Dieser konnte an nichts anderes denken, als an sein Hab und Gut, um dessen willen ihn seine Spießgesossen verraten hatten. Es kam ihm nicht in den Sinn, dass der Grund vielleicht ein anderer gewesen sein könnte. Mehr als die Furcht um sein Leben beherrschte ihn der Gedanke, dass sein Eigentum jetzt in deren Hände fallen sollte. Diese Gier im Moment des Todes lockte den Dämon an. Das Leben des Händlers zu bewahren, bis die verängstigten Schmuggler geflohen waren, war ein Leichtes für ihn. Als sie dann alleine waren, trat er auf ihn zu und beschrieb ihm, wie die Verräter nun sein mühsam verdientes Gold unter sich aufteilen würden. Wie sie sein Geld als Grundstock für ein Vermögen nutzen und dann fein gekleidet auf einem edlen Pferd über ihre Ländereien reiten würden, statt im Moor für den Lehnsherrn Torf zu stechen. All die Träume, die der Händler selbst gehegt hatte. „Die Träume eines kleinen Krämers.“, flüsterte ihm der Dämon ins Ohr. „Von wirklichem Reichtum zu träumen, dazu reicht ihr kleiner Geist nicht. Aber du, du hast das Zeug, die großen Schätze der Welt zu erlangen. Ich kann dir helfen, du musst es nur wollen.“

Und ob er wollte! Die Wahl zwischen elendem Verrecken und einem Leben in Samt und Seide fiel ihm nicht schwer, also gab er ein zustimmendes Krächzen von sich. „Aber ein Pfand brauche ich wohl!“, forderte der feiste Kaufmann.

Und so hieß er ihn, mit der Zunge seinen Namen auf den Querbalken des Galgens zu schreiben (mit dämonischer Hilfe geht das auch ohne Akrobatikprobe). Mit jedem Buchstaben, den er schrieb, aber verblasste die Kenntnis seines Namens im Gedächtnis aller, die ihn kannten, und auch in seinem eigenen. „Dann bist du jetzt der Händler *Niemand*.“, stellte Tasfarel spöttisch fest. „Das ist doch gar zu albern. Aber *Niemand* mag angehen.“

Wie von Geisterhand löste sich die Schlinge um Niemanns Hals und er fiel bewusstlos auf den Boden. Als er wieder zu sich kam, war er allein.

Wie er aus dem Moor entkam und im Laufe der Jahre zu Macht und Reichtum gelangte, ist eine andere Geschichte. Aber der Zufall (oder Zholvar?) kam ihm dabei zu Hilfe. Die Schmuggler, denen er die Blaue Keuche an den Hals wünschte, starben tatsächlich im Laufe des folgenden Jahres an der Seuche. Alle, außer einem, der beizeiten das Weite gesucht und 30 Jahre später besagtes Schreiben hinterlassen hatte. Der Galgen aber trug seither den Namen des Händlers, was zur Folge hatte, dass er auf Gedeih und Verderb mit ihm verbunden blieb. Um ihn vor dem Verfall zu bewahren, muss er ihn seitdem regelmäßig „verjüngen“, indem er ihm frische Lebenskraft zuführt. Im Abstand von wenigen Jahren lockt er dazu arglose Opfer an den unheimlichen Ort und knüpft sie auf.

Niemand hat zwar in der Zwischenzeit genug gedungene Helfershelfer an der Hand, die ihm die Schmutzarbeit abnehmen. um diese heikle Angelegenheit kümmert er sich aber nach wie vor selbst. Das Risiko, diese Schwachstelle offenzulegen, indem jemand von dem Galgen und seiner Bewandnis erfährt, ist ihm zu groß.

2.4 Die Pferdeflüsterer

Borolfs Rappen aus dem Stall zu bringen ist unter Umständen keine so leichte Aufgabe, wie es den Anschein hat. Die Helden sollten besser am Abend vor der Abreise nach dem Tier sehen und den Stallmeister bezahlen. Die Wechselstation der Beilunker Reiter befindet sich an der Garethstraße in der Nähe des Garethers Tors, wohin sich die Gruppe leicht durchfragen kann. Lassen Sie ortsunkundige Helden *Orientierungs*-Proben ablegen.

gering. Gönnen Sie Ihren Helden einen „Glückswurf“ mit dem W20. Eine 1 lässt sie Bolder, Arm in Arm mit seinem Seeröschchen, zufällig auf der Straße treffen. Er wird dann die Aufgabe übernehmen, Golgarin am Morgen zu holen. Ansonsten bleibt ihnen nichts anderes übrig, als den Gaul im Stall zu lassen und ihn zusammen mit seinem Herrn abzuholen. Wenn die Helden etwas mitdenken, besorgen sie ein Leihpferd, mit dem Borolf die Strecke vom Fischmarkt zur Wechselstation zurücklegen kann. Borolf würde den Weg zwar auch kommentarlos zu Fuß zurücklegen (auch wenn er gar nicht verstehen kann, dass die Helden Schwierigkeiten mit dem braven Tier hatten), aber Bolders Herz liegt auf seiner Zunge. Kritik äußert er spontan und gnadenlos: „Da hätte ich wohl noch einen Heller fürs Mitdenken drauflegen müssen!“

Kapitel 3

Unterwegs

Die Reise nach Altenfaehr dauert beritten zwei, zu Fuß drei Tage. Der Weg führt die Helden zunächst auf der Reichslandstraße nach Abilacht bis zur Ortschaft Truhjebor, wo die Straße nach Altenfaehr in Richtung Süden abzweigt. Dabei haben sie die Gelegenheit, Borolf von Mersingen besser kennenzulernen und das Verhältnis zwischen ihm und seinem Diener zu beobachten. Es wird ihnen auffallen, dass ihr Umgang miteinander eher der eines geweihten Lehrmeisters und seinem Novizen oder eines gestrengen Vaters und seinem Sohn ist.

Mit der Einschätzung von Mersingens soll sich die Gruppe ruhig etwas schwer tun. Zum einen ist er von wirklich respektinflößender Gestalt und strahlt eine natürliche Autorität aus, der kaum etwas entgegenzusetzen ist. Zum anderen hat er mitunter wirklich wunderliche Anwandlungen, die deutlich machen, dass es mit seinem Gemütszustand nicht zum Besten steht.

Die einzelnen Etappen der Reise sind für das Abenteuer nicht von Belang. Wenn Sie es abkürzen wollen, gönnen Sie der Gruppe ein paar ereignislose Tage mit bequemen Übernachtungen in einem der zahlreichen Gasthäuser und springen Sie direkt zum Kapitel Altenfaehr. Wenn Sie ihr aber Borolf und Bolder etwas näher bringen wollen, lassen Sie sie marschieren (oder reiten) und flechten Sie die folgenden Szenen ein. Zudem bietet sich auf der Reise auch eine gute Gelegenheit für die Helden, Borolf um die Weihe ihrer Waffen zu bitten, die sie im Kampf gegen die Dämonen dringend brauchen werden. Um ihnen auf die Sprünge zu helfen, können Sie ihn selbst während einer Rast das Kurzsword segnen lassen, das er gleich im nächsten Abschnitt erhalten wird.

3.1 Aufbruch

Ihre Helden kommen bei Sonnenaufgang mit oder ohne Golgarin am Fischmarkt an, wo bereits eifrig die Stände aufgebaut werden. Falls das Pferd noch in der Wechselstation steht, passen sie die Szene den Gegebenheiten an, die beim ersten Zusammentreffen Ihrer Gruppe mit dem Hengst entstanden sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Borolf von Mersingen sieht ihr schon von weitem wie aus Granit gemeißelt am Rande des Fischmarkts stehen. Als ihr näher kommt, bemerkt ihr, dass er unter dem dunklen Kapuzenumhang ein geschwärztes Kettenhemd und den weißen Wappenrock mit dem Gebrochenen Rad und dem Schwingenpaar der Golgariten trägt. An seiner Seite baumelt ein Rabenschnabel am Waffengurt. Er grüßt euch mit einem knappen Kopfnicken und starrt dann unverwandt weiter auf das Wasser. Kurz darauf erscheint auch Bolder, der eine kleine Fuchsstute am Zügel führt. Dem Tier ist Etliches an Gepäck aufgeladen worden, darunter auch ein nagelneuer schwarz glänzender Sattel, der augenscheinlich für ein Mammut gefertigt worden ist. Der Diener sieht übernächtigt aus. Er winkt euch müde zu und grüßt dann seinen Herrn. „Boron mit Euch, Vater. Ich denke, das entspricht Euren Vorstellungen.“

Mit diesen Worten reicht er Borolf ein schlichtes Kurzsword und einen schmuckloses schwarzes Lederschild. Dieser sieht sich beides genau an und nickt, bevor er das Schwert an seinem Waffengurt verstaut und den Schild mit einem Riemen auf seinem Rücken befestigt.

Golgarin ist sichtlich erfreut, seinen Herrn zu sehen, und legt seinen großen Kopf dem Geweihten auf die Schulter. Nachdem sich beide ausgiebig begrüßt haben, lässt Borolf seinen fachkundigen Blick über das Tier schweifen und untersucht das Maul und die Hufe. Offensichtlich ist er zufrieden. Es ist Bolders Aufgabe, das Tier zu satteln. „Na, alter Drache?“, begrüßt er es und holt aus seiner Tasche ein Zuckerstück, das er dem Hengst hinhält. „Ich höre, du hast den Stall ein wenig aufgemischt.“

Nachdem er sich wohligh die Nüstern hat kraulen lassen, bleibt das Ungetüm brav stehen, bis Bolder den großen Sattel auf seinen Rücken gewuchtet und verzurrt hat. „Darf ich übrigens vorstellen: Das ist Traviane.“

Die Fuchsstute hatte sich bisher ängstlich im Hintergrund gehalten und lässt sich nur widerwillig zu dem großen Hengst führen. Dieser schnuppert ein wenig an ihr herum und scheint keine Einwände gegen die neue Gesellschaft zu haben: Er schnappt nur halbherzig nach ihrer Schulter und wendet sich dann gelangweilt ab. Dem Aufbruch steht nun nichts mehr im Wege.

3.2 Der Rüpel

Vor dem Garethor Tor geht es schon ziemlich lebhaft zu. Auf der Reichslandstraße sind in beiden Richtungen Bauern unterwegs, zu Fuß oder mit Ochsenkarren, einige Reisegruppen, ab und zu eine Kutsche oder ein fahrender Händler. An zügiges Fortkommen ist nicht zu denken, aber Borolf gibt auch kein schnelles Tempo vor.

Es ist zwar nicht vorgesehen, dass Ihre Helden in der folgenden Szene eingreifen, aber bremsen Sie sie nicht aus, falls sie es dennoch tun. Der Sinn dieser Begegnung ist es, der Gruppe Borolfs Wesen zu verdeutlichen: Mutig, gerecht und Autorität ausstrahlend, meistens jedenfalls. Mit etwas Geschick lässt sich das auch darstellen, wenn einer Ihrer Recken den Rüpel in seine Schranken weist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der flachen Landschaft könnt ihr schon von weitem beobachten, wie in die träge dahinziehende Kolonne Unruhe kommt. Ein Reiter treibt sein Pferd rücksichtslos durch die Menge. Während die stadtauswärts Reisenden das Unheil rechtzeitig sehen und Platz machen können, bemerken es die, die in der Gegenrichtung unterwegs sind, oft zu spät und können sich nur mit einem beherzten Sprung zur Seite vor den Hufen des galoppierenden Pferdes retten. Mancher Bauer mit seinem schweren Ochsenkarren kann gerade noch so ausweichen, dass der Karren nicht umkippt, dafür aber erst halb im Graben zum Stehen kommt.

Eine alte Bäuerin, die mit ihrem Eselskarren vielleicht zwei dutzend Schritt von euch entfernt ist, hat da weniger Glück. Ihr Karren purzelt in den Graben und die darauf geladenen Rüben kullern in den Dreck. Der erschrockene Esel brüllt wie am Spieß, während die Frau unsanft ihren Waren gefolgt ist und nur mühsam wieder auf die Beine kommt. Der junge Heißsporn, der mit übermütigem Johlen sein Pferd noch weiter antreibt, hinterlässt eine Spur des Chaos. Während ihr euch eilig in Sicherheit bringt, macht Borolf keinerlei Anstalten, den Weg freizugeben. Der Adlige – wie seine feine Kleidung vermuten lässt – hat alle Mühe, seinen Gaul zum Stehen zu bringen. Empört setzt er zu einer Schimpftirade an, doch Borolf lässt sich nicht aus der Ruhe bringen. „Übe Er sich in Demut! Die wackeren Leute hier bringen die Speisen, die dann auch auf Seiner Tafel stehen.“, lässt der Geweihte seine klangvolle Stimme ertönen.

Der junge Geck verzieht spöttisch das Gesicht und setzt gerade zur Gegenrede an, als ihm Borolf ins Wort fällt. „Für den Anfang helfe Er dieser braven Frau, ihre Waren wieder aufzuladen.“

Er weist mit der Hand zu dem Eselskarren, mit dem sich die Alte abmüht. „Dann mag er sich im Siechenhaus melden und dort die Arbeit verrichten, die anfällt, bis der Vorsteher befindet, dass Sein Charakter nun genug gefestigt sei.“

Der Bursche blickt den Geweihten nur völlig verdattert an, der spöttische Gesichtsausdruck ist Unsicherheit gewichen. „Worauf wartet Er noch?“ Borolfs Stimme ist kaum lauter geworden, verfehlt aber nicht ihre Wirkung.

Der Reiter steigt hastig ab. Zunächst weiß er nicht, wohin mit seinem nervösen Pferd, dessen Zügel er, unter dem strengen Blick des Geweihten, schließlich dem *„nächstbesten Helden“* in die Hand drückt. Eilig stemmt er den Karren aus dem Graben und sammelt die Rüben auf. Borolf beobachtet ihn dabei mit steinerner Miene und weist gelegentlich auf eine Knolle, die der Adelige übersehen hat. Als er endlich fertig ist, das feine Brokatwams verschmutzt vom Staub der Straße, steigt er hastig auf sein Pferd und trabt in Richtung Havena, in gemäßigtem Tempo diesmal. Ob er sich im Siechenhaus melden wird, scheint allerdings fraglich.

Als die Alte dem Geweihten danken will, winkt er nur lässig ab und gibt das Zeichen zum Aufbruch. Bolder, der gespannt eure Reaktion auf den Vorfall beobachtet, grinst nur. Der Stolz auf seinen Herrn ist ihm deutlich anzusehen.

3.3 Lagerleben

An der Reichslandstraße und auch auf der Straße nach Altenfaehr liegen einige Gasthäuser. Auch gibt es viele Bauernhöfe, die Reisenden gegen geringes Entgelt Unterkunft und Verköstigung anbieten. Aber Borolf von Mersingen ist hin und wieder der Meinung, die Rast im Freien stähle Körper und Geist. Für die Helden ergibt sich hier die Möglichkeit, selbst Hand anzulegen. Sie dürfen einen geeigneten Lagerplatz suchen, die Pferde versorgen (hat vielleicht Golgarin noch eine Rechnung mit ihnen offen?), Feuer machen, Essen kochen und Wache halten. Darüber hinaus werden sie im borongefälligen Lebenswandel unterwiesen.

Falls keiner ihrer Helden über das Talent *Wildnisleben* verfügt, sieht es ganz schlecht aus. Weder Borolf noch Bolder verstehen sich darauf, was auch Bolders Abneigung gegen Reisen in unzivilisierten Gegenden erklärt. Borolf wiederum stört sich an solch profanen Dingen wie nassen Füßen nicht im geringsten. Darüber hinaus scheint ihm auch der Gott der Ameisen und Stechmücken gewogen zu sein. Er kann seinen Kopf auf einem Hügel der Roten Waldameisen betten und steht des Morgens auf, ohne dass ihm das ein einziges Tierchen übel genommen hätte. Bolder, der sein Lager in drei Schritt Entfernung aufgeschlagen hat, ist dagegen über und über mit Pusteln bedeckt. Lassen Sie Ihre Helden also um ihrer eigenen Nachtruhe willen einen guten Platz finden.

Zudem ergibt sich die Gelegenheit, das oft vernachlässigte Talent *Kochen* anzubringen. Borolf wird alles, was ihm vorgesetzt wird, ohne Lob und ohne Murren verzehren, während Bolder den versalzenen Eintopf ungeniert wieder in die Schüssel spuckt und sich fluchend Brot und Hartwurst aus dem Gepäck holt. Auch für *Lederarbeiten* oder *Schneidern* finden sich Anwendungsmöglichkeiten, etwa ein gerissenes Zaumzeug oder eine zerfetzte Hose.

Borolf hat zwar kein Schweigegelübde abgelegt, aber er verabscheut jegliches Geplapper. Deswegen lässt er seine Stimme auch nur dann erklingen, wenn er es für notwendig erachtet. Wie des Abends nach dem Essen, wenn er zum Gebet und zur anschließenden Meditation aufruft.

Du stehst am Ende aller Wege.
Du führst uns durch die Dunkelheit.
Deine Nähe nimmt die Angst, denn was soll ich fürchten, wo du mich erwartest.
Heute wollen wir ruhen im Angesicht unserer Feinde.
Aller Schrecken der Nacht wird uns nicht erreichen, weil deine Schwingen uns beschützen.
Du wirst uns tragen, wenn unsere Kraft vergeht.
Wir, die wir sterblich sind, erkennen deine Größe an.
Segne unsere Ruhe.¹

Es dürfen auch noch weitere Gebete auf das „Schweigsamer Herr“ folgen. Eine *Sinnenschärfe*-Probe lässt den aufmerksamen Helden beobachten, wie Bolder unterdessen mit einem Zweig Strichmännchen in den Boden kratzt. Auch der Aufruf zur Meditation ist ernst gemeint. Gemütliches Geplauder wird Borolf nicht dulden. Falls Zurechtweisungen bei Ihren Helden nicht fruchten, wird er die Liturgie *Ruf zu Ruhe* anwenden, wonach erst einmal Stille herrscht. Bevor sich seine Begleiter aufs Ohr legen dürfen, muss erst einmal eine angemessene Zeit der Meditation verstrichen sein. Bolder verbringt diese mit geschlossenen Augen. Ein wirklich inbrünstiges Gebet und das anschließende In-sich-gehen vermag den Helden Zuversicht einzuflößen (Mut +1 für W6 Tage), es sei denn, sie sind während der Meditation eingeschlafen (Konstitutionsprobe).

Sollte ein geweihter Held ein gemeinsames Gebet zu seinem Gott vorschlagen, willigt der Borongeweihte gerne ein. Auch wird er bei Riten und Gebräuchen zu Ehren der anderen Götter bereitwillig mitmachen, solange sie nicht allzu sehr dem von Boron geschätzten Verhaltenskodex entgegen stehen. Dazu gehört beispielsweise der hesindegefällige theologische Disput (zu viele Worte), das Liebesspiel zu Ehren der Rahja (zu sinnlich) und das phexgefällige Glücksspiel (schlechter Verlierer).

Alles in allem macht Borolf von Mersingen bisher eigentlich einen ganz vernünftigen Eindruck auf die Helden. Einen ersten Hinweis auf seine zeitweilige Verwirrtheit bekommen sie, wenn er nach der gemeinsamen Meditation das gleiche Ritual noch einmal bei den Pferden wiederholt. Golgarin, der seinen Herrn und dessen Gepflogenheiten kennt, wird andächtig dem „Schweigsamen Herrn“ lauschen und dann zur Meditation den Kopf senken. Traviane dagegen erlaubt sich, währenddessen ein paar Hälmchen zu ihren Hufen zu knabbern und wird deshalb prompt gemaßregelt. Erstaunlicherweise macht auch die Stute danach einen äußerst andächtigen Eindruck.

Zum morgendlichen Ritual des Geweihten gehört, gleich nach dem Gebet, auch die Körperertüchtigung. Es ist zunächst ein irritierender Anblick, Borolf, nur mit der Bruche bekleidet, bei den strammen Exerzitien zuzusehen. Das Grinsen wird Ihren Helden aber vergehen, wenn er einen der ihren, vorzugsweise den, der bei der Wache eingeschlafen ist, mit einem herzlichem Fußtritt zum Mitmachen auffordert. „Nichts erfrischt Körper und Geist besser als Leibesübungen am frühen Morgen!“ Hat Ihr Held den Mut, sich zu weigern? Nicht? Dann runter auf den Boden und Liegestützen, zackzack. Nach drei Stützen ist

¹gefunden bei <<http://www.golgariten.ch/Gebetbuch.pdf>>

eine Konstitutionsprobe fällig, nach drei weiteren eine um +1 erschwerte, usw., 15 Liegestützen sollte er schon durchhalten. Bis Ihr Held zusammenbricht, hat der Geweihte ein dutzend Stützen Vorsprung. Und weiter geht es mit Kniebeugen: Eins, zwei, drei, (KO-Probe), vier, fünf, sechs, (KO-Probe +1), sieben, acht, neun, (KO-Probe +2), ... Und ist der Ast an dieser Buche nicht von genau der richtigen Stärke und Höhe für ein paar Klimmzüge? Borolf lässt dem Helden den Vortritt, während er sich selbst bei Rumpfbeugen entspannt. Eins, zwei, fünf, *nicht mogeln!* und vergessen Sie die Konstitutionsproben nicht. Sollte sich der Sportler nicht wirklich tapfer geschlagen haben, ermahnt ihn der Geweihte in väterlich-fürsorglicher Strenge: „Mein guter <Name des erschöpften Helden>, stähle Er täglich Leib und Seele. Will Er etwa schlaff und schwach vor Borons Antlitz treten, sollte ER die Gnade haben, Ihn heute zu sich zu rufen?“ Sollte Ihr Held Spaß an solchen Übungen finden, können Sie das Vergnügen verlängern, indem Sie bei misslungenen Konstitutionsproben jeweils drei Punkte von seiner Ausdauer abziehen, und ihn solange weiter üben lassen, bis diese verbraucht ist. Zur „Belohnung“ schränkt ihn ein böser Muskelkater am folgenden Tag in seiner Beweglichkeit ein (Gewandtheit -1), aber er hat dafür eine Spezielle Erfahrung in *Athletik* gemacht.

Die Schrecken der Vergangenheit Als Ordenskrieger des Heiligen Golgari hat Borolf von Mersingen gut zehn Götterläufe gegen die Gräueltaten gekämpft, die der Dämonenmeister Borbarad verursacht, bzw. hinterlassen hat. Ob er in den Schwarzen Landen ein besonders einschneidendes Erlebnis hatte oder die Summe des Elends ihn schließlich zusammenbrechen ließ, wird wohl keiner je erfahren. In Schwarzto-brien hat er jedenfalls einen Teil seines Verstandes zurückgelassen und dafür das Entsetzen in Form von wiederkehrenden Alpträumen mitgenommen. Die nächtliche Szene lässt die Helden vielleicht den Gemütszustand des Geweihten und auch das Verhältnis Bolders zu seinem Herrn etwas besser verstehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosstunde ist schon lange verstrichen und du, <Name des wachhabenden Helden>, wunderst dich schon geraume Zeit über die Geräusche, die vom Lager des Geweihten an dein Ohr dringen. Offensichtlich kann er nicht schlafen, ständig wälzt er sich unter seiner Decke hin und her. Vielleicht hat er Magengrimmen, überlegst du, aber so schlecht war das Essen nun auch wieder nicht. Jetzt fängt er an, leise zu stöhnen. Du solltest vielleicht mal nach ihm sehen...

Borolf liegt nicht wach. Offensichtlich schläft er fest, den er bemerkt den Helden nicht, wenn er an sein Lager tritt. Er stöhnt nicht nur, er redet auch im Schlaf. „Nein, nicht noch einmal!“, oder „So bleib doch endlich liegen!“ Bolder, der aufsteht, um nach seinem Herrn zu sehen, tritt erst schweigend neben den Helden, holt dann etwas aus seinem Gepäck und beginnt, in der noch nicht verloschenen Glut des Feuers etwas zuzubereiten. Lassen Sie Ihren Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, wenn Bolder zu ihm tritt. Vielleicht hat er ihn ja überhört und erschrickt ordentlich. Auf die Frage, was er da mache, erwidert der Diener einsilbig, dass er einen Beruhigungstrank zubereite. Nachdem er den Sud fertiggestellt hat, stemmt er Borolfs Oberkörper hoch und flößt ihm den Trunk ein, ohne dass dieser aufwacht: Keine leichte Aufgabe angesichts des Körpergewichts des Hünen. Es dauert noch eine Weile, bis das Mittel wirkt. In der Zeit redet der Geweihte weiterhin wirres Zeug und fängt letztendlich an zu weinen, während sein Diener beruhigend auf ihn einredet. Als er endlich still wird und in einen traumlosen Schlaf gleitet, bettet Bolder seinen Herrn wieder auf sein Lager und räumt die Spuren seiner nächtlichen Kocherei fort. Bevor er sich wieder zu seinem eigenen Schlafplatz begibt, packt er seinen Beobachter grob am Arm und zischt ihm eindringlich an: „Kein Wort davon zu meinem Herrn! Hast du mich verstanden?“

Meisterinformationen:

Der Geweihte würde es strikt ablehnen, seine, vermeintlich von Boron geschickten, Träume durch ein Beruhigungsmittel zu verscheuchen. Aus diesem Grund verabreicht Bolder ihm den Trunk, einen Aufguss aus Ilmenblatt und Tigermohn, ohne sein Wissen. Seine Beweggründe sind Mitleid und Fürsorge. Nach einer durchträumten Nacht steht sein Herr noch tagelang neben sich. Zum einen besteht dann die Gefahr, dass er sich kopfüber ins nächste Sumpfloch stürzt, zum anderen möchte Bolder nicht, dass sich Borolf mit seinem absonderlichen Verhalten lächerlich macht. Obwohl er oft spöttische Reden über den Geweihten schwingt, schmerzt es ihn, mit eigenen Augen sehen zu müssen, wie dieser einen Narren aus sich macht. Zudem ist er felsenfest davon überzeugt, dass nicht Boron die Alpträume sendet. Borolf kann sich nach einer solchen Nacht an nichts erinnern, ganz gleich, ob er durch den Trunk betäubt oder bis zum Morgengrauen von den Träumen gequält wurde. Deshalb ergibt es für Bolder keinen Sinn, weder als Strafe noch als Warnung oder Vision.

Sofern ihn der Held, der Zeuge des nächtlichen Schauspiels war, danach fragt und ihn nicht misstrauisch angeht, wird sich Bolder ihm, aber nur ihm, mitteilen. Geheimhaltung vor den anderen Spielern ist nicht notwendig, da bei diesem Gespräch zwar Vertrauliches, aber keine wirklichen Geheimnisse offengelegt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der Herr ist ein Krieger vom Orden des Heiligen Golgari. Er hat in der Dritten Dämonenschlacht mitgekämpft und danach in Tobrien. Seit ich mich erinnern kann, ist er nur selten, vielleicht zwei- oder dreimal im Götterlauf nach Hause gekommen, aber dann blieb er ganze drei Jahre ununterbrochen weg. Und auf einmal stand er vor der Tür in Begleitung von zwei Boroniten. Die beiden gaben den Herrschaften einen Brief und verschwanden dann wieder. Mein Herr blieb, aber er war ganz verändert. Ernst und schweigsam war er immer schon, aber nun war er kaum ansprechbar.

Die Herrschaften ließen vom Gesinde keinen zu ihm und sagten nur, er sei krank. Einen Heiler haben sie aber nicht kommen lassen. Dann fing er an, ganz merkwürdige Sachen anzustellen. Einmal hat er mitten in der Nacht die Zisterne im Hofe geweiht. Dann wieder ist er, nur im Hemd, ohne Hosen, ohne Schuhe, in den Stall gestürmt, um die Pferde zu exorzieren. Da konnten sie dann nicht mehr verheimlichen, dass er nicht mehr recht bei Sinnen war. Er hat sich im Lauf der Zeit zwar ein wenig beruhigt, aber wirklich klar im Kopf ist er seither nicht mehr geworden.

Eines Tages hat er das ganze Haus zusammengerufen und verkündet, der Herr Boron habe ihm die Aufgabe übertragen, sich aller verlorenen Seelen anzunehmen und er müsse jetzt unverzüglich aufbrechen. Erst haben sie versucht, ihm das wieder auszureden, zunächst mit guten Worten, dann mit Gewalt, aber er hat sich nicht aufhalten lassen. Wer will diesen Bären auch schon zurückhalten, wenn er sich etwas in den Kopf gesetzt hat. Und dann ist ihnen wohl aufgegangen, dass das die Lösung ihrer Probleme ist. Allemal besser, als ein Verrückter im Haus oder ein Verwandter bei den Noioniten. Sie haben mich kurzerhand zu seinem Leibdiener erklärt – ich weiß bis heute nicht, wie ich zu der Ehre gekommen bin, haben mir einen Batzen Geld in die Hand gedrückt und mir eingeschärft, ich solle mich gut um meinen Herrn kümmern. Richtig erleichtert habe sie ausgesehen, als wir aus dem Tor ritten. Das ist jetzt mehr als fünf Götterläufe her und seitdem sind wir unterwegs und nehmen uns der verlorenen Seelen an.“

Kapitel 4

Im beschaulichen Städtchen Altenfaehr

Schlussendlich sind Sie mit Ihren Helden am eigentlichen Schauplatz des Abenteuers angekommen. Hier werden sie dem abgründig Bösen begegnen, einen aus ihrer Runde verlieren – womöglich gar für immer, die Gelegenheit haben, Dere ein bisschen besser zu machen und nebenbei etlichen verlorenen Seelen den Weg zu Borons Hallen zu weisen. Ein zentrales Ereignis ist ein Würfelspiel, dass Sie, lieber Meister, nach Belieben ausspielen oder kurz abhandeln können. Ansonsten gibt es ab hier nur wenige Möglichkeiten, das Abenteuer zu straffen: Schließlich nähern wir uns dem „Showdown“.



Altenfaehr; 1: Gasthaus *Zur Silbernen Krone*; 2: Efferdtempel; 3: Traviatempel; 4: Peraineschrein;
5: Rondraschrein; 6: Haus des Heilers Tsabert; 7: Phexlindes Krämerladen; 8: Andenkenladen;
9: Schenke *Schneidzahn*; 10: Waffenschmied; 11: Hufschmied; 12: Bootsbauer; 13: Gasthaus *Rostiger Anker*; 14: Kontor des *Henkers*; 15: Grimbargas Haus; 16: Jockels Anwesen; 17: Haus der Torfstecherbrüder; 18: Fährstation.

Am späten Nachmittag erreicht die Gruppe Altenfaehr. Die Stadt liegt am Nordufer des Großen Flusses und erhielt ihren Namen durch die Fährverbindung, die seit frühester Zeit über den Fluss besteht. Allerdings fand sich der Ort durch die Launen des Flusses irgendwann unvermittelt an einem toten Seitenarm wieder. Erst seit er durch einen Kanal wieder mit dem Fluss verbunden ist, hat er wieder mehr Bedeutung erhalten.

Zu Bolder Erleichterung kehren sie im Gasthaus *Zur Silbernen Krone*¹ ein, das direkt am Marktplatz liegt. Der Stallbursche kommt ihnen sogleich entgegen und übernimmt Golgarin von dem Geweihten, was sich der Hengst, zum Erstaunen der Helden, ohne Murren gefallen lässt. Das Zuckerstück, das der Bursche aus der Hosentasche zaubert, tut sein Übriges. Bolder steckt ihm ein paar Münzen zu, damit er die Pferde schön trocken reibt und striegelt, bevor er sie in den Stall bringt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schankstube ist nur mäßig besetzt. An einem Tisch lässt sich eine Gruppe Einheimischer, vermutlich Handwerker, ihr Feierabendbier munden, etwas abseits sitzt ein dicker, gut gekleideter Mann, der offensichtlich auf sein Essen wartet. Aus der Küche duftet es auch schon verführerisch nach Braten und Pilzen. Die Verhandlungen mit dem Wirt übernimmt Bolder, der Borolf mit einer Mischung aus Furcht und Respekt aus den Augenwinkeln mustert. Der Diener mietet euch und sich selbst im Schlafsaal ein, für seinen Herrn nimmt er natürlich ein Einzelzimmer. Während die Schankmagd mit Borolfs Gepäck bereits von ihrem Dienstherrn die Treppe zu den Schlafplätzen im ersten Stock hinaufgescheucht wird, dürft ihr eure Sachen selber nach oben tragen. Der Schlafsaal ist, Phex sei es gedankt, nicht groß. Nur ein Lager ist belegt, was ihr an einem Bündel und einem Paar enorm großer Stiefel erkennt, die neben der Strohmratze abgestellt wurden. Wenn das mal kein Thorwaler ist! Die sind berühmt-berüchtigt für ihr lautes Schnarchen, wenn sie einen über den Durst getrunken haben – also eigentlich immer. Nachdem ihr euch ausgebreitet habt, ist nur noch ein Schlafplatz frei.

Kaum habt ihr eure staubigen Umhänge abgelegt, steckt die Magd ihren Kopf zur Tür hinein und ruft: „Wer von euch ist Boronholdt? Seine Gnaden verlangt nach ihm!“

Falls sich die Helden bei der Nennung seines „wahren“ Namens wundern, zuckt Bolder nur mit den Schultern, bevor er nach nebenan zum Zimmer seines Herrn geht. Schließlich hat er sich seinen Rufnamen nicht ausgesucht.

Auf der Etage befinden sich noch zwei Doppel- und drei Einzelzimmer. Die Treppe führt noch weiter zum Dachgeschoss, wo die Kammern der Wirtsleute und des Gesindes sind.

Mal wieder Golgarin Die hungrigen Helden wollen sich gerade zur Schankstube aufmachen, als die Magd wieder ins Zimmer stürzt und aufgeregt von dem tollwütigen Rappen berichtet, der soeben im Stall randaliert. Die Herrschaften mögen doch dringlichst nach dem Rechten sehen! Sollten sie an die Zimmertür des Geweihten klopfen, ertönt nur Bolders unwirsche Stimme: „Jetzt nicht!“

Im Hof angekommen, sehen sie, dass der Stallbursche es immerhin geschafft hat, den Hengst wieder aus dem Stall zu bugsieren und jetzt wie eine Lumpenpuppe am Zügel des Tieres durchgeschüttelt wird. Er habe sich noch ganz brav striegeln lassen, berichtet die Magd, die eilfertig hinter den Helden her gelaufen ist. Erst als er in den Stall sollte, hat er gebockt und gekeilt, dafür aber seitdem nicht damit aufgehört. Golgarin ist richtig sauer: Er stemmt sich gegen die Zügel, versucht zu steigen oder schnappt wild um sich. Irgendwann hat er den Stallknecht abgeschüttelt und macht sich daran, die Stalltür einzutreten. Von innen antwortet ihm empörtes Wiehern. Um das Tier zu beruhigen, müssen ihre Helden wieder Charismaproben ablegen. Es gelten die üblichen Aufschläge, zuzüglich einer Erschwernis

¹empfohlen von <<http://www.koenigreich-albernia.de>>

um +5 (wie gesagt, das Tier ist stinkwütend). Das gilt auch für die Mutprobe, die nötig ist, um ihm ein Zuckerstückchen anzubieten. Erwischt einer der Helden ihn am Zügel, braucht er seine ganze *Körperbeherrschung*, um nicht abgeschüttelt zu werden. Sollte er doch auf dem Boden landen, verursacht das W3 Schadenspunkte.

Falls so gar nichts fruchten will, muss einer wohl oder übel Bolder oder Borolf holen (am Zügel hängende Helden müssen noch drei *Körperbeherrschungs*-Proben ablegen, bis die Hilfe kommt). Bolder ist gerade damit beschäftigt, den Schädel seines Herrn zu rasieren. Wenn der Held sein Gesuch vorträgt, flucht er leise – was dem Geweihten ein missbilligendes Stirnrunzeln entlockt – und drückt ihm das Rasiermesser in die Hand. Er soll einstweilen weitermachen, solange das Wasser noch heiß ist. Borolf scheint es egal zu sein, wer ihn rasiert. Einen Herrn von Mersingen kann der Held wohl kaum so einfach sitzen lassen, also ist eine Fingerfertigkeitssprobe fällig (eventuell auch eine gute Entschuldigung, falls er Geweihtenblut fließen lässt). Es sei denn, er ist zufällig Barbier, dann darf er natürlich seiner Profession nachgehen.

Bolders vertraute Stimme veranlasst den Hengst dann doch, sich wieder manierlich zu benehmen. Da er aber wild mit den Augen rollt, sobald er in den Stall geführt werden soll, bekommt auch er ein Einzelzimmer in der Scheune.

Meisterinformationen:

Im Stall steht der Rappe des Händlers Niemann, der bei Golgarin instinktiv Ablehnung hervorruft. Das Wesen des Reiters scheint auf das Tier abzufärben, was ja auch bei Golgarin in gewisser Weise der Fall ist. Niemann selbst sitzt unterdessen in der Schankstube und wartet auf sein Essen.

Das wohlverdiente Abendbrot Endlich können sich Ihre Helden zu Tisch begeben und sich nach Herzenslust den Bauch vollschlagen. Der Duft nach Hasenbraten und frisch gebackenem Brot ließ ihnen schon das Wasser im Mund zusammenlaufen, als sie die Schankstube das erste Mal betreten haben. Ganz besonders nach dem Fraß, der sie in den letzten Tagen am Leben gehalten hat. Kaum haben sie sich hingesetzt, öffnet sich die Tür und ein rotblonder Hüne kommt hereingerumpelt. Er visiert die Kurve zur Treppe an, die er auch bravourös meistert, rennt aber prompt Borolf über den Haufen, der gerade die Stiege herunterkommt. Während ihm der Geweihte einen strafenden Blick hinterher wirft, donnert der Thorwaler die letzten Stufen in den Schlafsaal hinauf. Wenig später lässt ein rhythmisches Grollen die Gläser auf dem Bord hinter der Theke erzittern.

Hasenbraten mit Pilzen, passenderweise Boronsmützen, und frischem, dampfenden Brot. Es ist köstlich! Selbst Borolf lässt sich einen Nachschlag geben und gönnt sich zwei Gläser schweren Rotweins. Satt und zufrieden können sich Ihre Recken nun über ihre weitere Vorgehensweise beratschlagen. Bolder wird sich erkundigen, ob sie sich bereits einen Plan zurechtgelegt haben und sie, falls nötig, noch einmal darauf hinweisen, was sie zu tun haben: Die Identität des *Henkers* aufdecken (was ihnen nicht ganz gelingen wird) und die Lage des Galgens herausfinden. Im Laufe des Abends werden sich der Geweihte und sein Diener über Gruselgeschichten, in denen Galgen vorkommen, unterhalten. Bei ihren Nachforschungen ist ihnen diese Thematik schon öfter begegnet. Lassen Sie dabei einfließen, dass Leichenteile von Gehenkten gerne von abergläubischen Menschen, aber auch von Schwarzmagiern und ähnlich sinistren Gestalten entwendet werden. Von einer Diebeshand beispielsweise erhoffen sich die Abergläubischen, dass sie Ihnen zu Glück im Spiel ver helfe, die Magier der linken Hand hingegen verwenden sie als Donarium für ihr frevlerisches Zauberwerk. Zu gegebener Zeit werden sich Ihre Helden vielleicht an dieses Gespräch erinnern und Rückschlüsse auf die fehlende Hand einer bestimmten Moorleiche ziehen können.

Inzwischen ist die Stube auch ziemlich voll. Eine weitere Reisegruppe ist angekommen, bestehend aus vier älteren Herrschaften – zwei Damen, zwei Herren, die sich den ganzen Abend über den Zustand

der Straßen und die Federung der Kutschen beklagen. Einige besser betuchte Einheimische sind nur zum Essen gekommen. An den Tisch, an dem bei der Ankunft der Helden nur der einzelne Reisende saß, haben sich zwei Kaufleute gesellt. Das Trio scheint Geschäftliches zu besprechen. Etwas später am Abend erscheinen noch drei Wanderer, die sich nach dem Essen sofort in ihre Kammern zurückziehen.

Die Helden können natürlich bereits mit ihren Nachforschungen beginnen, allerdings ist ihnen an diesem Abend kein Erfolg beschieden. Die Gäste von außerhalb können ihnen ohnehin nicht weiterhelfen. Die Einheimischen sind entweder zu jung (immerhin liegen die Ereignisse um den *Henker* bereits 50 Jahre zurück), oder die Helden werden freundlich, aber entschieden gebeten, ihr Anliegen doch zu einem späteren Zeitpunkt vorzutragen. Auch der Wirt Jendan vertröstet sie auf den anderen Morgen, da er die anderen Gäste nicht vernachlässigen will. Bei der Frau des Wirtes, dieser begnadeten Köchin, und der Magd ergeht es den Helden nicht besser. An einem kleinen Tischlein nahe der Theke sitzt noch ein Einheimischer, der zufrieden in seinen Krug blickt. Er freut sich sichtlich, wenn er angesprochen wird, und antwortet bereitwillig. Die Hoffnung der Helden wird aber bald zerschlagen, denn alles, was er von sich gibt, ist: „Ja, da könnt ich euch Geschichten erzählen! Eine wilde Zeit, war das, ja ja. Ihr werdet es nicht glauben, aber da könnt ich euch Geschichten erzählen!“ Es bleibt nur noch, zu Bett zu gehen und sich das Kissen über die Ohren zu ziehen. Der Thorwaler macht seinem Ruf nämlich alle Ehre.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was für eine Nacht! Erst das Sphären erschütternde Schnarchen des betrunkenen Nordmannes und jetzt, kaum dass du, *<Name eines beliebigen Helden>*, ein Auge zugemacht hast, wachst du wieder auf, weil dir speiübel ist. Und im Gedärm zwickt es auch ganz dringlich. Den anderen scheint es nicht besser zu gehen, denn du siehst einen Kameraden, vermutlich Bolder, eilig die Kammer verlassen. Auch auf den anderen Lagern herrscht Unruhe, nur der Thorwaler rührt sich nicht, mal abgesehen von seinem Schnarchen.

Jetzt aber schnell! Du schleppst dich zum Abtritt: Besetzt! Hinter der Tür hörst du leises Röcheln. Also ab in die Natur! Auf dem Hof kommt dir der grüngesichtige Wirt Jendan entgegen, der gerade seine Hose wieder zunestelt. Als er dich sieht, reißt er die Augen auf, dreht sich wieselflink um und rennt hinter den Pferdestall, von wo er gerade hergekommen war. Ein ruhiges Örtchen zu finden, ist gar nicht so leicht: Das gesamte Haus scheint auf den Beinen zu sein, um mit starrem Blick und zusammengepressten Lippen sämtliche Ecken des Hofes zu inspizieren. Aber vielleicht ist das mit der Privatsphäre gar nicht so wichtig. So in der Not tut es auch die Hofeinfahrt.

Wenn Sie, lieber Meister, Ihre Helden ein wenig ärgern wollen, lassen Sie sie *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen, bzw. halten sich an die alte thorwalsche Faustregel „Wer kotzt, der putzt!“ Die lässt sich sinngemäß auch auf den Flinken Difar anwenden. Keine Angst, Ihre Helden sind keinem Massenanschlag zum Opfer gefallen. Sie sollen sich nur einen Tag lang im Gasthaus aufhalten, um Händler Niemann besser kennenzulernen (den sein Pakt übrigens vor der Pilzvergiftung bewahrt hat, der sich das aber nicht anmerken lassen wird). Unter die köstlichen Boronsmützen hat sich wohl ein unverträglicher Vertreter aus dem Reich der Pilze gemischt. Das kann ja mal passieren, auch dem Gemüse- und Pilzlieferanten des Gasthauses, einem unbescholtenen Bauern aus dem Umland. Der Wirt, selbst einer der Betroffenen, bangt um seinen guten Ruf und lässt auf eigene Kosten noch in der Nacht einen Heiler holen. Nach ein oder zwei Bechern Gulmondtee sind dann alle wieder über dem Berg. Am folgenden Tag fühlen sie sich noch schlapp (KO-2) und schwach (KK-2), danach aber ist jeder wieder fit.

Was ist, wenn Ihre Helden partout nichts essen wollen? Das ändert im Grunde nichts, denn von Mersingen und sein Diener liegen auf alle Fälle flach. Die Gruppe kann dann einen Tag eher mit ihren Nachforschungen beginnen und sie müssen die folgende Szene etwas anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könntet meinen, ihr seid in einem Therbunitenspital. Auf den Gesichtern der verbliebenen Gäste im Schankraum findet ihr alle Nuancen zwischen grau und grün. Die vornehmen Herrschaften sind in aller Frühe empört und unter Aufbietung ihrer letzten Kräfte, wie sie mehrmals betonten, in ein anderes Gasthaus umgezogen. Die drei Wandersleute sitzen mürrisch an einem der Tische und stochern lustlos in der gesalzenen Getreidegrütze, die der Wirt auf Anraten des Heilers als Frühstück serviert hat. Der Kaufmann, nun wieder alleine, begnügt sich mit einem Krug Wasser. Besonders einladend sieht die Grütze wirklich nicht aus, aber wenn der Heiler sie empfohlen hat, wird sie euch vielleicht ganz gut tun. Wenn nur die Beine nicht so wackelig wären!

Vom Obergeschoss ertönt ein lautes Rumpeln und der Thorwaler, frisch wie der junge Frühling, kommt die Treppe heruntergepoltert. „Gibt es hier eigentlich auch was Anständiges zu Beißen?“, brüllt er und sieht sich nach dem Wirt um. „Ist vielleicht noch was von dem Hasen da, den du mir gestern so angepriesen hast?“

Jendan, der sogleich herbeigeeilt ist, ringt sichtlich mit sich. Nach einem Blick in die flehenden Gesichter der anderen Gäste schickt er den verdutzten Nordmann zum *Rostigen Anker* gegenüber der Fähre, wo er sich auf seine Rechnung ordentlich satt essen solle. Mit dem gesunden Appetit des Hünen kann er seine leidgeprüften Gäste nicht auch noch quälen.

Kurz darauf betritt der einsame Zecher vom Abend zuvor die Stube. Da er sich allem Anschein nach hauptsächlich flüssig ernährt, ist er wohlauf. Mit einem Krüglein Bier lässt er sich bei den Wanderern nieder und teilt ihnen ungefragt sein gesamtes Wissen über unverträgliche und giftige Pilze mit.

Da öffnet sich die Tür erneut. Zwei Büttel des Barons treten ein, die Wichtigkeit ihres Auftrags steht ihnen ins Gesicht geschrieben: Die Aufklärung des Giftanschlags auf den ehrenwerten Junker Alrik von Tennerlich hat oberste Priorität. Schließlich ist er Gast des Dorfschulten, äh, Bürgermeisters. Der Wirt schrumpft förmlich unter den strengen Blicken und erklärt den werten Herrn Inspektoren ausführlich und Hände ringend, wie es zu diesem unglücklichen Unfall kam. Aus der Küche ertönt lautes Schluchzen. Etwas enttäuscht ziehen die Büttel schließlich von dannen. Der erhoffte spektakuläre Kriminalfall, an dem sie ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen wollten, ist diese Geschichte wohl doch nicht. Jendan ist inzwischen den Tränen nah: Schmach und Schand! Und das ihm, der doch das beste Haus im Ort führt! Ein grausamer Schicksalsschlag!

Mittlerweile ist euch aufgefallen, dass sich weder Borolf noch sein Diener bislang haben sehen lassen. Aber da kommt Bolder schon die Treppe herunter. Er sieht auch nicht besser aus als alle anderen. Er lässt sich an eurem Tisch nieder und beäugt misstrauisch die Schüssel mit dem Frühstücksbrei. „Kann man das essen?“

Und wo ist der Herr von Mersingen?

„Ihro Gnaden nimmt diese Fügung als Anlass zum Fasten und Meditieren. Er wünscht, nicht gestört zu werden.“

Und wie lange? Bolder zuckt mit den Schultern. „Ein, zwei Tage, Wochen, das wird sich zeigen.“

Das Verhalten des Geweihten ist nicht ungewöhnlich. Was liegt näher, als die Völlerei des Vorabends durch ein wenig Askese wieder gutzumachen, besonders wenn man derart deutlich darauf hingewiesen wurde. Die Helden können sich erst einmal durch den Tag quälen und dann morgen aufmachen, um etwas über den *Henker* und den Galgen herauszufinden. Vermutlich werden sie noch eine Mütze Schlaf nehmen wollen, wie Bolder es tut, und es dann in der Schankstube mit etwas festerer Nahrung versuchen. Vielleicht ist auch ein Washtag angesagt, wenn sie ihre versaute Kleidung nicht einfach anbehalten oder in ihr Bündel gepackt haben. Diese Arbeit nimmt ihnen die Magd Alberta gegen ein paar Heller ab. Diese und der Stallbursche Bran sind übrigens gesund und munter, bekommen sie doch nur selten etwas von dem guten Essen für die Gäste ab. Ein kleines, schadenfrohes Grinsen sei ihnen da auch erlaubt.

Die *Silberne Krone* hat an diesem Tag nur wenig Gäste. Am späten Nachmittag hat der Zecher seinen Stammsplatz wieder eingenommen und ist mit sich und seinem Bier zufrieden. Bolder bemüht sich, mit Alberta anzubandeln, die sich sichtlich geschmeichelt fühlt. Ansonsten sind nur Ihre Helden mehr oder weniger vollzählig in den Schankstube. Wenig später kommt der gut gekleidete Kaufmann, es handelt sich natürlich um den Händler Niemann, die Treppe herunter und setzt sich an den Tisch der Helden, wobei er vorher höflich fragt, ob das gestattet sei. Er beginnt eine belanglose Plauderei, etwa, dass ihm die Verzögerung gar nicht recht gelegen komme, ob die Helden bis zum Faehrenmarkt am nächsten Wassertag bleiben oder dass der Andenkenhändler am Hafen ein paar wirklich hübsche Schnitzereien verkaufe. Vielleicht auch etwas Politik, das Verhältnis Alberbias zum Kaiserreich und die Haltung der alberbischen Häuser dazu (ein paar Anregungen zu diesem Thema finden Sie z.B. im *Aventurischen Boten* 137). Niemann ist eine angenehme Gesellschaft. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass er nicht nur gut gekleidet ist, sondern geradezu luxuriös. Zwar ist alles von dezenter Machart, aber nur aus besten Stoffen und ausgezeichnet verarbeitet. Zudem trägt er teuren Schmuck, und das nicht zu knapp. Das Wams zieren einige edelsteinbesetzte Broschen, um den Hals trägt er eine schwere Goldkette und an den Händen mehrere Ringe. Sie können die Helden *Schätzen* lassen, um den Wert dieser wandelnden Schatztruhe zu ermitteln: Gut und gerne 150 Dukaten. Eine *Sinnenschärfe*-Probe zeigt den Helden den etwas befremdlichen Umstand, dass die Ringe tief in das Fleisch der wulstigen Finger eingewachsen sind. Nachdem Alberta von ihrem Dienstherrn in die Küche geschickt worden ist, gesellt sich auch Bolder zu der Runde. Niemann schlägt vor, sich die Zeit mit einem Spielchen zu vertreiben. Nach großen Unternehmungen stehe heute sicherlich keinem mehr der Sinn. Er kenne da ein sehr kurzweiliges und spannendes Knöchelspiel. Wenn der Herr Wirt vielleicht einen Knobelbecher hätte?

4.1 Das Spiel

Händler Niemann, auch bekannt als der *Henker*, seines Zeichens glühender Anhänger des Gierigen Feilschers, will bei diesem Spiel – ausnahmsweise – kein Geld gewinnen. Er ist auf eine frische Seele für seinen Herrn aus und will nebenbei noch etwas „Blutbeflecktes Gold“ unter die Leute bringen. Sie, lieber Meister, müssen am Ende des Spiels entscheiden, wen es treffen soll: Einen Ihrer Recken oder Bolder. Sie können sich diese schwierige Wahl bis zum Ende aufsparen und den Verlauf der Würfelrunde abwarten. Wenn es denn einer aus Ihren Reihen sein soll, wäre es ideal, wenn der Held sich der Tragweite seiner Dummheit nicht bewusst wäre, zumindest vorerst. Da aber auch hinter dem arglosesten Helden ein versierter Spieler sitzt, kann davon nicht ausgegangen werden. Bevor Sie auf Biegen und Brechen einen sich sträubenden Helden, bzw. Spieler, in den Pakt zwingen, nehmen Sie Bolder. Der Rest des Abenteuers soll schließlich allen noch Spaß machen.

Gespielt wird der „Schummelalrik“, der in ganz Aventurien in verschiedenen Varianten und oft auch unter anderem Namen beheimatet ist. In manchen Gegenden soll er gar „Meier“ genannt werden. Die Regeln sind denkbar einfach.

Zwei Würfel werden reihum verdeckt geworfen. Der Wert des Wurfs wird als zweistellige Zahl angegeben, wobei die höhere Augenzahl der Zehnerstelle entspricht (z.B. 43 für die Augenzahlen 3 und 4). Der Spieler, der an der Reihe ist, nennt seinem Nachfolger den – korrekten oder frei erfundenen – Wert seines Wurfs. Für den Spieler, der die Runde beginnt, besteht keine Notwendigkeit, zu schummeln, die nachfolgenden müssen aber immer einen höheren Wert angeben als der Vorspieler, falls sie die Runde nicht durch Aufdecken des Wurfs beenden wollen. Können sie den Wurf nicht überbieten, sind sie also gezwungen, möglichst überzeugend zu lügen.

Eine Runde gestaltet sich folgendermaßen: Der Spieler, der beginnt, sieht sich seinen Wurf an, nennt den Wert und gibt ihn, immer noch verdeckt, an seinen Nachbarn weiter. Der nächste in der Reihe hat zwei Möglichkeiten:

- Wenn er seinem Vordermann glaubt, wirft er erneut, ohne den letzten Wurf aufzudecken, nennt eine höhere Zahl, nachdem er sein Ergebnis besehen hat, und gibt den Becher weiter. Der nächstfolgende muss dann den Wurf wiederum übertreffen, bzw. die Runde beenden.
- Glaubte er ihm aber nicht, deckt er den Wurf auf. Entspricht nun der aufgedeckte Wert dem genannten oder ist höher als dieser, hat er verloren und der Spieler, der zuletzt geworfen hat, gewonnen. Hat er seinen Vormann dagegen beim Lügen ertappt, ist er der Gewinner und der Vorspieler hat verloren. Die Runde ist damit beendet und der Verlierer startet die nächste Runde.

Der Einsatz wird am Anfang jeder Runde vom ersten Spieler festgelegt. Jeder Spieler legt den Betrag in die Mitte des Tisches. Am Ende der Runde geht der gesamte Einsatz an den Gewinner. Der Verlierer dagegen muss den Betrag im Einsatztopf ersetzen. Da die nächste Runde bei ihm beginnt, legt er den neuen Einsatz fest und muss diesen, wie auch alle anderen Spieler, wieder in den Einsatztopf zahlen. Verliert einer der Zocker die Lust (oder die Mittel) zum weiterspielen, kann er den Tisch natürlich jederzeit verlassen. Falls es sich dabei um denjenigen handelt, der die nächste Runde beginnen soll, fällt diese Aufgabe dem nächstfolgenden Spieler zu.

Eine Ausnahme ist, wenn ein Spieler einen Pasch würfelt, dessen Augenzahl aber ebenfalls höher sein muss, als die des letzten Wurfs. In diesem Fall kann er sofort seinen Wurf aufdecken und bekommt den Gewinn. Einen Verlierer gibt es dann keinen. Die nächste Runde startet beim nächsten Spieler. Der Einsatztopf kann also nur nach dem Aufdecken eines Paschs leer werden.

Meisterinformationen:

Gespielt wird mit den Würfeln von Händler Niemann, die er liebevoll *Phexlieb* und *Phexhold* nennt. Sollte ein Mitspieler darauf bestehen, andere Würfel zu benutzen, gibt sich Niemann beleidigt und spielt nicht mehr mit – vorerst. *Phexlieb* und *Phexhold* sind keine gewöhnlichen Würfel. Sie wurden aus den Handknochen eines Phexgeweihten geschnitzt und sind von einem Agribaal besessen. Der unglückliche Phexgeweihte harrt übrigens als Moorleiche seiner Erlösung.

Die *Listigen Knöchel* sind ein mächtiges dämonisches Artefakt, das im Anhang mitsamt seinen Auswirkungen ausführlich beschrieben wird. Sie gehorchen ihrem Meister nicht in dem Sinn, dass sie eine befohlene Augenzahl zeigen. Sie spielen ihr eigenes Spiel, das der Paktierer aber geschickt ausnutzen kann. Es geht ihnen nicht um Geld, sie wollen letztendlich einen Ausgewählten dazu bringen, seine Seele einzusetzen, die sie dann an sich binden können.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei diesem perfiden Spielzeug also um eine Art Seelengötzen. Um die Mitspieler bei der Stange zu halten, lassen die Knöchel sie, zumindest am Anfang, häufig gewinnen. Darüber hinaus wecken sie in ihnen eine regelrechte Sucht danach, weiterzuspielen. „Störende“ Mitspieler werden dagegen feststellen, dass Phex ihnen scheinbar nicht hold ist. Ihnen wird durch eine regelrechte Pechsträhne die Lust verdorben. Den ausgewählten Spieler dazu zu bringen, seine Seele einzusetzen, ist wiederum Aufgabe des Paktierers.

Nimmt einer der Helden die Knöchel genauer in Augenschein, wird er keine Auffälligkeiten erkennen. Es sind keine Kanten abgefeilt und auch kein Gewicht eingegossen worden, was den Wurf beeinflussen könnte. Ein Magier, der mit einem *Odem Arcanum* oder gar einem *Analys Arcanstruktur* einen Blick auf das Artefakt wirft, erkennt natürlich die magische Natur. Niemann deshalb wird tunlichst vermeiden, mit einem Magier zu spielen, geschweige denn, ihm die Würfel in die Hand zu geben. Ergibt sich überhaupt keine Gelegenheit für ihn, den Zauberer loszuwerden, bleibt zwangsläufig nur noch die **Ganz kurze Variante** der weiter unten aufgezeigten Spielmöglichkeiten übrig.

Niemann wird vor der entscheidenden Endrunde die restlichen Mitspieler mit einer hohen Summe aus einer prall gefüllten Geldkatze ködern. Dabei handelt es sich um „Blutbeflecktes Gold“, das ebenfalls im Anhang genauer beschrieben wird. Deswegen wird er sich nicht allzu ungern mit dem zweiten Platz abfinden, Sinn und Zweck dieser unheiligen Münzen ist es schließlich, sie unters Volk zu bringen. Für das Binden einer Seele ist es nicht entscheidend, ob Niemann gewinnt, solange der Betreffende nur verliert. Zeigen wird er das aber natürlich nicht, sondern den zerknirschten Verlierer mimen, der soeben eine beträchtliche Summe verspielt hat. Selbstverständlich kann der Händler bereits in den ersten Runden das „Blutbefleckte Gold“ einsetzen, allerdings ist zu bezweifeln, dass die Einsätze am Anfang so hoch sind, dass Dukaten auf dem Tisch liegen. Von „Blutbefleckten Hellern“ ist bislang noch nichts bekannt geworden.

Es ist für das Seelenheil des Betroffenen überaus wichtig, dass die Helden irgendwann auf die *Listigen Knöchel* aufmerksam werden. Bevor Niemann sich dazu äußert, haben sie im Grund keine Chance herauszufinden, dass es sich dabei um ein Artefakt, geschweige denn um einen Seelengötzen handelt (was ohnehin kaum einem Aventurier ein Begriff sein dürfte). Auch der Umstand, dass sich die Bezeichnung „Knöchel“ tatsächlich von „Knochen“ herleitet, also dem Material, aus dem die Würfel häufig gefertigt sind, ist ihnen vielleicht nicht gegenwärtig. Wenn sie wüssten, dass es sich bei diesen Würfeln um Menschenknochen handelt, würden sie vermutlich selbst die richtigen Rückschlüsse ziehen oder wenigstens erkennen, dass mit den Würfeln etwas nicht stimmt. Aber genau das können sie natürlich erst recht nicht wissen. Versuchen Sie deshalb, die Begriffe „Knöchel“ oder „Knochen werfen“ einfließen zu lassen. Vielleicht hilft es Ihren Streitern ja auf die Sprünge.

Wie ausführlich Sie, lieber Meister, die Würfelrunde gestalten, sei Ihnen und Ihren Spielern überlassen. Nachfolgend sind ein paar Varianten vorgeschlagen, die, mit Ausnahme der **Ganz kurze Variante**, vor der entscheidenden Endrunde eine gemeinsame Szene aufweisen, die Sie an die Vermögensverhältnisse des Helden und natürlich an dessen Reaktion anpassen müssen. Er kann auch seine Waffe, sein Pferd oder den Familienschmuck setzen. Die Geldkatze des Händlers wird immer mehr enthalten, als der Held zu setzen in der Lage ist. Vergewissern Sie sich aber vorher, dass Ihr Recke keinen halben Drachenhort mit sich herumschleppt, und bedenken Sie, dass jeder der blinkenden Dukaten dem Gewinner einen Lebenspunkt raubt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Spielrunde ist auf drei Personen geschrumpft: Den dicken Händler, Bolder und dich, *<Name des verbliebenen Helden>*. Von allen anderen hat die letzte anstrengende Nacht und die schwächende Krankheit ihren Tribut gefordert. Sie sind schlafen gegangen. Im Grunde bist auch du erschöpft, aber du bist dir sicher, dass Phex dir heute gewogen ist. Nur noch ein oder zwei Runden...

Erstaunt bemerkst du, wie der Händler, statt den fälligen Einsatz von seinem Münzstapel in die Mitte zu legen, mit seinen dicken Fingern in einer Tasche seines Wamses kramt. Endlich zieht er einen Beutel hervor, aus dem der verführerische Klang von Goldmünzen ertönt. Der Säckel ist prall gefüllt. „Nun“, meint Niemann mit einem gierigen Funkeln in den Augen. „Jetzt wollen wir doch mal den Kinderkram lassen und um einen Einsatz spielen, der sich auch lohnt!“

Er lässt eine Handvoll Goldmünzen aus dem Beutel in seine Pranke gleiten und donnert diese als Einsatz auf den Tisch. Die Hand lässt er darauf liegen, so dass du nicht genau erkennen kannst, wie viele der funkelnden runden Schätzchen er gesetzt hat. Zehn, zwölf, vielleicht mehr.

Diese Händler sind doch alle gleich: Nie bekommen sie den Kragen voll! Immer muss es noch mehr sein! Auch Bolder hat ganz große Augen bekommen. Seiner verkniffenen Miene nach zu urteilen, rechnet er gerade nach, wieviel vom Geld der Familie Mersingen er wohl abzweigen kann, ohne dass es jemandem auffällt. Der leichtsinnige Windhund hält bestimmt den Einsatz.

Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt für eine Goldgierprobe.

„Na, was ist?“ lässt sich Niemann wieder vernehmen, nachdem er den Anblick der Dukaten auf euch hat wirken lassen. „Wieviel seid Ihr bereit zu setzen?“

„Soviel habe ich nicht.“, hörst du dich sagen. Vielleicht solltest du ja deine Waffe anbieten? Auf dem Gesicht des Händlers zeigt sich zuerst Verärgerung, dann Resignation. Er seufzt, nimmt endlich die Hand von dem Gold und kratzt sich nachdenklich am Ohr. Jetzt kannst du erkennen, dass es ungefähr *<passende Summe, die die Barschaft des Helden übersteigt>* sind.

„Ich hätte mir denken müssen, dass Ihr da nicht mithalten könnt. Verzeiht, dass ich Euch in diese unangenehme Lage gebracht habe. Ihr müsst mich jetzt für einen prahlerischen Rüpel halten. Aber: Gesetzt ist gesetzt! Ich werde den Einsatz nicht zurückziehen. Setzt, was Ihr geben könnt. Solltet Ihr verlieren, müsst Ihr nur das dreifache Eures eigenen Einsatzes ersetzen.“

Vielleicht ist Ihr Held ja ein ganz Schlauer, der den Händler beim Wort nimmt und frech nur einen Heller setzt. Das spielt keine Rolle, Niemann sollte in diesem Fall jedoch – vorgeblich – sehr ungehalten reagieren.

Du kramst verlegen deine gesamte Barschaft heraus und schiebst sie in die Mitte des Tisches. „Geschieht mir ganz recht!“, murmelt der Händler mit einem enttäuschten Blick auf deinen Einsatz. „Da müsst Ihr aber eigentlich noch Eure Seele drauflegen, wenn das überhaupt etwas wert sein soll.“ Er sieht dich augenzwinkernd an und grinst. „Oder traut Ihr Euch nicht?“

Na, den scheint sein leichtfertiger Einsatz doch ganz schön zu wurmen! Es ist aber auch eine Menge Gold, die er dabei verlieren kann. Du kannst der Versuchung nicht widerstehen, den glänzenden Münzhaufen mit den Fingern auseinanderzuschieben, um nachzuzählen.

Niemanns spöttische Stimme unterbricht dich. „Na, sieh einer an! Zählt Ihr jetzt nach, ob sich der Einsatz lohnt? Daraus kann ich nur schließen, dass Ihr den genauen Wert Eurer Seele kennt. Darf ich fragen, auf welche Summe er sich beläuft? Aber ich möchte natürlich nicht, dass Ihr Euch übervorteilt fühlt, also setze ich die meine als Dreingabe! Hier habt Ihr sie!“ Um seine Worte zu unterstreichen, zieht er – symbolisch – mit spitzen Fingern ein unsichtbares Schnupftuch aus dem Ärmel, faltet es mehrfach, streicht es noch einmal glatt und legt es in den Einsatztopf.

Wieder wäre jetzt der richtige Zeitpunkt für eine Goldgierprobe. Niemand kann im Übrigen schon lange nicht mehr über seine Seele verfügen und sie so oft setzen, wie er möchte. Es hat keine Auswirkung. Sein Einsatz ist lediglich ein Ablenkungsmanöver.

Warten Sie jetzt die Antwort Ihres Helden ab. Hat er angebissen?

Der Händler kichert amüsiert und wendet er sich unvermittelt an Bolder. „Und Ihr, junger Freund? Es ist nur recht und billig, wenn ich von Euch auch nur das verlange, was unser Kamerad gesetzt hat. Seid Ihr einverstanden?“

Bolder nickt und legt das Geld zu den anderen Einsätzen. Bevor er die Hand zurückziehen kann, legt Niemann seine Wurstfinger darauf und raunt in verschwörerischem Tonfall: „Und Eure Seele? Wollt Ihr die auch verschachern?“

Bolder rollt mit den Augen. „Einen eigenartigen Humor habt Ihr! Wenn es Euch glücklich macht, dann setze ich meine und die aller meiner Kinder und Kindeskindern obendrein.“

Der Händler lacht amüsiert. Dann nimmt er die Würfel, spuckt darauf und reibt sie zwischen den Händen, bevor er sie in den Becher fallen lässt. „Also, meine Schätzchen, jetzt kommt es darauf an. Lasst mich nicht im Stich!“

Wen hat es jetzt erwischt? Ihren Recken oder muss Bolder in die saure Trollbirne beißen? Seine Kinder und Kindeskindern sind übrigens sicher, so einfach machen wir es dem Erzdämon dann doch nicht.

Meisterinformationen:

Es bleibt noch die Frage, was mit demjenigen passiert, der vielleicht seine Seele gesetzt, aber weder gewonnen, noch verloren hat. Nun, der hat Glück gehabt! Auch der eifrigste Paktierer sammelt die Seelen nicht so wie ein Pilzsucher eine Kappe nach der anderen schneidet und in sein Körbchen legt, schließlich muss Niemann anschließend seinem Opfer ordnungsgemäß den Weg in die Niederhöhlen weisen.

Die kurze Variante Nummerieren Sie Ihre Spieler und die beiden Meisterpersonen Bolder und Niemann durch und ermitteln Sie mit einem oder mehreren Würfeln nacheinander die Verlierer, die dann ausscheiden, weil ihnen die Lust am Spiel vergangen ist. Bolder, Niemann und die Spielsüchtigen oder Goldgierigen lassen Sie dabei zunächst außen vor, aber so dass es Ihre Spieler nicht merken (verdeckt würfeln). Zu Anfang jeder Runde legt jeder den Einsatz in die Tischmitte, bei Ausscheiden ist er dann verloren. Der zweite, der ausscheidet, hat also den doppelten, der dritte den dreifachen Betrag verloren.

Wenn nur noch geeignete Kandidaten im Spiel sind, legt der Händler die Dukaten auf den Tisch und die oben beschriebene Szene findet statt. Die Goldgierproben für Bolder würfeln Sie verdeckt, ihm sollen sie ja auf jeden Fall „gelingen“. Wird auch der Held von seiner Gier überwältigt, sollte der Anblick der blinkenden Münzen Anreiz genug sein, um auf das vermeintlich alberne Angebot, seine Seele zu setzen, einzugehen.

Für die letzte entscheidende Runde wirft jeder, der noch am Tisch sitzt, eine *Menschenkenntnis*-Probe, der schlechteste Wurf hat verloren. Da dass natürlich auch Niemann treffen kann, setzt er sein

beachtliches Geschick im *Falschspiel* ein, was Sie dann Ihrem Helden auch gestatten müssen. Die Talentpunkte rechnen Sie zu den *Menschenkenntnis*-Punkten dazu. Überprüfen Sie aber sicherheitshalber den *Falschspiel*-Wert Ihrer Helden. Sie können bis jetzt immer noch wählen, ob Sie Bolder oder Ihren Recken verlieren lassen wollen, schließlich ist Bolders Talentwert nur Ihnen bekannt. Vielleicht möchten Sie es ja auch dem Zufall überlassen.

Die ganz kurze Variante Schicken Sie Ihre Helden ins Bett und lassen Bolder, während die Recken selig in Borons Armen schnarchen, seine Seele an die *Listigen Knöchel* verlieren. Da er vorher bereits „Blutbeflecktes Gold“ gewonnen hat und davon die Löhne für die Helden auszahlt, haben die dann auch noch etwas davon. Damit Ihre Recken von dem Vorfall überhaupt Kenntnis bekommen, sollte der Wirt am kommenden Tag ein paar Bemerkungen fallen lassen, etwa „Das ist ja ganz schön spät geworden.“, oder „Die Summen, die da auf dem Tisch lagen, werde ich mein Lebtage nicht in der Hand halten.“.

Die technische Variante Möchten Sie, werter Meister, Ihre Helden die Talente und Fertigkeiten, die sie sich bislang in ihrem aventurischen Leben angeeignet haben, einsetzen lassen, ist diese Variante die geeignete.

Kramen Sie das ausrangierte Talent *Glücksspiel* (MU/IN/IN) aus dem Keller und stauben es ab. Der Talentwert jedes Helden entspricht dem für das Basistalent *Menschenkenntnis*, schließlich geht es darum, seine Mitspieler möglichst gut zu durchschauen. Natürlich ist auch das Handwerk *Falschspiel* erlaubt, das alle anderen Mitspieler durch eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe entlarven können. Die *Sinnenschärfe* wird erschwert um die übrig behaltenen Talentpunkte des Falschspielers und erleichtert durch eventuelle eigene übrig behaltene Talentpunkte einer *Falschspiel*-Probe. Einer, der die diversen Tricks kennt, weiß natürlich, worauf er achten muss. Wird ein Falschspieler ertappt, könnte das durchaus zu einer fröhlichen Kneipenkeilerei (siehe Abschnitt Kurzfassung Rauferei im Anhang) führen, aber verlieren Sie dabei nicht Ihre eigenen dämonischen Pläne aus den Augen.

Der Gewinner der Runde ist der mit der höchsten (entspricht dem Malus auf diese Probe, die ihm noch gelungen wäre), der Verlierer der mit der niedrigsten Zahl (entspricht dem Bonus auf diese Probe, bei dem sie ihm noch gelungen wäre) an übrigbehaltenen Talentpunkten. Ein kurzes Beispiel: Alrik hat MU 12, IN 11 und eine *Glücksspiel*-Wert von 5. Er würfelt 8 - 5 - 7, ihm wäre also eine um vier Punkte erschwerte Probe gelungen. Die „Gewinnzahl“ ist +9. Würfelt er 15 - 6 - 19, hätte die Probe um sechs erleichtert sein müssen, wenn sie ihm noch hätte gelingen sollen. Die „Gewinnzahl“ ist -6. Damit ist er aber vielleicht immer noch besser als Alrike, die bei gleichen Werten 17 - 18 - 19 gewürfelt hat. Ihre „Gewinnzahl“ ist -15. Übrig behaltene *Falschspiel*-Punkte werden auf die Gewinnzahl addiert. Bei Gleichstand entscheidet eine zweite Probe unter den betreffenden Helden. Die Möglichkeit eines Paschs können Sie – aber müssen Sie nicht – berücksichtigen, indem Sie den Gewinner, der eine Gewinnzahl über +20 hat, bzw. einen Abstand von mindestens +10 zum nächstbesten aufweist, zum „Pasch-Werfer“ erklären.

Denken Sie daran, dass auch Bolder und Niemann der Spielrunde angehören, für die Sie in beiden Fällen das Talent *Falschspiel* anwenden müssen. Für Bolder, da er dieses Handwerk beherrscht, für Niemann, da er UND die Würfel dieses Handwerk beherrschen. Würfeln Sie die *Falschspiel*-Proben für beide verdeckt, das erleichtert es Ihnen, im Notfall die Würfe etwas „geradezurücken“. Notieren Sie sich die Gewinner jeder Runde, für sie steigt ihr Spielsuchtwert jeweils um einen Punkt. Die Sucht ist am nächsten Morgen im übrigen wieder verflogen, bzw. auf den Normalwert zurückgesunken.

Um die Runde zu verkleinern, lassen Sie die Verlierer zunehmend erschwerte Konstitutionsproben ablegen, schließlich hat die Krankheit an ihren Kräften gezehrt. Und Verlieren ist langweilig, sie sollen sich zu Bett begeben. Lassen Sie im Verlauf des Spiels Niemann nach und nach den Einsatz erhöhen

(widerstrebende Mitspieler müssen dann gegen ihre Spielsucht, erschwert um den Wert ihrer Goldgier, anwürfeln). So sollte sich von vorne herein schon ein erkleckliches Sömmchen im Einsatztopf befinden, bis er vor der entscheidenden Runde die Dukaten zückt und die oben beschriebene Szene stattfindet. Einem misstrauischen Helden sei eine *Menschenkenntnis*-Probe zugestanden, die Sie verdeckt für ihn würfeln müssen. Ob Ihr Spieler bei Gelingen die Aussage: „Er ist ein Dämonenpaktierer und will Deine Seele seinem niederhöllischen Herrn opfern“ dann glaubt oder nicht, sollten Sie ihm selbst überlassen. Und ob der Held soviel Vernunft an den Tag legt, das Angebot auszuschlagen, entscheidet eine Spielsuchtprobe, erschwert um den Wert seiner Goldgier, denn schließlich könnte er ja einen fetten Batzen Gold gewinnen. Und aufgeben heißt, seinen inzwischen recht hohen Einsatz in harter Münze zu verlieren. Dass ihm das seine Seele retten kann, weiß er schließlich nicht.

„In Echt“ Reizvoll wäre es natürlich, das Würfelspiel „in natura“ zu spielen. Dazu brauchen Sie zwei W6, einen Würfelbecher und eine Unterlage, klassischerweise einen Bierdeckel, sowie Münzen, Chips, Steine, Streichhölzer o.ä. als Einsatz. Sie sollten sich aber darüber im Klaren sein, dass diese Variante am schwierigsten zu kontrollieren ist, da Sie nun mal nicht über echte *Listige Knöchel* verfügen. Mit etwas Geschick und Glück merken Ihre Spieler dafür nicht so schnell, dass der Ausgang des Spiels im Wesentlichen von vorne herein feststeht. Da in dieser Variante die Talentwerte nicht verwendet werden, ist das *Falschspiel* hier dem Meister vorbehalten.

Beginnen Sie (als Bolder oder Niemann) das Spiel nach den beschriebenen Regeln, aber notieren Sie sich die Gewinner und damit die Spielsuchtwerte Ihrer Helden. Ihre Macht als Meister nutzen Sie nur, um die „überzähligen“ Helden durch Konstitutionsproben, die um den Wert ihrer Spielsucht erleichtert sind, ins Bett zu schicken. Das muss nicht verdeckt geschehen, denn der Hinweis auf eine augenscheinliche Glückssträhne und die Aussicht auf ein hübsches Sömmchen sollte nicht weiter verdächtig sein. Der geeignete Augenblick dafür ist immer, nachdem ein Pasch gewürfelt wurde und der Einsatztopf leer ist. Die Meisterpersonen sollten natürlich am Tisch bleiben und wenn alle Helden auf einen Schlag müde werden, müssen Sie sich ebenfalls etwas einfallen lassen. Es sei denn, Sie schicken Bolder ins Verderben und lassen Ihre Recken außen vor.

Haben Sie dann die Runde soweit reduziert, dass es ans Eingemachte geht, müssen Sie dem Unglück bei Bedarf etwas nachhelfen. Greifen Sie aber erst ein, wenn es nicht anders geht. Vielleicht läuft ja alles wie am Schnürchen und keiner der Spieler hat Anlass, Verdacht zu schöpfen. Lesen Sie dann die obige Szene vor.

Für den Notfall bereiten Sie einen zweiten Würfelbecher mit passenden Werten vor, ob für Niemann, Bolder oder Ihren Helden, hängt natürlich von den Umständen ab. Den gezinkten Wurf schieben Sie dem übervorteilten Helden frech mit dem Hinweis auf Falschspiel unter die Nase (ich gehe mal davon aus, dass Sie persönlich dieses Handwerk nicht gut genug beherrschen, um dem Spieler (damit meine ich jetzt die leibhaftig am Tisch sitzende Person) die gelegten Würfel unterjubeln zu können). Vielleicht gestehen Sie ihm noch eine *Sinnenschärfe*-Probe zu, die Sie für ihn verdeckt würfeln. Wenn Sie diese Probe ordentlich versemeln (zwinker, zwinker), wird der Held (also nicht der Spieler), nichts mitbekommen.

Auch ein echter hochwertiger Pasch des Helden lässt sich nur mit einer gehörigen Portion Meisterdreistigkeit ausbügeln. Schieben Sie ihm einen vorbereiteten Becher mit niedriger Augenzahl unter. Oder Sie fügen sich in das Schicksal und greifen auf Bolder zurück.

Kommt es wegen Schummeleien zum Streit, erklärt sich der Händler bereit, die Runde zu wiederholen. Der aufgeweckte Held fürchtet dann natürlich um seine Seele, aber: Gesetz ist gesetzt! Niemann wird seine Forderung als Humbug abtun, aber tunlichst vermeiden, diesen speziellen Einsatz wieder freizugeben.

Das Spiel ist aus Nach der Endrunde ist das Spiel aus, auch wenn der Einsatztopf eigentlich ersetzt werden müsste. Niemann wird abwinken: „Lasst es gut sein, wir sind alle müde.“ Auch Bolder wird sich dem anschließen.

Die Persönlichkeit des jetzt „Seelenlosen“ wird sich nun schleichend verändern, was er mit einer gelungenen Intuitionsprobe auch selbst erkennt. Seine Spielsucht ist zwar verschwunden, oder zumindest auf den Wert vor dem unseligen Spiel zurückgesunken, aber seine Goldgier ist geweckt. Der Wert steigt um einen Punkt, beträgt aber mindestens fünf. Schließlich hat er ja eine Menge Geld verloren und er fühlt sich irgendwie betrogen und von Phex übers Ohr gehauen. Zudem besitzt er jetzt, hoffentlich vorübergehend, ein Talent, nennen wir es *Verschlagenheit* (MU/IN/CH), das, von drei beginnend, jeden Tag um einen Punkt steigen wird. Sollte Ihr Spieler wirklich noch völlig im Dunkeln tappen, nennen Sie dieses neue Talent neutral *Gabe*. Lassen Sie jedes mal darauf würfeln, wenn es darum geht, zum eigenen Vorteil handeln zu können, etwa einem Freund im Kampf beizustehen oder es zur eigenen Sicherheit bleiben zu lassen, was sonst so gar nicht seine Art wäre. Eine gelungene Probe könnte aber auch dazu führen, die verlockende Geldkatze eines Mithelden einzustecken, im schlimmsten Fall gar, ihn mit falschen Behauptungen zu denunzieren, um sich an seinen Besitztümern zu bereichern. Mehr Beispiele für die zunehmende Verrohung des Charakters werden am Anfang des Abschnitts **Einer Verschwindet** beschrieben.

Um dem bedauernswerten Paktierer in spe noch eine Chance zu geben, sein Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen, lassen Sie ihn täglich *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen, die jeweils um den *Verschlagenheits*-Wert erschwert sind. Bei Geweihten bietet sich auch eine *Mirakel*-Probe an. Bei Gelingen findet an diesem Tag keine Erhöhung der *Verschlagenheit* statt. Um sich einem Kameraden anzuvertrauen und ihn um Hilfe zu bitten, muss ihm eine Mutprobe, erschwert um den *Verschlagenheits*-Wert gelingen. Das geht natürlich nur, wenn der Unselige um seinen Zustand weiß. Eine Beichte ändert zwar nichts an den Ereignissen, aber sie könnte helfen, dass ihm seine Kameraden beistehen, so gut sie es vermögen.

Hat einer Ihrer Helden „Blutbeflecktes Gold“ gewonnen, verliert er ab jetzt pro Stunde einen Lebenspunkt, insgesamt soviel, wie er an Dukaten gewonnen hat. Er darf aber in der Nacht normal regenerieren (falls er sich nicht an dem schnarchenden Thorwaler stört). Am nächsten Morgen wird er sich entsprechend schlecht fühlen, kann aber nicht bestimmen, was genau ihm fehlt. Auch der Heiler, falls er konsultiert wird, kann nur Erschöpfung feststellen und die Schwäche als Nachwirkung der Pilzvergiftung betrachten. Mit ein paar Einbeeren, die ihm 1W6 Lebenspunkte zurückbringen, wird er seinen Patienten etwas aufpäppeln. Hegt das Opfer die Vermutung, dass es an dem Gold liegen könne, kann er natürlich versuchen, die Dukaten loszuwerden. Er kann sie einem arglosen Händler unterjubeln (pfui!) oder sie im Efferd- oder im Traviatempel „entsorgen“. Ein paar echte Münzen sollten für das Gotteshaus aber schon dabei herausspringen.

4.2 Erkundigungen

Borolf fastet und meditiert, Bolder ist mehr an der Magd mit der kecken Stupsnase interessiert, also bleibt es an Ihren Helden, sich im Dorf nach Informationen umzutun. Allzu viel werden sie nicht erfahren und die ganze Geschichte kann ihnen nur Niemann berichten. Das wird er allerdings erst machen, wenn er sich seiner Beute ganz sicher wähnt, wenn überhaupt.

Zunächst einmal reist Niemann – scheinbar – ab. Er verabschiedet sich freundlich und wünscht den Helden viel Erfolg (oder eine gute Weiterreise, falls sich diese bedeckt gehalten haben). Dass er tatsächlich aufgesessen und weggeritten ist, merken sie daran, dass Golgarin den Rappen des Händlers durch das

offene Scheunentor gesehen hat und sich aufführt, als säßen ihm alle Dämonen der Niederhöhlen im Nacken. Die Helden wissen inzwischen ja, was zu tun ist. Dem aufmerksamen Stallburschen Bran ist nicht entgangen, dass Niemanns Rappe der Grund für Golgarins schlechte Laune ist, allerdings schiebt er es auf die natürliche Rivalität zwischen den Hengsten.

Im Ort können ihre Helden folgende Informationen zusammensammeln und sich zwischendurch auf dem Faehrenmarkt im Abschnitt **Eine kleine Abwechslung** vergnügen.

Der Wirt Jendan weiß von nichts, obschon er immerhin seit bald 40 Jahren hier wohnt. Mit seinen Eltern ist er damals gekommen und die haben den Gasthof aufgemacht. Höchstens ein paar Alte könnten sich vielleicht noch an die Zeit erinnern, da kann der Heiler sicher helfen. Im Alter kommen schließlich die Zipperlein, da sitzt man öfter mal beim Medicus. Von einem Galgen hat er noch nie etwas gehört.

Der Heiler Tsabert, die Helden kennen ihn ja schon, kann sich erinnern, dass sein Vorgänger einen Ausbruch der Keuche erwähnt hat, der aber mit Peraines Hilfe sehr schnell wieder eingedämmt werden konnte. Einige Todesopfer gab es aber. Das könnte etwa 50 Jahre her sein. Damit mag es auch zusammenhängen, dass die meisten alten Leutchen hier Zugereiste sind. Auf Anhieb fällt ihm nur Phexlinde ein, die sich immer rühmt, ihren Krämerladen am Hafen schon in der dritten Generation zu führen. Von dem Galgen hat er freilich schon Geschichten gehört, aber die gleichen Geschichten werden sich von jedem Galgen erzählt. Ein Galgen als solcher ist nun mal etwas Unheimliches.

Die Krämerin Phexlinde ist etwa 60 Jahre alt. Ihr Vater, der ja ach so früh gestorben ist, hat mit einem Kaufmann zu tun gehabt, den er manchmal den *Henker* nannte. Sie war noch sehr klein, deshalb kann sie sich nicht gut an den Mann erinnern. Sie weiß aber noch, dass er ihr ein Gräuel war, zudem der Vater nach seinen Besuchen immer ganz schlechte Laune hatte. Dann ist irgendetwas vorgefallen, über das keiner sprechen wollte und danach ist der Kaufmann nicht mehr aufgetaucht. Der Vater ist kurz darauf an der Keuche gestorben, wie viele andere auch. Zu dem Zeitpunkt war sie zehn. Vielleicht könne sich ihr Onkel Orstein noch an ihn erinnern. Den finden die Helden gewöhnlich im *Schneidzahn*. Und der Galgen, das ist doch eine Geschichte, die den Kindern erzählt wird, damit sie nicht unbedacht ins Moor laufen.

Orstein ist vielleicht 70, also wesentlich jünger als sein Bruder Phexfried, der verstorbene Krämer. Wie die Helden bald merken, ist Orstein blind: Das war ein Unfall, als er noch ein ganz kleiner Bengel war. An den *Henker* kann er sich noch gut erinnern. Das war ein ganz unangenehmer Bursche. Er hatte ein kleines Kontor, gleich gegenüber dem *Schneidzahn* am Hafen, und hat mit Getreide und Salz gehandelt. Jedenfalls hat er einer ganzen Reihe von Leuten, alles gestandene Weibs- und Mannsbilder, fortlaufend zugesetzt. Auch seinem Bruder. Plötzlich war er dann verschwunden und so, wie alle verbissen geschwiegen haben, haben sie etwas gewusst. Geredet hat aber keiner. Dann brach die Keuche aus und die Verbliebenen hatten andere Sorgen. Er kann sich nur beim besten Willen nicht an seinen Namen erinnern. Beschreiben kann er den *Henker* leider auch nicht, haha. Außerdem müsste der schon längst unter der Erde liegen oder bald seinen hundertsten Tsatag hinter sich haben. Der Galgen, ach ja, da gibt es eine Menge Schauergeschichten. Das ist natürlich alles Unsinn, aber ganz geheuer ist es im Moor ja nie.

Der Andenkenhändler kann sie zumindest an den alten Jockel verweisen, ehemals ein Fährmann, der eine Art Heimatmuseum in seiner Scheune pflegte. Als dann allerdings die kaiserlichen Mordbrenner

kamen, diese räudigen zensiert – zensiert – zensiert, die wie eine Orkhorde über das Seenland hergefallen sind, ist alles geplündert und zerstört worden. Die Helden müssen sich etwas gedulden, bis der Händler wieder auf das Thema zurückkommt. Jockel weiß jedenfalls viel über die Gegend hier. Wenn sie bei vorsprechen wollen, sollten sie vorher bei dem Weidenauer Zuckerbäcker, der jede Woche auf dem Faehrenmarkt zu finden ist, Almadaner Wind für den Alten kaufen. Jockel ist mitunter etwas bärbeißig, Süßigkeiten verbessern seine Laune aber meist. Die Faehrenmarkt findet schon morgen, am Wassertag, statt.

Der Andenkenhändler hat übrigens wirklich ein paar hübsche elfische Schnitzereien. Wenn sie Ihren Helden eine Freude machen wollen, bieten Sie ihnen doch ein schönes Stück nach ihrem Geschmack für wenig Geld an.

Meisterinformationen:

Nebenbei: Die Abfolge der Wochentage in Aventurien ist Windstag – Erdtag – Markttag – Praiostag (allgemeiner Ruhetag) – Rohalstag – Feuertag – Wassertag.

Der alte Jockel ist ein recht tatteriger Greis von mürrischem und, vor allem, sehr misstrauischem Wesen. Süßigkeiten lassen aber jeden enorm in seiner Gunst steigen, eine Eigenart, die er mit Golgarin gemein hat. Er lädt die Helden sogar auf eine Tasse Sumpfbühe, das ist ein Kräuteraufguss, in sein Haus. Wie schon der Andenkenhändler, muss er erst einmal seinem Groll gegen die Garethier Meuchelbande Luft machen, gibt aber schließlich doch noch einige regionale Sagen zum Besten. Die meisten, da hatte der Heiler recht, kommen den Helden irgendwie bekannt vor. Eine davon scheint jedoch wirklich von diesem einen Galgen im Moor zu erzählen. Den hat es schon gegeben, versichert der Alte, aber ob er jetzt noch steht, bezweifelt er. Wahrscheinlich ist er schon lange verrottet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Flussvater, wie jeder weiß, ist ein launischer Geselle. Mal führt ihn sein Weg hier lang, mal da lang, aber immer reist er mit Gefolge. Nicht nur seine schönen Nixen und Necker und Wassertiere begleiten ihn, stets sind auch die Piraten an seiner Seite. Nun sind Piraten nicht gut gelitten, weil sie schon so manchen um Hab und Gut und Kopf und Kragen brachten. Darum ist es Brauch, sie am Flussufer aufzuknüpfen, wann immer einer den Bütteln ins Netz geht. Da kann er seinen Kameraden zuwinken. Die wissen dann: Hoppla, da wohnen wehrhafte Leut, da suchen wir uns lieber einen anderen Ort zum Plündern.

So auch die Altenfaehrer und der Ort blieb von dem üblen Gesindel verschont. Als es aber dem Flussvater gefiel, seine Reise woanders fortzusetzen, da blieb der Galgen stehen und wurde vergessen. Nun traf es sich aber, dass im Moor eine böse alte Zauberfrau wohnte. Die holte sich für ihr grausiges Gebräu Armsünderschmalz von den Leichen und Schelmenbein, um es an die finsternen Hexer zu verkaufen, die dieses ihrem höllischen Herrn gar gern als Opfergabe reichen. Als da keiner mehr baumelte, kam ihr das gar nicht zupass. So hieß sie ihre Spinne, die ihr Hexentier war, ein Nebelgewand zu weben. Das zog sie an und schlich sich so ungesehen zu den Torfstechern, die im Moor ihr täglich Brot verdienten. Dort suchte sie sich einen aus, über den sie seinen Kameraden Lügen ins Ohr wisperte und so alle gegen den armen Tropf aufbrachte, bis sie ihn endlich packten und aufknüpften. Bei Nacht kam dann die Hexe und holte sich Bein und Schmalz. So ging es jahrein und jahraus. Da begab es sich, dass der Herr Praios sein Auge über das Seenland schweifen ließ und den Nebel sah, der das Gewand der Hexe war.

Eine der Torfstecherfamilien aber war dem Herrn Praios ganz besonders zugetan und so sprach er zur jüngsten Tochter: Geh ins Moor und zeige mir, was der Nebel zu verbergen trachtet. Das tat sie und war just in dem Moment zur Stelle, als wieder einer baumeln sollte. Da trat sie an den Nebel und als sie ihre Hand hinein steckte, merkte sie, dass es ein Gewand war. Flugs zerschnitt sie den Stoff mit ihrem Messer und Praios ließ sein Strahlen auf die böse Hexe fallen. Die Torfstecher aber erkannten, dass sie getäuscht worden waren und knüpften kurzerhand die Hexe an den Galgen. Dort hing sie solange, bis der Kopf vom Leib faulte und beides ins Moor fiel. Weil Golgari aber das elende Weib nicht auf seinem Rücken tragen wollte, haust sie da noch immer, bedeckt von den Fetzen ihres Nebelgewands, und wispert den arglosen Wanderern Lügen ins Ohr.

Meisterinformationen:

Wahr ist: Der Galgen steht im Moor, wurde weit länger genutzt, als die Obrigkeit wusste, und es ist dort immer neblig. Wahrscheinlich ist auch an der Piratengeschichte was dran. Dichtung dagegen ist die Sache mit der bösen Hexe. Diese Sage ist sicherlich älter als 50 Jahre, kann also mit den Ereignissen um Niemann nichts zu tun haben. Trotzdem gibt es eine Parallele: Die böse Hexe – Niemann – benutzt die Torfstecher – die Schmuggelbande – um für sich selbst einen Vorteil zu gewinnen. Dieser Ort meint es offensichtlich gut mit Bösewichten und hat sich bereits in dieser Geschichte Praios' allsehendem Auge entzogen. Die Hexe jedenfalls hat ihre Strafe bekommen, was mit Niemann geschieht, liegt in den Händen der Helden...

In dieser Geschichte kommt „Schelmenbein“ vor, also die Knochen eines Gehenkten. Wenn Ihre Helden dabei nicht von sich aus hellhörig werden, erzählt Jockel, der froh ist, wenn ihm mal einer zuhört, dass er einen Apothecarius – der im Übrigen ein alter Quacksalber war – gekannt hat, der allen Ernstes gutes Geld für Schelmenbein gezahlt hat. Daraus hat er angeblich zauberkräftige Amulette geschnitzt oder es, zu Pulver zermahlen, in seine Tinkturen gerührt. Dann schimpft er noch ein wenig über die frevlerischen Schurken, die den Gehenkten Hände und Füße abschneiden, um sie zu verkaufen.

Den *Henker* kennt Jockel nicht, wohl kann er sich aber erinnern, dass es da einen Kaufmann gab, der mit einer ganzen Bande aus dem Ort zwielichtige Dinge getrieben hat. Da gab es immer viel Gemunkel und Geheimniskrämerei. Mit dem Pack hatte er aber nichts zu tun haben wollen. Wie recht er damit hatte, sieht man schon daran, dass ihn die Keuche damals nicht geholt hat.

Eine wahre Fundgrube an Informationen ist die Nachbarin von des *Henkers* ehemaligem Kontor. Das Haus gibt es noch, dient jetzt aber als Lagerhalle für die Flussfischer. Dort ist nichts mehr zu finden. Nebenan wohnt Grimburga, eine fünfzigjährige Witwe, die den ganzen Tag vor dem Haus sitzt und für die Fischer Netze flickt. Wie die Helden schnell feststellen, hat Grimburga eine lebhaftes Fantasie und den Hang, über alles und jeden Böses zu erzählen. Das hat sie wohl von ihrer Mutter geerbt, die ihr auch von dem schrecklichen Kaufmann berichtet hat. Sie kann sich nur nicht mehr erinnern, wie er hieß. Jedenfalls hat er ganz klein angefangen, ein bisschen Salz verkauft und ein bisschen Getreide eingekauft. Dann war ihm das nicht mehr genug und er hat zuerst die Waren der anderen Händler verdorben und schließlich sogar deren Häuser angezündet, um die Preise hochzutreiben. Letztendlich waren alle bei ihm verschuldet und damit in seiner Pflicht. Aber das hat ihm auch noch nicht gereicht. Weil im Ort aber nicht mehr viel zu holen war, hat er sich anders orientiert. Immer mehr zwielichtige Reisende kamen, Mittelreicher(!), und gingen bei ihm ein und aus. (Mal so nebenbei: Woher kommen eigentlich Ihre Helden?) Und dann sind Leute verschwunden. Es hat ja keiner den Mut, das Offensichtliche laut zu sagen, aber Grimburga spricht es aus: Der Kaufmann hat für den Garether Geheimdienst Auftragsmorde ausgeführt! Bis eines Tages auch er verschwunden ist, am gleichen Tag wie Grobin, der Knecht aus dem Salzwiesenhof. Den

sollte er auch umbringen, aber der hat den Spieß umgedreht. Ihm hätte natürlich keiner geglaubt, deshalb musste er verschwinden. Zu guter Letzt berichtet Grimburga übrigens die allerneueste Neuigkeit: Jendan, der Wirt der *Silbernen Krone*, mischt seinen Gästen Brechwurz ins Essen, um die Hilfflosen dann schamlos auszurauben.

Jetzt gilt es noch, einen Führer ins Moor zu finden. Ihre Helden könnten ruhig von selbst darauf kommen, sich bei den Torfstechern umzuschauen. Die meisten von ihnen leben am Ortsrand in schäbigen Hütten. Die Gruppe muss allerdings eine Weile suchen, bis sich einer bereit findet, sie zu dem Galgen zu führen. Nur wenige kennen ihn, geschweige denn den Weg dorthin, und alle verweisen auf die Gefahren. Seit der letzten großen Überschwemmung kennt sich dort keiner mehr gut aus, die Landschaft hat sich zu stark verändert. Schließlich landen die Helden bei einem Brüderpaar – Frieder und Jorn, deren Hütte noch ein wenig schäbiger ist als die Nachbarhäuser. Der ältere Frieder hinkt. Jorn ist gerade dabei, die noch genießbaren Teile von einem halben Laib schimmeligen Brotes zu schneiden. Das wird wohl das Abendessen. In der Ecke sitzt eine hungrige Mäusefamilie mit rotgeweinten Augen. Auch wenn die Lage der beiden Torfstecher absolut bedauernswert ist, eine rechte Sympathie will sich nicht einstellen: Sie mustern die Helden mit dem abschätzenden Blick Al’Anfanischer Sklavenhändler. Immerhin will sich Jorn als Führer zur Verfügung stellen. „Den Galgen, den kenn ich. Ist vielleicht nen halben Tagesmarsch wech. Hab nen mit eigenen Augen gesehn und kann euch hinbring. Aber das kostet! Für nix riskier ich nit meen Hals! Zwölf Silber im voraus.“ Unter zehn Silbertaler können ihn die Helden nicht herunterhandeln, aber er wird sich damit zufrieden geben, die Hälfte des ausgemachten Betrags erst nach der Rückkehr einzufordern.

Meisterinformationen:

Wenn Ihre Helden alle Informationen sortieren, sollten sie sich eigentlich schon ein ganz gutes Bild machen können. Lassen Sie sie die Geschichte zusammenfassen. Sie sollten jetzt wissen, wo der Galgen steht (falls sie dem Torfstecher trauen), dass Grobins Beichte durch die Aussagen der Einwohner bis zu einem gewissen Punkt bestätigt werden und dass ein Ausbruch der Keuche alle weiteren Beteiligten beseitigt hat. Der mysteriöse Kaufmann ohne Namen ist eine zentrale Figur, die offensichtlich Dreck am Stecken hat. Zudem haben die Helden den Hinweis, dass es mit dem Galgen eine üble Bewandnis hat (einmal aus dem Beichtbrief: Der Gehenkte, der nicht stirbt, und aus der Sage: Die Hexe, deren Seele dort noch umgehen soll). Vermutlich ahnen Ihre Recken auch schon, dass der Händler Niemann und der *Henker* ein und dieselbe Person sind. Der weitere Weg sollte jedoch klar sein: Ab ins Moor. Was Ihren Helden wahrscheinlich noch nicht klar ist, sind zwei Dinge: Die Bindung Niemanns an den Galgen und was es mit den *Listigen Knöcheln* auf sich hat. Unter Umständen sind sie auf die Würfel noch gar nicht aufmerksam geworden.

Eine kleine Abwechslung Jeden Wassertag ist Faehrenmarkt. Im Grunde gibt es alles, was ein Held so braucht, in den Läden Altenfaehrs, aber vielleicht möchten die Helden ja einfach mal drüberschlendern. Der Markt findet auf dem Marktplatz statt, also direkt vor ihrer Haustür. Bis auf wenige Ausnahmen ist das Angebot auf die Bedürfnisse der Bauern und Handwerker zugeschnitten: Gebrauchsgegenstände von solider Machart, aber eher schlichtem Äußeren. Neben Besenbindern, Schreibern, Korbmachern, Scherschleifern und einem Barbier (Rasur: 3 Heller, Haarschnitt: 6 Heller (Topf), bzw. 8 Heller (Bürste)) könnten sich die Helden für folgende Stände interessieren:

Der Weidenauer Zuckerbäcker, bei dem sie den Almadaner Wind (mit Zucker geschlagenes und gebackenes Eiweiß) für Jockel bekommen können. Im Sortiment hat er noch allerlei Kuchen, klebrige Zuckerstangen mit Wassermünze- oder Arangengeschmack und Honigpastillen.

Die Kräuterhändlerin Alruna, die neben einer Auswahl Gewürzkräuter auch Knaster (3 Heller der Strang) und Mohacca (12 Heller) für die Pfeifenschmaucher im Angebot hat. Zudem ist hier auch Wirseltank (5 Dukaten, 2W6 Lebenspunkte) und Vierblättrige Einbeeren (4 Silber, W3 Lebenspunkte, noch 4 Tage haltbar) zu haben.

Flickschusterei und Lederwaren „Stiefelknecht“ Schuh- oder Stiefelreparatur (nach Aufwand und Material 5 Heller - 5 Silber); schlichte, aber gut verarbeitete Lederwaren, z.B. Lederköcher (12 Silber), Dolchsheide (3 Silber), Schwertgürtel (12 Silber). Die Preise des „Stiefelknechts“ liegen 20 - 30% unter denen des ortsansässigen Händlers (der nicht müde wird, die Qualität der Waren seines Konkurrenten zu bemängeln), allerdings beschränkt sich die Auswahl auf die gebräuchlichsten Dinge.

Die Auslage des Kuriositätenhändlers mit dem wohlklingenden Namen Pelago da Settevento und dem gekünstelten Liebfelder Tonfall ist einen Blick wert: Ausgestopfte Valpodinger, bei denen sich bereits die angenähten Kaninchenohren vom Hühnerkopf lösen, „echte“ Drachenschuppen aller Größen (echt mit einer Wahrscheinlichkeit von 5%, dann allerdings von Taschendrachen), bunte Federn güldenländischer Vögel, deren Farben schon verblassen, Schrumpfköpfe von barbarischen Schamanen aus dem Regenwald, Marmorbrocken, die garantiert aus der legendären Elfenstadt Tie'Shianna stammen, der einzige und wahre Ohranhänger des Schwertkönigs und vielerlei Sachen, bei denen beim besten Willen weder Ursprung noch Zweck zu erkennen sind. Die Preise sind völlig utopisch, aber der Händler lässt sich schnell herunter handeln (*Feilschen-2*). Unter uns gesagt: Der Krempel ist keinen Kreuzer wert.

Die Geheimnisvolle Wahrsagerin Nedime (so das Schild neben dem Eingang) hat zwischen den Ständen ihr kleines buntes Zelt aufgebaut und bringt damit einen Hauch des Lands der ersten Sonne nach Altenfaehr. Die etwas pummelige Tulamidin, gekleidet in seidene Pluderhosen und eine farbenfrohe Tunika, wartet vor dem Zelt auf Kunden, denen sie aus der Hand lesen oder die Karten legen darf. Im Grunde genommen weissagt sie jedem das gleiche, abhängig von Alter und Geschlecht: Die große Liebe oder der große Reichtum wird sich noch vor Ende des Götterlaufs ankündigen. Hin und wieder prophezeit sie auch Kindersegen in der Familie oder die Heimkehr einer lange vermissten Person. Die meisten Kunden sind zufrieden, haben sie doch gegen einen Obolus von fünf Hellern gehört, was sie hören wollten und bekamen obendrein in der exotischen Atmosphäre des Tulamidenzeltes noch eine Schale Tulamidengold (das ist eine Teesorte). Erstaunlicherweise wird sie denjenigen, der das unselige Würfelspiel verloren hat, nach dem ersten Blick in die Hand oder auf die Karten empört aus ihren Zelt werfen.

Als Besonderheit haben die Altenfahrer Schützen einen Bierausschank aufgestellt, um ihr traditionelles Schützenfest zu bewerben, das in zwei Wochen stattfinden soll. Ein Krug recht leckeres hausgebrautes Bier kostet 5 Heller. Leider nutzen die Schützen häufig die Gelegenheit, um ihren Gästen Anekdoten vom letzten Fest und dem anschließenden Besäufnis in aller Ausführlichkeit zu erzählen.

4.3 Einer verschwindet

Borolf fastet und meditiert. Einen Tag, zwei Tage, drei Tage... Keiner weiß, wann es endlich losgehen soll. Die Helden haben nichts mehr zu tun, als zu warten. Mittlerweile sollte aber bereits aufgefallen sein, dass mit einem der ihren etwas nicht stimmt, sei es nun einer der Helden oder Bolder. Dafür gibt es allerlei Anzeichen.

Die Magd Alberta, der Bolder erfolgreich den Hof gemacht hat, kommt mit rotgeweinten Augen in die Stube und würdigt ihren Galan keines Blickes. Den wiederum lässt das völlig kalt. Zudem scheint er auch bei Golgarin in Ungnade gefallen zu sein, Zuckerstücke hin oder her.

Meisterinformationen:

Am Verhalten des Hengstes kann man recht deutlich den charakterlichen Verfall des Dämonenpaktierers in spe erkennen. Das Tier spürt instinktiv die niederhöllischen Bande und lässt sich von dem Betroffenen nicht mehr anfassen. Nach einigen Tagen wird es auch mit Zähnen und Hufen seinen Unmut bekunden.

Die Goldgier fordert ihren Tribut: Bei gelungener Probe, erschwert durch den Wert der *Verschlagenheit*, steckt der Held (oder Bolder, der aber ohne Probe) alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Er durchwühlt die Bündel seiner Kameraden, die unbeaufsichtigte Jacke eines Gastes oder den Tresen des Wirts. Er schleicht sich in die Gemächer der Wirtsleute, lässt im Krämerladen die Zunderdose, beim Andenkenhändler die Silberstatuette verschwinden. Sie können *Sinnenschärfe*-Proben verlangen, aber denken sie daran: Der Übeltäter soll beobachtet werden, schließlich haben seine Fehlritte nur den Zweck, die anderen auf seinen Zustand aufmerksam zu machen. Zur Rede gestellt, reagiert er unwirsch, oder gar aggressiv, und streitet alles ab, bzw. hat immer eine Ausrede parat.

Niemanns Auserwählter beginnt, die Stimmung in der Gruppe zu vergiften. Er denunziert einen Kameraden beim anderen (hat nicht etwa der Elf den schönen Paradedolch des Liebfelders mitgehen lassen? Diese Spitzohren haben doch keinen Respekt vor dem Eigentum anderer Leute!), stachelt sie gegeneinander auf (es kann ja wohl nicht sein, dass der Zwerg immer den Ton angibt!) und pöbelt sie aus nichtigem Anlass an. Bolders respektlos-spöttischer Ton, wenn er über seinen Herrn spricht, hat jetzt etwas richtig Gemeines an sich (der Idiot wäre bei den Noioniten am besten aufgehoben, oder gleich bei seinem Herrn!).

Die Gruppe kann natürlich versuchen, den Helden (oder Bolder) zur Rede zu stellen. Erfolg haben sie damit nur bei einer gelungenen *Überreden*-Probe, erschwert um den *Verschlagenheits*-Wert des Betroffenen. Naheliegend ist es natürlich, ihn zu von Mersingen zu schleppen, nur ist der gerade wieder nicht ansprechbar. Sucht die Gruppe ihn auf, kniet er mit blanken Knien auf dem harten Boden und intoniert Gebete. Dabei lässt er sich auch durch Schütteln oder einem Eimer kalten Wassers nicht stören. Falls einer Ihrer Recken auf die Idee kommt, ihn anzugreifen (so etwas soll vorkommen), verhindern Sie das durch Mut- und/oder Klugheitsproben. Es wäre nicht ungefährlich (für den Helden) und letztendlich auch nicht hilfreich.

Fort Eines Morgens ist Ihr Held, bzw. Bolder, verschwunden, mit ihm sein Gepäck und sein Pferd, so er eines hat. Auf dem Boden finden die Zurückgebliebenen einen gefalteten Zettel (es bleibt zu hoffen, dass Ihre Helden lesen können).

Ich muss Euch sprechen, es ist von höchster Wichtigkeit! Trefft mich bei Sonnenaufgang an der Fährstation. Verratet keinem von Eurem Vorhaben, Eure Kameraden sind nicht das, was sie zu sein vorgeben! Dringlichst, N.

Meisterinformationen:

Dieser Zettel hat die aufdringliche Eigenschaft, dass er gefunden werden will. Auch dem umsichtigsten Helden wird er aus der Tasche rutschen und sich vor aller Augen auf dem Boden platzieren. Schließlich gehört es zu Niemanns Plan, dass die Gruppe, die in „N.“ unschwer den Händler erkennen wird, ihrem verlorenen Kameraden folgt. Was aber hat er vor?

Niemann verfolgt zwei Ziele: Er möchte seinem Herrn Tasfarelel willige Diener und seinem Galgen Lebenskraft zuführen. Der geköderte Kamerad scheint ihm für ersteres auf dem besten Weg zu sein. Er ist jetzt reif, aus dem Dunstkreis der Helden herausgeführt und unter Niemanns Fittiche genommen zu werden. Der Paktierer hofft, mit seiner Hilfe den Rest der Gruppe ins Moor zu locken, um sie dort aufzuknüpfen. Bestenfalls wird ihm sein Auserwählter dabei mehr behilflich sein, als nur die Rolle des Lockvogels zu spielen.

Die Trennung einer Heldengruppe ist für den Meister immer eine knifflige Situation, denn schließlich soll keiner der Spieler unbeteiligt herumsitzen. Ist Bolder in die Fänge des Dämons geraten, stellt sich das Problem nicht. Sollte einer ihrer Helden betroffen sein, ist die einfachste Lösung, außer ihn zum Pizza holen zu schicken, wenn er kurzzeitig in Bolders Rolle schlüpft. In dem Fall genügt es, dem betreffenden Spieler zu erklären, dass sein Held Niemann ins Moor folgt. Er will ihm dort den unwiderlegbaren Beweis für die Arglist seiner Kameraden zeigen, ohne den ihm der Held niemals glauben würde. Er deutet noch an, dass es um eine große Summe Geld gehe, was den goldgierigen Besessenen endgültig überzeugen sollte.

Wenn Sie beide Handlungsstränge parallel ausspielen wollen, lassen Sie den Helden mit sich hadern, hin- und hergerissen zwischen den Einflüsterungen des Paktierers und dem Rest seines gesunden Menschenverstandes, bzw. der Loyalität seinen Kameraden gegenüber. Lassen Sie ihn *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen, erschwert um den Wert seiner *Verschlagenheit*. Bedenken Sie auch, wie charismatisch Niemann sein kann. Ob sich der Verführte besinnt und zu fliehen versucht oder ob er sich endgültig auf die Seite des Händlers schlägt, sollten Sie nach Gutdünken vom Ergebnis der Proben, aber auch vom Willen des Spielers, abhängig machen. Nur aufgrund von Würfelpech auf die Seite des Bösen geknüpelt zu werden, macht auch keinen Spaß.

Stolpersteine Was kann jetzt noch die Pläne Niemanns durchkreuzen? Nun, der Held kann sich partout weigern, mit ihm mitzukommen. Packen Sie ihn bei seiner Goldgier oder lassen Sie ihm einfach keine Wahl, indem Sie ihm einen Zettel mit den Anweisungen über den Tisch schieben. Das mag Unmut seitens des Spielers erzeugen, aber schließlich steht der Held unter dem dämonischen Einfluss des Händlers.

Vielleicht hat die Gruppe auch ihren „besessenen“ Kameraden überwältigt, gefesselt und unter ständiger Bewachung. Das ergibt zwar nicht viel Sinn, aber echte Helden neigen mitunter zu solch drastischen Maßnahmen. In diesem Fall wird Niemann den Gefangenen befreien. Denken Sie daran, dass ihm der Zufall in die Hände spielt. Ein Unfall in der Küche, eine Massenschlägerei in der Wirtsstube, notfalls auch ein Feuer im Haus. Der Zettel ist dann natürlich hinfällig, aber die Gruppe kann sich dann direkt an die Fersen der Flüchtigen heften. Das Vertrauen des Betroffenen zu seinen Kameraden dürfte unter dieser Aktion gelitten haben, so dass er dem Händler bereitwillig folgen sollte.

4.4 Der Galgen im Moor

Borolf betet immer noch. Sollte einer der Helden ihn aufsuchen und über die unvorhergesehene Situation unterrichten, wird er zunächst von seinem Gebet aufblicken und - augenscheinlich – wahrnehmen, was ihm berichtet wird, dann aber demütig das Haupt beugen. „Verzeiht, Vater Gernot, es wird nicht wieder vorkommen.“

Machen Sie Ihren Helden klar, dass Eile geboten ist und sie, wohl oder übel, selbstständig handeln müssen. Unter der Führung des Torfstechers, den sie unterwegs von seinem Strohlager geholt haben, ziehen sie nach Westen, wobei sie zunächst die Fährre benutzen müssen. Der Fährmann kann ihnen berichten, dass er kurz nach Sonnenaufgang einen dicken, reich gekleideten Kaufmann mit einer weiteren Person übergesetzt hat. Eine Weile kommt die Gruppe zu Pferd noch ganz gut vorwärts, dann heißt es absteigen und Pferde anbinden. In der einsamen Gegend ist nicht zu befürchten, dass die Tiere gestohlen werden. Weiter geht es auf Schusters Rappen.



Die ungefähre Lage des Galgens im Moor. (Vorlage: <<http://www.koenigreich-albernia.de>> Altenfaehr (Baronie)).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Is nich mehr weit!“, lässt Jorn vernehmen. In euch sind in der Zwischenzeit schon die Zweifel erwacht, ob euch der Kerl in diesem götterverlassenen nebligen Sumpf nicht in die Hände einer Mörderbande führt. Jetzt hilft aber alles nichts mehr, ihr müsst ihm wohl weiter vertrauen. Der Nebel ist inzwischen so dicht, dass ihr die Hand vor Augen kaum mehr seht. Von allen Seiten hört ihr Knacksen, Gurgeln, Rascheln. Und war das eben nicht ein Flüstern?

Meisterinformationen:

Die Helden sollten Vorkehrungen treffen, damit keiner verloren geht, z.B. eine Seilschaft bilden. Auch das Mitführen langer Stecken zur Überprüfung des Bodens wäre hilfreich. Das könnte natürlich auch der Torfstecher vorschlagen, aber der ist der Meinung, dass im Moor keiner was zu suchen hat, der nicht selbst auf sich aufpassen kann. Der Bursche ist übrigens zwar nicht gerade ein Sympathieträger, aber sonst genau das, was er zu sein scheint: Ein bettelarmer Schlucker, der sich etwas Geld verdienen möchte. Trotz des verschlagenen Ausdrucks seiner Augen wird er die Helden nicht in eine Falle locken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt an eine Stelle, die man im Wald eine Lichtung nennen würde. Nicht, dass sich der Nebel gelichtet hätte, aber ihr befindet euch auf einem Flecken festen Bodens, der wenigstens zehn Schritt Durchmesser hat, vielleicht auch größer ist. Euer Führer scheint überlegen zu müssen, wie der Weg weiter geht. Euer Vertrauen sinkt. Bis jetzt hat er wenigstens den Eindruck vermittelt, sich auszukennen. „Sin vielleicht noch hunnert Schritt in die Richtung.“ lässt sich der Bursche dann vernehmen und deutet dahin, wo ihr Westen vermutet. Wieso starrt der Kerl dich, <Name eines beliebigen Helden>, auf einmal so an? Nein, er sieht gar nicht dich an, sondern blickt über deine Schulter, wobei seine Augen immer größer werden und der Mund mehrmals auf- und zuklappt. Du drehst dich um und siehst im Nebel eine Gestalt auf dich zuwanken. Irgendetwas hat sie in ihrer Hand. Es sieht aus wie – eine Spitzhacke! Hinter dir ertönt ein Schrei und die Schritte des Torfstechers, der eilig das Weite sucht.

Wieselflink und zielsicher rennt er davon, unter Umständen hat er vorher noch das Seil durchtrennt, mit dem er an den nächsten Helden geknüpft war. Jedenfalls ist Ihre Gruppe nun allein im Moor und darf sich mit den Moorleichen herumschlagen. Passen Sie die Anzahl der Gegner der Stärke ihrer Helden an, notfalls hält der Sumpf noch genügend Nachschub bereit. Denken Sie daran, dass der Kampfplatz von tückischen Sumpflöchern umgeben ist.

So, was nun? Die Moorleichen sind soweit in Einzelteile zerlegt, dass sie nicht weiter gefährlich werden können. Es scheinen auch keine mehr nachzukommen. Die Wunden sind versorgt, die Frisur wieder gerichtet, aber wo ist nun der Galgen? Tatsächlich ist er keine 100 Schritt entfernt und liegt genau in der Richtung, in die der Torfstecher gewiesen hat, aber im Nebel ist er natürlich nicht auszumachen. Lassen Sie Ihre Helden *Orientierungs*-Proben würfeln, bis sie fünf Proben mehr geschafft haben, als misslungen sind (nach jeder misslungenen Probe müssen sie sich sozusagen erfolgreich neu orientieren, um wieder auf den richtigen Weg zu gelangen). Vielleicht entwickeln die Helden auch eine überzeugende Taktik, die Sie, lieber Meister, entsprechend honorieren sollten.

In der Zwischenzeit versucht Niemann, der die Helden schon erwartet, die Zahl seiner Gegner zu verringern, unter Umständen mit Hilfe des verlorenen Kameraden. Das ist natürlich umso einfacher, falls die Helden so bl., unbesonnen sind, sich aufzuteilen. Der Nebel gibt genug Deckung für einen Angriff aus dem Hinterhalt und einen betäubenden Schlag mit dem Schwertknauf. Gönnen sie dem Opfer eine *Sinnenschärfe*-Probe und, bei Erfolg, ein Ausweichmanöver und einen Warnruf für die Freunde. Auf einen Kampf wird Niemann sich nicht einlassen, sondern bei Entdeckung zurück in den Nebel flüchten. Die derart überrumpelten wachen alsbald geknebelt und gefesselt neben dem Galgen auf. Zumindest einer der Helden sollte aber auf seinen eigenen zwei Beinen vor den Galgen treten.

Meisterinformationen:

Und dann ist da noch die Frage nach dem verlorenen Helden. Bolder wird sich verwirrt und unschlüssig im Hintergrund halten. Zu groß ist die Gefahr, von den Helden ins Jenseits geschickt zu werden, wenn er den Einflüsterungen des Händlers erlegen wäre. Schließlich ist Borolf auf seinen Leibdiener angewiesen. Ist einer Ihrer Helden in die Fänge des Dämons geraten, hat sich aber besonnen und ist und vor dem Paktierer geflohen, konnte er sich auf die Spur der Gruppe setzen und erreicht sie kurz nach dem Kampf mit den Moorleichen. Allerdings wird er sich etwas einfallen lassen müssen, um den Vertrauensverlust wieder gutzumachen. Er steht aber auf Seiten der Helden, vertrauen Sie ihm. Ist er noch im Schlepptau des Paktierers, aber noch wankelmütig, muss er sich jetzt entscheiden: Ein letzte *Selbstbeherrschungs*-Probe, wie immer um den *Verschlagenheits*-Wert erschwert, ist fällig. Bei Misslingen steht er auf der Seite des Händlers. Dann kann er nur hoffen, dass ihn seine ehemaligen Kameraden nur überwältigen und nicht töten, bis Hilfe naht. Oder ist er bereits so *verschlagen*, dass er seine alten Freunde täuscht? Apropos Hilfe: Jorn ist auf seiner kopflosen Flucht direkt in Borolfs Arme gerannt. Dieser, dank einer – nennen wir es – göttlichen Fügung, war kurz nach dem Aufbruch der Helden aus seinen religiösen Gefilden wieder auf Dere angekommen. Als er dann seinen Diener zur Rasur antreten lassen wollte und der natürlich nicht kam, wurde ihm schnell klar, dass hier etwas im Argen liegt. Er nahm sogleich die Verfolgung auf und dank des Fährmanns stieß er auch bald auf die richtige Spur. Den Torfstecher, der ihm außer dem Aufenthaltsort der Helden natürlich keine weitere Auskunft geben konnte, zertrte er kurzerhand am Kragen mit, damit er ihn zu den Bedrängten führt. Ob ihm mehr an der Rettung der Helden oder der Moorleichen gelegen ist, sei einmal dahin gestellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Nebel könnt ihr erst nur ein Schemen erkennen: Ein Podest, darauf zwei Pfeiler, auf denen ein Querbalken liegt. Aber, als hätte die mangelnde Sicht eure anderen Sinne geschärft, hört ihr laut das Knarren der Balken. Der Gestank von fauligem Holz steigt euch in die Nase und überdeckt den Modergeruch des Moors. Da hört ihr ein Quietschen und gleich darauf einen dumpfen Schlag. Euch läuft ein Schauer über den Rücken. War das das Echo der Vergangenheit, als die Piraten an dem Galgen für ihre Missetaten aufgeknüpft wurden? Hört ihr nicht auch das Knarren des Stricks, wenn der leblose Körper im Wind schaukelt? Oder ist das nur eure Einbildung?

Kein Leichnam hängt da, als ihr näher kommt. Dafür sitzt Niemann mit baumelnden Beinen auf dem Podest und spielt mit dem Hebel der Falltür. Der feiste Händler winkt euch leutselig zu. „Seid gegrüßt, liebe Freunde! Ich bedaure sehr, euch nicht angemessen willkommen heißen zu können, aber, wie ihr seht, ist diese Lokalität nicht sehr gastlich.“

Um euch herum ertönt das Tappen von Pfoten und schrilles Fiepen. Den Ursprung der Geräusche könnt ihr nicht ausmachen, sie scheinen von überall zu kommen. Sehen könnt ihr auch nichts, aber euch wird klar, dass ihr in die Falle gegangen seid.

Niemann lässt sich vom Podest gleiten und kommt auf euch zu. „Tatsächlich habe ich Euch aus einer gewissen Notwendigkeit hergeführt.“

Bei euch angekommen, geht er betont langsam von einem zum anderen und sieht jedem prüfend in die Augen. „Ihr werdet mir sicher recht geben, dass jede sterbliche Kreatur Dinge benötigt, ohne die sie nicht leben kann. Mehr noch! Es ist unsere heilige Pflicht, unseren Freunden und Nachbarn zu geben, was sie zum Leben brauchen. Oder auch einem Fremden, der verdurstet, eine Schale Wasser zu reichen. Es ist doch sogar unsere Pflicht, denjenigen, der dem Sterbenden das Wasser aus der Hand schlagen will, daran zu hindern.“

Er hält kurz in seiner Rede und seinem Lauf inne, als warte er auf eure Zustimmung. Bevor jedoch einer von euch das Wort ergreifen kann, fährt er fort: „Aber es ist doch auch so, dass in der göttlichen Ordnung“ auf diese Worte legt er eine eigenartige Betonung, „jedem Einzelnen unterschiedliche Möglichkeiten gegeben sind. Nehmen wir nur diesen formidablen Hasenbraten, der uns in gewisser Weise erst näher zusammengeführt hat! Abgesehen von einigen unangenehmen Nebenwirkungen hat er uns doch ausgezeichnet ernährt. Uns Kraft gespendet. Dieses Tier, das sein Leben für diese Speise ausgehaucht hat, es hat gewissermaßen sein Leben gegeben, um das unsere zu stärken.“

Inzwischen hat er seinen Spaziergang wieder aufgenommen, die Hände hinter dem Rücken verschränkt. „Nun wird dieser Hase keine Wahl gehabt haben. Als Hase geboren und dazu bestimmt, gesotten oder gebraten auf dem Teller zu landen. Hätte er die Wahl gehabt, er hätte sicherlich ein anderes Schicksal gewählt. Selbst ein dummes Tier wird sich für das Leben entscheiden, wenn nur der Tod die Alternative ist.“

Wieder geht er auf euch zu und blickt jedem ins Gesicht. „Wie würdet Ihr Euch entscheiden, meine Freunde, müsstet Ihr die Wahl treffen zwischen fressen und gefressen werden. Zwischen Leben und Tod. Zwischen einem würdigen und ausgefüllten Leben und einem qualvollen Tod. Einem Leben in Wohlstand, zur Abwechslung auf der Seite der Mächtigen und Einflussreichen, auf der Seite jener, die fressen. Nicht als armer Schlucker, dem sein letztes Hemd abgepresst wird, der geprügelt wird, wenn er aufbegehrt und sein Recht einfordert. Der nichts hat, wovon er seine Familie ernähren soll, außer seinem Göt-ter-glau-ben! Dessen Schicksal es letztendlich ist, gefressen zu werden.“

Der Händler ist vor dir *<Name des wankelmütigsten Helden>* stehengeblieben, er blickt dir geradewegs in die Augen. „Wie entscheidest Du Dich, mein Freund: Für das Leben oder für den Tod durch den Strick?“

Natürlich ist es nicht unwahrscheinlich, dass Ihre tatendurstigen Recken Niemanns Monolog mit einem profanen Angriff unterbrechen. Sei's drum! Er hat es nicht besser verdient. Allerdings können die Helden durch geschicktes Nachfragen auch noch ein paar Informationen erhalten:

Wozu diese Einleitung von den „Dingen, die man zum Leben braucht“? Natürlich will Niemann die Hinrichtung, die er für jene geplant hat, die ihm nicht folgen werden, nicht als willkürlichen Gewaltakt darstellen. Es ist nun mal Schicksal! Aber damit hat er einen Hinweis gegeben, dass dieser Opfertod für ihn lebensnotwendig ist. Auf die Verbindung zwischen ihm und dem Galgen wird er die Helden natürlich nicht direkt mit der Nase stoßen, aber zu ausweichenden Bemerkungen wie „Des einen Tod, des anderen Leben“ lässt er sich doch hinreißen.

Einen moralischen Disput wird er in die Richtung lenken, dass Gut und Böse ganz offensichtlich vom Standpunkt des Betrachters abhängen. Objektiv kann eigentlich nur zwischen klug und dumm unterschieden werden. Und glücklicherweise ist wenigstens einer in der Gruppe, der klug genug ist, das zu erkennen. Damit spielt er natürlich auf den Verlierer des Würfelspiels an.

Die Seele! Welch vergebliche Hoffnung, nach dem Tode für sein „Gut sein“ belohnt zu werden! Die Lügen der Pfaffen, um die Dummen willfährig zu machen! Er persönlich sei davon überzeugt, die Seele ist ein Körperteil, wie die Hand oder das Bein. Vielleicht schmerzhaft zu verlieren, aber wenn es sein muss, geht es auch ohne. Das ist natürlich eine blanke Lüge. Auch Niemann ist sich bewusst, welche Tragweite die Verpfändung seiner Seele an den Erzdämon hat. Aber das will er in dieser Situation nicht gerade betonen. Und lügen, das kann er gut. Bohren die Helden weiter nach, ist das eine gute Gelegenheit, einen Hinweis auf die *Listigen Knöchel* zu geben.

Und überhaupt: Was will er denn tun, wenn die kampferprobten Recken ihn überwältigen oder vor die Inquisition zerren? Niemann wird herzlich lachen. Zum einen sollten sie das ruhig versuchen, zum anderen würde selbst sein Tod für so manchen unter ihnen den ihm vorbestimmten Weg nicht ändern. Auch diese Situation ist günstig, um auf die *Listigen Knöchel* hinzuweisen.

Auch wenn Ihre Helden bereits den Verdacht haben, dass mit den Würfeln etwas nicht stimmt, sie können trotzdem nicht ahnen, dass es sich bei dem Spielzeug um einen Seelengötzen handelt. Flechten Sie daher unbedingt die folgende Szene ein.

Der feiste Händler hat im Laufe seines Geschwafels seine Würfel aus dem Wams gefischt und spielt seither ganz beiläufig mit ihnen herum. Er rollt sie von einer fetten Hand in die andere oder lässt sie geschickt über die Oberseite seiner Finger purzeln – ein bemerkenswertes Kunststück angesichts der fleischigen Wurstgriffel.

„Ist es nicht ganz erstaunlich,“, fängt er wieder an zu lamentieren und betrachtet die Würfel von allen Seiten, als seien sie geschliffene Edelsteine, „dass etwas so Großes und ach so Wertvolles wie die unsterbliche Seele in einem Paar alter Knochen eingefangen werden kann?“ Er blickt auf und sieht dich <Name eines beliebigen Helden> direkt an. „Mich verblüfft es immer wieder. Ein kleines Spiel, ein unbedachtes Wort und zack! Schon ist es passiert. Und das Beste ist: Ich habe damit im Grunde überhaupt nichts zu tun.“

Du hast große Lust, dem Kerl sein selbstgefälliges Grinsen mit der Klinge aus dem Gesicht zu schneiden. Allein seine letzten Worte lassen dich zögern. Will er euch einen Ork aufbinden oder steckt womöglich doch mehr hinter dem Gefasel?

Ist Ihren Recken schon vorher der Geduldsfaden gerissen, so dass sie Niemanns Gerede mit einem stürmischen Angriff unterbrochen haben, greifen Sie auf die Möglichkeit zurück, dass sich der Paktierer bereits zuvor seinem Gefolgsmann, also Bolder oder einem der Helden, gegenüber ähnlich geäußert hat. Den wiederum könnten daraufhin Zweifel beschleichen, ob der Weg, den er zu wählen im Begriff ist, wirklich der richtige ist.

Kapitel 5

Verhandlung mit den Niederhöllen

Da die Situation vom Verhalten der Helden abhängt – vom bisherigen, wie auch dem künftigen – wird es jetzt etwas kompliziert. Im Wesentlichen gibt es drei verschiedene Ausgangssituationen: Niemand steht alleine (mit Ausnahme seines verführten Opfers) da, was bedeutet, dass die Helden den direkten Weg, also den Angriff, wählen können. Oder Niemand hat einen oder mehrere der Ihren in seiner Gewalt, Ihre Recken müssen also Rücksicht auf ihre Kameraden nehmen. Oder der letzte Held steht alleine da und muss wohl oder übel mit dem Händler verhandeln.

5.1 Vorab

Bevor wir uns an die Vernichtung des Bösen machen, seien Ihnen, lieber Meister, noch einige Hinweise mit auf den Weg gegeben. Neben dem Überwältigen des Händlers und der eventuell nötigen Befreiung ihrer Kameraden haben die Helden noch ein Problem: Auch nach dem Tod des Paktierers haben die *Listigen Knöchel* noch Macht über ihr Opfer. Insbesondere, wenn sie sich nicht die Zeit genommen haben, Niemand zu Ende parlieren zu lassen, sind sich Ihre Recken dessen vielleicht noch gar nicht bewusst. Das Artefakt muss von fachkundiger Hand unschädlich gemacht werden. Schicken die Helden den Unglücklichen vorher in den Tod, hält Tasfarel ihm schon die Tür zu den Niederhöllen auf. Konnten Sie bis jetzt keinen deutlichen Hinweis anbringen, sollte sich der verlorene Held (oder Bolder) aus eigenem Interesse bemerkbar machen und auf diesen Umstand hinweisen.

Niemand hat durch die Bindung an den Galgen nicht nur Nachteile: Sie garantiert ihm auch die Unversehrtheit von Leib und Leben – natürlich nur, wenn der Galgen intakt ist. Angriffe auf den Händler nützen also gar nichts, selbst ein abgeschlagener Kopf springt wie von Zauberhand wieder auf die Schultern zurück. Lediglich karmales Wirken schadet seinem Körper direkt. Zerstört werden muss also der Galgen.

Der Paktierer wird sich nicht auf einen Kampf einlassen, sofern er nicht dazu gezwungen ist. Seine Waffe ist sein Verhandlungsgeschick. Zum Kämpfen hat er seine Helfer: *Khidma'kha'bulim*, die Rostratten, etwa hundsgröße Kreaturen mit zwei Rattenköpfen und einem stachelbewehrten Skorpionschwanz. Diese niederen Dämonen werden zum Bewachen von Schätzen gerufen. Obschon der Galgen wohl kaum ein Schatz im eigentlichen Sinn ist, stellt er für Niemand von unschätzbarem Wert dar. Um das auch den Rostratten klarzumachen, hat Niemand unter dem Podest des Galgens einen beachtlichen echten Schatz vergraben – Gold und Edelsteine im Wert von etwa 800 Dukaten. Ob Sie die Helden diesen finden lassen, sei Ihnen freigestellt. Aber bedenken Sie: Gold verdirbt den Charakter.

Beim Anblick der Dämonen müssen die Helden erst einmal ihren Mut unter Beweis stellen. Misslingt die Probe, werden sie vielleicht flüchten wollen, dabei allerdings feststellen müssen, dass sie von den Biestern umzingelt sind. Die Helden, denen das Herz in die Beinkleider gerutscht ist, werden von einem Angriff jedenfalls vorerst absehen.

Wie alle Dämonen werden auch die Rostratten von gewöhnlichen Waffen kaum verletzt. Haben Ihre Helden magische oder geweihte Waffen dabei? Vielleicht haben sie sich rechtzeitig von Borolf einen Waffensegen erbeten oder ein Magier aus ihrer Gruppe beherrscht den *Pentagramma Sphärenbann*, sonst werden sie an den Rostratten ziemlich lange knabbern müssen. Diese verschwinden nach Dämonenart übrigens zurück in die siebte Sphäre, sobald sie besiegt wurden. Abgesehen davon warten jede Menge Moorleichen darauf, sich an den Lebenden für ihr böses Schicksal zu rächen, unter anderem auch der unglückliche Phexgeweihte, aus dessen Knochen die *Listigen Knöchel* gefertigt wurden.

Niemanns vorrangiges Ziel ist es nicht, genauer gesagt, noch nicht, die Helden zu töten. Ein Opfer für seinen Herrn glaubt er sicher in der Tasche zu haben. Er versucht, noch mehr Diener für Tasfarele zu rekrutieren und, wenn ihm das nicht gelingt, den Rest an seinen Galgen zu „verfüttern“. Wenn wirklich alles daneben geht, setzt er auf den Tod der Helden, nicht ohne aber vorher einen *Nurumbaal* zu rufen. Der eselgestaltige zweigehörnte Dämon verschlingt das noch blutende Herz seines Opfers und sch... danach reines Gold. In jedem Fall aber wird Niemann zu verhindern suchen, dass ein Held, über den er keine Kontrolle hat, den Schauplatz lebend verlässt. Das Risiko eines Mitwissers um sein Geheimnis ist dem Paktierer zu hoch. Eventuelle Paktierer in spe wird er später zu einem kundigen und skrupellosen Magier bringen, der die Erinnerung an den Galgen gründlich aus dem Gedächtnis radiert.

Noch ein Wort zum Schauplatz: Die Bezeichnung „götterverlassene Gegend“ kann durchaus wörtlich aufgefasst werden. Den Unglücklichen, die dort ihr Leben lassen, ist der Weg ins Totenreich verwehrt. Boron-sei-dank ist von Mersingen schon unterwegs, um Abhilfe zu schaffen. Falls nötig, wird er etwas früher eintreffen, um den Helden unter die Arme zu greifen.

5.2 Was sein könnte

Der Galgen Möglicherweise bekommt einer Ihrer Helden die Gelegenheit, sich den Galgen genauer anzusehen. Das Holz ist alt, morsch und voller Kerben. Im Grunde sieht er so aus, als würde er schon bei geringer Belastung zusammenbrechen. Der Mechanismus der Falltür funktioniert unter Quietschen und Protest, aber er funktioniert. Lassen Sie den Helden eine *Anatomie*- oder *Mechanik*-Probe ablegen. Bei Gelingen wird ihm auffallen, dass der Strick zu kurz ist, um dem Delinquenten durch den Fall das Genick zu brechen. Der Unglückliche wird langsam und qualvoll stranguliert.

Wenn die Helden bereits erkannt haben, oder zumindest ahnen, dass sie den Galgen zerstören müssen, und sich am Holz oder am Strick zu schaffen machen, lassen Sie den Händler entsprechend reagieren. Bei kleineren Beschädigungen (z.B. Abschneiden des Stricks) bekommt er Nasenbluten oder zuckt zusammen, bei einem Schlag mit der Streitaxt geht er in die Knie und auf dem teuren Brokatwams zeigt sich ein großer Blutfleck, ein *Ignifaxius Flammenstrahl* äußert sich in einer dicken Brandblase im Gesicht. Zudem wird er das natürlich nicht dulden und eine seiner Rostratten auf den Angreifer hetzen.

Den Galgen abzufackeln ist an sich eine gute Idee, aber gemütlich Feuerstein und Zunder auspacken und ein Feuerchen unter dem Holz zu schüren, dauert einfach zu lange. Diese Möglichkeit hat allenfalls ein gefangener Held, der sich unbeobachtet befreien konnte, oder der Verführte, der sich besonnen hat und seinen Kameraden auf diese Weise zur Hilfe eilt. Außer dem *Ignifaxius Flammenstrahl* können sich Ihre Recken vielleicht mit Brandpfeilen oder Hylailer Feuer (falls gerade zufällig zur Hand) behelfen.

Übrigens: Wenn der Heller bei Ihren Streitern partout nicht fallen will und sie den Galgen nicht beachten, kann Niemann, wenn schon nicht getötet, dann wenigsten überwältigt werden. Allerdings müssen dafür genug fähige Kämpfer in der Gruppe sein, um die Rostratten und Moorleichen zu besiegen. Steht der Händler erst einmal vor der Inquisition, werden die schon hinter sein Geheimnis kommen, bevor sie ihn auf den Scheiterhaufen schicken. Ihre Recken haben dann immerhin dazu beigetragen, eine Seele vor den Niederhöllen zu retten.

Die Versuchung Niemann macht den Helden ein Angebot: Große Macht und ungeheure Reichtümer gegen die winzige Gefälligkeit, den Borongeweihten zu überwältigen und seiner Verantwortung zu überstellen. Sozusagen als Zeichen ihres guten Willens. Nüchtern betrachtet, ist das ein so fadenscheiniges Geschäft, dass darauf nicht einmal der größte Dummkopf reinfallen sollte. Nun, der Händler verfügt aber über schlagkräftige Argumente in der Form *Schwarzer Gaben*. Er wird wissen, bei welchem Helden und auf welche Weise sein Angebot am leichtesten zum Erfolg führt (*Lohnende Geschäfte* (KL -3)), und er wird in diesem eine *Gier erzeugen* (KL/IN/CH + MR), die den Betreffenden für alles andere blind macht. Zudem ist er ein wahrer Meister im *Überreden*. Nun ist es zugegebenermaßen gemein, den Helden aufgrund einer gelungenen (Gold)gierprobe in die Verdammnis zu schicken, deswegen sollten Sie auch hier darauf verzichten, den vielleicht willigen Helden in einen Pakt zu drängen, wenn der dahinter sitzende Spieler unwillig ist.

Natürlich kann der Held auch nur vorgeben, auf das Angebot des Händlers einzugehen. In dem Fall können Sie (als Meisterperson Niemann) von ihm verlangen, seine(n) Kameraden zu hängen. Dadurch ergibt sich für Ihre Recken zumindest die Möglichkeit, Zeit zu gewinnen und sich abzusprechen. Es wären aber auch noch andere Entwicklungen denkbar: Gefangene Helden könnten unbeobachtet befreit werden. Oder ein geschickter Taschendieb könnte dem Händler die Würfel aus der Hosentasche stehlen und damit drohen, sie ins Moor zu werfen (wenn sie tatsächlich im Sumpf landen, wäre das natürlich sehr schlecht). Niemann will das unter allen Umständen verhindern und wird auf etwaige Forderungen eingehen, da ihm der Angriff einer Rostratte zu gefährlich für seinen Schatz erscheint.

Ein verlockendes Angebot Warum nicht den Spieß umdrehen und den Paktierer bei seiner eigenen Gier packen? Die Helden können von vorne herein anbieten, zum Schein versteht sich, den Borongeweihten durch eine List zu diesem Ort zu locken und dem Paktierer auszuliefern, vorzugsweise gefesselt und geknebelt. Einen Geweihten in seine Gewalt zu bringen, ist für den Diener des Gierigen Feilschers ein unwiderstehlicher Anreiz. Wenn die Streiter diesen Vorschlag überzeugend genug vorbringen, indem sich beispielsweise einer von ihnen als Geisel anbietet, lässt Niemann die anderen gehen und sie können Hilfe holen. Empfindungen wie Selbstlosigkeit, Opfer- oder Hilfsbereitschaft übersteigen die Auffassungsgabe des Händlers, deshalb wird er nicht auf den Gedanken kommen, er könnte getäuscht worden sein.

Die Aussicht auf noch mehr Macht und Reichtum verfehlt natürlich auch nicht ihre Wirkung. Wohl nicht gerade das Versprechen auf Omas Sparsocke unter ihrem Kopfkissen, vielleicht aber das Angebot, ihn in gehobene Kreise einzuführen. Ein gewiefter Adliger kennt sicherlich ein paar Familien, deren Namen er als Köder auslegen kann. Schließlich ist Tasfarel nicht nur der Herr des Geizes, sondern auch des Neides. Dementsprechend wurmen Niemann auch die Privilegien, die den Adligen quasi in die Wiege gelegt werden. Als Händler genießt er Ansehen bei den Kaufleuten, nicht aber bei der herrschenden Schicht. Ein Umstand, den zu ändern sich in seinen Augen lohnen würde.

Die Falle Sollte einer oder mehrere Helden es geschafft haben, Niemann zu täuschen und den Schauplatz zu verlassen, werden sie auf dem Rückweg nach Altenfaehr alsbald dem Geweihten in die Arme laufen und ihm wohl oder übel die ganze Sache erklären müssen. Jetzt bietet es sich natürlich an, dem

Händler eine Falle zu stellen. Phex-sei-dank ist Borolf augenblicklich völlig klar im Kopf und kann, so die Helden nicht selbst auf diesen Gedanken kommen, vorschlagen, ihn dem Paktierer als Gefangenen zu präsentieren. Was gibt es Besseres für einen Dämonenanbeter, als einen Geweihten der Zwölf in der Hand zu haben. Der Gedanke ist so verlockend, dass Niemann auf dieses Manöver einfach hereinknallen muss.

Mit etwas Blut auf der Glatze verschmiert und augenscheinlich gefesselt, lässt sich von Mersingen scheinbar bewusstlos zum Galgen schleifen. Wie sich die Situation dann entwickelt, hängt natürlich vor allem von ihren Helden ab. Auf jeden Fall hat die Gruppe einen kräftigen Kämpfer mehr auf ihrer Seite, der die Rostratten auch kurzerhand exorzieren kann (denken Sie daran, dass er dadurch aber Entrückung erleidet). Zudem haben Sie, lieber Meister, Ihrerseits einen Akteur vor Ort, für den Fall, dass die Helden nicht mehr weiter wissen.

Falls noch gefesselte Gefangene neben dem Galgen liegen und mehr als nur ein Held sich ungehindert bewegen kann, lässt sich dieses Szenario auch gut als Ablenkungsmanöver nutzen, um die Unglücklichen ungesehen zu befreien.

Das Spiel Diese ist eine reizvolle, aber nur mit geeigneten Helden spielbare Option, um die Situation zu lösen. Ein geeigneter Held ist im Grunde nur ein (Phex)geweihter mit dem Talent *Falschspiel*. Niemann wird ihm ein weiteres Würfelspiel vorschlagen, mit ganz besonderen Einsätzen: Das Leben der Gefangenen gegen die Seele des Spielers. Oder die Seele Bolders, bzw. des verlorenen Helden, gegen die des Spielers. Oder, das ist freilich gemein, das Leben der Gefangenen gegen Bolders Seele. Nun sollten die Helden bemerkt haben, dass sie ein derartiges Spiel nicht so ohne weiteres gewinnen können. Sollten sie auf eigenen Würfeln bestehen, wird Niemann ablehnen. Zur Befreiung der Heldenseele ist das ohnehin sinnlos, denn die Seele wird im Grunde den *Listigen Knöcheln*, nicht dem Händler, abgewonnen.

Eine Mirakelprobe des Phexgeweihten „neutralisiert“ bei Gelingen den Einfluss des Agribaal, danach kann er sich auf sein Geschick verlassen. Für andere Geweihte ist die Mirakelprobe um +3 Punkte erschwert. Würfeln Sie die Proben verdeckt, nicht dass der geweihte Held auf den Gedanken kommt, nach einer misslungenen Probe einen Rückzieher zu machen. Wird der Agribaal nicht in seine Schranken gewiesen, nützt natürlich alles Falschspiel nichts. Zudem erzeugt er mit jeder Runde in dem Spieler eine Erhöhung der Spielsucht um einen Punkt. Das ist nun mal seine Natur. Denken Sie auch daran, dass goldgierige Spieler im weiteren Verlauf anfälliger für Angebote des Paktierers sind.

Natürlich kann das auch ins Auge gehen. In dem Fall, dass er seine Seele als Einsatz geboten hat, ist auch dieser Held Opfer der *Listigen Knöchel*. Da sich die unschönen Eigenschaften aber erst mit der Zeit entwickeln, hat das keinen direkten Einfluss auf dessen Werte.

Der Diebstahl des Schatzes Mit dem Schatz, den Niemann unter dem Galgen vergraben hat, verschwinden auch die Rostratten und damit die gefährlichsten Gegner der Helden. Um diese Möglichkeit zu nutzen, müssten Ihre Streiter natürlich von dem Gold wissen – was sie im Grunde eigentlich gar nicht können. Sie bräuchten dazu schon eine gehörige Portion Glück, aber Phex ist ja bekanntlich mit den Tüchtigen. Der Hund eines Jägers (so denn einer in Ihrer Runde zugegen ist), könnte beispielsweise den Galgen inspizieren und unbeachtet ein wenig zu graben anfangen, während der Händler parliert. Sein aufmerksames Herrchen wird dann bemerken, dass dort etwas sein muss, das das Interesse des Tieres geweckt hat. Oder ein Magiekundiger mag sich erinnern, dass Rostratten einen realen Schatz bewachen, der irgendwo versteckt sein muss. Die entsprechende Probe sollte, je nach Fachgebiet des Gelehrten, deutlich erschwert sein (etwa +5 für Dämonologen und +12 für Illusionsmagier). Wie dieses Wissen genutzt werden kann, ist ein weiteres Problem, zumal der Schatz gut 10 Stein wiegt. Ein Schelm könnte sich hier

ausnahmsweise einmal nützlich machen, wenn er den *Verswindibus* mit einem Wert von mindestens zehn beherrscht, und das ganze Gold eine Weile im Limbus verschwinden lassen. Oder ein unbeobachteter Held, vielleicht ein Gefangener, der sich selbst hat befreien können, gräbt den Schatz aus und macht sich damit aus dem Staub, während seine Kameraden den Händler ablenken. Hoffentlich läuft der Dieb aber keiner Moorleiche in die Arme.

Der Gefahrensucher Was macht ein Held, wenn er nicht mehr weiter weiß? Genau: Zuschlagen. Selbst wenn er sich denken könnte, dass diese Lösung zu einfach wäre, um zu funktionieren. Wird der Händler im Laufe seines Monologs oder während der Verhandlungen angegriffen, lassen Sie ihn entsprechend verächtlich reagieren. Entweder bleibt er seelenruhig stehen und lacht oder er maßregelt den Angreifer beiläufig: „Aber ich bitte Euch, so lasst doch den Unsinn! Können wir die Angelegenheit nicht wie kultivierte Menschen beilegen?“ Verletzungen, die er davonträgt, lassen ihn kaum einmal zusammenzucken und verschwinden von selbst, bevor der Held die nächste Attacke schlagen kann. Das Schlimmste für Niemann ist die Beschädigung seines kostbaren Wamses. Anders sieht die Sache aus, wenn ein Geweihter ihn karmal angeht, etwa durch einen „Blendstrahl aus Alveran“ oder einen „Zerschmetternden Bannstrahl“. Davon ist dann tatsächlich der Körper des Paktierers betroffen.

Wie die Kuh vor dem Scheunentor Die Situation mag die Helden vielleicht etwas überfordern. Bevor die Spannung in Debatten über das Für und Wider eines Angriffs oder das Hin und Her eines Paktschlusses verpufft, zwingen Sie die Helden zum Handeln. Niemann, der beschlossen hat, dass genug geredet wurde, dreht sich um und macht sich in aller Seelenruhe daran, einen Gefangenen aufzuhängen. Oder er befiehlt einer Rostratte den Angriff auf das schwächste Mitglied der Gruppe. Oder er fordert die Helden auf, sich auf der Stelle zu entscheiden und droht, andernfalls seine Rostratten auf sie zu hetzen (die daraufhin, im Nebel verborgen, bedrohlich mit den Zähnen klappern). Wenn so gar nichts fruchten sollte, kann immer noch Borolf auf der Bildfläche erscheinen und die Initiative ergreifen. Verhandeln wird der aber sicherlich nicht.

Es kommt zum Kampf Auf der einen Seite stehen die aufrichtigen Helden, auf der anderen der Paktierer, seine Rostratten (die er schon vor dem Auftauchen Ihrer Recken beschworen hat), beliebige Moorleichen und eventuell übergelaufene Helden. Wenn wir letztere außer acht lassen, sind die Rostratten die gefährlichsten Gegner. Setzen Sie sie sparsam ein, dieses Viehzeug ist kaum kleinzukriegen. Ein Dämon, der sich von einem Schneiderlehrling umpusten lässt, verdient diesen Namen zwar nicht, aber die Helden sollten schon eine Chance haben, ihn zu besiegen. Lassen Sie deshalb nur ein oder zwei (falls ein Magier anwesend ist) angreifen und vielleicht zwei als unbestimmbare Bedrohung im Nebel fiefen, um zu verhindern, dass Ihre Recken Fersengeld geben. Die schwerfälligen Moorleichen dagegen sind nur ernstzunehmende Gegner, wenn sie in großer Überzahl sind. Hetzen Sie auf die schwächeren Helden je drei Moorleichen und den Dämon auf den Krieger, vielleicht einen zweiten auf den Magier. Im Bedarfsfall können Sie jederzeit noch ein paar Gegner hinterherschicken. Denken Sie an den Nebel: Die Helden werden die genaue Zahl ihrer Gegner nie erfassen können.

Die Moorleichen als „Freie Untote“ kommen aus ihren Sumpflöchern, wenn sie durch Kampf- oder anderen Lärm auf Niemann und die Helden aufmerksam werden. Sie greifen alles an, was lebendig ist. Es könnte der Einwand kommen, dass die Untoten auch auf Niemann und die Dämonen losgehen müssten. In dem Fall beschreiben Sie kurz, wie der Händler durch eine seiner Rostratten vor einer Moorleiche geschützt wird, die aus dem Nebel auf den Untoten springt, ihn in zwei Kampfrunden zu Fall bringt und wieder verschwindet, während sich Niemann gelangweilt die Fingernägel säubert. Was soll das denn für ein Kampf sein, in dem sich die Meisterpersonen gegenseitig umbringen und die Helden nur als Zuschauer beteiligt sind?

Niemand selbst wird den direkten Kampf vermeiden, solange es geht. Sollte für ihn die Lage aussichtslos werden, wird er den Nurumbaal mit einem *Invocatio maior* beschwören. Wenn die Helden bemerken, dass der Händler anfängt, ein Heptagramm auf den Boden zu zeichnen, haben sie noch etwa eine Minute Zeit, einzuschreiten. Das sollten sie auch unbedingt tun, beispielsweise durch einen Angriff auf den Galgen. Sollte der Goldesel doch erscheinen, achten Sie darauf, dass die Streiter noch genügend Kraft haben, um auch dieses niederhöllische Wesen wieder in die siebte Sphäre zurückzuschicken.

Sollte alles schief gehen, erscheint Borolf etwas früher als geplant auf der Bildfläche, ansonsten findet er die Gruppe nach dem Sieg, kann dann die dämonischen Reste aufräumen und den Helden einige Fragen in Sachen Dämonen und Paktierer beantworten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Engel am Stahlseil Es sieht nicht gut aus. Du, <Name eines Helden, der noch auf den Beinen steht>, vermeinst gesehen zu haben, wie einer deiner Kameraden in die Knie ging und sich die Moorleichen wie eine träge dahinziehende Masse über ihn stürzen. Diese Untoten aber sind noch nicht das Schlimmste! Mit ihnen könntet ihr fertigwerden, wenn es nicht diese metallischen unheimlichen Kreaturen gäbe. Diese Biester sind wirklich zäh wie Zwergenstahl! In dem verfluchten Nebel lässt sich nicht einmal abschätzen, wie viele es sind. Da kommt schon wieder eines, links von dir, die Lippen hochgezogen, die beiden Mäuler weit aufgerissen, springt es dich an. Kannst du es wagen, dich umzudrehen und den Angriff zu parieren? Oder hat ein Kalter Alrik genau auf diesen Augenblick gewartet, um dir in die ungedeckte Seite zu fallen? Plötzlich ändert der Angreifer seine Flugbahn: Senkrecht abwärts. Ihm folgt der Kopf eines Rabenschnabels, mit enormer Wucht geschwungen, und gibt der niederhöllischen Kreatur den Rest. Aus dem Nebel schält sich die schwarze Gestalt eines Hünen: Borolf! Boron sei gepriesen! Er weist dich mit einem knappen Kopfnicken an, hinter ihm zu bleiben und wendet sich in die Richtung, in der deiner Meinung nach der Galgen stehen müsste.

Zugegeben, Borolf muss wohl zwei gelungene Attacken hintereinander geschlagen haben, aber wir wollen hier die Statistik zugunsten der Dramaturgie hintenan stellen. Und wenn er schon die Helden heraushauen muss, dann sei dem Geweihten auch ein richtig cooler Auftritt gegönnt. Mit dieser Kampfmaschine an ihrer Seite sollten sie die Rostratten und Moorleichen bezwingen und sich endlich dem menschlichen Bösewicht zuwenden können.

Sollten Ihre Streiter noch nicht drauf gekommen sein, dass sie den Händler nur durch die Zerstörung des Galgens bezwingen können, ist jetzt der geeignete Augenblick, ihnen einen Hinweis zu geben. Lassen Sie Borolf den Paktierer angreifen. Auch er wird nur wenig Erfolg haben, aber eine misslungene Attacke lässt ihn die Spitze seines Rabenschnabels tief in das Gebälk des Galgens bohren. Niemand schreit vor Schmerzen auf und wankt einige Schritte zurück. Er hält sich den fetten Bauch, zwischen seinen Wurstfingern quillt Blut hervor. Jetzt sollten die Helden aber wirklich wissen, was sie tun müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Na endlich Der Galgen fällt! Das morsche Holz splittert unter dem letzten Schlag und der Querbalken stürzt auf das Podest, in das er ein großes Loch reißt. Die Stützpfeiler zerbrechen wie Reisig. Mit diesem letzten Schlag geht auch Niemand zu Boden und haucht sein Leben aus. Es ist vorbei.

Falls sich noch einer oder gar mehr Mitglieder der Gruppe in den Klauen der *Listigen Knöchel* befinden, werden sich die Helden vielleicht wundern, warum Niemand mit einem triumphierenden Grinsen auf dem Gesicht verschied. Falls sie so gar nicht stutzig werden sollten, ist es wohl an Borolf, der Sache auf den Grund zu gehen – es sei denn, sie wollen sich bei Ihren Spielern unbeliebt machen und schicken den Helden langsam, aber unaufhaltsam, in den Untergang.

Echte Helden machen sich unter solchen Umständen gewöhnlich sofort ans Plündern der Leiche. Neben den *Listigen Knöcheln* finden sie einen Beutel mit Dreck (ein Tasfarelelpaktierer muss schließlich kein echtes Geld mit sich herumschleppen), echte Münzen im Wert von etwa fünf Dukaten, einen Astralspeicherring (50 ASP Kapazität, momentan jedoch leer und nur durch magische Analyse als solcher erkennbar), der im Mittelfinger der linken Hand eingewachsen ist, und einen hühnereigroßen Rubin im Bauchnabel. Aber den wird ja wohl keiner mitnehmen wollen.

5.3 Das große Aufräumen

Borolf kann sich nun daran machen, mit Hilfe der Helden die zwölfgöttliche Ordnung wieder herzustellen. Als erstes wird er aber das tun, was ansatzweise als „Donnerwetter loslassen“ bezeichnet werden kann. Dabei wird er, entgegen seiner Gewohnheit, nicht an Worten sparen, die hält er jetzt nämlich unbedingt für nötig. Wie groß die Helden und auch Bolder danach sein werden – Maus, Laus oder Mikrobe – hängt davon ab, was der Geweihte eigentlich weiß oder noch herausfinden wird. Seine, nennen wir es, Kritikpunkte sind: „Welcher Schalk hat euch gebissen, alleine einem Dämonenpaktierer ins Moor zu folgen!“ Dass er tagelang nicht ansprechbar war, weiß er nicht und wird es auch nie herausfinden. Den zweiten Punkt wird er „ansprechen“, wenn er die Sache mit dem Würfelspiel herausfindet: „In welch zwölfgötterverlassenem Zustand ist es nur möglich, seine Seele im Glücksspiel zu verschachern, und sei es nur vermeintlich im Spaß! Fallt auf die Knie und betet um Einsicht!“ Das meint er durchaus ernst. Sollte es aber Niemann gar geschafft haben, einen Helden erfolgreich in Versuchung zu führen, fällt Borolfs Kritik ziemlich kurz aus: „In die Niederhöllen mit dir!“ In dem Fall sollte der Betroffene ganz schnell von selbst auf die Knie fallen, um zu beten. Der Geweihte wird keinen Betenden töten. Um aber zu verhindern, dass er ihn der Inquisition übergibt, muss er sich schon etwas einfallen lassen. Weglaufen wäre eine Möglichkeit, aber Ihr Held sollte bedenken, dass er Hilfe brauchen wird, um den Pakt (nichts anderes ist der willentliche Abschluss eines solchen Geschäfts, Versuchung hin oder her) zu lösen. Sollte er den Geweihten überzeugen können, wird dieser alles ihm mögliche tun, um den Helden zu retten. Aber Ihre Helden sind ja charakterfest und göttergläubig, also wird das sicherlich nicht passieren.

Was ist sonst noch zu tun? Der Galgen muss natürlich vernichtet werden. Vermutlich wollen die Helden ihn niederbrennen, was allerdings bei dem feuchten Holz etwas Geduld erfordert. Lampenöl oder ein ordentlicher *Ignifaxius Flammenstrahl* wären da hilfreich. Dann bleibt noch die Seelenrettung der Helden (oder Bolders), die Seelenrettung der Moorleichen und die Seelenrettung aller künftigen Opfer des Moores. Darauf wird Borolf von Mersingen viel Zeit und Mühe verwenden und auch die Helden in sämtliche Zeremonien mit einspannen.

Übrigens: Der Borongeweihte ist ganz in seinem Element. Die sonst so häufige geistige Abwesenheit oder die verrückten Ideen, die ihn mitunter überkommen, sind in der Zeit, die er sich dieser Aufgabe widmet, wie weggeblasen. Ganz im Gegenteil: Er erledigt seine Arbeit mit höchster Konzentration und Effizienz. Leider, und zu Bolders großem Bedauern, wird diese geistige Klarheit nicht von Dauer sein.

Seelenprüfung Borolf wird darauf bestehen, bei allen „verdächtigen“ Helden eine *Seelenprüfung* vorzunehmen. Die Zeremonie dauert mehrere Stunden, in der Geweihter und Prüfling ungestört bleiben sollten. Obschon er nichts erkennen wird, was er nicht bereits durch die Beichte der Helden erfahren hätte, wird von Mersingen zumindest halbwegs beruhigt feststellen, das noch niemand unwiederbringlich in den dämonischen Klauen verloren ist. Ein geweihter Held, der dieser Liturgie mächtig ist, kann ihm diese Aufgabe natürlich gerne abnehmen.

Exorzismus Hat sich einer Ihrer Helden von Niemann in Versuchung führen lassen, kann ihm der Borongeweihte helfen, den Pakt zu brechen. Eine Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der Paktierer festen Willens ist und davon muss er Borolf erst einmal *überzeugen*. Schöner als eine profane Würfelprobe ist hier natürlich das Ausspielen der Situation (zudem auf Würfel ja nicht unbedingt Verlass ist, wie wir bereits feststellen mussten). Wie es auch enden wird, zur Buße sollte er den Zwölfergang, einen alten Pilgerweg im Kosch, abgehen. Zumindest legt ihm dies der Geweihte SEHR eindringlich an Herz. Auch hier ist eine mehrstündige Zeremonie vonnöten, die ein kundiger geweihter Held dem Boroniten abnehmen darf. Es sollte allerdings erwähnt werden, dass ein Scheitern den Delinquenten in den nächsten Kreis der Verdammnis schleudern wird. Ob der Exorzist so viel göttlichen Beistand hat, dass die Austreibung sicher gelingt, oder ob sie den unglückseligen Helden dieser Gefahr aussetzen wollen, lieber Meister, sei Ihnen überlassen. Die Rettung der Heldenseele könnte ja auch durchaus ein eigenes Abenteuer wert sein...

Auraprüfung So wie die Seelen der Helden kann auch das Gebiet um den unseligen Galgen einer Prüfung unterzogen werden. Sie zeigt dem Geweihten, ob das Moor an dieser Stelle dämonisch verseucht ist. Natürlich ist das der Fall, jedoch weitaus weniger als befürchtet. Niemanns Umtriebe haben zwar Spuren hinterlassen, aber die Gegend ist kein Unheiligtum. Borolf wird versuchen, das Gebiet mit einer komplexen Variante des Exorzismus zu reinigen und danach eine Weihe der letzten Ruhestatt zu wirken, damit Golgari endlich die schon Schlange stehenden Moorleichen-seelen abholen kann. Ein gelungener *Pentagramma Sphärenbann* oder *Geisterbann* wird den dämonischen Hauch, der den Galgen umwabert, auch vertreiben können.

Weihe der letzten Ruhestatt Wer weiß schon, wie viel unglückliche Opfer des Galgens noch in den Sumpflöchern liegen. Borolf wird deshalb versuchen, eine möglichst große Fläche zu weihen, was wegen des tückischen Untergrunds nicht ganz einfach ist. Auch hierbei dürfen die Helden während der Andacht fleißig mitbeten.

Ein feine Sache – und auf diese Idee könnten Ihre Helden ruhig selbst kommen – wäre es natürlich, die Gebeine des Phexgeweihten zu bergen und in den Phextempel von Havena zu bringen. Oder ihn zumindest auf einem ordentlichen Boronanger zu bestatten.

Das Artefakt Zur Rettung der verwürfelten Seele müssen die *Listigen Knöchel* zerstört werden und das ist die schwierigste Aufgabe, die noch zu lösen bleibt. Über die Auswirkung eines *Destructibo Arcanitas* auf die gebundene Seele können die Gelehrten nur spekulieren. Es mag die Gefahr bestehen, dass der vertriebene Agribaal sie mit in die Niederhöllen reißt. Zudem ist die Zerstörung eines derart mächtigen Artefakts keine Aufgabe für einen frischgebackenen Abgänger der Halle der Antimagie zu Kuslik. Was ein Exorzismus hier bewirkt, ist ebenso ungewiss. Von Mersingen wird das Wagnis nicht ohne Hilfe eingehen, sondern die Knöchel in den Phextempel von Havena bringen wollen, um sie dort einer kompetenten arkanen Analyse unterziehen zu lassen. Einem gemeinschaftlichen kirchlichen und arkanen Kraftakt sollten auch diese Biester nicht standhalten können. Wollen sich die Helden daran beteiligen, finden Sie im Abschnitt über die *Listigen Knöchel* noch einige Anregungen.

Sollte es ein gewiefter Phexgeweihter geschafft haben, die *Listigen Knöchel* zu überlisten und die gebundene Seele dadurch befreit haben, gestaltet sich die Vernichtung des Artefakts erheblich einfacher. Kundige arkane Hilfe ist aber auch in diesem Falle angeraten. Und der Zwölfergang schadet der geretteten Seele auch nicht.

Es soll ja Helden geben, die eine solche Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen können. Die mit treuherzigem Augenaufschlag versichern, ihre verderbte Seele und die *Listigen Knöchel* schleunigst

und auf geradem Weg zum Phextempel zu bringen, es dann aber doch nicht lassen können, das gefährliche Spielzeug auszuprobieren. Und wenn sie dann erfreut feststellen, dass sich damit gutes Gold verdienen lässt, vielleicht noch ein Spielchen wagen, oder zwei, oder drei. In diesem Fall nehmen Sie ihrem Spieler den Heldenbogen aus der Hand und legen Sie ihn in die Schublade, die den besonders fiesigen Nichtspielercharakteren vorbehalten ist. Im Ernst, dieser Held hat soeben Niemanns Nachfolge angetreten.

Meisterinformationen:

Der Phextempel von Havena Seine Lage ist ein sorgfältig gehütetes Geheimnis. Falls Sie Ihre Helden mit dem Artefakt nach Havena schicken wollen, können sie mit *Gassenwissen*-Proben, etwas Kleingeld für die Informanten oder den nötigen Verbindungen ein Treffen mit einem Diener des Fuchses, der nicht einmal mir bekannt ist, bewerkstelligen. Wenn sie diesen von der Wichtigkeit ihres Anliegens überzeugt haben, bringt er sie in den Phextempel – mit verbundenen Augen und einem ausgedehnten und verschlungenen Spaziergang zuvor. Auch Borolf, der die Helden begleitet, falls Bolders Seele auf dem Spiel steht oder wenn er darum gebeten wurde, wird sich dieses Prozedere zähneknirschend gefallen lassen. Den Vogtvikar Havenas werden die Helden nicht zu Gesicht bekommen oder zumindest nicht erkennen, auch wenn er sich der Sache höchstpersönlich annehmen wird. Weiteres finden Sie im Anhang im Abschnitt *Die Listigen Knöchel*.

Versagt

Das Böse hat triumphiert! Nein, das mag ich mir gar nicht ausmalen. Denken Sie sich doch selbst aus, wie Borolf, von zwölfgötterabtrünnigen Helden und Rostratten überwältigt, sein Leben am Strick ausröchelt, während Bolder in einem langen und grausamen Ritual dahingemeuchelt wird, um ihn dem *Nurumbaal* angemessen zu servieren. Damit will ich nichts zu tun haben!

5.4 Alle wollen nur das eine

Richtig: Abenteuerpunkte! Vergeben Sie für die Aushebung der Hehlerbande in Havena 100 AP, für die durchlittenen Leibes- und Gebetsübungen während der Reise 50 AP. Aufspüren, bekämpfen und vernichten von Galgen und Paktierer sind 300 AP wert und wenn sich die Helden engagiert bei den Aufräumarbeiten im Moor beteiligt haben, legen Sie noch einmal 50 AP drauf. Die Belohnung für das aktive Vernichten der *Listigen Knöchel* finden Sie im gleichnamigen Abschnitt. Dafür sind keine Abenteuerpunkte vorgesehen, aber das liegt natürlich in Ihrem Ermessen, ebenso wie die Würdigung guter Ideen oder schönen Rollenspiels. Die angemessene Bestattung des Phexgeweihten könnte z.B. mit 20 AP gewürdigt werden. Eine schöne Belohnung dafür wäre aber auch das Fuchsamulett, dass der Unglückliche noch als Moorleiche trug und das der Havener Phextempel aus Dankbarkeit über die Rückführung der sterblichen Überreste ihres Bruders einem Helden, der es auch verdient hat, überlassen könnte. Dem Phexgefälligen mag es Glück – im regeltechnischen Sinn – bringen.

Der Umgang mit dem verschlagenen Händler hat Ihren Helden eine Spezielle Erfahrung in *Menschenkenntnis* gebracht, der Umgang mit dem Borongeweihten eine in *Götter und Kulte*. Bei den Nachforschungen über den Galgen haben sie ihr Wissen über *Sagen und Legenden* geschult. Zudem besitzen sie jetzt die *Ortskenntnis* Altenfaehr und Umgebung. Ob und welche weiteren Erfahrungen Ihre Recken sonst noch gemacht haben, wissen Sie selbst am allerbesten.

Anhang A

Personen

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Personen vorgestellt. Die bei den Kampfwerten verwendeten Abkürzungen finden sich im Kapitel **Hauen und Stechen**.

A.1 Borolf von Mersingen m.H.

Borolf entstammt dem mittleren Zweig des Hauses Mersingen. Das elterliche Gut, mittlerweile im Besitz seines Bruders Jadon, liegt in der Weidener Baronie Bollinger Heide, einem Gebiet an der Grenze zur Wildermark, dem früheren Fürstentum Darpatien. Wie auch das mächtigere ältere Haus (ä.H.) ist auch der mittlere Zweig eng mit der Boronkirche verbunden. Borolfs Entschluss, ein Diener des Raben zu werden, stand schon im Knabenalter fest, die Entscheidung, seinem Gott als Ordensritter zu dienen, fiel, als er mit 14 Jahren bereits die Statur eines darpatischen Jungbullen hatte. Seine Ausbildung erhielt er auf Burg Mersingen und später im Kloster Garrensand. Dem Orden des Heiligen Golgari schloss er sich kurz nach dessen Gründung an und wechselte alsbald von der Speiche Kosch in die Speiche Tobrien. Was er dort in zehn Jahren Kampf gegen die Schrecken des Dämonenmeisters Borbarad und später der Schwarzen Lande erlebt hat, vermag sich kaum einer vorzustellen. Letztendlich war es jedenfalls zu viel für sein Gemüt. Nach einem Zusammenbruch brachten ihn seine Ordensbrüder zu seiner Familie, von wo er nach kurzer Genesungszeit aufbrach, sich seiner neuen Mission zu stellen.

Der Geweihte ist davon überzeugt, dass es seine Aufgabe sei, all den verlorenen Seelen, die der Todesbote Golgari aus verschiedenen Gründen nicht aufzufinden vermag, den Weg ins Totenreich zu weisen. So zieht er seit Jahren von einem Spukschloss zum nächsten Irrlicht, um den Fluch, der die Geister im Diesseits bindet, zu brechen. Ob er in seinem Glauben die Gebote der Boronkirche etwas zu wörtlich genommen hat oder es sich tatsächlich um Borons Willen handelt, wer kann das wissen? Die Wege der Götter sind unergründlich.

Trotz allem Verständnis haftet dem gefallenen Ritter der Makel an, dass seine Glaube an Boron wohl nicht groß genug gewesen sei, um den Schrecknissen der Schwarzen Lande standzuhalten. Die Familie, zwar mitfühlend, aber auch sehr auf ihren Ruf bedacht, war deswegen recht froh, Borolf auf diese Weise loszuwerden. Auf dem Gut kam es durch das unberechenbare Verhalten des Geweihten immer wieder zum Eklat und die Unterbringung eines Familienmitglieds in einem Noionitenkloster wäre einem gesellschaftlichen Bankrott sehr nahe gekommen. Ein reisender Golgarit in göttlicher Mission dagegen ist dem Ansehen der Familie durchaus zuträglich. Es muss ja keiner wissen, dass diese göttliche Mission vielleicht nur die Ausgeburt eines verwirrten Geistes ist.

Gottesauftrag oder Hirngespinnst, Boron hat seinen Diener jedenfalls nicht verlassen. Auch wenn er oft etwas neben sich steht, ist Borolf im Vollbesitz seiner karmalen Kräfte. Sein Dienst im dämonenverseuchten Schwarztobrien hat zur Folge, dass er die *Salbung der Heiligen Noiona*, also den Exorzismus, in verschiedenen Varianten praktisch im Schlaf beherrscht. Zudem hat er ein profundes Wissen über alles, was mit den Widersachern der Zwölfe zusammenhängt, erlangt oder, genauer gesagt, erlangen müssen. Und ungeachtet des Geredes über seinen mangelnden Glauben, hat ihn die Zeit in der Speiche Tobrien in seinem Glauben an Boron gefestigt und seine karmale Kraft beachtlich gesteigert. Das gleiche gilt im übrigen für seine Kampfkraft. Borolf wäre gewiss nicht auf den Geleitschutz einer Abenteurertruppe angewiesen, wenn ihn nicht mitunter wichtigere Dinge davon abhielten, sich Raubgesindel und Meuchelmörder vom Hals zu halten. Im Falle eines Angriffs kann es durchaus passieren, dass er, vom vermeintlichen Hilferuf einer verlorenen Seele getrieben, ins nächste Gebüsch springt, statt sich zur Wehr zu setzen.

Ein unvoreingenommener Beobachter bemerkt diese Absonderlichkeiten zunächst nicht. Der Geweihte wirkt die meiste Zeit durchaus vernünftig, mal abgesehen von einigen fixen Ideen. Ab und an jedoch überkommen ihn Wahnvorstellungen, die entweder zu völlig verrückten Handlungen oder zur Versenkung in inbrünstige Gebete für ungewisse Zeit führen. Über seine Erlebnisse in den Schwarzen Landen hat er sich nie geäußert, vielleicht sind sie ihm selbst gar nicht mehr bewusst. Nur in den immer wiederkehrenden Alpträumen muss er sich dem Schrecken jedes Mal aufs Neue stellen. In den Phasen der Vernunft kann er sich allerdings weder an die Träume, noch an Auswirkungen seiner Einbildungen erinnern.

Borolf ist trotz seines tragik-komischen Hintergrunds alles andere als eine lächerliche Figur. Zum einen mag das an der bärenhaften Statur des Ordenskriegers und dem beeindruckenden Rabenschnabel liegen, zum anderen aber an der würdevollen Ausstrahlung, die er auch nicht verliert, wenn er den größten Unsinn von sich gibt. Es mag einem zwar der Gedanke kommen, dass er zum Lachen sicherlich in den Keller geht, aber letztendlich können sich die Wenigsten der Wirkung des durchdringenden Blicks seiner grünen Augen entziehen: Unwillkürlich fühlt sich der Gemusterte ermahnt und gemaßregelt, auch wenn er sich keiner Schuld bewusst ist.

Nach alter Tradition des Ordens ist sein Schädel kahlgeschoren. Auf Reisen trägt er immer noch den Wappenrock mit dem geflügelten Rad über seinem Kettenhemd, schließlich ist er nach wie vor Ordenskrieger des Heiligen Golgari. Als einziges Zugeständnis an die Bequemlichkeit hat er lediglich das Kettenzeug gegen leichtere lederne Arm- und Beinschienen eingetauscht. Bemerkenswert ist die klangvolle, mächtige Stimme des Geweihten. Gerade weil er das Schweigegebot der Boroniten befolgt, ist es umso überraschender, den weit tragenden Bass aus seinem Mund zu hören. Dazu kommt noch seine Angewohnheit, sich nach dem üblichen Schweigen vor dem Sprechen zu räuspern, die ihm die ganze Aufmerksamkeit der Zuhörer sichert.

MU 16	KL 13	IN 12	CH 16	FF 10	GE 12	KK 16	KO 16
Rabenschnabel: (geweiht)	IB 15 TP 1W+5	AT 19 DK N	PA 18	Sonderfertigkeiten: Finte, Formation, Rüstungsgewöhnung III (kein INI-Abzug), Schildkampf II, Wuchtschlag			
Le 41 Au 42	RS 6 Ka 41	BE 4 Ausw. 10	MR 9	Rüstung: Langes Kettenhemd, Kettenhaube, Lederzeug			
Talente	Athletik: 10, Körperbeherrschung: 10, Selbstbeherrschung: 14, Sinnenschärfe: 10, Menschenkenntnis: 8, Überzeugen: 7, Orientierung: 1, Wildnisleben: 3, Götter und Kulte: 12, Magiekunde: 6, Sagen und Legenden: 9, Heilkunde (Wunden): 9						
Liturgien	Liturgiekenntnis: 12 12 Segnungen, darunter Grabsegnen und Schutzsegnen; Bannfluch des Heiligen Khalid, Hauch Borons, Märtyrersegen, Objektweihe V, Ruf zur Ruhe, Salbung der Heiligen Noiona VI, Seelenprüfung, Auprüfung, Siegel Borons, Weihe der letzten Ruhestatt						

A.2 Bolder

Der mittlerweile 23 Lenze zählende junge Mann zieht seinen Spitznamen aus Kindertagen seinem Taufnamen Boronholdt vor. Trotz seiner despektierlichen Rede ist er seinem Dienstherrn gegenüber absolut loyal, sogar fürsorglich. Allerdings ist er nicht dazu bestimmt, ein Diener Borons zu werden, wobei keiner, außer seinem Dienstherrn, überhaupt je auf diesen absurden Gedanken gekommen wäre.

Was er selbst nicht weiß – und für Borolf ohne Belang ist: Der Ordenskrieger ist sein leiblicher Vater. Der junge Borolf, damals in seinem Charakter noch weniger gefestigt, hatte sich in seinem Glauben wohl kurz von Rahja ablenken lassen und wurde prompt von Tsa beschenkt. Bolders Mutter, die als Magd im Dienste der Familie stand, ist im Kindbett bedauerlicher-, aber auch praktischerweise verstorben. Selbstverständlich wurde sich um den Jungen gut gekümmert, er genoss sogar eine gewisse Bildung, aber als legitimen Nachkommen wollte ihn dann doch keiner haben. So schien es die beste Lösung, ihn seinem Vater auf dessen Mission zur Seite zu stellen. Damit waren dann sozusagen zwei Fliegen mit einer Klatsche erledigt.

Das Verhältnis zwischen Herrn und Diener ist in der Tat ungewöhnlich. Für den Geweihten ist Bolder Sohn, anvertrauter Novize und Diener in einem. Inzwischen vermag er nicht mehr zwischen den unterschiedlichen Rollen zu differenzieren. Der vermeintlich elternlose Bolder dagegen sieht in ihm eine Mischung aus Dienstherrn, Vater und Schützling. Borolf hatte sich auf seinen seltenen Besuchen auf dem elterlichen Gut durchaus in seiner etwas distanzierten Art um das Vertrauen des Jungen bemüht und ihm einige Privilegien verschafft. Ob das zum Wohle des Knaben war, sei dahingestellt. Bolder war auf dem Gut nicht Fisch und nicht Fleisch: Für die Familie Mersingen ein Bastard, für das Gesinde jedoch „was Besseres“, obgleich nur die Wenigsten von seiner Verwandtschaft mit dem Herrenhaus wussten. Eine führende Hand in seiner Erziehung gab es also nicht, irgendwie fühlte sich keiner für ihn zuständig. Daraus folgte ein gewisser Mangel in der Vermittlung moralischer Werte und die Fertigkeit, sich in jeder Lebenslage irgendwie durchschlängeln zu können. Da keiner seine Ausreden so genau hinterfragte, wenn er sich heimlich zu einem Stelldichein oder der Boltanrunde im Hinterzimmer einer Schenke davongeschlichen hatte, kam er auch nie in die Lage, für seine Eskapaden geradestehen zu müssen. Daraus lernte er, dass er sich fast jede Freiheit herausnehmen konnte, solange er allen Beteiligten die Rolle vorspielte, die sie von ihm erwarteten. Warum es mit der Wahrheit allzu genau nehmen, wenn es einem nur das Leben erschwert?

Und diesem windigen Tunichtgut wurde dann, quasi über Nacht, die ganze Verantwortung für seinen Herrn aufs Auge gedrückt. Bolder war sich von Anfang an darüber im Klaren, dass Borolf im profanen Leben auf ihn angewiesen ist. Da er aber trotz seiner Schwächen ein mitfühlender und warmherziger Junge war, und auch geblieben ist, kam ihm keinen Augenblick in den Sinn, den Geweihten im Stich zu lassen, zumal er das Verhalten der Familie Borolf gegenüber, um es mal in deutlichem Garethi zu sagen, zum Kotzen fand.

Im Großen und Ganzen ist er mit seinem Schicksal allerdings alles andere als unglücklich: Der unternehmungslustige junge Mann kommt viel herum, auch wenn er die Annehmlichkeiten der Städte den Widrigkeiten im Moor deutlich vorzöge. Zudem obliegt ihm die Verwaltung von Borons Geldmitteln. Jadon von Mersingen sorgt für den Unterhalt seines Bruders. Da der Gutshof der Familie die allgemeinen Verwüstungen im Jahr des Feuers glimpflich überstanden hat, ist er dazu auch in der Lage und will sich außerdem nicht nachsagen lassen, er ließe Borolf im Stich. In Bolders Augen kauft er sich damit lediglich aus der Verantwortung frei, deshalb gibt der Diener das Geld auch ohne jede Skrupel aus. Sein bemerkenswertes Gespür dafür, wie weit er den Bogen in dieser Hinsicht spannen darf, sorgt dafür, dass er sich das Leben angenehm gestalten kann, ohne dabei Gefahr zu laufen, dass ihm der Goldhahn irgendwann zugedreht wird. Es könnte ihm wahrlich schlechter gehen.

Außer mit einer liebenden Familie haben die Götter Bolder mit vielem bedacht, was ihn im Leben weiterhilft: Eine gute Portion phexische Gerissenheit, ein rahjagefälliges Äußeres und tsahafte Unbeschwertheit. Travia und Peraine haben noch ein im Grunde gutes Herz und eine große Portion Mitgefühl dazugelegt. Allerdings ist er keine rondrianische Kämpfernaut, genauso wenig ein asketischer Firunsjünger oder ein fleißiger Handwerker im Ingerimmschen Sinn. Die Talente des stattlichen jungen Mannes mit den freundlichen grauen Augen und dem widerspenstigen dunkelblonden Schopf liegen mehr im gesellschaftlichen Bereich. Dafür sind sie dort recht breit gefächert: Ob im „besseren“ Hause, in der übelsten Hafenkaschemme oder in Oma Tsagundes Küche, überall bewegt er sich auf sicherem Parkett und trifft genau den richtigen Ton, um die Leute für sich zu gewinnen. Und zu guter Letzt natürlich – die Damenwelt. Der ist er herzlich zugetan und sie ihm meist auch.

MU 12	KL 13	IN 12	CH 14	FF 14	GE 13	KK 12	KO 12	Goldgier 5	Spielsucht 6
Kurzschrift:	IB 10		AT 12	PA 9		Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich			
TP 1W+2	DK H/N								
Dolch:	IB 10		AT 11	PA 7					
TP 1W+1	DK H								
Raufen:	IB 10		AT 11	PA 11		Manöver:	Auspendeln,	Beinarbeit,	Gerade,
TP 1W	DK H						Knaufschlag,	Knie,	Schmutzige Tricks, Schwinger
Le 32	RS 3		BE 2	MR 6		Rüstung:	Lederharnisch		
Au 29	Ausw. 11								
Talente	Körperbeherrschung: 4, Selbstbeherrschung: 4, Sinnenschärfe: 7, Zechen: 7, Betören: 12, Gassenwissen: 7, Menschenkenntnis: 7, Überreden (Lügen): 8, Orientierung: 3, Wildnisleben: 2, Brett-/Kartenspiel: 8, Schätzen: 8, Falschspiel: 7, Heilkunde (Wunden): 6, Schlösser knacken: 7								

A.3 Händler Niemann

Niemann hat inzwischen zwar bald hundert Götterläufe auf dem Buckel, sieht aber aus wie ein Mann in den besten Jahren. Genauer gesagt, wie ein wohlhabender Mann in den besten Jahren: Wohlgenährt, immer sehr gut gekleidet und mit besten Manieren. Das spärliche Haupthaar ist immer akkurat geschnitten,

die Wangen geschabt, die Fingernägel gepflegt und die Schuhe auf Hochglanz gewienert. Auf Reisen hält er sich jedoch zurück, wenn es um die Zurschaustellung seines Reichtums geht. Schließlich könnte das seinen Geschäften abträglich sein. Schmuck ist dann auf das „Allernötigste“ beschränkt und die Kleidung dezent, jedoch immer hoch geschlossen, um die hässliche Narbe, die der Galgenstrick hinterlassen hat, zu verbergen.

Der Händler ist ein Meister der Heimlichkeit. Seine Netze spannen sich über ganz Nordaventurien. In Punin, Gareth und Festum besitzt er Handelskontore, deren Leitung er in die Hände von Vertrauten gegeben hat, kleinere Anlaufstellen sind zudem bei Kontaktleuten im ganzen Land verteilt. Vertrauen schenkt er im übrigen nur denen, die er auf die ein oder andere Weise in der Hand hat. Seine Reichtümer sind dementsprechend auf dem gesamten nördlichen Kontinent verteilt, seinen „Hort“ aber hat er, wie ein Drache, in einer Höhle in der Finsterkamm versteckt.

Trotz seiner langen „Dienstzeit“ ist Niemann erst im dritten Kreis der Verdammnis angelangt und sein Herr ist ihm nach wie vor sehr gewogen, hat er in ihm doch einen außerordentlich fähigen Diener. Neben einer Reihe Paktgeschenke, darunter auch die Fähigkeit, Dämonen seines Gefolges zu rufen und beherrschen, hat Tasfarel ihm auch gestattet und ihn dabei unterstützt, die *Listigen Knöchel* anzufertigen. Schließlich haben ihm die Kleinode bereits etliche Anhänger verschafft.

Große Sorgen um seine Seele macht sich der Händler übrigens nicht. Er ist unbeirrt der Meinung, im Grunde schlauer zu sein als sein Meister und ihm noch rechtzeitig von der Schippe springen zu können. Wie die meisten Paktierer. Blöd nur, dass die meisten Dämonen genau damit rechnen und so ihre Jünger in Sicherheit wiegen.

MU 15	KL 16	IN 14	CH 15	FF 12	GE 10	KK 13	KO 10	Goldgier 12
Kurzwert:	IB 8	AT 14	PA 10	Sonderfertigkeiten: keine				
	TP 1W+2	DK N	Zauber: Invocatio minor, Invocatio maior**					
Le 28*	RS 1	BE 1	MR 12	Rüstung: Dicke Kleidung, ansonsten verlässt er				
Au 26	Ausw. 6	sich auf seine Unverletzlichkeit						
* Durch das Paktgeschenk Unverletzlichkeit schadet ihm nur karmales Wirken direkt								
** Lassen Sie uns davon ausgehen, dass er sein Handwerk beherrscht und bis zu sechs Rostratten und einen								
Nurumbaal ohne Pannen beschwören und beherrschen kann, Blutbeflecktes Gold sowieso in beliebiger Menge;								
deshalb sind hier keine Werte angegeben								
Talente	Körperbeherrschung: 4, Selbstbeherrschung: 12, Sinnenschärfe: 10, Zehen: 8, Gassen-							
	wissen: 10, Menschenkenntnis: 9, Schauspielerei: 8, Überreden (Feilschen, Lügen): 14,							
	Brett-/Kartenspiel: 12, Schätzen: 12, Falschspiel: 10, Handel: 14							
Schwarze Gaben	Gier erzeugen (KL/IN/CH+MR): 10, Pech wünschen, Goldene Hand (KL/FF/KO):							
	7, Lohnende Geschäfte (KL-3), Alterslosigkeit, Herrschaft über Niedere und Gehörnte							
	Dämonen, Seelenopfer, Unverletzlichkeit							

A.4 Golgarin

Wie, ein Pferd ist keine Person? Na ja, vielleicht keine Person, aber eine Persönlichkeit: Mit der Statur eines Svellttaler Kaltbluts, aber eigensinnig, stolz und launisch. Manchmal richtig boshaft. Der riesige und, natürlich, rabenschwarze Hengst des Geweihten hat schon so manchen Stallburschen zur Verzweiflung gebracht. Das Tier lässt sich von keinem anderen als seinem Herrn reiten, nicht einmal von Bolder, und auch bei der Auswahl seines „Personals“ zeigt es sich sehr wählerisch. Schließlich ist er der Hengst im Stall und wer das nicht einsehen will, bekommt Zähne und Hufe zu spüren. Zudem macht es ihm einen

Heidenspaß, unbedarfte Abenteurer zu piesacken, wo er nur kann (wer also denkt, Tiere hätte keinen Humor, wird von dem Rappen eines Besseren belehrt).

Borolf ist der Meinung, es wittere Gottlosigkeit und Unglauben, die Stallknechte denken dagegen, dem Pferd sitze ein Dämon, oder zumindest der Schalk, im Nacken. In der Regel schnappt und tritt es nach den Knechten, mitunter keilt es aus oder erregt sich so sehr, dass ihm der Schaum aus Maul und Nüstern tropft. Nur wenige genießen das Wohlwollen des Rappen und dürfen ihn füttern und striegeln. Trotz des stolzen Gehabes ist Golgarin, wie jedes Tier, bestechlich: Bei Zuckerwerk wird er schwach und lässt sich dazu herab, ein Stück aus der Hand zu nehmen, ohne diese gleich mit abzubeißen.

In der Gunst des Rappen In der Regel merkt sich Golgarin, wen er mag und wen nicht. Das Ergebnis der Charismaprobe, die bei der ersten Begegnung mit dem Tier fällig wird, behält seine Gültigkeit, sofern keine besonderen Umstände vorliegen, wie z.B. die Anwesenheit eines Paktiererpferdes oder wenn sich der ansonsten beliebte Held gerade mit einem Ork gerauft hat. Für die Charismaprobe gelten folgende Modifikatoren: Bestechung mit einem Zuckerstück (nach gelungener Mutprobe): -3 ; Zahnlücken: +1; Abstehende Ohren: +1; Federhüte: +2; Kleidung in grellen Farben: +2; rote Haare: +2; Unangenehme Stimme: +3; Übler Geruch: +3; Raubtiergeruch: +5. Eine Alkoholfahne stört den Rappen dagegen überhaupt nicht.

Stockmaß 2 Schritt, **Gewicht** 980 Stein, **Farbe** rabenschwarz

Biss:	IB 7	AT 12	PA 6	Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (2, Tritt), großer Gegner
TP 1W+1	DK H			
Tritt:	IB 7	AT 12	PA 6	Ausbildung: Schweres Streitross
TP 2W+4	DK N			Sonderfertigkeiten: Kommen auf Signal, Gezielter Tritt, Gezielter Biss, Corbetto, Reitertreue
Le 82	RS 1	GS 1,5/7/12	MR 2/10	
AU 5/4	LO 10	TK x6	ZK x15	

Anmerkung: AU: Anzahl der Spielrunden, die das Pferd Trab/Galopp durchhält; GS: Geschwindigkeit im Schritt/Trab/Galopp; MR: Magieresistenz gegen Geist/Körper des Tieres; TK, ZK: Trag- und Zugkraft in Stein (KK x Faktor); Corbetto: Das Pferd erhebt sich auf die Hinterhand und springt in dieser Haltung einige Sätze vorwärts, im Kampf mit schlagenden Vorderläufen.)

A.5 Andere namentlich Erwähnte

Jadon von Mersingen m.H.: Borolfs Bruder

Kirlan „Schiefnase“: Wegelagerer

Grimalda, Phexbert, Jost, Wiltrude, Orwulf:

Die „Feuerzinken“-Bande

Gunnar Coldan: Stallmeister der Beilunker Reiter

Nelli: Golgarin-geschädigte Stallmagd

Traviane: Bolders Pferd

Grobin: Alptraumgeplagter Schmuggler

Ladomin: Grobins Beichtvater

Jendan: Wirt der *Silbernen Krone*

Alberta: Verliebte Magd

Bran: Stallbursche

Alrik von Tennerlich: Opfer des Pilzgerichts

Tsabert: Heiler in Altenfähr

Phexlinde: Krämerin

Phexfried: Phexlindes lange verstorbener Vater

Orstein: Phexlindes Onkel

Jockel: Ehemaliger Fährmann

Grimburga: Klatschbase

Jorn: Torfstecher

Frieder: Jorns Bruder

Alruna: Kräuterhändlerin auf dem Faehrenmarkt

Pelago da Settevento: Kuriositätenhändler

Nedime: Geheimnisvolle Wahrsagerin

Lirajo di Custodo: Verstorbener Phexgeweihter

Anhang B

Artefakte und andere unheimliche Dinge

B.1 Die Listigen Knöchel

Neulich im Phextempel zu Havena

Raschel, klapper, samtweicher Bariton „Hier sind die Biester. Was haltet Ihr davon, Meister?“

Stille, dann hohe Fistelstimme „Hm, ausgezeichnet gearbeitet, ein präziser Kubus.“

Bariton „Aber ja! Könnt Ihr uns etwas dazu sagen, was wir nicht auch selbst sehen?“

Fistelstimme „Ach, richtig! Odem Arcanum..... Eindeutig magisch!“

Bariton, seufzt „Danke, Meister, aber könnt Ihr nicht noch mehr erkennen?“

Fistelstimme „Gemach, gemach, immer langsam mit den jungen Pferden! Analys Arcanstruktur.....“ *schweigt, lange* „Überaus interessant!“ *schweigt* „Die Rahmenmatrix ein Arcanovi, nicht weiter überraschend.“ *schweigt* „Ungewöhnlich, außerordentlich ungewöhnlich! Die Matrix umfasst beide Objekte! Was wohl geschieht, wenn man sie trennen würde, so einige hundert Schritte?“ *schweigt* „Zeitkomponenten, vielleicht ein Motoricus... HA! Natürlich! Das Artefakt ist besessen! Böse Sache!“ *Zähneknirschen* „Zeig Dich!“ *Schnaufen* „Eindeutig dämonischer Natur, aber da ist noch etwas, dass ich nicht zuordnen kann.“

Jugendlicher Tenor aus dem Hintergrund „Was ist jetzt? Könnt Ihr meine Seele da drin sehen?“

Wohltönender Bass „Schwätz nicht!“

Stille „Arrgh!“ *Klapper, Aufschlag*

Bariton, besorgt „Meister, seid Ihr wohlauf?“

Rascheln, Stöhnen, dann die Fistelstimme „Ja, ja, es geht schon. Ich bin nur erschrocken: Die Objekte zeigen sich wehrhaft!“ *Schaben, Rascheln* „Darf ich fragen, woher dieses Artefakt stammt? Es ist in mehrfacher Hinsicht äußerst interessant! So mancher Collega würde seine Seele für einen Blick auf diese einzigartigen Objekte geben!“

Bass „Hrrmph!“

Bariton „Werter Meister, wir suchen einen Weg, dieses Artefakt zu zerstören!“

Fistelstimme, entsetzt „Zerstören!? Seid Ihr Euch bewusst, welchen Verlust das für die Wissenschaft darstellt?“

Tenor im Hintergrund „Könnt Ihr es jetzt zerstören oder nicht?“

Bass „Die Frage ist berechtigt.“

Bariton „Werter Meister, ohne Eure Kompetenz in Frage stellen zu wollen, aber was Ihr uns gerade offenbart habt, ist nicht wirklich überraschend. Wir vermuten, dass es sich bei den Würfeln um eine Art Seelengötzen handelt, der in quasi direkter Verbindung zu einer Entität steht, die ich hier gewiss nicht weiter erwähnen werde! Der Verlust für die Wissenschaft ist ein Gewinn für die gesamte zwölfgöttergläubige Welt!”

Fistelstimme, seufzt „Vielleicht habt Ihr recht. Trotzdem, ein Jammer, eine unwiederbringliche Gelegenheit! Hesinde lehrt, das...”

Bass, donnernd „Könnt Ihr es zerstören oder nicht?”

Fistelstimme, erschrocken „Nun, wenn Ihr so fragt: Ja! Aber es gibt da einen Haken! Aufgrund der völlig unbekannten Muster im Gefüge des Arcanovi ist die Gefahr unkontrollierbarer Nebeneffekte außerordentlich hoch. Ein Destructibo auf ein Matrixgefüge, dessen Thesis...”

Bariton „Ich fürchte, es gibt da noch einen anderen Haken.”

Fistelstimme, pikiert „Und der wäre?”

Bariton „Es ist zu befürchten, dass dieser Seelengötze mindestens eine Seele gebunden hat.”

Fistelstimme „Oh.”

Betretenes Schweigen, dann Tenor im Hintergrund „Was passiert jetzt mit meiner Seele, wenn die Würfel zerstört werden?”

Bass „Schweig!.....Und betel!”

Fistelstimme, zögernd „Nun, äm, ich würde dann doch vorschlagen, noch ein oder zwei Collegae hinzu zu ziehen und in gemeinschaftlicher Anstrengung das Objekt möglichst schonend sozusagen gleichzeitig zu exorzieren und einen potenten Destructibo zu wirken.... Wenn sich die Herren vielleicht um das Seelenheil kümmern würden, ich kenne da einen sehr kompetenten Collega, einen Abgänger der Dunklen Halle der Geister...Oh, nein, nein, nicht was Ihr denken mögt, einen völlig integren und zwölfgöttergläubigen...”

So, oder so ähnlich, könnte ein heimlicher Lauscher die Untersuchung der *Listigen Knöchel* mit angehört haben. Wie der uns unbekannte Magus bereits festgestellt hat: Die Biester haben es in sich. Ein permanentes Artefakt, in dem ein Agribaal gebunden ist, in dem mehrere Komponenten der Magie miteinander verschmolzen sind, darunter auch gänzlich fremdartige, wie sie vermutlich nur in der siebten Sphäre bekannt sind. Und wehren tun sie sich auch noch. Und um die Sache nicht zu leicht zu machen, erfordert die Bindung der Seele eines Sterblichen auch noch besonders behutsames Vorgehen. Keiner weiß, welche Auswirkungen ein Fehlschlag haben könnte. Welcher sinistre Artefaktmagier diese Kunstwerke geschaffen hat, bleibt Niemanns Geheimnis. Man könnte meinen, Tasfarelel habe persönlich auf sein Spielzeug gespuckt, bildlich gesehen natürlich.

Der Händler nennt die beiden Würfel, dem Fuchs zum Spott, liebevoll *Phexlieb* und *Phexhold*. Sie besitzen ohne Zweifel Intelligenz. Sie vermögen sich den aussichtsreichsten Würfelspieler auszusuchen, diesen durch eine Reihe von Erfolgen in einen regelrechten Rauschzustand zu versetzen, um ihn dann, im entscheidenden Moment, alles verlieren zu lassen. Ganz oben auf der Liste stehen die ohnehin Spielsüchtigen (wie Bolder einer ist), gefolgt von der Goldgierigen. Ist so gar kein Kandidat in der Runde, versucht es das Artefakt bei dem mit der niedrigsten *Selbstbeherrschung*.

Die zweite, weitaus gefährlichere, Eigenheit des Artefakts ist die Fähigkeit, Seelen zu „binden”. Dazu bedarf es zwar der Einwilligung des Betroffenen, nicht aber des vollen Bewusstseins der Tragweite dieser Zustimmung. Regeltechnisch bedeutet das den Abschluss eines Minderen Paktes, da die Seele des Würfelspielers berührt wurde. Paktgeschenke gibt es allerdings erst, wenn er auf diesem Weg schon einen Schritt weiter gegangen ist und sich von der erweckten Gier hat verführen lassen. Bemerkenswert ist dabei allerdings, dass bis dahin die Würfel als eine Art Ankerpunkt im Spiel bleiben. Deshalb ist es bis

zu einem gewissen Zeitpunkt möglich, den *Listigen Knöcheln* ihre Beute wieder abzugewinnen. Natürlich nur, wenn es jemandem gelingt, seinerseits die Knöchel zu überlisten.

Zur Unschädlichmachung der Würfel bietet sich zum einen ein Exorzismus an, zum anderen ein *Destructibo Arcanitas*. Ersteres hat den Nachteil, zunächst einen Spezialisten finden zu müssen, der diese Variante der Liturgie – das Exorzieren von Artefakten – beherrscht. Wenn der Agribaal seine Wohnstatt verlassen hat, verbleiben aber immer noch die magisch-dämonischen Komponenten, die für das „Festhalten“ der Seele verantwortlich sind. Und natürlich der *Motoricus Geisteshand* und die *Arcanovi Artefakt*-Struktur. Immerhin würde ein misslungener Exorzismus weniger Schaden anrichten, als ein misslungener *Destructibo Arcanitas*. Der Modifikator für die Probe beträgt +30. Nein, kein Witz, was Ihnen ein kurzer Blick in *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* bestätigen wird (+1 für den *Arcanovi Artefakt*, +12 für den *Infinitum Immerdar*, +2 für den *Motoricus Geisteshand*, +4 für den dämonischen Dingsda, +1 für jeden permanenten AsP, der in das Artefakt investiert wurde, sagen wir 3, + Magierestistenz des Agribaal, nehmen wir an 8, -7 für vorbereitenden *Analys Arcanstruktur* und geschätzte 12 Stunden Einstimmung, +7 für gänzlich fremdartige „Dämonenmagie“).

Die kirchlichen und arkanen Experten werden sich letztendlich auf eine sorgfältigst vorbereitete Zeremonie einigen. Der Betroffene wird tagelang beten, fasten und wieder beten müssen. Die beteiligten Geweihten werden das Gleiche tun. Die Magier werden sich stundenlang mit dem Artefakt beschäftigen und einen *Analys Arcanstruktur* nach dem anderen wirken. Die Zeremonie wird auf geweihtem Boden durchgeführt, vielleicht im Phex- oder auch im Borontempel. Sehr stilvoll wäre natürlich die Beisetzung des Phexgeweihten während der Zeremonie, etwa auf dem Gebeinfeld auf der Boroninsel. Das vernichtete Artefakt könnte ihm in sein Grab gelegt werden. Wenn sich dann alle Beteiligten eingestimmt haben und alle Vorkehrungen getroffen worden sind (Gebete, Gesänge, Opfergaben an Phex, z.B. Schmuck und Blauhimmelstern, und an Boron, z.B. Weihrauch), beginnt die eigentliche Zeremonie mit dem Exorzismus des Artefakts. Danach wirken die Magier den *Destructibo Arcanitas*, nun zumindest erleichtert, genauer gesagt: weniger erschwert, um die Magieresistenz des Agribaal. Die Anwesenheit eines Hesindegeweihten, der dazu den Beistand der weisen Göttin erfleht, ist hilfreich. Um unerwünschten Nebenwirkungen, vor allem dämonischer Art, entgegenzuwirken, werden die Gebete ununterbrochen weitergeführt. Am Ende der Zeremonie muss der nun Erlöste erneut eine Seelenprüfung über sich ergehen lassen, während die Würfel einer erneuten magischen Analyse unterzogen werden, bevor sie mit grober Gewalt, etwa einem kräftigen Schlag von Borolfs Rabenschnabel, endgültig zerstört werden.

Helden, die sich an diesem zeitaufwendigen Unterfangen beteiligen, sollten Sie mit Speziellen Erfahrungen in *Götter und Kulte* und *Magiekunde* belohnen, zauberkundige Helden darüber hinaus in *Analys Arcanstruktur* und *Destructibo Arcanitas*. Einem geweihten Helden wird sein Gott drei Karmapunkte gewähren. Verschenken Sie diese Belohnungen nicht, insbesondere die Karmapunkte sollten wirklich verdient sein. Die Helden sollten wenigstens einige Ideen dazu beitragen oder aktiv an der Zeremonie teilnehmen. Magisch Begabte können bei der Analyse, vielleicht sogar bei der Zerstörung mitwirken, Geweihte an den Gebeten oder an dem Exorzismus. Mitbeten können natürlich alle. Wenn keiner der Helden einen Gedanken auf die Unschädlichmachung der *Listigen Knöchel* verschwendet, lassen Sie das Abenteuer nach den Aufräumarbeiten im Moor enden.

Für den Erretteten ist das ganz gewiss ein einschneidendes Erlebnis, dem auch Rechnung getragen werden sollte. Eine besondere Verbundenheit, je nach Neigung, zu Phex oder zu Boron wäre denkbar. Vielleicht fühlt er sich gar zu einer Spätweihe berufen...

Ach, fast hätten wir ihn vergessen, den unglücklichen Phexgeweihten, dem durch Händler Niemann und seinem niederhöllischen Herrn so grausam mitgespielt wurde. Die Geweihten des Phextempels in Havena werden sich natürlich bemühen, seine Identität und Geschichte ans Licht zu bringen. Sehr viel

werden sie nicht herausfinden, schließlich hat der Unselige vor schon gut 40 Götterläufen sein Leben ausgehaucht. Nach längeren Nachforschungen unter den älteren der phexgefälligen Bürgern Havenas erfahren sie, dass sich damals tatsächlich ein Geweihter des Fuchses aus Vinsalt in der Stadt aufgehalten hatte. Er gehörte den mehr zu nächtlicher Stunde arbeitenden Vertretern seines Standes an und hatte, verständlicherweise, sein Woher und Wohin nicht an die große Glocke gehängt. Deswegen hatte sich auch niemand der wenigen, mit denen er in Havena in Kontakt getreten war, viele Gedanken über sein Verschwinden gemacht. Es kommt ja öfter vor, dass ein Diener des Grauen überstürzt abreisen muss. Eine alte Bettlerin erinnerte sich letztendlich noch an den Namen des Mondschantens, so dass sein Grab, so ihn die Helden nicht im Moor haben verrotten lassen, zumindest nicht ohne Namen bleiben muss. Er lautet Lirajo di Custodo. Auch die Nachforschungen um die Geschichte des Unglücklichen könnten ein kleines Anschlussabenteuer wert sein.

B.2 Der Galgen

Gruselig sieht er aus, wie er sich aus den Nebelschwaden erhebt, die ihn ständig umwabern. Der zweitstempelige Galgen, der sich gut vier Schritt in die Höhe streckt, steht auf einem hölzernen Podest, zu dem zwei Stufen führen. Die Falltür zwischen den zwei Säulen, ebenfalls aus Holz, lässt sich mit einem Hebelmechanismus öffnen. Die Mechanik funktioniert noch, wenn auch widerstrebend. An dem Querbalken ist ein Hanfseil befestigt, dessen Ende zu einer Schlinge geknüpft ist. Die abgerundeten Kanten in der Mitte des Balkens und einige verrottende Faserreste, die neben der Schlinge um das Holz geknotet sind, zeugen von etlichen Opfern.

Das Holz ist alt und modrig, was angesichts der feuchten Umgebung nicht weiter verwunderlich ist. Tatsächlich aber ist es, allem Anschein zum Trotz, bemerkenswert, wie gut der Galgen erhalten ist. Kein Wunder, hat er doch im Laufe der vergangenen 50 Götterläufe einige Jungkuren mitgemacht. Niemand muss ihm in regelmäßigen Abständen Lebenskraft zuführen, um ihn, und damit auch sich selbst, vor dem Verfall zu bewahren. Im Klartext heißt das, dass er alle paar Jahre ein armes Opfer dort aufknüpft, dem im grausamen Todeskampf die Lebenskraft ausgesaugt wird. Phexgeweihte sind natürlich besonders ergiebig, aber auch Nandus- oder Avesgeweihte sind sehr nahrhaft für das Holz. Letztere haben dazu noch den Vorteil, dass sie meist nicht so schnell vermisst werden. Danach kommen die Diener der anderen Zwölfgötter und Kinder, trotz ihrer geringen Größe. Söldner dagegen, und seien sie noch so kräftig, halten nicht lange vor. Diebe aber wiederum schon. Und was geschieht mit den Seelen derer, die hier ihr Leben lassen mussten? Es heißt ja, Gulgari finde die Seelen der im Moor verstorbenen nicht und sie seien deswegen dazu verdammt, im Diesseits herumzuspuken. Auf diesen verfluchten Flecken Dere trifft das tatsächlich zu. So wie die Leichen in den Moorlöchern häufen sich auch die Irrlichter und andere Spukerscheinungen in diesem Gebiet. Der Erzdämon kann sich diese Seelen zwar nicht einverleiben, aber für das Totenreich und die Zwölfgöttlichen Paradiесе sind sie verloren. Zum Glück hat der Ort von jeher einen schlechten Ruf – gruselig genug war es schon vor Tasfarels Erscheinen – und daher verirren sich nur selten Leute dorthin.

Das ungewöhnliche Simulacrum des Händlers, an das seine Schwarze Gabe der Unverletzlichkeit geknüpft ist, muss wohl als eine Laune Tasfarels betrachtet werden, die sich aus den Umständen von Niemanns Rekrutierung ergeben hat. Auch die Notwendigkeit, ihm Lebenskraft zuführen zu müssen, entspringt vermutlich der Lust des Erzdämons an der Zurschaustellung seiner Macht. Eine gewöhnliche Statuette, die der Paktierer bequem und sicher in seinem Hort verstauen kann, war ihm wahrscheinlich zu langweilig. Dafür ist der Galgen andererseits auch nicht so einfach mit einem ordentlichen Hammer kleinzukriegen.

Der zwischenzeitlich recht desolate Zustand des Galgens ist Niemanns Not und der Helden Glück. Je modriger das Holz, umso geringer der Widerstand. Hätte er in der letzten Zeit etwas Kraft tanken können, wären sowohl „Lebensenergie“ als auch „Rüstungsschutz“ deutlich höher. So betragen die Werte **Le 80**, **RS 2** gegen Gewalteinwirkung und 5 gegen Schadenszauber (schließlich hat sich ein Erzdämon schon einmal dagegen gelümmelt) und Feuer (das Holz ist gut feucht). Um sicherzugehen, dass der Galgen ein für alle mal zerstört ist, sollten die zerhackten Reste vollständig verbrannt werden.

Anhang C

Für den Meister

Da die Dämonenkunde vielleicht nicht für alle Meister zum Basiswissen zählt, ist im Abschnitt **Für den eiligen Paktierer** das Wichtigste, soll heißen, das für dieses Abenteuer Relevante, in aller Kürze zusammengetragen. Um die Harmonie zu wahren, darf dann natürlich der Gegenpart **Kleine Götterkunde** nicht fehlen. Im Abschnitt **Hauen und Stechen** finden Sie die Kampfwerte der potentiellen Gegner und Feinde Ihrer Helden. Vielleicht nutzen Sie auch gerne die vorgefertigten Meisterbögen im Abschnitt **Kleine Helfer**.

C.1 Für den eiligen Paktierer

Es folgen Erläuterungen aus *Mit Geistermacht und Sphärenkraft* in gekürzter Form.

C.1.1 Phexens Gegenspieler und anderes Gezücht

Zholvar, gerufen Tasfarelel, der Gierige Feilscher, der Seelenfressende Vermehrter des Blutbefleckten Goldes

ist der Herr des Goldes, des Neides, des Geizes, der Gold- und Habgier. Der Erzdämon tritt zumeist als feister, kahlköpfiger Mann auf, der über und über mit kostbarem Schmuck behängt ist. Er soll aber auch als schwarze Wolke erscheinen, deren Kopf ein riesiger Diamant bildet, aus dem zwei blutrote Augen leuchten.

Blutbeflecktes Gold Diese dämonische Substanz muss mittels Magie beschworen werden, was nur den Dämonen und Paktierern Tasfarelels möglich ist. Sie erscheint als blitzende Goldmünzen, die oft in einer üppig verzierten Schatulle oder Börse stecken.

Aus dem beschworenen Behältnis kann der Beschwörer beliebig viele Goldmünzen holen. Die Münzen bestehen nicht aus echtem Gold und für jede, die ein Sterblicher davon bereitwillig annimmt, verliert er einen LeP. Das Opfer bemerkt den Le-Verlust erst, wenn die Le entweder unter den Wert seiner halben KO sinkt und es bewusstlos wird, oder wenn der Dämon verschwindet und sich ein mehr oder minder starkes Gefühl der Entkräftung einstellt. Das Schlüsselwort ist „bereitwillig annimmt“; das Opfer muss die Münzen aus freien Stücken akzeptiert, damit ein Band zwischen ihm und dem Dämon etabliert wird und später der Le-Verlust eintritt. Wenn der Dämon verschwindet, verschwinden die Münzen ebenfalls. Wenn ein Sterblicher den Beschwörer „zwingt“, ihm den ganzen Beutel zu übergeben, sollte der Spielleiter von einer Münzen-/SP-Zahl von 2W6+20 ausgehen.

Anmerkung: In diesem Abenteuer wird das „Blutbefleckte Gold“ nicht von einem Dämon, sondern von einem Paktierer beschworen und der verschwindet nicht so schnell. Demnach merkt das Opfer erst, wenn es bewusstlos ist, dass etwas nicht stimmt. Da der Schaden durch den hohen Einsatz natürlich heftig ist und der Betroffene unter Umständen mausetot mit dem Kopf auf den Spieltisch knallen würde, gehen wir davon aus, dass es eine Zeitlang dauert, bis sich das Gold „vollgesaugt“ hat. Pro Stunde entzieht es einen Lebenspunkt. Stellen Sie, lieber Meister, für alle Fälle einen Heiltrank parat.

Khidma'kha'bul die Rostratte: Äußerst niederer Diener Zholvars. Khidma'kha'bulim sind Schatzbewacher. Sie sehen aus wie zweiköpfige Ratten von außergewöhnlicher Größe (ungefähr wie mittelgroße Hunde) und haben einen stachelbewehrten Skorpionschwanz. Auf den zweiten Blick erkennt man, dass sie augenscheinlich aus rostigem Eisen, Zinn, Blei und anderen unedlen Metallen gefertigt sind. Anders als die meisten Dämonen aus der Hölle Tasfarels sind sie effektive und bösartige Kämpfer. Diese Dämonen werden meist in ganzen Horden beschworen, um einen genau festgelegten Schatzhort zu bewachen, doch pro Dämon muss mindestens ein Stein Gold vorhanden sein, damit sie überhaupt erscheinen. Sollte der Schatz (etwa durch Diebstahl oder Magie) einen bestimmten Wert unterschreiten, verschwinden die Rostratten eine nach der anderen.

Biss:	IB 16	AT 10	PA 16	Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR, Regeneration I, Verwundbarkeit (Phex)
TP 1W+4	DK N			
Le 35	RS 5	GS 14	MR 7	Manöver: Gezielter Biss

Nurumbaal der Goldesel: Zweigehörnter Diener Zholvars. Dieser zweigehörnte Dämon ähnelt einem räumigen Esel, doch hat er vier Facettenaugen wie geschliffene Juwelen, einen Klapperschlangenschwanz und Haifischzähne. Die bestickte Satteldecke und das juwelengeschmückte Zaumzeug sind wie Parodien auf den Schmuck edler Rösser.

Nurumbaal hat nur eine Aufgabe: Er erscheint und verschlingt gierig das noch blutende Herz eines be-seelten, intelligenten Lebewesens, das eigens dafür auf spezielle Weise im Verlauf einer langen Zeremonie getötet wurde. Dann rülpst er dämonisch und macht 1W6 glänzende Haufen, die jeweils aus 1W20 Unzen reinen (echten) Goldes bestehen. Danach verschwindet er wieder. Wenn man Nurumbaal das Herz eines magiebegabten Opfers zu Fressen gibt, macht er 1W6 ölig-regenbogenfarbige Haufen aus der magischen „Dämonenheimstatt“ Mindorium.

Es soll, so manche Dämonologen, auch möglich sein, Nurumbaal auf ein lebendes Opfer zu hetzen, doch das hat wenigstens zwei Nachteile: Zum einen scheidet der Dämon dann nur einen einzigen Klumpen Edelmetall aus, zum anderen besteht die große Gefahr, dass er von einem wehrhaften Gegner ablässt und dann wütend den Beschwörer attackiert und dessen Herz verspeist.

Tritt/Horn:	IB 12	AT 12	PA 12	Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR, Verwundbarkeit (Phex, Nandus)
TP 1W+3	DK N			
Biss:	IB 12	AT 14	PA 12	Manöver: Überrennen, Trampeln, Gezielter Biss, Verbeißen
TP 1W+5	DK H			
Le 50	RS 3	GS 8	MR 7	

C.1.2 Im Bund mit den Niederhöllen

Für die Erzdämonen ist ein Pakt eine der wenigen Möglichkeiten, die Seele eines Sterblichen in ihre Sphäre zu reißen. Außerdem können sie ihre Paktierer zur Förderung ihrer Zwecke nutzen: Zur Schwächung der göttlichen Ordnung, Vernichtung feindlicher Kulte, Errichtung von Unheiligtümern und Sprengung der Sphärengrenzen aber auch (und nicht selten) zur Verminderung des Einflusses konkurrierender Erzdämonen. Auch zum Fang weiterer Seelen, sei es als Paktierer, sei es als Opfer schwärzester Magie, dienen sie ihnen. Und zuletzt nutzt ihnen selbst die in den Beschwörungen verwendete Kraft, weswegen sie bereit sind, im Austausch für treue Dienste und die Seele eines Sterblichen einen Teil ihrer Macht zur Verfügung zu stellen. Eines verlieren die Erzdämonen dabei nie aus dem Blick: Die Seele des Paktierers. Sie werden ihn immer stärker an sich zu binden versuchen, um dann, sobald sie die Zeit für reif erachten, die Seele einzufordern.

Auswirkungen des Paktes Die genaue Ausgestaltung eines Paktes wird mehr oder weniger frei verhandelt. Viele Paktierer verfügen über dämonische Gaben und übernatürliche Fertigkeiten, die ihnen die Mittel zur Durchsetzung ihrer Ziele versprechen und sie für ihre Gegner so gefährlich machen.

Eines ist jedoch wesentlich: Auch wenn die Seele eines Paktierers dämonisch gezeichnet ist, verbleibt sie doch bis zum Ende des Paktes in seinem Leib – denn ohne Seele müsste dieser vergehen.

Äußeres Zeichen eines Paktes ist das sogenannte *Dämonenmal*, ein für den jeweiligen Erzdämonen typisches Zeichen.

Kreise der Verdammnis Je weiter ein Paktierer dem Einfluss des Erzdämonen unterliegt, desto stärker wird auch die Seele dämonisch geprägt. Dieser Umwandlungsprozess wird üblicherweise durch die *Sieben Kreise der Verdammnis* beschrieben. Im ersten Kreis ist der Paktierer zwar dämonisch gekennzeichnet, unterscheidet sich aber ansonsten kaum von gewöhnlichen Sterblichen. Im siebten Kreis hat die dämonische Essenz Seele und Leib durchdrungen, man kann die pervertierte Natur der Paktierers deutlich erkennen. Dies äußert sich zum einen in einem stark angewachsenen Dämonenmal, zum anderen in der vollständigen Unterwerfung des freien Willens. Finstere Gerüchte besagen, dass es für die im letzten Kreis der Verdammnis Angekommenen nur noch eines Schrittes bedarf, um selbst zu dämonischen Dienern ihres Herrn zu werden: Des Rufs in die Niederhöllen.

Diesen erhält, sofern der Pakt nicht vorher gebrochen wird, mit der Zeit jeder Paktierer. Denn jedes Versagen, ja mitunter selbst die kleinste Willensschwäche, bedeutet einen weiteren Schritt in die Verdammnis oder den Tod, auch jedes direkte Eingreifen ihres Patrons wird mit einer weiteren Unterwerfung bezahlt. Umgekehrt belohnen Erzdämonen freiwillige Schritte in die Verdammnis, ist es doch ihr Ziel, den Paktierer ganz und endgültig in ihre Arme zu treiben.

Das Ende des Paktes Für gewöhnlich endet ein Pakt durch den Tod des Paktierers oder dadurch, dass der Erzdämon seine Seele eingefordert hat.

Manche willensstarke Paktierer sind aber nicht bereit, dieses Schicksal hinzunehmen. Um den Seelenverlust zu verhindern, müssen sie die Macht des Erzdämons über ihre Seele herausfordern und versuchen, den Pakt zu brechen.

Mindere Pakte Neben den bisher beschriebenen *Seelenpakten* gibt es auch noch *Mindere Pakte*. Bei diesen wird die Seele lediglich berührt, aber nicht verpfändet.

Mindere Pakte können auch ohne Einverständnis des Opfers entstehen. Daneben sind Mindere Pakte „vermittelbar“: Einige Seelenpaktierer schaffen sich so eine regelrechte Gemeinde von Gläubigen.

Auch mindere Paktierer erhalten häufig Schwarze Gaben, der weit schwächeren Bindung entsprechend jedoch meist bedeutend weniger. Sie tragen kein Dämonenmal und unterliegen nicht den damit einhergehenden Beschränkungen. Mindere Pakte lassen sich einfacher als Seelenpakte beenden.

Der Pakt mit Tasfarelel Das Pfand eines Paktes mit Zholvar ist zumeist ein großer Edelstein, den der Paktierer mit sich trägt, in der Regel mit seinem Körper verwachsen. Sein Geschick im Verhandeln wächst enorm, seinem Feilschen ist keiner gewachsen, und manchmal hat ein unliebsamer Konkurrent ungewöhnliches Pech oder erleidet gar einen schweren Unfall, denn der Kristall fokussiert den Willen und sogar das Unterbewusste des Trägers.

Gleichzeitig raubt der Kristall dem Träger Zug um Zug jedes Stück Menschlichkeit: Gefühle wie Liebe und Barmherzigkeit verkümmern, bis der Paktierer zu einem kaltherzigen und mitleidlosen Wesen verkommen ist; er selbst aber sieht es kaum als Verschlechterung, denn zugleich wachsen Zielstrebigkeit und die Gabe, andere Gierbesessene zu erkennen und zu manipulieren. Gegen Selbstlosigkeit sind sie hingegen hilflos, sie vermögen Opferbereitschaft und Verzicht auch nicht in ihre oft sehr komplexen Listen und Intrigen einzuplanen. Wenn der letzte Funke jeglichen Gefühls erloschen ist, ist der Zeitpunkt gekommen, da Zholvar seiner eigenen Sammlung ein weiteres Juwel hinzufügen kann: Ein Herz aus Glas.

Schwarze Gaben und Paktgeschenke

Gier erzeugen Der Paktierer kann einer bis TaW Schritt entfernten Person für TaP* Tage eine starke irrationale Gier in Höhe von $7 + \text{TaP}^*$ Punkten auf bestimmte Gegenstände oder Wissen einpflanzen.

Pech wünschen Der Paktierer kann täglich einer Person *Pech* an den Hals wünschen. (Regeltechnisch kann dies bedeuten, dass alle Proben um einen bestimmten Betrag erschwert sind.) Was genau passiert, liegt in der Hand Tasfarelels.

Goldene Hand Der Paktierer kann aus Dreck Gold oder Diamanten machen, die TaP* Monate bestehen bleiben und dann zu Staub zerfallen.

Lohnende Geschäfte Bei Geschäftsideen, Anlagen und Verhandlungen spürt der Paktierer, welche Vorgehensweise seinen Reichtum am meisten mehren wird.

Alterslosigkeit Der Paktierer altert nicht mehr.

Herrschaft über Niedere und Gehörnte Dämonen Sämtliche Niederen und Gehörnten Dämonen aus seiner Domäne müssen dem Paktierer ohne Beherrschungsprobe gehorchen, sofern sie nicht in „höherem“ Auftrag unterwegs sind.

Seelenopfer Mit dem so geschaffenen Fokus kann der Paktierer die Seelen von im Rahmen eines Rituals geopfertem Lebewesens in die Domäne des Erzdämons verbannen.

Unverletzlichkeit Der Leib des Paktierers kann durch gewöhnliche Gewalteinwirkung wie Waffen oder Zauber, aber auch Gifte oder Ersticken, keinen Schaden mehr nehmen. Wunden schließen sich innerhalb kürzester Zeit, abgetrennte Gliedmaßen wachsen wieder an. Karmales Wirken schadet dem Paktierer aber nach wie vor. Die Lebenskraft des Paktierers ist an ein Simulacrum (eine ihm ähnlich sehende Statuette) oder ein ähnliches Artefakt gebunden. Gleichzeitig ist eine eventuelle Regeneration auf einen LeP pro Tag beschränkt. Zerstörung des Artefakts bedeutet den Tod des Paktierers.

C.2 Kleine Götterkunde

Die Liturgien, die Borolf von Mersingen, vor allem nach dem Sieg über den Paktierer, anwenden könnte, sind in diesem Abschnitt zusammengefasst. Regeltechnisch legt der Geweihte eine *Mirakel*-Probe (MU/IN/CH) ab, bei der die *Liturgiekenntnis* als Ausgleichswert verwendet wird.

Je nach Umständen und Grad der Liturgie ist die Probe mit Aufschlägen oder Abzügen modifiziert, eine genaue Beschreibung finden Sie in *Aventurische Götterdiener*. Zum Tragen kommen können folgende Modifikationen: Notlage (-3), Erfüllung eines göttlichen/kirchlichen Auftrags (bis zu -7), auf dämonisch verzerrtem Territorium (mindestens +7), Grad der Liturgie (für Grad I +/- 0, für jeden höheren Grad +2), zwischen ein und sechs ernsthafte Mitbeter (-1).

Die Liturgien sind in Grade eingeteilt, die bei der jeweiligen Liturgie vermerkt sind. Nach diesen richtet sich auch die einzusetzende Karmaenergie, abgekürzt **KaP**. Für jeden Grad sind 5 KaP nötig, bei Grad V ist davon 1 KaP permanent, bei Grad VI sind 3 KaP permanent zu investieren. Misslungene *Mirakel*-Proben führen dazu, dass ein Zehntel der Karmaenergie, die für die Liturgie eingesetzt werden müsste, unwillentlich entströmt, ohne dass der gewünschte Effekt eintritt. Bei der Regeneration verbrauchter Karmaenergie hat die betreffende Gottheit erheblich mitzureden, also, insbesondere bei Nichtspielercharakteren, Sie. Regeltechnisch entspricht die Regeneration nach acht Stunden gottgefälligen Meditierens und anschließender gelungener Mirakelprobe dem Wert der übrig gebliebenen *Liturgiekenntnis*. Wie gesagt, regeltechnisch.

Die Ritualdauer wird als Stoßgebet (5 - 15 Aktionen), Gebet (1 Spielrunde), Andacht (eine halbe Stunde), Zeremonie (mehrere Stunden) oder Zyklus (mehrere Andachten an aufeinander folgenden Tagen) angegeben.

Anzumerken ist noch, dass das Fließen der Karmaenergie den Geweihten in einen glückseligen Zustand versetzt, in dem er die Nähe seines Gottes besonders intensiv spürt: Er ist entrückt. Auch Karmapunkte, die bei misslungenen *Mirakel*-Proben anfallen, erhöhen die Entrückung. Für den Geweihten ist das zwar ein erstrebenswerter Zustand, aber im Diesseits mit Nachteilen verbunden. Ein Zehntel der verbrauchten Karmaenergie wird als Malus auf alle Eigenschaftsproben geschlagen, was sich natürlich auch auf die *Talent*-Proben auswirkt. Ausgenommen sind *Mirakel*-Proben, gottgefällige *Talente* oder karmal gesteigerte Eigenschaften. Die Entrückung, deren Wert dem der verbrauchten Karmaenergie entspricht, baut sich pro Stunde um einen Punkt ab, wenn sich der Geweihte mit weltlichen Dingen beschäftigt.

C.2.1 Liturgien

Jetzt zu der Auswahl an Liturgien, die Borolf vielleicht brauchen wird, in gekürzter Form wiedergegeben aus den *Aventurischen Götterdienern*.

Bannfluch des Heiligen Khalid

Grad III

Ritualdauer Gebet

Gesten, Gebete Mit heiligen Gesängen oder Gebeten zu Boron und Gulgari, dem Schwenken von Rauchgefäßen mit verbrennendem Lotos oder Weihrauch schreitet der Priester in die Reihen der Untoten und segnet die Gebeine. Auch geweihte Graberde wird bisweilen verwendet.

Auswirkung Die Liturgie segnet bis zu drei Untote oder ruhelose Seelen, um jegliches unheilige Leben aus ihnen zu vertreiben und ihnen die ewige Ruhe zu ermöglichen. Sie müssen jedoch von Weihrauch oder Graberde unmittelbar „berührt“ werden.

Salbung der Heiligen Noiona (Exorzismus)

Grad III

Ritualdauer Stoßgebet bei Dämonen, Zeremonie bei besessenen Personen und Paktierern

Gesten, Gebete Der Geweihte tritt auf die Wesenheit oder ihren Gastkörper zu und spricht die Formel: „Im Namen meines Herren Boron befehle ich dir, unheiliges Gezucht, zurückzukehren in die Niederhöllen, aus denen du gekrochen bist.“

Auswirkung Durch diesen Bannspruch vernichtet der Geweihte einen Niederen Dämon aus der Domäne des Widersachers seiner Gottheit. Der Dämon muss sich im Sichtfeld des Geweihten befinden und kann während der Zeremonie ungehindert agieren, also auch den Geweihten angreifen. Die *Mirakel*-Probe ist um die Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Für Gehörnte Dämonen (oder Niedere Dämonen anderer Domänen) muss sie auf Grad **IV** aufgestuft werden.

Anmerkung Mit einer Variante ist es auch möglich einen Seelenpakt zu brechen (*Mirakel*-Probe +7 +MR des unwilligen Paktierers). Für jeden weiteren Kreis der Verdammnis erhöht sich der Grad der Liturgie. Für einen Minderen Pakt ist die Probe höchstens um die Magieresistenz erschwert. Gelingt die Liturgie, ist der Pakt gebrochen und die Seele gerettet.

Grabsegen

Grad I

Ritualdauer Gebet

Gesten, Gebete Der Geweihte schlägt das Zeichen des Gebrochenen Rades über dem Leichnam und spricht die Worte: „Herr des Todes, einen Menschen will ich Dir anempfehlen, Dir, dessen Wirken beendend ist. Lass Deine göttliche Gerechtigkeit den Urteilsspruch finden für diesen Deresohn. Er schied aus dieser Welt, und wir, die wir zurückgebliebenen sind, vermögen nicht zu sagen, nach welchem der zwölfgöttlichen Paradiese sein Herz sich sehnt, wo seine Seele Einlass begehrt. Schicke Deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen. Möge Golgari sie führen vor Rethon, die Allwissende. Möge diese Seele nach Deinem Urteil finden, was für sie bestimmt ist.“

Auswirkung Der Segen dient dazu, Gräber zu versiegeln und die Toten in Borons Hallen zu geleiten. Der Boden gilt als einfach geweiht. Dieser Segen gilt als absolute Notwendigkeit. Kein Geweihter kann es ablehnen, ein Begräbnis zu segnen und dadurch die Seele eines Verstorbenen zu schützen.

Wirkungsdauer Bis zu Entweihung des Grabes, ansonsten permanent.

Objektweihe (z.B. Waffenweihe)

Grad II

Ritualdauer Zeremonie

Gesten, Gebete (Kultus der Rondrakirche) Nach eingehender Prüfung der Eignung von Waffe und Träger kniet der Fürbittende vor dem Geweihten nieder. Dieser richtet Auge und Waffe gen Alveran und betet: „Oh glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen der Göttin, du gleißender Stahl, der du dienst im Kampf für die Herrin. Auf dir, dem heiligen Zeichen Rondras, ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke.“ Der Geweihte senkt den Blick auf den Fürbittenden und fährt fort: „Mit diesem Schwert bezeichne ich deine Stirn“, (dabei führt der Priester den Kreuzpunkt des Schwertes an die Stirn des Gläubigen) „damit du dein Schwert niemals unrechtens führst; deinen Mund“, (damit führt er den Kreuzpunkt an seinen Mund) „damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust“, (der Geweihte führt den Kreuzpunkt an die Brust des Bittstellers) „auf dass in ihr der Mut nie erlösche.“ Dann richtet er die Klinge und den Blick wieder gen Alveran: „Verleihe, oh göttliche Herrin, diesem Schwert die Kraft, sowohl dem namenlosen als auch dem dämonischen Feinde Einhalt zu gebieten. Schenke seinem Träger den Mut, alle Versuchungen durch die Kraft Deines Schwertes, zu Deiner Ehre allein, zu überwinden. Segne, oh Herrin, diese Klinge, denn zu Deinem größeren Ruhm soll sie fechten.“ Und mit einem „Rondra will es“ gibt er die Klinge an den Träger zurück.

Auswirkung Der Geweihte weiht mit dieser Liturgie die Waffe zum Zweck der Verwendung in einer Liturgie oder um unheilige Wesenheiten zu verletzen. Die Waffe „wirkt“ nur in der Hand von Personen, die sich den Kodizes der weihenden Gottheit gefällig verhalten. Generell gilt, dass sie für die Dauer der Weihe durch profane Gewalteinwirkung unzerbrechlich ist.

Wirkungsdauer Solange sich der Träger der segnenden Gottheit gefällig verhält, maximal die Anzahl der übrig behaltenen *Liturgiekenntnis* in Wochen.

Ruf zu Ruhe

Grad I

Ritualdauer Stoßgebet

Gesten, Gebete Der Geweihte legt den Zeigefinger auf den Mund und nickt der Person zu, die Schweigen soll.

Auswirkung Die betreffende Person verliert jegliches Bedürfnis zu reden. Mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 +Hälfte der übrig behaltenen *Liturgiekenntnis* kann sie den Bann brechen. Der Geweihte muss ebenso lange schweigen wie sein Opfer.

Wirkungsdauer Maximal die Anzahl der übrig behaltener *Liturgiekenntnis* in Wochen.

Schutzsegen

Grad I

Ritualdauer Stoßgebet

Gesten, Gebete Der Geweihte zieht einen Kreis um den zu schützenden Bereich (z.B. mit dem Schwert, mit Graberde, Rosenwasser o.ä.), richtet sich auf, präsentiert ein Symbol seines Amtes oder schlägt zumindest eine heilige Geste und donnert einem unheiligen Angreifer entgegen: „Im Namen Borons, der Herrin Rondra und ihrer göttlichen Geschwister: Unheiliges Gezücht, weiche zurück! Du kannst hier nicht vorbei!“

Auswirkung Der Segen schützt den Geweihten und seine Begleiter vor einer bestimmten Sorte unheiliger Kreaturen, die beim Sprechen des Segens gewählt werden muss: Eine Sorte von Dämonen, wie z.B. alle Rostratten, oder eine Sorte von Untoten, wie z.B. alle Moorleichen. Um den Geweihten herum entsteht eine Zone, die für die gebannte Wesenheit als zweifach geweiht gilt. Die Zone verbleibt, einmal aufgebaut, an ihrem Ort, bewegt sich also nicht mit dem Geweihten.

Wirkungsdauer Anzahl der übrig behaltenen *Liturgiekenntnis* in Spielrunden.

Seelenprüfung

Grad III

Ritualdauer Zeremonie

Auswirkung Durch diese Liturgie kann der Geweihte erkennen, wie es um die „Wahre Seele“ einer Person bestimmt ist: Ob sie den Göttern wohlgefällig ist, ob ihr Besitzer gar einem Gott geweiht ist (worunter auch der Namenlose fällt), ob sie mit einem Makel gezeichnet ist oder an einen Dämon verpfändet wurde. Dabei ist nicht zu erkennen, um welchen Gott oder Dämon es sich handelt, und nur vage möglich, den Kreis der Verdammnis eines Paktierers zu bestimmen. Astralenergie ist damit nicht zu erkennen.

Auraprüfung

Grad IV

Ritualdauer Zeremonie

Auswirkung Die Liturgie, eine komplexe Variante der *Seelenprüfung*, zeigt, ob ein Gebiet profan, göttlich gesegnet oder dämonisch verseucht ist. Geweihte erkennen nicht, welche Götter oder Dämonen ihre Hand über das Gebiet halten, gewinnen jedoch einen vagen Eindruck von der Macht des Ortes.

Weihe der letzten Ruhestatt

Grad II

Ritualdauer Andacht

Gesten, Gebete Der Geweihte umschreitet die zu Weihende Fläche, spricht Segen und Gebete und wiederholt mehrfach die Worte: „Dies, Herr, sei Dein! Dieser Grund sei heiliger Grund!“ Anschließend zeichnet er in die Erde ein Boronsrad.

Auswirkung Die umschlossene Fläche (Grab, Boronanger) wird geweiht, um die darin liegenden Gebeine zu schützen. Für jenseitige Wesenheiten (Dämonen, Untote, aber auch Chimären und Paktierer) gilt das Grab als zweifach geweiht.

Wirkungsdauer Bis zu Entweihung des Grabes, ansonsten permanent.

C.2.2 Geweihter Boden und was Dämonen davon halten

Dämonen können **einfach geweihten Grund** sehr wohl betreten, er bekommt ihnen nur nicht gut.

Niedere Dämonen erleiden 1W6 Schadenspunkte pro Spielrunde, bei geweihtem Grunde der Gegengottheit ihrer Domäne 2W6 Schadenspunkte pro Kampfrunde. **Zweifach geweihten Boden** oder **heiligen Boden** dagegen können sie weder betreten noch darauf beschworen werden.

Gehörnte Dämonen erleiden auf **einfach geweihtem Boden** ihrer Gegengottheit 1W6 Schaden pro Spielrunde, auf dem anderer Gottheiten 1W6 Schadenspunkte pro Stunde, auf **zweifach geweihtem Boden** ihrer Gegengottheit 2W6 Schaden pro Kampfrunde, bzw. 1W6 Schaden pro Spielrunde. Nur **heiligen Boden** können sie nicht betreten und auch nicht dort beschworen werden.

C.2.3 Kampf gegen Dämonen

Gleich vorab: Dämonen sind bössartig, unberechenbar und grausam, jedenfalls aus der Sichtweise des göttergefälligen Helden. Sie stürzen sich also hinterhältig zu mehreren auf den Schwächsten der Helden, um ihn dann genüsslich und qualvoll zu Tode zu bringen. Kurz vor dem Erreichen dieses Ziel können sie aber auch genauso gut wieder die Lust an ihm verlieren und sich lieber den Paktierer vorknöpfen. Zudem können Dämonen ihre Lebensenergie im Limbus regenerieren (1W6 pro Kampfrunde) und sie sind resistent gegen profane Angriffe (eine profane Waffe erzielt nur die halben Trefferpunkte, danach wirkt auch noch der Rüstungsschutz des Dämons).

Die in diesem Abenteuer auftauchenden Rostratten verfügen noch über die unangenehme Eigenschaft, auch in der dritten Sphäre pro Kampfrunde 1W6 Lebenspunkte zu regenerieren (Regeneration I), leiden dafür aber unter Verwundbarkeit gegenüber phexischem Wirken. Der Nurumbaal zeigt sich zudem noch gegen Nandus' Wirken empfindlich. Sollte sich ein Phex- oder Nandusgeweihter unter Ihren Helden befinden, sind alle Trefferpunkte und Werteabzüge, die der Dämon durch Waffen, die diesen Göttern geweiht sind, verdoppelt. Ansonsten richten nur geweihte oder magische Waffen den „normalen“ Schaden an, verletzend geweihte Waffen des „Gegengottes“ (also Phex) den doppelten. Übrigens: Dämonen erleiden keine Wunden und sind gegen Feuer, Hitze, Kälte und Säure weitestgehend immun.

Ansonsten ist vielleicht noch eine kurze Anmerkung zur Magieresistenz der Dämonen nützlich: Sie wirkt in dreifacher Höhe gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung und in einfacher Höhe als Rüstungsschutz gegen Schadenszauber. Gegen Zauber der Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Objekt, Telekinese und Umwelt sind Dämonen immun.

C.3 Hauen und Stechen

Für eine wirklich zünftige Schlägerei können die im nächsten Abschnitt beschriebenen Kampfmanöver schön eingesetzt werden. Sie sind, in gekürzter Form, *Mit Blitzenden Klingen* entnommen. Danach folgen Beschreibungen und Kampfwerte der Thorwaler, Hehler und Moorleichen.

C.3.1 Abkürzungen

Die verwendeten Abkürzungen bedeuten:

AT	Attackewert	Ka	Karmaenergie
Au	Ausdauer	Le	Lebensenergie
Ausw.	Ausweichen	LO	Loyalität
BE	Behinderung	MR	Magieresistenz
DK	Distanzklasse	PA	Parade
	H: Handgemenge	RS	Rüstungsschutz
	N: Nahkampf	SP	Schadenspunkte
GS	Geschwindigkeit	TP	Trefferpunkte
IB	Initiativebasiswert	ZK	Zugkraft

Kurzfassung Rauferei

Die Trefferpunkte werden von der Ausdauer abgezogen, die sich in jeder Spielrunde um 3W6 regeneriert. Zusätzlich werden, nach Abzug des Rüstungsschutzes, die Hälfte der Trefferpunkte von der Lebensenergie abgezogen, die sich nach den üblichen Regeln in der Nacht regeneriert. Die Trefferpunkte betragen 1W6, für den Körperkraftzuschlag gilt 10/3.

$$\text{SP (Au)} = \text{TP}; \text{SP} = (\text{TP} - \text{RS}) / 2$$

Nachfolgend sind einige Manöver aufgelistet (bei einer „Ansage“ wird die eigene Aktion um die genannten Punkte freiwillig erschwert, um die gegnerische Aktion je nach Manöver um die gleiche Punktzahl zu erschweren):

Auspendeln Den Oberkörper kann scheinbar unabhängig von den Beinen bewegt werden.

Block PA mit Ansage zur Erschwerung der gegnerischen PA.

Doppelschlag Gleichzeitige AT mit beiden Fäusten oder Handkanten bei gelungener AT+4; Verteidiger muss zwei PA aufwenden, einen *Block* +4 ausführen oder Ausweichen +6. Die einzelnen Hiebe richten jeweils separat TP(Au) an.

Eisenarm Parieren eines gegnerischen bewaffneten Angriffs ohne Waffe (PA auf Arm des Gegners, Waffengriff oder andere ungefährliche Waffenteile); statt „echtem“ Schaden entsteht Ausdauerschaden.

Gerade AT mit Ansage zur Erhöhung der eigenen TP. Ohne *Auspendeln* ist die eigene PA um 4 Punkte erschwert.

Handkante AT mit Ansage zur Erhöhung der eigenen TP. Richtet der Schlag mehr „echte“ Schadenspunkte an, als die KO/2 des Gegners, erleidet dieser eine Wunde (meist gebrochene Knochen).

Kopfstoß Zusätzliche Ansage zur TP-Erhöhung möglich. Ein Kopfstoß mit einem Metallhelm erzeugt 1W6+2 TP(Au). Risiko: Bei Kopfstößen gegen bewaffnete Gegner erleidet der Angreifer bei erfolgreicher Parade die volle Anzahl echter TP (ohne KK-Zuschlag)

Schmetterschlag Wie *Gerade* mit folgender Ergänzung: Übersteigen die TP(Au) die KO des Gegners, muss diesem eine einfache KO-Probe gelingen, um nicht für 1W6 Spielrunden das Bewusstsein zu verlieren. Übersteigen die TP(Au) seine doppelte KO, ist er automatisch bewusstlos.

Schwinger AT mit Ansage zur Erschwerung der gegnerischen PA. Ohne *Auspendeln* ist die eigene PA um 4 Punkte erschwert.

C.3.2 Fröhliche Thorwaler auf Landgang

Wählen Sie die Gegner passend zur Anzahl und Kampfstärke ihrer Gruppe aus. Die Werte sind dem jeweiligen „Füllstand“ der Nordmänner und -frauen angepasst (Premier Feuer schürt übrigens auch den Jähzorn). Solange kein Blut fließt, greifen sie nicht zu ihren Waffen, sondern kämpfen im sogenannten „Bornländischen“ oder auch Freistil.

Blonder Hüne mit prächtigem Schnauzbart, ruft bei jedem Treffer, den er landet, „Das wohl!“ und bei jedem Treffer, den er einsteckt, „Bei Swafnir!“.

Raufen IB 12 AT 19 PA 12
TP 1W+2 **DK** H
Skraja IB 12 AT 19 PA 14
TP 1W+5 **DK** N
Le 42 **Au** 46 **RS** 3 **MR** 4
MU 18 **KK** 17 **KO** 16 **Jähzorn** 8

Manöver: Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Kopfstoß, Schmetterschlag, Schwinger

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Au 46							
Le 42							

Rotblonder Hüne mit geflochtenem Bart, trägt ein Hautbild mit einer barbusigen Meerjungfrau auf dem rechten Oberarm, die sich beim Spiel der kräftigen Muskeln verführerisch bewegt.

Raufen IB 12 AT 16 PA 14
TP 1W+2 **DK** H
Entermesser IB 12 AT 16 PA 12
TP 1W+4 **DK** N
Le 40 **Au** 46 **RS** 3 **MR** 4
MU 18 **KK** 16 **KO** 16 **Jähzorn** 5

Manöver: Auspendeln, Block, Eisenarm, Gerade, Schwinger

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Au 46							
Le 40							

Rotblonde Hünin mit Zöpfen mit geschwollener Lippe und abgebrochenem Vorderzahn.

Raufen	IB 11	AT 15	PA 12	Manöver: Block, Gerade, Handkante, Schwin-
TP 1W+1	DK H			ger
Entermesser	IB 11	AT 16	PA 14	
TP 1W+4	DK N			Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag
Le 40	Au 42	RS 3	MR 4	
MU 16	KK 16	KO 14	Jähzorn 7	
	Au 42			
	Le 40			

Rothaarige Hünin, ruft laut „Ha!“ bei jeder Attacke und Parade und wirft ihre Mähne nach hinten.

Raufen	IB 12	AT 17	PA 13	Manöver: Auspendeln, Doppelschlag, Gerade,
TP 1W+2	DK H			Handkante
Schwerer Dolch	IB 12	AT 16	PA 12	Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter
TP 1W+2	DK H			Stich
Le 38	Au 42	RS 3	MR 4	
MU 17	KK 17	KO 16	Jähzorn 7	
	Au 42			
	Le 38			

Rothaariger Hüne mit starkem Seegang.

Raufen	IB 12	AT 12	PA 8	Manöver: zur Zeit keine
TP 1W+1	DK H			
Belegnagel	IB 11	AT 11	PA 12	Sonderfertigkeiten: s.o.
TP 1W+1	DK N			
Le 42	Au 32	RS 3	MR 4	
MU 18	KK 13	KO 12	Jähzorn 2	
	Au 32			
	Le 42			

Der Smutje, etwa zwölfjähriger Junge, der unaufhörlich „Bei Swafnir!“ kreischt. Falls jemand ihr „Küken“ ernsthaft angreift, werden die Kameraden ungemütlich und greifen ein. Das hindert den Knaben allerdings nicht, dem vormaligen Gegner von hinten in die Rippen zu boxen oder in die Beine zu treten (1W6 TP(Au)).

Raufen	IB 9	AT 11	PA 12	Manöver: keine
TP 1W	DK H			
Messer	IB 8	AT 10	PA 9	Sonderfertigkeiten: Ausweichen (8)
TP 1W	DK H			
Le 24	Au 28	RS 1	MR 3	
MU 15	KK 10	KO 12	Jähzorn 8	
	Au 28			
	Le 24			

C.3.3 Die Hehlerbande

Die Hehlerbande hat natürlich überhaupt kein Interesse, dass ihr Schlupfwinkel in Orkendorf auffliegt und geht dementsprechend massiv gegen die Helden vor. Wenn es aber für die Strolche brenzlig wird, versuchen die meisten die eigene Haut zu retten und, wenn möglich, zu fliehen.

Kirlan „Schiefnase“, versucht bei der nächstbesten Gelegenheit zu türmen.

Dolch IB 10 AT 13 PA 15
TP 1W+1 DK H
Le 32 Au 28 RS 2 MR 5
MU 12 KK 11 KO 12 Ausw. 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich

Le 32							
Wunden							

Jost, der vorgeblich Betrunkene stinkt erbärmlich nach billigem Fusel.

Langdolch IB 11 AT 15 PA 13
TP 1W+2 DK H
Le 35 Au 32 RS 1 MR 6
MU 14 KK 13 KO 14 Ausw. 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

Le 35							
Wunden							

Grimalda, das Oberhaupt der Bande. Da es ihr Haus ist, kämpft sie bis zum bitteren Ende. Ihre Nase ist durch ein großes rotbraunes Geburtsmal entstellt, woher die „Feuerzinken-Bande“ auch ihren Namen hat.

Kurzsword IB 11 AT 14 PA 16
TP 1W+2 DK H/N
Le 35 Au 32 RS 3 MR 6
MU 15 KK 14 KO 16 Ausw. 5/7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

Le 35							
Wunden							

Phexbert, Grimaldas Sohn, unschwer am Geburtsmal erkennbar. Im Falle eines Coitus Interruptus, s.a. Wiltrude.

Säbel IB 10 AT 14 PA 13
TP 1W+3 DK N
Le 34 Au 36 RS 3 MR 3
MU 13 KK 15 KO 16 Ausw. 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Le 34							
Wunden							

Wiltrude, talentierte Diebin, wenn sie nicht gerade mit Phexbert für ein rahjagefälliges Ablenkungsmanöver sorgt. Sollten die Helden das vorgebliche Liebespaar angreifen, bevor diese sich wieder ankleiden können, senken Sie den Rüstungsschutz auf 0, lassen Ihren Angreifer-Helden aber eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen. Der könnte durch den Anblick der wohlgerundeten Diebin nämlich in seiner Konzentration gestört werden. Bei Misslingen ziehen Sie je zwei Punkte von AT, PA und IB ab. Die Probe darf er natürlich in der nächsten Kampfrunde wiederholen.

Wolfsmesser IB 12 AT 14 PA 16
TP 1W+3 DK N
Le 28 Au 26 RS 2 MR 7
MU 15 KK 11 KO 12 Ausw. 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte

Le 28							
Wunden							

Orwulf, der Mann fürs Grobe.

Eberfänger IB 8 AT 13 PA 12
TP 1W+3 **DK** H
Spitzhacke IB 6 AT 14 PA 10
TP 1W+8 **DK** N
Le 38 **Au** 40 **RS** 3 **MR** 3
MU 13 **KK** 17 **KO** 16 **Ausw.** 2/0

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Le 38							
Wunden							

C.3.4 Moorleichen

Das Moor konserviert, aus dem Grund ist die Auswahl an Moorleichen sehr vielfältig. Sie treten als „Lebende Leichname“ auf, was bedeutet, dass sich ein Rapier nicht nur zwischen den Rippen verklemmt, sondern auch Schaden anrichtet. Bei dem Galgen mag auch der ein oder andere unglückselige Wanderer liegen, aber die meisten (Un-)Toten gehen auf Niemanns Konto. Nach ihrem Tod hat der Paktierer seine Opfer abgeschnitten und ins Moor geworfen. Vielleicht wollte er damit vermeiden, dass sie durch Zufall dort entdeckt würden, vielleicht wollte er auch seine kleine private „Armee“ dort stationieren, die unwillkommene Zeugen beseitigt, sobald die Untoten in ihrer Ruhe gestört werden. Die Moorleichen stehen aber nicht unter Niemanns Kontrolle, es handelt sich regeltechnisch, zumindest bei diesen hier, um sogenannte „freie Untote“, denen der Weg in Borons Reich durch den Ort und die Umstände ihres Todes verschlossen ist.

Beim ersten Anblick der grausigen Gegner ist eine Mutprobe +1 fällig, die zusätzlich um den Wert der Totenangst erschwert ist. Bei Misslingen ist der Held zunächst „vor Schreck gelähmt“ und kann nur defensive Aktionen ausführen. Ob der Anblick einer Gjalskerländer Barbarin oder der eines kleinen Jungen erschreckender ist, hängt vom Gemüt des jeweiligen Helden ab.

Die Moorleichen sind generell ziemlich langsam (GS 5) und können außer Wuchtschlägen keine verfeinerten Kampfregele anwenden. Sie kämpfen bis zum letzten Lebenspunkt und erleiden auch bei niedriger Lebensenergie keine Einbußen. Ihre Ausdauer ist unendlich, allerdings können sie Wunden davontragen. Die Moorleichen haben zwei weitere unangenehme Eigenschaften: Sie können Krankheiten übertragen und sie können sich jeden Lebenspunkt, den sie einem Sterblichen mit bloßen Händen oder mit Bissen rauben, selbst zuführen. Dadurch kann die Lebensenergie auch über den Grundwert steigen.

Ansteckungsgefahr besteht immer, wenn der durch natürliche Waffen angerichtete Schaden die Hälfte der Konstitution des Opfers übersteigt (Schlafkrankheit: 19-20, Paralyse: 17-20, jeweils auf einem W20). Paralyse kann bereits bei geringerem Schaden übertragen werden (19-20 auf einem W20). Und Wundfieber kann das Opfer natürlich auch noch bekommen (bei mehr als 5 SP ist eine Konstitutionsprobe +4 abzulegen). Wann immer ein Ansteckungsgrund gegeben ist, kann das Opfer eine Konstitutionsprobe, erschwert um die halbe Stufe der Krankheit, ablegen: Gelingt die Probe, steckt sich der Held nicht an (ein „S“ bei der Angabe der Stufe bedeutet, dass es sich um eine schleichende, schwer erkennbare Krankheit handelt; die *Heilkunde*-Probe zum Erkennen der Krankheit ist um die halbe Stufe erschwert). Die folgenden Information zu den Krankheiten sind aus der *Geographia Aventurica*, wiederum gekürzt.

Paralyse Stufe 8S (S während der Inkubationszeit); Eine Woche nach der Ansteckung setzt ein langsamer, versteinerungsähnlicher Lähmungsprozess ein, der auch die Augenmuskulatur befällt, so dass der Kranke einen starren durchdringenden Blick bekommt („Basiliskenblick“). Nach der vollständigen äußerlichen

Versteinerung folgt in der Regel nach drei bis fünf Tagen bei vollem Bewusstsein des Betroffenen die vergleichsweise rasche Versteinerung der Organe bis hin zum Tode. Überlebt das Opfer die Krankheit, fällt die Versteinerung binnen eines halben Tages vom Patienten ab. Die Dauer beträgt W6+3 Tage.

Pro Tag sinken Gewandtheit und Körperkraft um jeweils 1W6 Punkte. Sind beide Werte auf 0 gefallen, verliert der Betroffene pro Stunde 2W6 Lebenspunkte. Als Gegenmittel wirken 1W3 frische oder eingelegte Donfstengel, die zerkaut werden müssen und den Lähmungsprozess innerhalb 1W6 Stunden stoppen.

Schlafkrankheit *Stufe 4S*; Tiefschlaf von unbestimmter Dauer. Herzschlag und Atmung sind dabei sehr schwach, so dass der Zustand des Kranken kaum von dem eines Toten unterschieden werden kann (*Sinnenschärfe* +5). Die Krankheit bricht nach einer Stunde aus. Pro Tag besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass der Kranke erwacht, danach tritt rasch die vollständige Genesung ein, während der sich die Körperkraft um einen Punkt pro Stunde regeneriert (derweil noch gelegentliche Schüttelfrostanfälle).

Der Kranke erleidet 1W6-2 SP und 1 Punkt Überanstrengung pro Tag, Konstitution und Körperkraft sinken pro Tag um einen Punkt. Er sollte warm und ruhig gehalten werden. Als Gegenmittel wirkt das Öl einer Yagan-Nuss. Es muss auf die Augenlider des Kranken aufgetragen werden und verdoppelt die Wahrscheinlichkeit, aufzuwachen.

Wundfieber *Stufe 2/6*; Zunächst steigende Sprachverwirrtheit bis hin zu völlig unverständlichen Wörtern und Sätzen, kurz darauf Zusammenbruch in einen fiebrigen unruhigen Halbschlaf. Der Kranke fühlt sich matt und kann bald nur auf einer Trage transportiert werden. Im Verlauf der folgenden zwei Wochen häufige, aber schwächer werdende Fieberschübe, fortschreitende Entkräftung, bisweilen Ohnmacht und Tiefschlaf (sofern die Körperkraft auf 0 sinkt). Nach Abklingen der Fieberschübe setzt die normale Regeneration wieder ein: Der Kranke regeneriert einen Punkt Körperkraft pro Tag. Die Krankheit bricht nach einem Tag aus und dauert 2W6 Tage.

Der Kranke erleidet 2W6-1, 2W6-2 ...SP und Ausdauerverlust am 1, 2, 3... Tag. Pro Nacht sinkt die Körperkraft um einen Punkt, falls keine Konstitutionsprobe gelingt. Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge verringern die SP um einen Punkt pro Tag. Gegenmittel sind keine bekannt, durch sachgemäße Wundbehandlung mit Kräuterumschlägen kann der Krankheit jedoch vorgebeugt werden (erfolgreiche erste Probe auf *Heilkunde - Wunden*).

Torfstecher, sozusagen die Standard-Moorleiche, besonders etwas abseits vom Galgen.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Spitzhacke IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W+6 DK N
Schaufel IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W+2 DK N
Le 25 RS 1 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Streuner, ihm fehlt der rechte Hand. Um seinen Hals baumelt ein Anhänger, der einen stilisierten Fuchskopf zeigt, an einer Lederschnur. Ja, genau: Das ist der unglückliche Phexgeweihte, dessen Knochen zur Herstellung des unheiligen Artefakts missbraucht wurden.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Langdolch IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W+2 DK H
Le 25 RS 1 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Thorwaler, das schlammige Moorwasser rinnt in Strömen aus den Zöpfen des Haupthaars und des Bartes. Der modrige Stiel des Orknase wird nach dem ersten Wuchtschlag zerbrechen.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+3 DK H
Orknase IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W+6 DK N
Le 30 RS 3 MR 5 KO 10

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 30							
Wunden							

Fuhrmann mit schwerer Jacke; in der Hand hält er eine Balestrina, die aber nur noch zum Zuschlagen taugt.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Balestrina IB 10 AT 8 PA 3
TP 1W+1 DK N
Le 25 RS 2 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Junges Mädchen, vielleicht 14 Jahre. In den Haaren sind noch die Überreste von Bändern und Schleifen zu erkennen, am zerschlissenen Kleid Stickereien und Borten. Augenscheinlich ist ihr letzter Tag in der Welt der Lebenden ein Festtag gewesen.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Messer IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W DK H
Le 25 RS 0 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Knabe, höchsten zehn Jahre alt, barfuß; die großen Kinderaugen stehen in groteskem Gegensatz zu dem gierig aufgerissenen Mund. Versucht seinen Gegner zu beißen.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W DK H
Biss IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W DK H
Le 15 RS 0 MR 5 KO 6

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 15							
Wunden							

Bäuerin, mit Schürze und Kopftuch, hinkt. Ein Fuß steckt noch in einer Holzpantine, der anderen hält sie in der Hand.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Holzschuh IB 10 AT 8 PA 4
TP 1W DK H
Le 25 RS 0 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Söldner, trägt einen Wappenrock über dem Kürass, auf dem die albernischen Kronen noch zu erahnen sind.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Pike IB 8 AT 8 PA 2
TP 1W+5 DK S
Le 28 RS 3 MR 5 KO 10

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 28							
Wunden							

Dicker Mann mit Glatze; war zu Lebzeiten sicherlich Wirt.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H

Le 25 RS 1 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Krieger, die Plattenrüstung ist erstaunlich gut erhalten.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Schwert IB 10 AT 10 PA 6
TP 1W+4 DK N
Le 30 RS 5 MR 5 KO 10

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 30							
Wunden							

Gjalskerländer Barbarin, gut zwei Schritt groß und muskulös; trägt nur einen Rock, der Oberkörper ist mit Hautbildern bedeckt. Brüllt markerschütternd.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+3 DK H
Ogerschelle IB 8 AT 7 PA 1
TP 2W+3 DK N
Le 32 RS 0 MR 5 KO 10

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 32							
Wunden							

Magier, die Reste des spitzen Hutes hängen ihm noch schief auf dem Kopf, stolpert gelegentlich über die herunterhängenden Fetzen seiner langen Brokatrobe. Er fuchtelt zwar mit dem Magierstab herum, kann aber keine Zauber mehr wirken.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+2 DK H
Magierstab IB 11 AT 8 PA 4
TP W+1 DK N/S
Le 25 RS 1 MR 5 KO 8

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 25							
Wunden							

Zwerg, vermutlich ehemaliger Händler, es hängen noch Samtfetzen über dem Kettenhemd. Unbewaffnet; versucht daher, seine Gegner zu beißen.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+3 **DK** H
Biss IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+3 **DK** H
Le 35 **RS** 3 **MR** 5 **KO** 12

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 35							
Wunden							

Einbeiniger Bettler, kriecht unbeirrt auf allen Dreien auf die Helden zu.

Hände IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+1 **DK** H
Biss IB 9 AT 8 PA 2
TP 1W+1 **DK** H
Le 20 **RS** 0 **MR** 5 **KO** 6

Sonderfertigkeiten: keine
Besonderheiten: Regeneriert SP des Gegner bei Attacke mit Händen oder Zähnen

Le 20							
Wunden							

C.4 Kleine Helfer

Hier finden Sie Merktzettel und Kampfprotokolle.

C.4.1 Häufig gebrauchte Talente

Nachfolgend, als Merktzettel, eine Tabelle mit den Talenten, die in diesem Abenteuer gebraucht werden.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)
 Schleichen (MU/IN/GE)
 Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)
 Sich verstecken (MU/IN/GE)
 Sinnenschärfe (KL/IN/IN)
 Betören (IN/CH/CH)
 Menschenkenntnis (KL/IN/CH)
 Überreden (MU/IN/CH)
 Fährtsensuchen (KL/IN/KO)

Orientierung (KL/IN/IN)
 Wildnisleben (IN/GE/KO)
 Götter und Kulte (KL/KL/IN)
 Sagen und Legenden (KL/IN/CH)
 Schätzen (KL/IN/IN)
 Falschspiel (MU/CH/FF)
 Heilkunde – Wunden (KL/CH/FF)
 Kochen (KL/IN/FF)
 Mirakel (MU/IN/CH)

Sie brauchen natürlich auch die Eigenschaften.

Name	Le	MR	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	<i>Vermögen</i>	<i>Goldgräber</i>	<i>Spielesucht</i>
Borolf	41	9	16	13	12	16	10	12	16	16	5 S	-	-
Bolder	32	6	12	13	12	14	14	13	12	12	120 D	5	6
Niemann	28	12	15	16	14	15	12	10	10	13	echtes?	12	-

In dieser Liste können Sie die Werte der Talente notieren, die Sie unter Umständen verdeckt an Stelle Ihrer Helden würfeln müssen.

Name	<i>Selbstbeherrschung</i>	<i>Sinnesschärfe</i>	<i>Menschenkenntnis</i>	<i>Orientierung</i>	<i>Schätzen</i>	<i>Falschspiel</i>
Borolf	14	10	8	1	-	
Bolder	4	7	7	3	8	7
Niemann	12	10	9	5	12	10

C.4.2 Schummelalrik

Beim *Schummelalrik* sollten Sie sich die Gewinner jeder Spielrunde (bei dem die *Spielsucht* jeweils um einen Punkt steigt) und das *Blutbefleckte Gold*, das dem Empfänger pro Dukaten einen Lebenspunkt raubt, notieren.

Der Übersichtlichkeit halber nochmal Niemanns und Bolders Werte:

Niemann: *Glückspiel* (15/14/14) 9; *Falschspiel* (15/15/12) 10

Bolder : *Glückspiel* (12/12/12) 7; *Falschspiel* (12/14/14) 7

[illegible][illegible][illegible]

C.4.3 Endkampf

Für die Moorleichen können Sie die entsprechenden Seiten mit den Werten bequem separat ausdrucken, dort sind schon Felder für den Kampf vorgesehen.

Die Rostratten im Endkampf regenerieren pro Kampfrunde ein 1W6 Lebenspunkte. Für diesen Kampf ist folgendes Protokoll nützlich, in das Sie die Lebenspunkte der Ratten eintragen können.

Rostratte (Biss)				IB 16	AT 10	PA 16	TP 1W+4	DK N	Manöver: Gezielter Biss						
				RS 5	MR 7	2 Aktionen pro KR									
KR				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
	INI	Gegner	INI		- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +	
Ratte 1				35											
Ratte 2				35											

Es gibt natürlich auch noch andere Gegner:

Goldesel (Tritt, Horn) (Biss)	IB 12	AT 12	PA 12	TP 1W+3	DK N	Manöver: Überrennen, Trampeln															
	IB 12	AT 14	PA 12	TP 1W+5	DK H	Manöver: Gezielter Biss, Verbeißen															
	RS 3	MR 7	2 Aktionen pro KR																		
	INI	Gegner	INI		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Nurumbaal				50																	

Galgen RS 2 (gegen Gewalt), 5 (gegen Schadenszauber, Feuer)

	Gegner	INI		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Galgen			80																

Niemann (Kurzschwert) IB 8 AT 14 PA 10 TP 1W+2 DK N/H
RS 2 MR 12 Ausweichen 6

	INI	Gegner	INI		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Niemann				28																
	Wunden:																			

Anhang D

Für die Spieler

D.1 Havena

D.1.1 Grobins Beichtschrift

Nu is gewiss schon dreißich Jor her, hob ich in Altefaehr gelebbt. Zeite ware schlecht, so ham wer uns e Zubrot verdiene, wos der Baron nit hat wisse solle. E bissl schmuggle und so. Mit de Zeit hot einer de Soch inne Hand genumme, en Händler, de wor zugezoge. De hot sogar de Gerichtsborkeit an sich gerisse. Me hom ne bald nur noch de *Henker* geheiße. Ongefonge hots mit ene Verräter, de hot uns an de Büttel genonnt un unser Leib un Lebe preis gegebe. De Lump hom wer gebunde un ins Moor gebrocht, wo en olter Galge staht, un ihn aufgehange. Wor uns alle recht, wos um unser aller Kroge tat gehn. De Büttel hobe we gezohlt, bis auf ene, de wollt nit nehme. De hobe we auch aufgehange. De *Henker* aber hot angefonge, alle zu hangen, de em nit zu Wille woren. Un immer dreiste hot ers getriebe, nit nur de Schmutgelei, auch de Raub un Überfall hot er befohle. Do hem we Ongst gekrieget un hobe uns besproche, de Tyrann auch zu hange, ehe we alle am Stricke baumeln. We hobe ihn gebunde und aufgehange am Galge im Moor. Aber de Hund wullt nit sterbe. Is gehange und hot gestöhnt und gezapple ganz grausig. Die Kupf wor blau un de Auge so groß, als wolle se ausfalle. De Zung wor dick aus de Hols gehange. Ober es tat nit zu Ende gahn. Do hom we die Ongst bekomme und sin gelaufe. Am anner Tog hom we uns ene Herz gefasst un sin wieder gange zu de Galge, aber de *Henker* wor furt. Mir tat es so grause, dass ich weg bin vo Altefaehr, gleich am anner Tog. De Geschicht aber is nit zu Ende. Min letzte Tsafeste, des wor vor ene Mond, wullt ich feire und mir en Bodehaus gönne. Do soh ich en Kerl in ene Nische obseits, de hot sich de Bart stutze lasse. Dacht me gleich, saht aus wie de *Henker* und tat mich grause. Als er aber den Kupf hebet, da soh ich de Male vo de Strick am Hols. Dacht, de Herze musst mir stehe bleibe. Sogt ich mir, dass det nit sein könne, denn tat der *Henker* de Galge überlebe, musst er ene Greis nu sein. Aber es gaht mir net aus de Kupf, seither hob ich jede Nocht träumet vo de grausig Leib, wie e an de Galge hanget un nit sterbe tat.

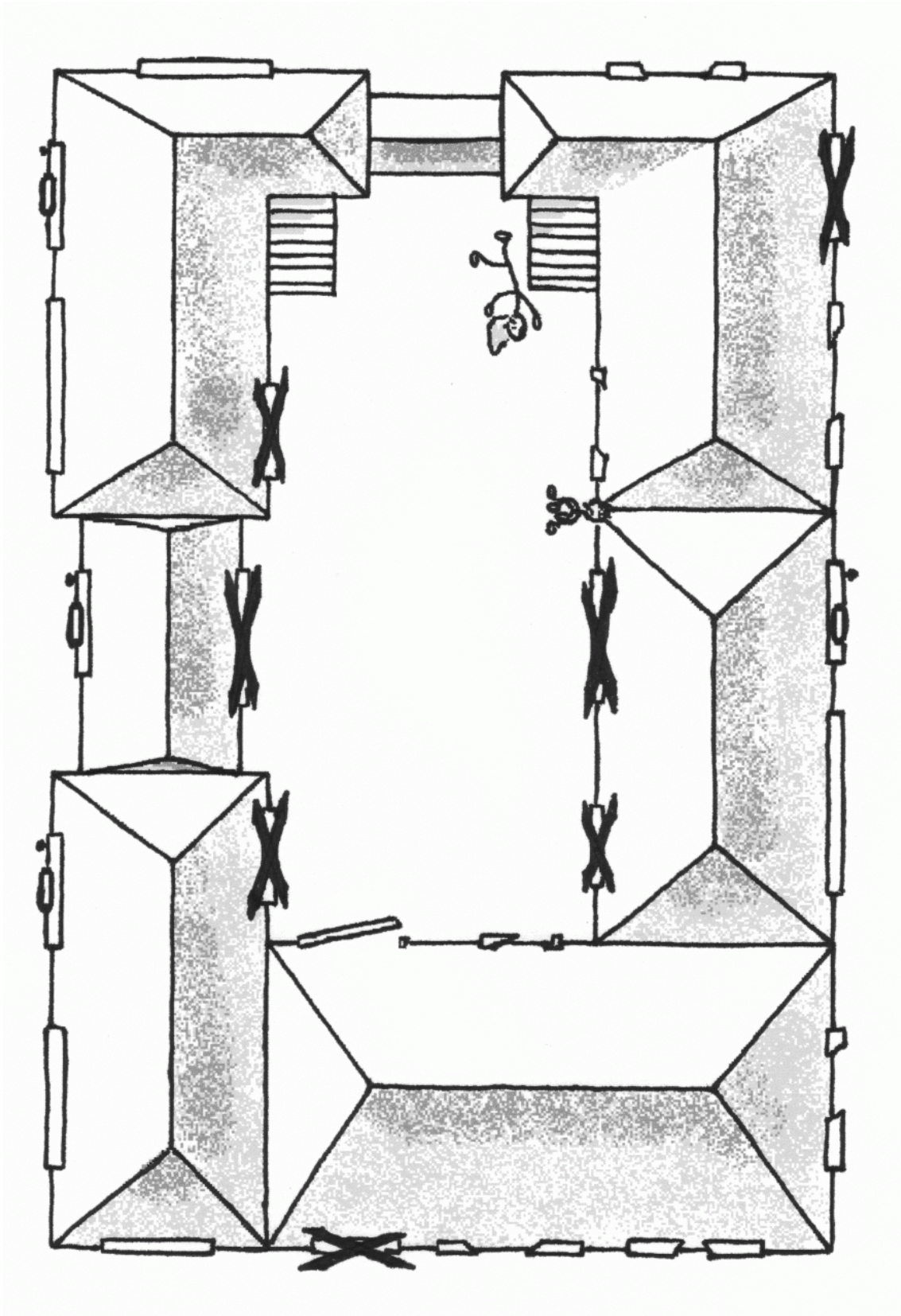
Grobin aus Weidenau, fünfter des Boronmondes im Jahre 1011 BF: 6 Silber und 4 Heller, entgegen genommen von Bruder Ladomin

D.1.2 Stadtplan

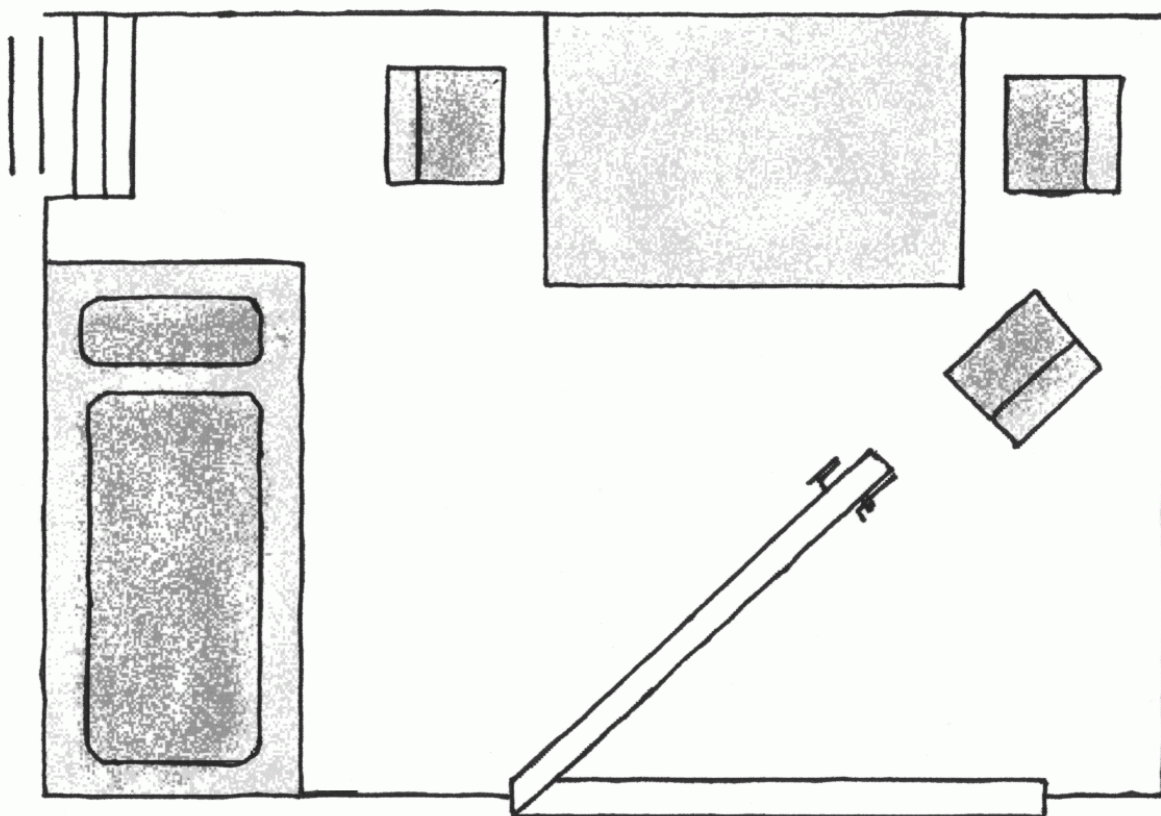


Entnommen aus *Am Großen Fluss*, Ausschnitt der beiliegenden Havenakarte, Scan in Graustufen. Die Original-Havenakarte, falls zur Hand, tut es natürlich genauso.

D.1.3 Hehlerbande



Der Innenhof der Hehlerhöhle.



Im Keller des Hehlerverstecks.

D.2 Altenfaehr

D.2.1 Umgebungskarte



Altenfaehr und Umgebung. (Vorlage: <<http://www.koenigreich-albernia.de>> Altenfaehr (Baronie)).

D.2.2 Ortsplan



Der Ortsplan von Altenfaehr.

D.2.3 Die Regeln des Knöchelspiels

Zwei Würfel werden reihum verdeckt geworfen. Der Wert des Wurfs wird als zweistellige Zahl angegeben, wobei die höhere Augenzahl der Zehnerstelle entspricht (z.B. 43 für die Augenzahlen 3 und 4). Der Spieler, der an der Reihe ist, nennt seinem Nachfolger den – korrekten oder frei erfundenen – Wert seines Wurfs. Für den Spieler, der die Runde beginnt, besteht keine Notwendigkeit, zu schummeln, die nachfolgenden müssen aber immer einen höheren Wert angeben als der Vorspieler, falls sie die Runde nicht durch Aufdecken des Wurfs beenden wollen. Können sie den Wurf nicht überbieten, sind sie also gezwungen, möglichst überzeugend zu lügen.

Eine Runde gestaltet sich folgendermaßen: Der Spieler, der beginnt, sieht sich seinen Wurf an, nennt den Wert und gibt ihn, immer noch verdeckt, an seinen Nachbarn weiter. Der nächste in der Reihe hat zwei Möglichkeiten:

- Wenn er seinem Vordermann glaubt, wirft er erneut, ohne den letzten Wurf aufzudecken, und nennt eine höhere Zahl, nachdem er sein Ergebnis besehen hat, und gibt den Becher weiter. Der nächstfolgende muss dann den Wurf wiederum übertreffen, bzw. die Runde beenden.
- Glaubte er ihm aber nicht, deckt er den Wurf auf. Entspricht nun der aufgedeckte Wert den genannten oder ist höher als dieser, hat er verloren und der Spieler, der zuletzt geworfen hat, gewonnen. Hat er seinen Vormann dagegen beim Lügen ertappt, ist er der Gewinner und der Vorspieler hat verloren. Die Runde ist damit beendet und der Verlierer startet die nächste Runde.

Der Einsatz wird am Anfang jeder Runde vom ersten Spieler festgelegt. Jeder Spieler legt den Betrag in die Mitte des Tisches. Am Ende der Runde geht der gesamte Einsatz an den Gewinner. Der Verlierer dagegen muss den Betrag im Einsatztopf ersetzen. Da die nächste Runde bei ihm beginnt, legt er den neuen Einsatz fest und muss diesen, wie auch alle anderen Spieler, wieder in den Einsatztopf zahlen. Verliert einer der Zocker die Lust (oder die Mittel) zum weiterspielen, kann er den Tisch natürlich jederzeit verlassen. Falls es sich dabei um denjenigen handelt, der die nächste Runde beginnen soll, fällt diese Aufgabe dem nächstfolgenden Spieler zu.

Eine Ausnahme ist, wenn ein Spieler einen Pasch würfelt, dessen Augenzahl aber ebenfalls höher sein muss, als die des letzten Wurfes. In diesem Fall kann er sofort seinen Wurf aufdecken und bekommt den Gewinn. Einen Verlierer gibt es dann keinen. Die nächste Runde startet beim nächsten Spieler. Der Einsatztopf kann also nur nach dem Aufdecken eines Paschs leer werden.

D.2.4 Die Sage vom Galgen

Der Flussvater, wie jeder weiß, ist ein launischer Geselle. Mal führt ihn sein Weg hier lang, mal da lang, aber immer reist er mit Gefolge. Nicht nur seine schönen Nixen und Necker und Wassertiere begleiten ihn, stets sind auch die Piraten an seiner Seite. Nun sind Piraten nicht gut gelitten, weil sie schon so manchen um Hab und Gut und Kopf und Kragen brachten. Darum ist es Brauch, sie am Flussufer aufzuknüpfen, wann immer einer den Bütteln ins Netz geht. Da kann er seinen Kameraden zuwinken. Die wissen dann: Hoppla, da wohnen wehrhafte Leut, da suchen wir uns lieber einen anderen Ort zum Plündern.

So auch die Altenfaehrer und der Ort blieb von dem üblen Gesindel verschont. Als es aber dem Flussvater gefiel, seine Reise woanders fortzusetzen, da blieb der Galgen stehen und wurde vergessen. Nun traf es sich aber, dass im Moor eine böse alte Zauberfrau wohnte. Die holte sich für ihr grausiges Gebräu Armsünderschmalz von den Leichen und Schelmenbein, um es an die finsternen Hexer zu verkaufen, die dieses ihrem höllischen Herrn gar gern als Opfergabe reichen. Als da keiner mehr baumelte, kam ihr das gar nicht zupass. So hieß sie ihre Spinne, die ihr Hexentier war, ein Nebelgewand zu weben. Das zog sie an und schlich sich so ungesehen zu den Torfstechern, die im Moor ihr täglich Brot verdienten. Dort suchte sie sich einen aus, über den sie seinen Kameraden Lügen ins Ohr wisperte und so alle gegen den armen Tropf aufbrachte, bis sie ihn endlich packten und aufknüpften. Bei Nacht kam dann die Hexe und holte sich Bein und Schmalz. So ging es jahrein und jahraus. Da begab es sich, dass der Herr Praios sein Auge über das Seenland schweifen ließ und den Nebel sah, der das Gewand der Hexe war.

Eine der Torfstecherfamilien aber war dem Herrn Praios ganz besonders zugetan und so sprach er zur jüngsten Tochter: Geh ins Moor und zeige mir, was der Nebel zu verbergen trachtet. Das tat sie und war just in dem Moment zur Stelle, als wieder einer baumeln sollte. Da trat sie an den Nebel und als sie ihre Hand hinein steckte, merkte sie, dass es ein Gewand war. Flugs zerschnitt sie den Stoff mit ihrem Messer und Praios ließ sein Strahlen auf die böse Hexe fallen. Die Torfstecher aber erkannten, dass sie getäuscht worden waren und knüpften kurzerhand die Hex an den Galgen. Dort hing sie solange, bis der Kopf vom Leib faulte und beides ins Moor fiel. Weil Golgari aber das elende Weib nicht auf seinem Rücken tragen wollte, haust sie da noch immer, bedeckt von den Fetzen ihres Nebelgewands, und wispert den arglosen Wanderern Lügen ins Ohr.

D.2.5 Niemanns Nachricht

Ich muss Euch sprechen, es ist von höchster Wichtigkeit! Trefft mich bei Sonnenaufgang an der Fährstation. Verratet keinem von Eurem Vorhaben, Eure Kameraden sind nicht das, was sie zu sein vorgeben! Dringlichst, N.