

PILGERPFADE

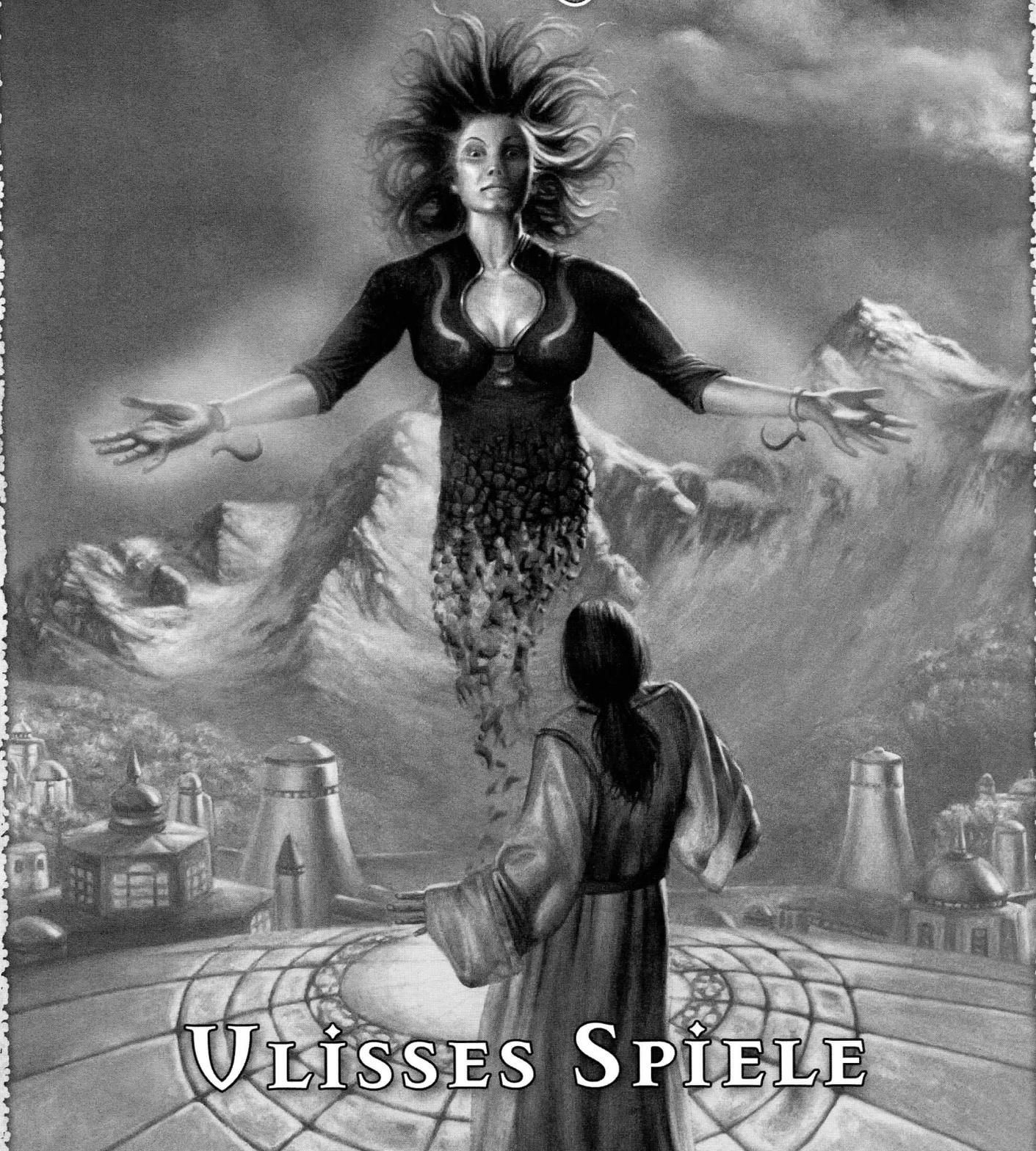
VIER DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

PILGERPFADE



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

LEKTORAT
FLORIAN DOP-SCHAVEN

COVERBILD
TOBIAS BRENNER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN
BOROS/ SZIKSZAL
MAX DEGEN, OLIVER DOP-MATTHIES,
HORUS, BJÖRN LENSING,
REPÉ LITTEK, SABINE WEISS

KARTEN & PLÄNE
RALF HLAWATSCH, DANIEL JÖDEMANN,
IINA KRAMER, MARTIN LORBER, THOMAS RÖMER,
SABINE WEISS

Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-28-0

Das Schwarze Auge

PILGERPFADE

VIER DSA-KURZABENTEUER
FÜR FREUNDE DER GÖTTER
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 5 HELDEN

REDAKTION
MOMO EVERS

AUTOREN

MICHAEL MASBERG, PHILIPPE MINDACH, SEBASTIAN THURAU
UND STEFAN UPTREGGER

FLORIAN GEWIDMET
FÜR VIELE JAHRE GEMEINSAMER ARBEIT – UND EINE GOLDENE ZUKUNFT

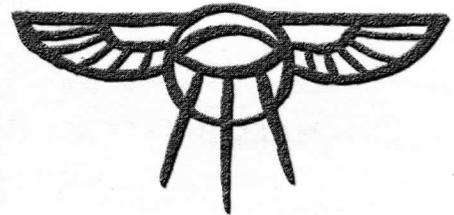
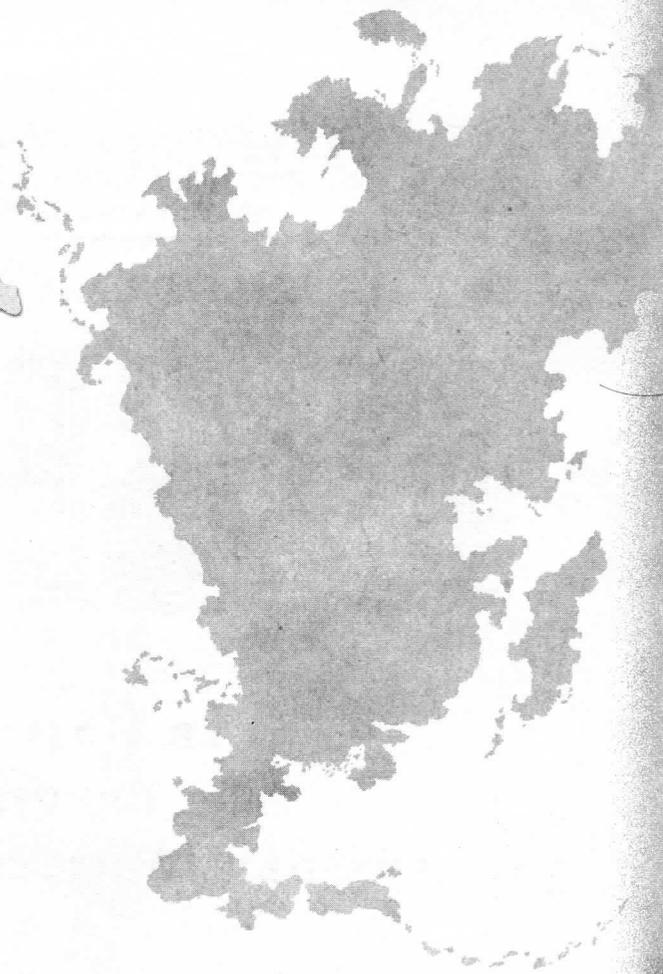
MIT DANKE

'ABT PRIMAS' DANIEL SIMON RICHTER, ARMIN BUNDT, CHEWIE,
CHRIS GOSSE, DANIEL HEßLER, ELIAS MOUSSA, GERO EBLING,
MATTHIAS WICHT, ULI LINDNER UND DIE GESAMTE DSA-REDAKTION

SOWIE EINEM Kniefall FÜR DIE HEROISCHEN TESTSPIELER
CHRISTIAN HÖLSCHER, CAP-FLORIAN KELES, MICHEL TÜTAS,
DEPPIS VOGT UND UTE ZIMMERMANN

ÍΠΗΧΑΛΤ

VORWORT	5
DEM MEISTER ZUM GELEIT	5
REISELEKTÜRE	5
GÖTTER IM AVENTURIEN	6
DIE AVENTURER IM KÜRZE	6
ÍΠ ΠΟΙΟΠΑΣ ΑΡΜΕΠ	8
ERSTE SCHRITTE IM KLOSTER – DAS AVENTURER BEGÍΠΠΤ ..	10
DIE FLUCHT	12
GALÍANS AUFTRAG	14
SCHWESTER GARWAPAS PLAN	16
ADVB'TER KASARCHS PAKT	18
ΑΠΗΧΑΠΓ: DAS KLOSTER DER HEÍLÍGEN ΠΟΙΟΠΑ	21
ΒΥΠΤΕ SCHERBEN	29
DAS AVENTURER	29
KAPÍTEL I: ΑΠΚΥΠΠΤ	32
KAPÍTEL II: AUFSTAND	36
KAPÍTEL III: AUFSTIEG	40
EPILOG: AUSKLANG	43
DRAMATIS PERSONAE	44
BLÍΠDE WUPF	50
EÍΠ GÜTER KAUF	51
DIE REISE NACH SÜDEN	53
AUF SCHATZSUCHE	55
DER FLUCH V'SARS	58
ΑΠΗΧΑΠΓΕ	66
SPÍEGELSELEN	70
EXORDÍUM: SCHATTEN	72
KAPÍTEL I: SPLÍTTER	74
KAPÍTEL II: SPÍEGEL	77
DRAMATIS PERSONAE	82
KOPÍERVORLAGEN	88



VORWORT

“Alle kulturschaffenden Wesen stellen sich die Fragen nach dem Werden, Sein und Sinn der Welt” – so beginnt der Regelband **Wege der Götter**, der die Kirchen und Glaubensrichtungen Deres, der Welt des Schwarzen Auges, vorstellt. Die Abenteuersammlung **Pilgerpfade** lässt Sie und Ihre Spielgruppe tiefer in die Welt der Götter und aventurischen Glaubensrichtungen eintauchen – und zeigt Ihnen und Ihren Spielern, dass es auch in Dere nicht nur Schwarz oder Weiß, nicht nur Zuversicht, sondern auch Zweifel gibt. Auch in einer Welt wie Dere, in der das Wirken der Götter deutlich spürbar und präsent ist, sind Menschen, Zwerge oder andere Wesen verzagt und zweifeln an ihrem Glauben, an ihren Göttern, an ihrem Weg. Dies ist die Stunde der Dämonen, der Versucher und gefallenen Götter – und die Strauchelnden vor dem Fall zu bewahren und ihr Seelenheil zu retten ist nicht nur die Aufgabe von Geweihten, sondern auch die Aufgabe eines jeden gläubigen Helden.

Aber auch wenn unter den Menschen Deres der Zwölfgötterglaube die verbreitetste Religion ist, haben auch andere Gottheiten Einfluss auf das Werden und Vergehen der Welt – oder sind es zu Teilen vielleicht sogar die gleichen Mächte, die unter anderem Namen und in anderem Gewand verehrt werden und ihren Anhängern Kraft und Zuversicht geben oder sie Vorsicht und Demut lehren?

Der Grat zwischen Glauben und Wissen ist ebenso schmal wie der Grat zwischen Vertrauen und Frevel. Wir wünschen Ihnen, dass Ihre Heldengruppe den rechten Pfad erkennt und dass der Blick der Götter nie zürnend, sondern stets mit Güte auf ihnen ruht. Und Ihnen und Ihren Spielern wünschen wir viel Spaß bei Glaubensdisputen und Philosophie, bei Diplomatie und Kampfgeschick – und stets ein ‘Happy ending’.

Halle an der Saale im September 2008
Für die Autoren
Momo Evers

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die Abenteuer in dem vorliegenden Sammelband sind in altbewährter

Manier aufgebaut: Zu Beginn finden Sie eine Zusammenfassung der Handlung. Personen- oder Ortsbeschreibungen sind wo möglich in übersichtlichen Kästen dargelegt oder finden sich am Ende des jeweiligen Abenteuers unter **Dramatis Personae**. Informationen zum Vorlesen oder Nacherzählen finden Sie in umrahmten Kästen. Ein Einordnungskasten zu Beginn eines jeden Abenteuers legt Ihnen ‘das Wichtigste in Kürze’ dar: Ort, Zeit, Anforderungen an die Heldengruppe sowie einen stichwortartigen Überblick. Zur Hervorhebung der Talent- und Zauberproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten *kursiv* gedruckt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien.

Wo keine Werte für Figuren angegeben sind, passen Sie diese an die Werte Ihrer Heldengruppe an. Zu keiner Zeit sollten die Helden gegen Wesen mit Todessehnsucht kämpfen. Jeder Bewohner Deres hat einen eigenen Hintergrund, eine eigene Geschichte, eigene Sehnsüchte, Ziele und Wünsche – und sollte niemals zu

purem ‘Metzelfutter’ verkommen. Lassen Sie Gegner sprechen, während diese kämpfen, sei es mit einem Fluch, einem Schwur oder einem Gebet auf den Lippen. Und scheuen Sie sich nicht, Gegner auch einmal fliehen oder wimmernd (oder mit dem Hinweis auf ihre Familien) um Gnade flehen zu lassen, wenn es zur Situation passt.

Da **Pilgerpfade** Ihnen vier Abenteuer auf begrenztem Raum präsentiert, sind lediglich für die Handlung wichtige Szenen ausführlich beschrieben. Solche, in denen es vielerlei Unwägbarkeiten gibt, sind angerissen und mit alternativen Möglichkeiten und den daraus resultierenden Ereignissen versehen. Ergänzend finden sich Anregungen für weitere, ausschmückende Stimmungssequenzen. An einigen Stellen ist eine strikte szenische Abfolge der Ereignisse nicht möglich, da nicht vorauszusehen ist, welchen Weg die Helden zuerst beschreiten werden. Dort wird eine Abfolge der Ereignisse lediglich vorgeschlagen.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers an einigen Stellen auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind in der Regel nicht notwendig für diese Abenteuer, können sie jedoch bereichern. Außerdem können Sie aus den angegebenen Werken nach Belieben Quellen herausuchen und als Vorlesetexte für die Abenteuer verwenden. Unterstützendes Material für die vorliegende Sammlung finden Sie vor allem in der Publikation **Wege der Götter**, in der die Götter Aventuriens umfangreich vorgestellt werden. Folgende Abkürzungen für andere Publikationen aus dem DSA-Universum finden sich darüber hinaus in diesem Band:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
LCD	Regelwerk Liber Cationes
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
WdG	Wege der Götter (Regelband 4)
WdH	Wege der Helden (Regelband 1)
WdS	Wege des Schwerts (Regelband 2)
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica (Zusatzregelwerk R3)

GÖTTER IN AVENTURIEN

Die Wege der Götter sind auch in Aventurien nicht vorhersehbar, aber dass es sie in irgendeiner Form tatsächlich gibt, steht im Gegensatz zu Glaubensdisputen unserer irdischen Welt in der Regel außer Frage. In seltenen Fällen haben Götter selbst in die Geschichte Aventuriens eingegriffen und die Schicksale einzelner Lebewesen oder ganzer Völker in ihre Hände genommen. Und die karmale Kraft der Geweihten zeugt bei den meisten Göttern bis heute von ihrer Lebendigkeit und Kraft.

Und doch sind viele Glaubensmechanismen unserer Welt eins zu eins auf Aventurien übertragbar: Der 'kleine Mann' hat das Wirken der Götter oft nie direkt gesehen – wie den Menschen auf der Erde bleibt ihm nur der Glaube und lässt ihn vielleicht in den dunkelsten Stunden verzweifeln. Die Anhänger einer Gottheit stehen den anderen Göttern nicht immer loyal gegenüber. Wo ein Geweihter des Zwölfgötterglaubens dem anderen zumindest selten (und sei es auch nur in Gedanken) ein Auge aushackt und selbst der fanatischste Praios-Anhänger ohne Zweifel anzuerkennen bereit ist, dass Phex existiert, ergibt sich beim Blick auf zwölfgötterferne Religionen ein deutlich anderes Bild.

Anders gesagt: Im Namen des Glaubens wurden nicht nur auf der Erde, sondern auch auf Dere Kriege geführt – und werden es bis zum heutigen Tag. Auch in Aventurien teilt der Glaube die Völker und prägt ihre Kulturen. Und auch in Aventurien gibt es Orte oder Gegenstände, auf die mehrere Religionen im Rahmen ihrer Kulte einen Anspruch erheben oder ihnen unterschiedliche Bedeutungen zuweisen – die besonders alte Orte oder Artefakte vielleicht auch bis heute noch erfüllen.

In den Abenteuern in diesem Band dreht sich alles um die Götter und um den Glauben. Daher schadet es nicht, wenn Sie den Blick Ihrer Spieler auf ihren Glaubenshintergrund lenken und (auch Streit-)Gesprächen Ihrer Gruppe rund um den Glauben Raum geben. So könnten Sie vielleicht in einem vorangehenden Abenteuer jedem Helden tatsächlich eine Pilgerfahrt 'aufzulegen' – so weit möglich jedem von der Kirche, der er am nächsten steht, versteht sich. Eine phexgefällige, eine traviagefällige, eine angroschgefällige und eine nandusgefällige 'Pilgerfahrt' unterscheiden sich sicherlich deutlich in dem, was Ihre Spieler darunter verstehen – und prägen insofern auch die Art und Weise, mit

der sie an die hier versammelten Abenteurer und ihre Lösung herangehen. Auch können Sie Ihren Helden immer wieder kleine Zeichen geben, durch die ihnen die Präsenz ihrer Götter bewusst wird (und sei es nur in ihrer Vorstellung, ihrer eigenen Sicht auf die Realität). Das muss nicht immer ein großes Wunder mit Pauken, Trompeten und fließender Karmaenergie sein – auch kleine Gesten können im Spiel Großes bewirken. So kann etwa der Efferd-Gläubige, der bei der Wache eingeschlafen ist, bei drohender Gefahr durch eine Windböe geweckt werden, die ihm die dünnen Äste einer Weide unangenehm ins Gesicht peitscht. Oder ein Praios-Gläubiger, der etwas verloren hat, kann es wiederfinden, weil just in dem Moment ein Sonnenstrahl seinen Blick darauf lenkt. Einer Travia-Gläubigen auf der Flucht kann sich unerwartet eine Haustür öffnen, hinter der ihr Hilfe gewährt wird, und einem Elfen kann das Verdorren einer Pflanze oder das Verenden eines kleinen Tieres anzeigen, dass Gefahr im Verzug ist. Ein verzagter Charakter kann auch ohne jede zusätzliche Erhöhung von Lebenspunkten durch ein Gebet gestärkt werden und auch anderen mit der eigenen Überzeugung und Stärke zu helfen, kann heilsam sein und neue Kraft geben. Geben Sie den gläubigen Charakteren Gelegenheiten, zu schlichten, zu trösten, zuzuhören, sich zu positionieren und an den Glaubensunterschieden auch innerhalb der Gruppe zu wachsen.

Lenken Sie den Blick der Charaktere auf die Prozession zum Boronanger und den verzweifelten Witwer, der durch die Rede des Geweihten zaghaft neue Zuversicht schöpft. Zeigen Sie ihm, wie ein kleines Mädchen mit großen Augen dem Aves-Geweihten nachschaut und seiner Mutter sagt, dass es später auch einmal in die Welt hinausziehen möchte; lassen Sie Ihre Helden in einer Kneipe an einem Disput teilhaben, in der vermeintliche Freunde sich darum streiten, ob man bei dem Rastullah-gläubigen Händler nun kaufen solle oder nicht. Und lassen Sie Ihre Helden immer wieder Ansprechpartner sein und für ihren eigenen Glauben eintreten – und in seinem Namen Kompromisse suchen und (hoffentlich) finden. Die Auseinandersetzung mit dieser Thematik im Spiel schärft das Profil der Charaktere und bereichert so auch langfristig Ihre Rollenspielgruppe.

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Im Jahr 617 BF besuchte die Boron-Priesterin *Noiona* im Auftrag ihrer Kirche Selem. Der Anblick der vielen geistig Verwirrten und Kranken dort und ein Traum, den Boron ihr sandte, gaben ihrem Leben eine neue Richtung: Fortan widmete sie sich der Pflege geistig Verwirrter und scharte mutige Frauen und Männer um sich, die später den 'Orden der Heiligen Noiona von Selem' gründeten. Über das Mutterkloster in Selem hinaus gibt es heute weitere Klöster, etwa in Gareth, Lowangen – und in Perricum am Nebelkopf. Eben dort lässt Sebastian Thureau Ihre Heldengruppe **In Noionas Armen (1)** erwachen. Und als ob es noch nicht genug sei, in einem Noionitenkloster zu sich zu kommen und behandelt zu werden, als gehöre man auch eben dort und nirgends anders hin, wissen die Helden noch nicht einmal, wie sie überhaupt an diesem Ort gelandet sind. Wer jetzt Arges und Meisterwillkür wittert, darf beruhigt sein: Die Logik hinter ihrer Situation herauszufinden ist Teil des Abenteuers – und mit der Auflösung werden Ihre Helden weder bloßgestellt noch enttäuscht.

Das Abenteuer legt einen Schwerpunkt auf Interaktion und Diplomatie und ist weniger für Gruppen geeignet, denen der Sinn nach Kampf und Schlachtengedrüll steht.

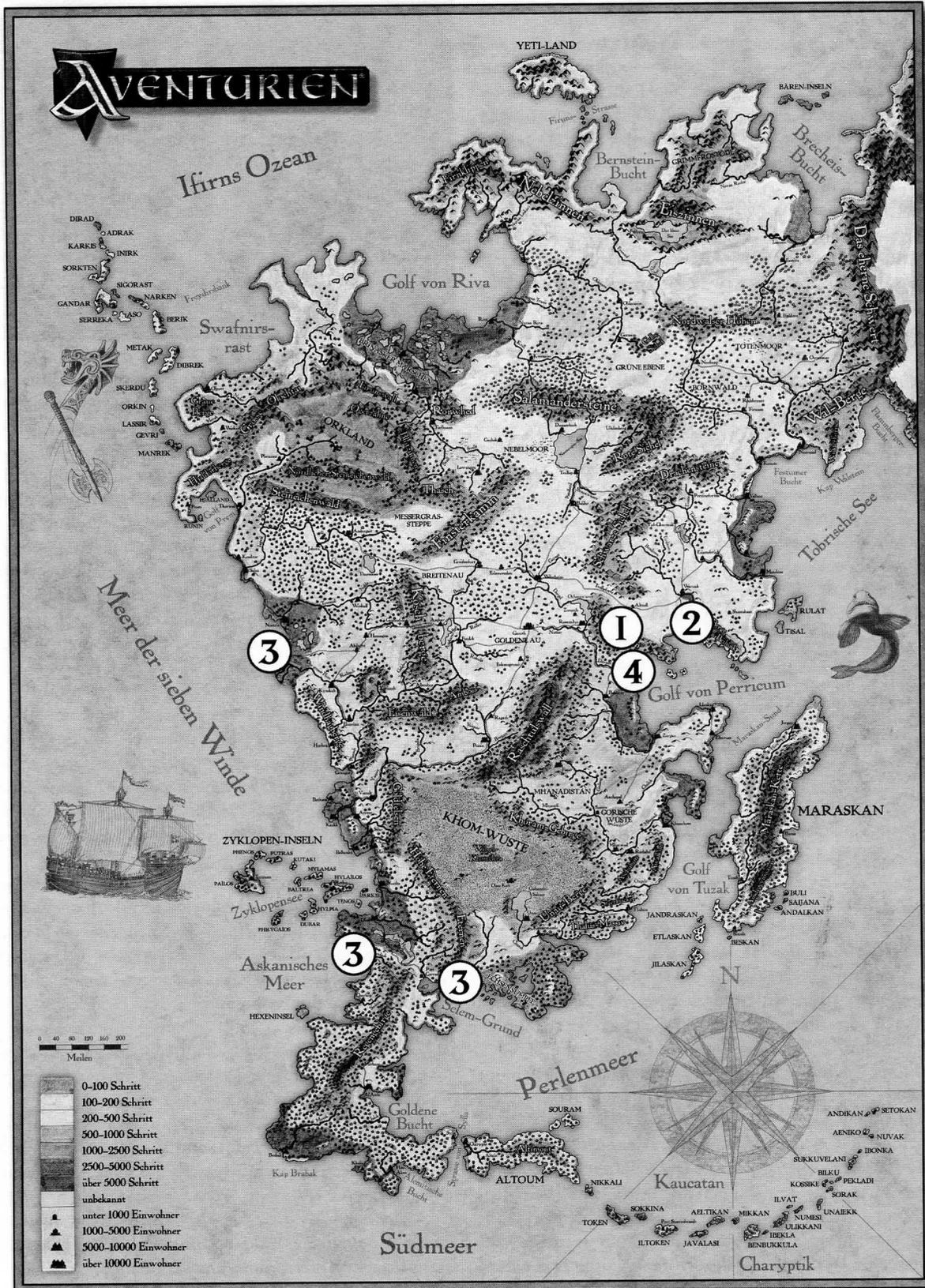
Bunte Scherben (2) stehen im Zentrum des Abenteuers von Philippe Mindach, der Ihre Heldengruppe ins hart umkämpfte Beilunk schickt. Hier geraten sie nicht nur zwischen die Fronten von Dämonen- und Götterdienern, zwischen Reichen und Armen, zwischen Not und Überfluss, sondern jagen auf den Spuren einer anderen Heldengruppe nach der Seele der Stadt Beilunk. Das vielschichtige, actionreiche Abenteuer hält auch Kampfszenen bereit und kann, wenn gewünscht, um eine Tabletop-Spielsequenz erweitert werden.

In **Blinder Wut (3)** tötete ein Thorwaler vor vielen Jahren einen guten Freund und Weggefährten. Die Tat bereute er schon kurz darauf – und erstarrte vor Entsetzen, als er verstand, warum er getötet hatte und nicht mehr Herr seiner Sinne war. Er hoffte auf Swafnirs Gnade und wählte den Tod – doch den Weg über das Niringendmeer in Borons Reich fand er nicht. Wieder einmal ist es *Bori Shan*, die 'Blaue Frau', der das Schicksal eines Ertrunkenen am Herzen liegt, und auch diesmal hat sie ihre eigenen Vorstellungen, was mit der alten Schatzkarte, die sie auf ihrem Tuch feilbietet, geschehen soll – was dem Besitzer des zweiten Kartenteils überhaupt nicht gefällt. Die Helden retten am Ende nicht nur

eine ruheloße Seele, sondern beginnen auch (so bleibt zu hoffen), andere Glaubensrichtungen nicht per se zu verteufeln. Dass sie sich dabei ausgerechnet mit den Göttern der Achaz auseinandersetzen müssen, die ja bekanntlich selbst von den Echsenwesen eher gefürchtet als gesucht werden, macht das Abenteuer von Stefan Unteregger zu einem spannenden Ausflug in eine gänzlich fremde Kultur – den Ihre Helden mit Diplomatie und Verstand auch überleben können.

Wer den Dämonen zu nahe kommt, den zerbrechen sie. So erging es auch dem Draconiter *Eboreus*, der sich erzdämonischer Mächte bediente, um Leben zu retten, und selbst daran zugrunde ging.

Obwohl sein Leib unverehrt erscheint, ist seine Seele nicht mehr frei: eine **Spiegelseele (4)**, in der ein Dämon herrscht und den alten Draconiter nicht mehr Herr seiner selbst sein lässt. Diejenigen, die ihm nahe stehen, ahnen, was in ihm vorgeht – und sind umso entsetzter, als Eboreus plötzlich verschwunden ist. Im Kreuzfeuer zwischen Pastori und Satori, zwei entgegengesetzten Interpretationsansätzen der Hesinde-Gläubigen, suchen die Helden nach Eboreus, finden ihn – und erleben eine böse Überraschung. Was sie nun erwartet, ist ein Weg in ihr eigenes Selbst – und eine der größten Herausforderungen ihres Heldenlebens. Kampf und Interaktion halten sich in diesem Abenteuer von Michael Masberg die Waage.



Ἰν Ποίονας Ἀρμεν

VON SEBASTIAN THURAU MIT DANKAN ELIAS MOUSSA



Gott im Fokus: Boron

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden erwachen in einem Noionitenkloster, ohne den Grund dafür zu kennen. Forscherdrang, Wahnsinn und dämonische Einflüsterungen.

Spielort: Noionitenkloster am Nebelkopf bei Perricum

Zeit: irgendwann nach der Invasion Borbarads

Erfahrung: Einsteiger bis Experte

Schwierigkeit: Spieler mittel / Meister hoch



WAS WAR, WOVON DIE HELDEN ABER NICHTS MEHR WISSEN

Bedeutend bei dieser ungewöhnlichen Einleitung ist nicht, dass die Helden anfangs nicht wissen, was bisher passiert ist – sondern dass sie es nicht *mehr* wissen. Sie haben ihre Erinnerung zeitweise verloren, ebenso einen Teil ihrer Ausrüstung, und sie erwachen in einer Art Gefangenschaft. Dies alles sind Punkte, die Spieler nicht schätzen. Aber letztendlich wird sich alles zum Guten wenden, sie werden die Ausrüstung zurückerhalten und das Geschehene rekonstruieren können. Sollten Ihre Spieler sich beschweren – versprechen Sie ihnen, dass Sie ihr Vertrauen nicht missbrauchen werden, ihnen aber dafür versprechen können, dass sie ein ganz besonderes Abenteuer erleben werden.

Die Helden sind auf dem Landweg nach Perricum gereist. Die Motivation für die Reise ist zunächst vollkommen nebensächlich – die Nähe zu den Schwarzen Landen bietet unzählige Anknüpfungspunkte. So kann etwa ein Händler die Gruppe als Bedeckung angeworben haben, ein Artefakt sollte nach Perricum gebracht oder von dort abgeholt werden, der Rat eines Perricum-Magiers musste eingeholt werden oder die Helden wollten aus eigenem Antrieb gen Osten reisen, etwa im Rahmen einer selbst gewählten oder ihnen in einem Vorläuferabenteuer als Buße auferlegten Queste. In ihrer Begleitung befanden sich *Lamond Rodenfels*, Hüter des Raben und Vorsteher des Perricum-*Noionitenklosters*, dessen Freund *Galian Galvus* sowie ein Boron-Akoluth, der die Kutsche der beiden lenkte.

Etwa zwei Tagesreisen vor Perricum – in den Ausläufern der Trollzacken – wurden sie Zeugen eines Überfalls. Der Dämonenbeter *Adub'ter Kasarch* stellte sich *Lamond* und *Galian* in den Weg und begann, vor den Augen des Boron-Geweihten einen Pakt mit dessen dämonischer Gegenspielerin *Thargunitoth* zu schließen. Kurz vor Vollendung der unheiligen Anrufung wurde er von den

Helden niedergeschlagen. Bruder *Lamond* und *Galian* sahen diese Begegnung als Zeichen Borons: Der Gott hatte ihnen einen Fast-Paktierer präsentiert, um ihnen Studien über den Geist des Bösen zu ermöglichen.

Die beiden Wissenshungrigen fassten einen kühnen Plan, um *Adub'ter Kasarch* in das heimliche Kloster in den Trollzacken zu bringen und ihn dort ausführlich zu untersuchen. Ihr Plan war es, seine Erinnerung an die letzten Tage zu löschen und ihn so noch einmal in den Zustand vor dem versuchten Pakt zu versetzen – und dabei zu beobachten, welchen Gedanken sich *Adub'ter Kasarch* hingab und welche Gefühle er dabei empfand.

Aus der Befürchtung heraus, *Kasarch* könne dem Kloster gefährlich werden, bat *Lamond* die Helden, gegen gutes Gold für eine Weile in dem Kloster zu leben, um den Wahnsinnigen im Auge zu behalten. Damit dieser aber keinen Verdacht schöpfen konnte, schlug *Lamond* vor, die Helden gemeinsam mit dem Paktierer in das Kloster bringen, wo sie unter den Verwirrten und Verrückten leben sollten. Die Geweihten wiederum sollten unterrichtet werden, dass die Helden wie Verrückte zu behandeln seien. Die Gruppe begab sich daraufhin sofort auf den Weg zum etwa zwei Tagesmärsche entfernten Kloster.

Während der nächsten Stunden wuchsen in *Galian* erst die Neugier und der Wissensdurst – und dann ein perfider Plan. Er wollte *Adub'ter Kasarch* nicht nur bis zu dem Entschluss begleiten, einen Pakt einzugehen, sondern ihn auch noch beobachten, während er den Pakt schloss. Weil er aber die Skrupel seines Freundes *Lamond* fürchtete, verabreichte *Galian* ihm während einer Rast ein leichtes Schlafmittel. Scheinbar besorgt bot er an, mit dem Abt voranzureiten, um ihn schneller in das Kloster bringen zu können. Dort wollte er ihn jedoch ruhig stellen und von den anderen Noioniten abschirmen, um in Ruhe an *Adub'ter Kasarch* forschen zu können.

Die Helden sollten indes mit *Adub'ter Kasarch* und der Kutsche nachkommen. Noch während der Fahrt sollte der Paktwillige dem Duft von Rauschkräutern ausgesetzt werden, die seine Erinnerung an die letzten Tage für etwa eine Woche löschen sollten. Da *Galian* in den Helden jedoch Mitwisser fürchtete, sorgte er dafür, dass auch die Helden den benebelnden Dünsten der Rauschkräuter ausgesetzt waren und ihre Erinnerung verloren.

Im Kloster am Nebelkopf leitete währenddessen die Hüterin Nonionas *Garwana Leienholdt*, Stellvertreterin Bruder Lamonds, die Tagesgeschäfte. Persönlich sieht sie sich eher als Pragmatikerin im Alltag und konservative Anhängerin ihres Glaubens, während sie Bruder Lamonds Forscherdrang und seine mystischen Interpretationen der Glaubenslehren schon immer als heikel eingestuft hat. Zwar würde sie nie gegen den Vorsteher ihres Tempels vorgehen, aber langsam verliert sie die Geduld mit ihm und sieht in ihm bisweilen sogar eine Bedrohung für den Orden.

WAS GESCHEHEN WIRD

Wenn die Helden am Nebelkopf erwachen, werden sie sich an all das nicht mehr erinnern können. Sie verstehen nicht, warum die Geweihten Borons nur mitleidig lächeln, wenn sie von ihren ruhmreichen Taten erzählen – denn sie wissen nicht, dass die Geweihten angewiesen wurden, die offenkundig nicht verwirrten Helden wie Verrückte zu behandeln.

Galians Instruktionen sind unmissverständlich: Die Helden seien freiwillig hier und es sei sehr wichtig, sie wie Verrückte zu behandeln. Die Geweihten gehorchen ihrem Oberhaupt, auch wenn sie den Grund für dessen Anweisungen nicht kennen. Was der durch eine angebliche schwere Grippe an sein Bett gefesselte Abt und alle anderen im Kloster nicht ahnen können, ist, dass die Helden tatsächlich nicht wissen, warum sie im Kloster sind. So werden sie für sehr gute Schauspieler gehalten.

Die Helden werden zunächst vermutlich einen Ausbruchversuch planen, den Galian nach Kräften unterstützt. Für ihn wäre eine Flucht die einfachste Möglichkeit, die Helden loszuwerden. Doch leider unterbinden die Geweihten dieses Vorhaben.

Daraufhin versorgt Galian die Gruppe mit geheimen Botschaften, um sie zu beschäftigen. Die Helden werden erahnen, dass sie nicht grundlos hier sind und dass sie den Verrückten Abud'ter Kasarch im Auge behalten sollen.

Nachdem Schwester Garwana miterleben muss, wie ihr der Kontakt zu den Helden immer wieder abgeschnitten wird und dass die Helden stattdessen mit Nachrichten von Galian versorgt werden, beschließt sie, den Helden ebenfalls Botschaften zukommen zu lassen, in denen sie Bruder Lamond und Galian beschuldigt, die Helden entführt zu haben, damit sie ihm helfen, den Paktierer unter Kontrolle zu halten. Dieser solle wiederum dem Abt helfen, das entrückte Kloster am Nebelkopf in Thargunitoths Domäne zu schleudern – oder Schlimmeres. Auch wenn sie diese Aussagen bewusst dramatisch wählt, sieht sie im unstillbaren Forscherdrang der beiden genau die beschriebenen Konsequenzen auf das Kloster zukommen.

So müssen also die Helden die Missverständnisse der Geweihten entwirren – und schließlich verhindern, dass ein ungeschlossener Pakt doch noch vollendet wird.

ZU DEN HELDEN

Es ist unerlässlich, dass die Helden dem Zwölfgötterglauben und seinen Geweihten positiv gegenüber stehen. Eine Gruppe selbstsüchtiger Schwarzmagier ist daher genauso ungeeignet wie eine Horde Orks. Da die Helden während des Abenteuers geschriebene Botschaften lesen müssen, sollte zudem mindestens ein Held Kusliker Zeichen oder Tulamidyra lesen können.



ZUM AUFBAU DES ABENTEUERS

Die Helden können sich in den Mauern des Klosters relativ frei bewegen, weshalb Sie im Folgenden die relevanten Szenen des Abenteuers finden – nach Handlungssträngen gebündelt –, die aber nicht zwingend in dieser Reihenfolge geschehen müssen. Für den leichteren Überblick finden Sie vor jeder Situation in einem Kasten einen Hinweis auf das Folgende: Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit diese Szene wie beschrieben stattfinden kann?

Welche Konsequenzen werden sich daraus ergeben? Und welche Relevanz kommt dieser Szene innerhalb des Abenteuers zu?

Wenn Ihre Helden gänzlich anders vorgehen möchten, müssen Sie nur die beschriebenen Voraussetzungen berücksichtigen, um das Abenteuer anpassen zu können. Um den Überblick zu wahren, liegt dem Abenteuer zudem ein Ablaufplan der Szenen bei. Im Anhang ab Seite 21 finden Sie eine ausführliche Beschreibung des Klosters, seiner Räumlichkeiten, des Alltags innerhalb der Klostermauern und der dort lebenden Personen.

ERSTE SCHRITTE IM KLOSTER – DAS ABENTEUER BEGİNNT

DIE ANKUNFT AM NEBELKOPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen Helden mit hoher Konstitution:

Es ist dunkel, der Boden unter dir schwankt. Du fühlst Stroh, darunter Holz. Licht fällt durch einen schmalen Spalt. Der Raum hüpfert kurz nach oben, dann rumpelt es laut, als er wieder landet. Ein dumpfes "Hoh!" dringt zu dir.

Um dich herum liegen Gestalten, bis auf zwei kennst du sie alle – es sind deine Freunde. Du stupst einen von ihnen an, aber er stöhnt nur leise auf und dreht sich von dir weg.

Langsam schleppst du dich zu dem Spalt in der Wand, schaust neugierig hindurch. Draußen blendet dich grelles Licht, diffus, von überall kommend. Du gewöhnst dich nur langsam daran. Du genießt die frische, kalte Luft. Mit der Zeit kannst du den Schnee vom Nebel unterscheiden, auch wenn dich beides mit unwirklichem Licht blendet – und dann entdeckst du eine steinerne Anlage, ein Schloss oder eine Burg, weit über dir auf einem hohen Gipfel. Wieder schaukelt der Grund, der Raum nähert sich einem Wehrbau.

Ob du in einer Kutsche sitzt?

Ein schwerer Geruch umgibt dich, Nebel scheint im Raum aufgezogen zu sein. Du atmest tief ein und wieder aus, deine Lider werden schwer, du schläfst ein.

Die Helden sind bereits auf dem Weg ins Kloster am Nebelkopf, wo sie bald erwachen werden.

EIN BÖSES ERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen anderen Helden:
Zögerlich schlägst du deine Augen auf, du fühlst die Müdigkeit aus deinen Knochen weichen. Deine brennenden Muskeln verraten dir, dass du sie eine Weile nicht mehr bewegt hast – aber wie lange nur?

Du richtest dich auf, fühlst dich gestärkt, ausgeruht. Wann hast du das letzte Mal so gut geschlafen? Aber wo bist du? Das weiche Bett ist phantastisch, auf einem Strohlager liegen mehrere Decken, das kleine Kissen muss sogar mit richtigen Daunen gefüllt sein. Welch' ein Luxus!

Den Gedanken, bei einem wohlhabenden Händler oder Adligem zu sein, verwarfst du wieder. So luxuriös das Bett auch sein mag – die kleine Kammer ist sehr spartanisch eingerich-

tet. Durch eine vergitterte, mit Läden zu verschließende Öffnung fällt gleißendes Licht auf einen Tisch in der Ecke neben der schweren Holztür, zwei Schemel und ein Regal, auf dem ein Stapel grauer Hemden und Wollhosen liegt.

Du bist verwundert. Deine Füße tasten über den Boden, stoßen gegen zwei grobe Stiefel – deine Stiefel! Du kennst diese Stiefel, du hast sie schon immer getragen ... und auch deinen Zimmernachbarn im anderen Bett erkennst du. Was habt ihr nicht schon alles erlebt, welche Gefahren musstet ihr bereits überstehen – aber wo seid ihr nun? Du weißt es nicht. Du weißt nicht, wo du bist, wie du hierher gekommen bist, und vor allem ist es dir ein Rätsel, warum du dich an all das nicht erinnern kannst.

Die Helden wachen langsam auf und befinden sich in schlichten Zweibettkammern. Magiebegabte Helden werden erschrocken feststellen, dass sie Stahlkragen (so genannte Praioskrausen) um den Hals und die Hände tragen, um ihnen das Zaubern unmöglich zu machen. Erschweren Sie Zauber-Proben einfach pauschal um 7 bis 10 Punkte.

Die Türen sind geschlossen, von außen aber nicht verriegelt. Sobald alle Helden wach sind, werden sie sich vermutlich auf dem spärlich beleuchteten Gang begegnen, der die Gästezimmer im zweiten Stock des Wohnhauses verbindet. Die Helden wachen am frühen Nachmittag auf und werden feststellen, dass sie sich an die Geschehnisse der letzten Tage nicht erinnern können. Bevor die Helden den Gang an der Ostseite über das Treppenhaus verlassen, bekommen sie ersten Besuch – von Schwester *Bernika* und der Novizin *Dythlind*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei freundlich lächelnde Frauen schreiten gemächlichen Schrittes auf euch zu. Während die eine sicherlich mehr als 70 Lenze auf dem krummen Buckel und ihr Augenlicht verloren hat, sprüht die jüngere Frau vor Lebenslust – die euch allerdings außerordentlich unpassend erscheint. Die beiden Frauen tragen schlichte, schwarze Roben mit weiten Kapuzen, die sie beide zurückgeschlagen haben. Auf Brusthöhe haben die Kutten eine feine, silberne Stickerei, die ein kleines Boronrad zeigt, das über einer nach oben offenen Hand zu schweben scheint. Leise, fast flüsternd, grüßen euch die Frauen im Namen Borons.

Die beiden Geweihten sind neugierig auf die Neuankömmlinge – nicht sensationsgierig, aber auch nicht von jenem fürsorglichen Interesse, das sie anderen Patienten entgegen bringen. Wie die anderen Geweihten auch wissen Schwester Bernika und Dythlind, dass die Helden gesund sind und Bruder Lamond sie mit Absicht im Gästetrakt einquartieren ließ. Sie wissen nicht, was Bruder Lamond und Galian mit den Helden vorhaben, haben allerdings die Theorie, dass die Helden Verfolgte aus den Schwarzen Landen sein könnten, die im Kloster eine Weile untertauchen sollen.

Die Bitte Galian, der im Namen des Abtes gesprochen hat, die Helden wie 'normal verrückte' Gäste des Hauses zu behandeln, war unmissverständlich. Da der stumme *Alrik* und *Krona* am Ende des Flures nun ebenfalls neugierig durch ihre Zimmertüren spähen, überlassen die Geweihten den Helden zunächst das Wort – schon um zu sehen, wie sich diese wohl verhalten werden. Exemplarisch sollen hier einige mögliche Fragen und Antworten aufgeführt werden, um aufzuzeigen, wie die beiden Geweihten reagieren könnten.

“Wo sind wir hier?” – “In Sicherheit, an einem Ort der Ruhe.”

“Und wo ist dieser Ort?” – “Ihr befindet euch in einem Haus des Herrn Boron, einem Ort der Ruhe, Stille und Besinnung. Wo solltet ihr sonst euren inneren Frieden finden, wenn nicht hier?”

“Wer seid ihr?” – “Wir sind Dienerinnen des Herrn Boron, besorgt um euer Wohlergehen.”

“Ihr braucht nicht besorgt sein – wir sind große Helden und haben schon ...” – “Aber natürlich seid ihr das. Wir verstehen euch – aber lasst uns später darüber reden.”

Die Geweihten versuchen die Fragen der Helden zu beantworten, geben dabei aber keine klaren Antworten, sondern formulieren alle Aussagen so, dass sie einer verwirrten Seele Trost versprechen. Jede Antwort wird mit einem beruhigendem Abschluss versehen, der Hilfe verspricht. Den Aussagen der Helden, sie seien bedeutenden Helden, Adlige, Geweihte oder Magier, werden die beiden Frauen nicht widersprechen. Sie ziehen daraus aber auch keinerlei Konsequenz, die Helden ernster zu nehmen. Für die Spieler am Tisch darf es ruhig so klingen, als würde man sie für Spinner

WORAN SICH DIE HELDEN ERINNERN KÖNNEN

Eine bedeutende Frage am Spieltisch wird sein, woran sich die Helden noch erinnern können. Das verabreichte Rauschkraut hat die Eigenschaft, das Kurzzeitgedächtnis und die Erinnerungen an die letzten vier bis fünf Tage zu löschen. Dabei werden die Erinnerungen für eine Dauer von etwa einer Woche vom Langzeitgedächtnis abgekoppelt und quasi versperrt.

Vor allem an den letzten Tag mit Erinnerungen werden sich die Helden nur bruchstückhaft erinnern. Schildern Sie den Helden also einzelnen Szenen, etwa wie sie durch Perricum geritten sind, einer Fuhrfrau beim Radwechsel geholfen haben oder abends in einer Schenke beisammen saßen. Jeder der Helden hat dabei andere Erinnerungslücken, sodass sie gemeinsam einen langweiligen Tag in Perricum rekonstruieren können, ohne einen Hinweis auf den Grund ihrer Amnesie zu erhalten.

Wenn nach etwa sechs Tagen die Erinnerungen an die verlorene Zeit zurückkehren, geschieht dies genauso. Der erste Held wird sich an Galian auf einem Pferd erinnern, der nächste an Adub, wie er vor die Kutsche gesprungen ist. Ein dritter Held weiß dagegen recht früh, dass er mit dem Abt und Galian gesprochen hat. Die Erinnerungen kehren dann langsam wieder, sodass die Helden am Ende des Abenteuers die Vorgeschichte kennen werden – sie waren schließlich die meiste Zeit über dabei.

halten – denn genau das wollen die Geweihten Krona und dem stummen Alrik ja auch vorspielen.

Das Gespräch wird mit dem Hinweis enden, dass sich die Helden in Ruhe umsehen sollen, bis sie zur Abendandacht gerufen werden. Sie können sich ruhig mit den anderen Gästen unterhalten und im Hof ausspannen, verschlossene Türen seien aber nicht umsonst für sie verschlossen. Dann verabschieden sich die beiden Geweihten.

DER ERSTE RUNDGANG

Nach dem Gespräch mit Schwester Bernika und Dythlind sollten die Helden einen ersten Rundgang im Kloster unternehmen. Auf Grund der Kälte im Gemäuer und vor allem im Hof bietet es sich an, Felle umzulegen und Stiefel anzuziehen. Betonen Sie die Personen, die sie gezielt aufbauen möchten, und erwähnen Sie die anderen nur am Rande. Es wäre für den weiteren Abenteuerverlauf wichtig, wenn die Helden Bruder Lamond, Galian, Schwester Garwana, Bruder Kalawar, Adub'ter Kasarch, Vitus und Krona kennen lernen.

Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Helden auch gleich alle für sie zugänglichen Orte besuchen. Der Gruppe sollte aber bewusst werden, dass sie sich in einem Boron-Kloster befindet, dort aber eingesperrt ist. Alle Wege nach draußen sind blockiert, die meisten Fenster sind vergittert und die Mauern hoch genug, um nicht einfach überklettert zu werden. Als zentrale Schauplätze sollten zumindest die Kammern der Gäste, der Hof, die Gebetshalle und der Speisesaal angespielt werden.

KRONA TRITT AN DIE HELDEN HERAN

Sobald Schwester Bernika und Dythlind wieder verschwunden sind, tritt die bis dahin im Hintergrund gebliebene Krona an die Helden heran. Sie stellt sich nicht vor und gibt sich auch keine Mühe, Sympathien zu wecken. Sie mag die Helden nicht – eigentlich mag sie sowieso niemanden und niemand mag sie, was sie aber nicht zu stören scheint – und das lässt sie die Helden auch spüren. Eigentlich spricht sie die Gruppe auch nur an, um sich an ihren Mienen zu ergötzen, wenn sie sie im Kloster willkommen heißt. Dementsprechend umspielt das Lächeln eines Säbelzähntigers ihre Mundwinkel, als sie die Helden am Wolkenkopf begrüßt – “im Namen all der Verrückten und Wahnsinnigen, die Boron hierher geführt hat”.

Wenn die Helden unfreundlich auf sie reagieren, wird sie ihnen raten, einen weiten Bogen um sie zu machen, schließlich sei man hier ohnehin schon viel näher bei Boron als andernorts. Suchen die Helden dagegen das Gespräch mit der kratzbürstigen Frau, versucht sie, die Helden mit jeder Antwort ein Stück mehr zu quälen: “Natürlich sind hier alle verrückt – warum sollte man sie sonst ins entlegenste Noionitenkloster Deres stecken?”

“Entlegen – da habe ich fast untertrieben. Ihr seid hier mitten auf einem Gletscher – von hier entkommt man nur in Richtung Borons Hallen.”

“Entlassen – vielleicht entlassen sie euch ja auf dem Boronanger – aber vorher sicherlich nicht!”

“Große Helden wollt ihr sein? Seid ihr sicher, dass ihr hier nicht doch zu Recht seid? Wenn ihr große Helden wärt, wieso solltet ihr dann hier sitzen?”

“Nehmt euch vor den anderen in Acht – die wirken harmlos, das mag sein. Das dachte Villart auch, bevor sie ihn im Schlaf erschlagen haben.”

“Der hässliche Zwerg hatte wohl mal was mit 'nem Dämon – jetzt spinnt er völlig. Das Schätzchen hört nachts Stimmen, wer weiß, was die so alles flüstern. Der Thorwaler denkt, er wäre der König von Al'Anfa. Dann gibt's da noch einige, die überall Dämonen sehen, aber die sind ja oben weggesperrt – meistens jedenfalls. Manchmal lassen sie die auch auf den Hof, dann sollte ihr noch vorsichtiger sein.”

Durch Krona können Sie den Helden schon einen kleinen Vorgeschmack auf die Stimmung im Kloster liefern. Seien sie gemein, gehässig, fies. Die Helden müssen Krona nicht mögen – wodurch sie die Gruppe gut steuern können. Wenn Sie die Spieler in einer späteren Szene von irgendetwas ablenken möchten, dann lassen Sie Krona auftreten, und wenn Sie jemanden brauchen, der Aufmerksamkeit auf etwas lenkt, kann auch Krona dies tun. Soll die Gruppe etwa in eine bestimmte Nische auf dem Hof gehen, lassen Sie Krona dort sitzen und sich vorsichtig umgucken. Sobald sie verschwunden ist, werden die Helden nachsehen wollen, was die düstere Frau dort gemacht hat – und etwas für Krona vollkommen Belangloses, für die Helden aber vielleicht sehr Wichtiges finden. Letztendlich ist Krona ebenfalls total verrückt – auch wenn sie das selbst nicht glaubt.



Lassen Sie vor allem zu Beginn der Erkundungen der Helden Vitus, den die Helden bereits im Wagen vor ihrer Ankunft gesehen haben, des Öfteren auftreten. Er wird ein wahrer Quälgeist sein, der in den unpassendsten Momenten die unmöglichsten Dinge tut. Es gelingt ihm leicht, Emmeran auf die Palme zu bringen, Bospert zu verspotten oder Vilmana an den Rand eines Nervenzusammenbruchs zu bringen. Die Helden sollten ihn als nervendtötenden Zeitgenossen erleben – nicht als verrückten. Schon bald wird er von den Geweihten isoliert und über dem Stall einquartiert (um nicht zu sagen weggesperrt). Lassen Sie kurz darauf das Gerücht die Runde machen, Vitus sei gar nicht verrückt gewesen. Wenn sich die Helden entsprechend geschickt bei den Geweihten erkundigen (*Überreden*-Probe +4), werden Dythlind oder Han-Hepi verraten, dass Vitus in der Tat einfach ein Quälgeist sei – und bei nächster Gelegenheit zurück nach Perricum reisen wird.

DER FALSCHER GAST

Vitus vom Brennesselsprung gehört zu den schillerndsten Gestalten im Kloster. Er sollte bereits in den ersten Stunden auffallen. Der scheinbar verrückte Spaßmacher wurde zusammen mit Adub und den Helden auf Grund erheblicher und wiederholter Ruhestörung und seines keinesfalls schuldbehafteten Verhaltens ins Kloster abgeschoben – ist aber auf keinen Fall verrückt. Vitus dient vor allem dazu, den Helden zu zeigen, dass geistig Gesunde durchaus erkannt und weggeschickt werden – was sie zum Zweifeln oder Nachdenken anregen sollte.

DIE FLUCHT

Der erste Gedanke der Helden dürfte sein, dieses merkwürdige Kloster, in dem sie von niemandem ernst genommen werden, so schnell wie möglich verlassen zu wollen. Da sie aber niemand gehen lassen möchte, wird eine Flucht den einzigen Ausweg darstellen. Einzig Galian ahnt dieses Verhalten, schließlich weiß er als Einziger, dass die Gruppe keine Ahnung hat, warum sie im Kloster ist. In einer geglückten Flucht sieht er die für sich einfachste Möglichkeit, die Gruppe endgültig los zu werden, weshalb er die Pläne der Helden aus dem Verborgenen heraus unterstützen wird.

UM ENTLASSUNG BITTEN

Die übliche Heldenreaktion auf jede Art von Gefangennahmen ist in der Regel der klassische Ausbruch, meist gepaart mit der Anwendung notwendiger Gewalt. Dummerweise befinden sich die Helden nicht in einem Kerker und haben den Ort der Rettung durch ein kleines Luftloch vor Augen. Die Gruppe befindet sich in einer einsamen Bergregion und ist denkbar schlecht ausgestattet. Zudem gibt es keine verabscheuungswürdigen Wärter, denen

man lieber früher als später ans Leder will. Im Kloster bewegen sich prinzipiell hilfsbereite Geweihte eines der Zwölfgötter, die einem beherzten Tritt oder Schlag nicht viel entgegenzusetzen haben.

Es liegt durchaus nicht fern, die Geweihten einfach um Entlassung zu bitten. Diese werden das Gesuch der Helden durchaus ernst nehmen, schließlich gehen sie davon aus, dass die Helden freiwillig im Kloster sitzen. Zunächst wird man versuchen, die Gruppe umzustimmen, das wird für die unwissenden Helden allerdings nach purer Hinhaltetaktik aussehen: "Natürlich dürft ihr gehen, wenn ihr darauf besteht. Aber seid ihr sicher, dass eure Zeit schon gekommen ist? Wartet noch ein wenig, bald ist es soweit." Falls sich die Helden darauf nicht einlassen oder wenn sie glaubhaft mit dem Einsatz von Gewalt drohen, wird man sie an Schwester Garwana verweisen, die sie in einem kurzen Gespräch daran erinnern wird, dass es wohl einen guten Grund für ihre Anwesenheit gäbe, von dem sie aber selbst nichts wisse. Selbst wenn die Helden mit dem Bewusstsein aus dem Gespräch gehen, dass sie freiwillig ins Kloster gegangen sind, können Sie durch Krona erneut Zweifel aufbauen: "Die alte Garwana ist wirklich pfiffig!"

Ihr glaubt ihr doch nicht – oder doch? Was meint ihr, was sie Emmeran schon alles erzählt hat?”

Erwähnen Sie während des Gesprächs beiläufig, dass sich Galian in der Nähe aufhält. Ihm missfällt sehr, dass die Helden mit Garwana sprechen, sieht er in ihr – neben den Helden – doch die größte Bedrohung für sein Vorhaben. Auch wenn er sich das nicht anmerken lassen wird, sollten die Helden im Nachhinein ein Aha-Erlebnis haben, wenn Garwana die Schnitzeljagden beendet.

Letztendlich sollten die Helden (vielleicht auch irritiert) im Kloster verbleiben und erkennen, dass sie freundliches Nachfragen nicht voran bringen wird, Gewalt aber auch keine Lösung darstellen kann. Entweder ergibt sich die Gruppe in ihr Schicksal – dann können Sie mit Galians Auftrag fortfahren – oder sie plant einen (hoffentlich möglichst gewaltfreien) Ausbruchversuch.

Ein FLUCHTPLAN MUSS HER!

Wenn die Gruppe fliehen möchte, muss sie zunächst einen Fluchtplan entwickeln – abhängig von den Fähigkeiten und Ideen der Helden. Seien Sie zunächst scheinbar großzügig und zeigen Sie mithilfe der Klosterbewohner gezielt Fluchtwege auf. Gerade Galian wird dabei tatsächlich nach Kräften unterstützend eingreifen – wenn auch aus dem Verborgenen heraus. Einige denkbare Ansätze wären:

☛ Über eine Mauer zu klettern kann zu einem tödlichen Unterfangen werden. Das Kloster liegt genau auf einem Gipfel, unterhalb der Mauern geht es mitunter mehrere hundert Schritt in die Tiefe. Vom kleinen Hof aus könnte eine Flucht dagegen gut gelingen. Zwar ist es gerade bei Dunkelheit kaum möglich, dem schmalen Pfad ins Tal zu folgen, aber auf Grund des gleißenden Lichtes reicht auch am Tag ein Vorsprung von wenigen Hundert Schritt, um außer Sichtweite zu sein. Wichtig wäre es jedoch, das Kloster unbeobachtet durch das Haupttor zu verlassen und vorher an die notwendige Ausrüstung zu gelangen, um nicht in kürzester Zeit im dünnen Leinenhemd zu erfrieren oder ungesichert in eine Spalte zu stürzen.

☛ Ein Ablenkungsmanöver (im großen Hof) kann die Flucht der Helden erleichtern und den notwendigen Vorsprung heraus schlagen. Ein gezielt gelegtes Feuer, eine Revolte der Patienten, ein Aufsehen erregender (fingierter) Notfall oder die zeitweise Gefangennahme eines oder mehrerer Geweihter können hier unterstützend wirken.

☛ Wenn es die Helden geschickt anstellen, könnte es auch vollkommen ausreichen, gut versteckt in der Nähe der meist gesicherten Zugänge zum Vorhof zu warten, einen einzelnen Geweihten oder Laien dort zu überwältigen und dann (bei Dunkelheit) hinauszuschleichen.

☛ In regelmäßigen Abständen machen sich einige der im Kloster lebenden Laien unter Bruder Kalawars Führung auf, Lebensmittel und Versorgungsgüter im Tal zu besorgen. Da die Reise sehr anstrengend ist und schnell gefährlich werden kann, geschieht dies allerdings höchstens ein Mal in sechs Wochen. Und Bruder Kalawar ist gerade erst aus Perricum zurückgekehrt.

☛ Magische Unterstützung kann eine Flucht erleichtern oder auch ermöglichen. Ein TRANSVERSALIS wäre eine denkbare Variante. Mit kurzen Teleportationszaubern oder anderen Formen von Bewegungsmagie ließe sich zumindest der kleine Hof gut erreichen. Auch eine DUNKELHEIT oder ein SILENTIUM können Fluchtversuche stark beeinflussen.

FLUCHTVORBEREITUNGEN

Die Helden müssen in Erfahrung bringen, von wo aus sie das Kloster verlassen können. Recht bald sollten sie bemerken, dass es verschlossene Zugänge in der Gebetshalle und im Speisesaal gibt, die zu weiteren Klosterteilen führen. Da im hinteren Kloster

kein Zugang zur Außenwelt existiert, befindet sich das Haupttor offensichtlich im vorderen Bereich. Informationen über diesen Klosterbereich sind nicht leicht zu erhalten. Die meisten Gäste des Hauses haben ganz eigene Vorstellungen, die sich mitunter extrem widersprechen. Einig sind sich alle nur darin, dass sich hinter den angesprochenen Türen noch weitere Teile des Klosters befinden müssen.

Von den Laien und Geweihten können aufmerksame Helden in gemeinsamen und belauschten Gesprächen (*Sinnenschärfe-Proben*) einige Informationen erhalten: “Hol’ doch mal Nägel und einen Hammer, sonst bricht uns das hier noch zusammen. Wo du die Sachen herholen sollst? Na aus dem Werkzeugschrank im Stall natürlich!”

“Dythlind, hol’ doch bitte noch ein paar Felle und Decken für unsere neuen Gäste. Wenn hier keine mehr sind, schau in unseren Stuben.”

“Kvalor, hat Han-Hepi die Ochsen schon versorgt?”

Es ist auch möglich, die Flucht durch ein Ablenkungsmanöver zu erleichtern. Ein Kloster in Brand zu stecken, mag götterfürchtigen Helden nicht in den Sinn kommen, einen vertrockneten Busch anzustecken oder eine Decke in einer Stube schon eher. Dazu benötigen die Helden offenes Feuer, das auf den Stuben nicht vorhanden und in der Küche stets unter Aufsicht ist. Wenn die Helden eine Panik unter den Gästen des Klosters nutzen möchten, müssen sie sehr genau überlegen, wovor die meisten derart große Angst haben, dass sie die Geweihten für eine Weile beschäftigt halten. An das Wort “Dämon” haben sich die meisten bereits gewöhnt, und dass so ein Wesen irgendwo umgeht, wird ebenfalls so oft behauptet, dass es hier kaum noch jemanden interessiert. Eine gut inszenierte Illusion oder Aufführung kann dagegen Wirkung erzielen – einigen der Patienten aber auch wirklich Angst einflößen und sie im schlimmsten Fall in ihrem Heilungsprozess weit zurückwerfen. Ebenso denkbar wäre es, eine gut geplante Kettenreaktion auszulösen. So könnten Bolix und Emmeran gegeneinander aufgehetzt werden, wobei sie nach Möglichkeit auch Vilmana aus der Fassung bringen sollten, was wiederum Abelmir furchtbar ängstigen könnte ...

Vielleicht möchten sich die Helden zeitweilig versteckt halten, um etwa schnell durch einen der Zugänge zu schlüpfen oder die Reaktionen der Geweihten vorzeitig zu studieren (zum Beispiel, wie sie auf aufgebrauchte Gäste reagieren und wie schnell sie von welchen Orten aus herbeieilen). Die Tür im Speisesaal ist recht gut einsehbar, umgekehrt kann beim Durchschreiten auch der gesamte Speisesaal eingesehen werden. In der düsteren Gebetshalle dagegen bieten sich hinter hohen Pfeilern recht gute Versteckmöglichkeiten.

Das größte Problem beim Zaubern stellen zunächst die Praioskrausen dar. Werkzeuge zum Knacken der Schlösser stehen kaum zur Verfügung – eventuell können sich die Helden aber für den Küchendienst empfehlen und dann Besteck aus der Küche oder dem Speisesaal schmuggeln (Proben auf *Taschendiebstahl*).

UNGEBEFENE HILFE

Passen Sie genau den Moment ab, an dem die Helden mit den Vorbereitungen der Flucht fast fertig sind. Im Idealfall sieht die Gruppe gute Chancen für einen gelungenen Fluchtversuch und ist mit den Vorbereitungen sehr zufrieden. Genau in dem Moment, in dem die Vorfreude am schönsten ist, sollte Krona auf den Plan treten. Sie hat die Helden in der letzten Zeit aufmerksam beobachtet und wittert nun ihre Chance, von der Flucht der Helden zu profitieren. Zunächst demonstriert sie den Helden ein beeindruckendes Detailwissen über deren Plan – schließlich hat sie die Möglichkeiten ja bereits oft genug selbst durchgespielt. Dann erklärt sie den Helden unumwunden, dass sie ebenfalls fliehen möchte und erwartet, dass die Helden sie mitnehmen. Sollten sich

die Helden dagegen wehren oder sie ausschließen wollen, würde sie das Vorhaben schlicht und einfach an die Geweihten verraten. Lassen Sie den Helden nur bei sehr geschicktem Vorgehen oder grober Gewalt (zunächst) eine Wahl – im vermutlich ist die Gruppe der Flüchtigen gerade um eine wahnsinnige, zum Glück ausgebrannte Schwarzmagierin reicher geworden.

DIE FLUCHT SCHEITERT

Spätestens kurz bevor die Helden ihren Fluchtplan verwirklichen, sollten Sie sie mit Bruder Lamonds Auftrag (siehe unten) konfrontieren. Falls die Helden auf ihrer Flucht beharren, könnte der Gruppe die Flucht schlicht und ergreifend gelingen. Dabei sollten Sie um des Tischfriedens Willen auch die Ausrüstung der Helden wieder ins Spiel bringen – etwa weil diese in einem Raum lagert, in dem sich die Helden zeitweise verstecken müssen. Sobald die Helden das Kloster verlassen haben, schließt sich der aufregende Abstieg nach Perricum an. Die Gruppe wird allerdings erst später erfahren, was es mit ihrem mysteriösen Besuch im Noionitenkloster auf sich hatte. Wenn sie dann zurückkehren, sind Adub und

Schwester Bernika bereits tot, Galian wurde des Klosters verwiesen und das Abenteuer ist damit vorbei.

Wenn Sie die Flucht dagegen unterbinden wollen, haben sie dank Kronas Missgeschick alle Möglichkeiten dazu. Gönnen Sie den Helden zunächst das eine oder andere Erfolgserlebnis – im entscheidenden Moment ist Krona aber doch zu laut, zu ungeschickt oder schlicht zu streitsüchtig. Sie könnte auch an einem gewissen Punkt die Führung der Gruppe übernehmen und den Helden versichern, dass sie genau wüsste, wo es hinaus ginge – nur um sie dann im weiten Bogen zurück in die Gebetshalle zu führen, wo die Helden dann gestellt werden.

Anders als in einem normalen Kerker oder Burgverlies reagieren die Geweihten auf den Fluchtversuch der Helden eher besorgt als verärgert. Während einige an der Integrität der Helden zweifeln, halten andere die misslungene Flucht für eine grandiose schauspielerische Leistung. Dementsprechend nachsichtig werden die Helden auf ihre Kammern gebracht. Wenn sie möchten, können Sie Dythlind auch ein "Das habt ihr aber geschickt gemacht!" rausrutschen lassen. Was als ehrliche Anerkennung gemeint ist, kann den Helden zunächst wie blanker Hohn erscheinen.

GALIAN'S AUFTRAG

Nachdem Galian's Plan, den Helden zur Flucht zu verhelfen, gescheitert ist, sieht er sich mit zwei ernstzunehmenden Problemen konfrontiert: Die Helden sind noch da und unbeschäftigt, was sie misstrauisch und gefährlich werden lässt. Außerdem spielen sie ihre Rolle zwar überzeugend, aber wenn sie nicht bald erkennen lassen, dass sie keine vollkommen verwirrten Seelen sind, werden die anderen Geweihten misstrauisch.

Galian sieht sich also gezwungen, die Helden zu beschäftigen und wenn möglich hinzuhalten, ihnen gleichzeitig aber das Gefühl zu geben, sie würden etwas Wichtiges tun. Zudem sollten die Geweihten erahnen können, dass das Verhalten der Helden Sinn ergibt. Der Gelehrte beschließt daher, die Gruppe mit kleinen Informationshäppchen zu füttern, die schwer zu erlangen oder entschlüsseln sind, sodass die Helden einerseits Zeit benötigen, andererseits aber auch abgelenkt sind und das Gefühl entwickeln, einer bedeutsamen Fährte auf der Spur zu sein. Damit das Verhalten der Helden auch für die Geweihten einen Sinn bekommt, wagt Galian, ihnen ihren tatsächlichen Auftrag – die Bewachung Adubs – zuzuspielen. Darin sieht er sogar eine gute Chance, die etwas ratlose Gruppe auf seine Seite zu ziehen und sich selbst eine günstige Position zu erarbeiten, falls es hart auf hart käme. Er könnte so immer noch behaupten, er habe die Helden ja mit der Bewachung Adubs beauftragt. Dass diese ihrer Erinnerungen beraubt wurden, müsse dann wohl ein dummer Zufall gewesen sein.

DIE ERSTE BOOTSCHAFT

Um mit den Helden in Kontakt zu kommen, bittet Galian in Bruder Lamonds Namen Dythlind, einem Helden ein kleines Büchlein zukommen zu lassen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass einzelne Gäste gebeten werden, Tagebuch zu führen, damit ihnen besser geholfen werden kann. Es wird erwartet, dass die Gäste ihre Gedanken im Tagebuch notieren und dieses dann gemeinsam mit einem Geweihten auswerten.

Da der Gelehrte die Neugier der Novizin und die nicht unbedingt wohlwollenden Blicke Garwanas fürchtet, notiert er in dem Büchlein aber kein klar formuliertes Anschreiben, sondern nur ein paar unverfängliche Zeilen:

*»Die Abendröte hat Einzug gehalten,
und mit ihr die Wächter derselben.
So gnädig der Schweigsame auch sein mag,
wird er die sanfte Stille der Nacht über die
Abendröte breiten oder zieht die Abendröte
die Düsternis nach sich?
Was denkst du über die Abendröte?
Kann der Ewige ihr den Schrecken nehmen
oder wird sie vergehen?
Und bist du noch immer bereit,
der Wächter der Abendröte zu sein?
Oder erstarrst du in Furcht vor ihr?
Und stehen deine Freunde bei der
Bewältigung deiner Aufgabe zu dir?«*

Lassen Sie die Helden eine Weile im Unklaren, was die Aussage dieser Zeilen sein soll. Oberflächlich interpretiert, deutet alles darauf hin, dass sich der angesprochene Held mit sich selbst beschäftigen soll. Wenn der Held unsicher ist und auch seine Gefährten nicht zu einer klaren Antwort kommen, wendet er sich womöglich an einen Geweihten. Dieser wird die Zeilen als Aufforderung deuten, über die Abendröte und die Nacht nachzudenken. Sieht der Held die Nacht positiv oder fürchtet er sich vor ihr? Ist er Boron zugewandt oder scheut er sich vor ihm? Die drei letzten Zeilen lassen sich von den Geweihten nicht deuten. Schwester Bernika und Dythlind sehen darin einen Hinweis auf die Vergangenheit des Helden, aber während Dythlind neugierig darauf drängt,

mit dem Helden Hinweise auf die Andeutung zu suchen, sieht Schwester Bernika darin nur die Aufforderung an den Helden, sich selbst mit seiner Rolle im Leben auseinanderzusetzen.

Die wahre Bedeutung wird sich für die Helden erschließen, sobald sie herausgefunden haben, dass 'Kasarch' im Tulamidyä 'Abendröte' bedeutet. Es ist recht unwahrscheinlich, dass die Helden Adub'ter Kasarch nach der Bedeutung seines Namens fragen. Wahrscheinlicher ist, dass sich die Helden an die in Stein gemeißelte Inschrift über dem Eingang der Gebetshalle erinnern: »Wo die Abendröte endet, spendet er Ruhe und Kraft – cha kasarch halam, shorasch em chebahot'um talacham!«

Daraufhin sollte den Helden bewusst werden, dass mit der Abendröte Adub'ter Kasarch gemeint ist, sie die Wächter desselben sind und die Aufgabe haben, über ihn zu urteilen: Wird Boron seinem Geist Frieden schenken oder überzieht er das Kloster mit dämonischer Düsternis?

Abhängig davon, ob, wann und wie die Helden antworten, fordert Galian das Tagebuch in den nächsten Tagen zurück. Er erhofft sich einen Aufschluss darüber, was die Helden wissen, und wird sie entsprechend weiterfüttern oder solange ihre Notizen ins Buch eintragen lassen, bis er das Gefühl hat, die Helden bräuchten neues Futter, um nicht auf falsche Gedanken zu kommen.

DIE ZWEITE BOTSCHAFT

Wenn es für Ihre Zeitplanung passend ist, rufen die Geweihten im Laufe des Vormittags zum Haarschneiden im Speisesaal. Die Gäste werden dabei nicht sonderlich lang nach ihren Wünschen oder Befindlichkeiten gefragt, die Haare werden gestutzt, wenn nicht gar geschoren, weil sich Ungeziefer darin breit gemacht hat. Das Haarschneiden dient dabei aber ausdrücklich nicht der Schikane – auch nicht der Helden. Galian wird anschließend unauffällig einige Haarsträhnen der Helden aus einem Kamm ziehen und sie in einer Tasche seines Gewandes versteckt.

Nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden Galian dabei beobachten. Es gibt zwar keinen direkten Grund zum Eingreifen, aber sie haben damit eine Möglichkeit, auf den Entsender der zweiten Botschaft zu schließen.

Abends umwickelt Bruder Galian einen kostbaren Haarreif aus filigran gearbeitetem Mondsilber mit den Haaren, um später im Schlaf Kontakt zu den Helden aufnehmen zu können. Das machtvolle Artefakt hat er schon oft zu Studienzwecken benutzt – es stellt Galian mit Abstand wertvollsten Besitz dar.

Allerdings hat Schwester Garwana Galian misstrauisch beobachtet. Als Noioniten ahnt sie, was der Gelehrte mit den Haaren vorhaben könnte, und beschließt daraufhin, in einem günstigen Moment eine weitere Haarsträhne in Galian's Tasche zu schmuggeln – eine Strähne ihres eigenen Haars.

Dementsprechend erhalten nachts nicht nur die Helden Besuch von Bruder Galian in ihren Träumen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

(nachdem Sie jedem Helden eine Traumscene beschrieben haben, erleben nun alle Helden gleichzeitig die folgende Szene):

Die Umgebung verschwimmt langsam im Nichts, im hellen Gleißeln der Sonne, in einem weißen Nebel. Wo ist oben – wo ist unten? Du weißt es nicht. Fällst du? Der Boden unter deinen Füßen fehlt, aber es gibt keinen Ort, zu dem du stürzen könntest.

Eine Gestalt löst sich aus dem Nebel. Du erkennst eine dunkle Kutte, knochige, bleiche Hände, aber kein Gesicht. Die Gestalt kommt langsam auf dich zu, ihre Hände greifen nach deiner Stirn: "Ich weiß, du bist an einem Ort, an den du nicht gehörst – aber doch hast du dich entschieden, ihn aufzusuchen. Du bist verwirrt, alles ist neu – aber du musst dich de-

ner Stärken erinnern, du musst handeln. Das Böse darf nicht unbeobachtet bleiben. Du musst wachsam sein!"

Du öffnest die Augen, es ist dunkel, es ist Nacht – aber dein Zimmernachbar ist ebenfalls wach.

Galian möchte die Helden erneut an ihre Aufgabe erinnern, vor allem dann, wenn die Gruppe keine Reaktion auf seine erste Nachricht zeigt. Den Helden sollte nun langsam klar werden, dass sie eine Aufgabe zu erfüllen haben, dass etwas Böses beobachtet werden soll. Sie sollten aber vor allem erkennen können, wer sie an diesen Auftrag erinnert hat – Galian.

Schwester Garwana fürchtet nun erst recht, Bruder Lamond und sein Vertrauter hätten die Helden ins Kloster gebracht, um den offensichtliche Frevler Adub'ter Kasarch zu manipulieren oder unter Kontrolle zu halten. Sie sieht sich dadurch im Zugzwang, um Risiken, die die beiden skrupellosen Forscher ihrer Meinung nach eingehen würden, abzuwenden – und sie beginnt deswegen mit der Umsetzung eines verzweifelten Plans.

KONTAKT ZU GALIAN

Es liegt nahe, dass die Helden Kontakt zu Galian aufnehmen wollen. Zunächst wird dieser auf eine Absprache mit den Geweihten beharren, dass er sich größtenteils nicht in den Klosterbetrieb einmischt – und das umfasst vor allem den Kontakt zu den anderen Gästen des Klosters. Lediglich Adub stellt eine Ausnahme dar, weil er ihn (offiziell gemeinsam mit dem Abt) in einem Nebenraum des Abtquartiers befragt.

Galian wird sich den Helden also so gut es geht zu entziehen versuchen, sobald er merkt, dass die Gruppe Kontakt zu ihm aufnehmen möchte. Entweder sorgt er dafür, dass stets Geweihte um ihn herum sind, die ein Gespräch in kleiner Runde nicht zulassen würden, oder er ist gerade auf dem Weg zum Abt, um diesen zu pflegen oder ein Gespräch mit diesem und Adub zu führen.

Werden die Helden zu aufdringlich, wird er sie als Verrückte einfach abbügeln oder ihnen einen seelsorgerischen Rat der Geweihten empfehlen. Auch wenn sich Galian bemüht, dabei möglichst sympathisch und unauffällig zu erscheinen, dürfen die Helden natürlich misstrauisch werden.

IM ZIMMER DES ABTS

Besonders tatendurstige Helden könnten auf die Idee kommen, Galian oder dem Abt einen Besuch in deren Quartier abzustatten, um entweder ein Gespräch mit Adub zu belauschen, direkt mit dem Abt zu sprechen oder Galian zu einer Unterredung zu zwingen. Dieses Ziel sollte zunächst unerreichbar sein.

Zunächst einmal sind die Kammern der Geweihten vom Gästetrakt aus nicht gerade einfach zugänglich. Zwar versperrt nur eine mit einem einfachen Schloss gesicherte Tür den Weg (*Schlösser Knacken*-Probe +4 mit geeignetem Werkzeug), aber diese Tür befindet sich im Treppenhaus und ist dementsprechend gut einseh- bzw. hörbar. Hier ungestört zu arbeiten ist fast nur nachts möglich, dann könnte der Widerhall im Treppenhaus aber für neugierige Zuschauer sorgen. Der Weg von außen über die rauen Gesteinswände wäre eine denkbare Alternative, allerdings sorgen Eis und Schnee für schwierige Bedingungen, tagsüber ist eine Entdeckung der Klettertour nicht zu verhindern und nachts erschwert die Dunkelheit das Unternehmen zusätzlich (*Klettern*-Probe +12, bei Misslingen mehrere W6 SP, je nach Höhe und Sicherung).

Sobald die Helden den Trakt der Geweihten erreicht haben, stehen sie vor dem nächsten Problem: Wo befindet sich Bruder Lamond? Die Kammer des Abtes ist von außen nicht als solche zu erkennen, in den anderen Kammern schlafen oder ruhen die anderen Geweihten und beim kleinsten Fehltritt sind viele Menschen alarmiert, was den Helden kaum recht sein dürfte.

Hinzu kommt, dass die anderen Besucher des Klosters den Helden neugierig folgen könnten. Krona etwa wird die Helden nicht mehr aus den Augen lassen, sobald sie den Verdacht hat, die Gruppe könnte fliehen wollen.

Sollten Ihre Spieler dennoch einen plausiblen Weg zur Kontaktaufnahme finden – etwa mit Hilfe eines Zaubers, durch geschicktes Schleichen oder Weglocken anderer Geweihte, können Sie der Gruppe einen kurzen Besuch gewähren. Dabei sollten Sie Folgendes beachten: Auch wenn der Abt nur an einer Grippe leidet, ist er durch Schlaftränke von Galian ruhig gestellt. Würden ihn die Helden kurieren wollen, würde Galian dies bemerken und die Helden durch die Geweihten entfernen lassen.

Galian selbst wird einfach um Hilfe rufen und so ein Gespräch schnellstmöglich beenden. Wer weiß schon, was die verrückten Einbrecher von ihm wollen? Falls die Helden es schaffen, eine Sitzung Adubs zu belauschen, servieren Sie Ihrer Gruppe ein belangloses Gespräch über Adubs Bilderbuchkindheit. Einzig, dass Bruder Lamond abwesend ist und in seinem Bett schläft, könnte ein Hinweis darauf sein, dass nicht alles so ist, wie es Galian behauptet.

ZWEIFEL AN GALIAN

Die Helden werden dank Schwester Garwanas Intervention schon bald den Drang verspüren, Galian zur Rede zu stellen. Da die anderen Geweihten nach Schwester Garwanas Aussage unwissend und gutgläubig sind, kann die Gruppe nicht mit deren Hilfe rechnen. Sie wird sich also alleine einem mit Thargunitoth liebäugelnden Gelehrten und dem Abt des Klosters stellen müssen – und das ohne Ausrüstung. Das Besorgen improvisierter Waffen könnte ebenso zur Vorbereitung gehören wie der Bau einfacher Rüstungsteile und das Überlegen geeigneter Fragen und Argumente in einer verbalen Auseinandersetzung. Vielleicht wird bei den Vorbereitungen eine Suppenschüssel zum Helmersatz und der Deckel eines Fasses aus der Küche zum Schild, ein schreibkundiger Held besorgt sich stattdessen Pergament, Tinte und Feder und der Krieger sucht für den Notfall nach einer geeigneten Keule.

Kurz bevor es zu einer (bewaffneten) Auseinandersetzung kommt, sollte Schwester Garwana die Helden jedoch aufsuchen und beruhigen. Der Gelehrte ist ein Vertrauter des Abtes und dieser ist noch immer der Vorstand der Klostergemeinde. Dass Bruder Lamond viel mehr ein ruhig gestelltes Opfer seines Vertrauten ist, ahnt sie nicht. Daher sollten die Helden keine (bewaffnete) Konfrontation suchen. Die Helden würden nur erreichen, dass die beiden gewarnt sind und die Helden wegsperren lassen – was die anderen Geweihten als legitim akzeptieren würden. Dann könnte ihnen auch Garwana nicht mehr helfen und Adub'ter Kasarch wäre unbeaufsichtigt. Die Gruppe sollte also besser zu dem verrückten Tulamiden ein Vertrauensverhältnis aufbauen, als das zu allen anderen zu zerstören.

Falls die Helden dennoch auf einer Konfrontation bestehen, sollte genau in diese die Nachricht platzen, dass Schwester Bernika entführt wurde. Das Finale beginnt dann entsprechend früher.

SCHWESTER GARWANAS PLAN

Auch Schwester Garwana wird die Helden kontaktieren – und dabei versuchen, sie nach ihren Vorstellungen einzuspannen. Sie können recht früh ein oder zwei Szenen einbauen, in der Garwana Kontakt zu den Helden sucht, dabei aber jedes Mal durch Galian gestört wird. Daraufhin fasst Garwana den Plan, die Helden ebenfalls aus dem Verborgenen heraus anzusprechen. Auch sie wählt die Form von Rätseln. Einerseits fürchtet sie die Entdeckung durch Galian, andererseits hält sie sich so die Option offen, später vorgeben zu können, die Helden hätten sich als klug und kreativ genug erwiesen, um die Wahrheit hinter den Machenschaften Galian und des Abtes zu erkennen. Darauf aufbauend will sie den Helden ihre Zweifel vermitteln und sie bitten, in ihrem Sinne zu handeln.

SCHWESTER GARWANA SPRICHT DIE HELDEN AN

Der Sinn dieser von Ihnen zu improvisierenden Szenen ist es, den Helden im Rückblick aufzeigen zu können, dass Garwana auch bei harmlosen Themen immer von Galian daran gehindert wurde, mit der Gruppe in Ruhe zu sprechen. Es ist egal, ob Garwana die Helden beim Essen im Kloster begrüßen möchte, mit ihnen auf dem Hof spazieren gehen will oder die Gruppe einfach in einem Flur trifft, sobald die ersten höflichen Floskeln getauscht wurden, erscheint Galian und unterbricht das Gespräch, weil Garwana dringend andernorts benötigt wird oder er mit ihr unbedingt

jetzt über den Zustand des Abtes sprechen muss. Notfalls wird der Forscher sogar 'versehentlich' einen Wassereimer verschütten, um die durchnässte Geweihte zum Umziehen zu zwingen.

SCHWESTER GARWANAS ERSTE BOTSCHAFT

Sobald die Helden Galian's zweite Nachricht erhalten haben, wendet sich auch Schwester Garwana an die Gruppe. Sie wählt bewusst einen verschlungenen, mit Rätseln gespickten Pfad, um einerseits nicht von Galian entdeckt zu werden und um andererseits den Helden später eröffnen zu können, dass dies alles eine Prüfung ihres Geistes und ihrer Intelligenz war. Sie möchte der Gruppe als Verbündete begegnen, die schon immer gewusst hat, dass die Helden zu Unrecht im Kloster sind. Doch bis dahin ist es noch ein rätselhafter Weg.

Zunächst versenkt die Geweihte ein kleines Steinchen mit einem unwickelten Lederfetzen im Hirsebrei eines Helden. Darauf ist zu lesen: »Wo Alrik am tiefsten schweigt, verbirgt er das Geheimnis.« Die Handschrift ist nicht besonders auffällig, Schwester Garwana hat die Buchstaben gemalt und nicht geschrieben.

'Wo Alrik am tiefsten schweigt' ist seine Pritsche, wenn er tief und fest schläft. Notfalls kann eine ähnliche Formulierung eines beliebigen Geweihten (außer Schwester Garwana) in einem Gespräch mit der Gruppe auf ein Bett hinweisen.

Die Helden werden sich also in einem unbeobachteten Moment Zugang zu Alriks Kammer verschaffen müssen. Ein Teil der Helden sollte Schmiere stehen, während der Rest den Raum durchsucht. Lassen Sie ruhig einmal jemanden auftauchen, den die nicht im Raum befindlichen Helden dann behutsam weglocken oder fortschicken müssen. Wenn ein Held unter das Gestell von Alriks Strohlager kriecht, kann er dort auf der Unterseite der Holzplatten folgende mit Kohle geschriebene Botschaft lesen:

In Bolix Schacht mit Wasser bedacht ist die Warnung zu lesen zum Trotz dem Verwesen.

‘In Bolix Schacht’ deutet auf einen Schacht oder Stollen hin, das Wasser in der zweiten Zeile dann konkreter auf den Brunnen. Die Warnung beschreibt, was dort zu lesen ist, mit ‘zum Trotz dem Verwesen’ bezieht sich Schwester Garwana auf die Befürchtung, Bruder Lamond und Galian würden das Kloster Thargunitoth preisgeben.

Am Brunnen im Innenhof angekommen, müssen die Helden feststellen, dass dieser wohl schon seit Jahren nicht mehr benutzt wurde. Die Kurbel ist rostig, der Mechanismus klemmt, das Seil mit dem Eimer ist morsch und kaum belastbar. Tatsächlich wird dieser Brunnenschacht schon seit über zwanzig Jahren nicht mehr benutzt, stattdessen wurde ein zweiter Schacht im Keller unter der Küche gegraben. Außerdem nutzen die Bewohner des Klosters vor allem Schmelzwasser.

Unter dem Wassereimer befindet sich wiederum ein Stück Leder, auf das mit Tierblut eine Warnung geschrieben wurde: *»Vom Unbekannten gelenkt, zum Schaden fähig, der Meisterin des Yak-Hai dienend, ohne es zu wissen – ihr pilgert auf einem gefährlichen Pfad. Wendet euch ab!«*

‘Meisterin des Yak-Hai’ ist dabei eine Umschreibung für Thargunitoth.

Mit dieser Botschaft möchte Schwester Garwana den Schreiber der bisherigen Botschaften – Galian – in ein kritisches Licht rücken. Sie fürchtet, dass der Gelehrte möchte, dass die Helden Kontakt zum Frevler Aduv’ter Kasarch aufnehmen sollen, was sie für ein leichtfertiges und gefährliches Experiment hält. Sie rückt den Helden gegenüber ihre Befürchtungen deutlich in den Vordergrund – schon um sie gegen den in ihren Augen zumindest leichtfertigen Abt aufzuwiegeln.

Interessanterweise ist sie den Helden gegenüber damit wesentlich konkreter, als es Galian je sein wollte. Dass der Gelehrte die Helden eigentlich gar nicht in Adubs Nähe haben will, ahnt die Geweihte nicht. Soviel Dummheit und Leichtfertigkeit traut sie niemandem zu, der sich zu den Zwölfgöttern bekennt.

SCHWESTER GARWANAS ZWEITE BOTSCHAFT

Schwester Garwana wird ein etwas größeres Interesse an den Helden zeigen, sobald diese die Botschaft am Brunnen erhalten haben. Sie versucht dabei mit Hilfe der anderen Geweihten herauszufinden, ob die Helden wirklich im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte sind. Beiläufig erkundigt sie sich nach der Vergangenheit der Helden, hört von der anderen Seite des Speisesaals aus interessiert zu und stellt immer wieder Nachfragen. Schließlich beauftragt sie Dythlind sogar damit, die Helden genauer im Auge zu behalten. Sie soll mehr über die Gruppe in Erfahrung bringen. Die Wahl fällt auf Dythlind, weil sie dank ihrer ausgeprägten Neugier am unauffälligsten ist.

Schließlich wird Garwana Dythlind bitten, Galian zu beschäftigen. Sie selbst huscht nach dem abendlichen Rundgang durch den Gästetrakt in ein Zimmer der Helden und bittet diese, die Gruppe zusammenzurufen.

Danach schenkt sie den Helden reinen Wein ein – zumindest aus ihrer Sicht. Sie erklärt den Helden, dass sie sie in der Tat nicht für verrückt hält und dass sie sich außerdem sicher ist, die Gruppe sei nicht zufällig im Kloster. Sie vermutet, Bruder Lamond, der Abt des Klosters, und sein Vertrauter Galian – den sie ohne Zweifel nicht leiden kann – seien für die Aufnahme der Helden im Kloster verantwortlich. Der Abt sei derzeit stets abkömmlich und schlafe meist, weil er an einer Grippe leide. Deswegen fungiere Galian als sein Sprachrohr, was sie höchst misstrauisch macht. Der Gelehrte habe den anderen Geweihten nur anvertraut, dass die Helden im Auftrag des Abtes im Kloster und wie Verrückte zu behandeln seien. Er habe aber nicht gesagt, was mit den Helden vereinbart wurde oder warum sie hier sind.

Dann fährt sie fort, den Helden ihre Befürchtungen mitzuteilen: Ein Wahnsinniger sei mit den Helden im Kloster angekommen. Er habe – so ihr Kenntnisstand – einen Pakt mit einer Erzdämonin, der Widersacherin Borons, schließen wollen und wurde kurz vorher davon abgehalten. Dass diese Heldentat den Helden zuzuschreiben ist, sollte erst später zu Tage treten – als nettes Aha-Erlebnis. Schwester Garwana fürchtet nun, dass der Abt und Galian mit Hilfe der Helden Einfluss auf den Verrückten nehmen wollen – wieso auch immer. Da sich Bruder Lamond schon immer als sehr progressiv und experimentierfreudig erwiesen hat und sein Vertrauter ihrer Meinung nach noch viel skrupelloser sei, fürchtet sie das Schlimmste.

Den Helden traut Schwester Garwana, weil sie bislang nicht beobachten konnte, dass sie zielgerichtet für ihren eigentlichen Auftraggeber gearbeitet haben. Daher glaubt sie auch fest an die Rechtschaffenheit der Helden. Sie befürchtet zudem (zu Recht), dass sich die Helden an etwaige Absprachen nicht erinnern können, weil ihnen ihre Erinnerungen genauso geraubt wurden wie Aduv’ter Kasarch. Warum jemand so etwas tun sollte, weiß sie nicht, Galian traut sie einen solchen Schritt aber zu.

Schlussendlich wird sie die Helden im Namen Borons bitten, vorsichtig zu sein und je ein Auge auf Aduv’ter Kasarch und Galian bzw. Bruder Lamond zu werfen, um Schlimmeres rechtzeitig verhindern zu können. Mit einem kurzen Segen wird sich die Geweihte verabschieden, sobald sie etwaige Nachfragen beantwortet hat.

DIE BOTSCHAFT ÜBER ADUV’TER KASARCHS PLAN

Nachdem die Helden Schwester Garwana als Verbündete gewonnen haben, werden sie sich mit ihr absprechen wollen, wie es mit Aduv’ter Kasarch weitergehen wird. In dieses Gespräch wird sich Galian, der noch immer vorgibt, für den Abt zu sprechen, auf jeden Fall einmischen. Galian wird weiter daran festhalten, dem Tulamiden eine zweite Chance zu geben und seine bisherige ‘Genesung’, von der die Helden berichten können, mit Freuden zur Kenntnis nehmen. Schwester Garwana wird dies misstrauisch hinnehmen müssen, die Helden aber wiederholt zur Aufmerksamkeit und Vorsicht mahnen.

Erst wenn die Helden massive Befürchtungen äußern, Aduv’ter Kasarch verhalte sich merkwürdig und plane einen Pakt, gibt Galian seine Haltung auf und ordnet an, den potenziellen Paktierer sicher zu verwahren – natürlich den entscheidenden Moment zu spät.

Mitten in das Gespräch mit Galian und Schwester Garwana platzt Dythlind, die berichtet, dass Schwester Bernika von Aduv’ter Kasarch verschleppt wurde. Sie selbst habe gerade noch erkennen können, dass die beiden in Richtung Gebetshalle aufgebrochen sind. Daraufhin wird sich Galian besorgt auf den Weg

machen. Schwester Garwana wird die Helden bitten, Schwester Bernika zu retten und dabei ein Auge auf den Forscher zu werfen. Sie misstraut ihm noch immer – wie sich zeigen wird zu Recht. Gewähren Sie Galian einen kleinen Vorsprung, den dieser nutzen wird, um Adub alleine abzufangen.

DIE HELDEN WARTEN NICHT – UND TÖTEN ADUB'TER KASARCH

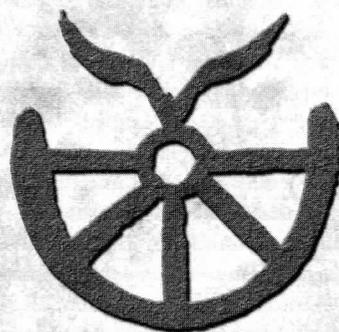
Es ist denkbar, dass die Helden gar nicht erst warten wollen, bis der sich erinnernde Paktwillige erneut versucht, Thargunitoth anzurufen. Die Helden könnten ihn in diesem Fall recht einfach aus dem Weg räumen. Je früher sie dies angehen, desto leichter wird es ihnen fallen – desto größer wird aber auch das Missfallen Borons sein.

Adub'ter Kasarch in den ersten Nächten im Schlaf zu erdrosseln, fällt sehr leicht, die beteiligten Helden werden jedoch mit allen daraus resultierenden Konsequenzen leben müssen – auch am nächsten Morgen, wo die Geweihten entsprechend schnell alarmiert sind und die Täter vermutlich schnell ausfindig machen können. Das Abenteuer würde also ein sehr schnelles Ende nehmen.

Wenn die Helden allerdings begründete Zweifel haben und Adub'ter Kasarch bereits den festen Entschluss gefasst hat, den Pakt mit Thargunitoth zu vollenden, dann wird er gewarnt und entsprechend skrupellos sein. Er erwacht, wenn ihn die Helden entdecken, versucht zu fliehen und greift auch einzelne Helden an – was hat er auch zu verlieren, zumal er ohnehin jemanden im Kloster töten möchte. Dies führt die Helden in ein kämpferisch geprägtes Finale, das Sie entsprechend anpassen müssen.

ZURÜCKKEHRENDE ERINNERUNGEN

Das verwendete *Noionaskraut* vermag einem wachen Geist die Erinnerungen für etwa eine Woche zu rauben – allerdings nicht dauerhaft. Das Rauschkraut soll bei der Therapie helfen, etwa um den Grund für Angstzustände zeitweilig vergessen zu machen. Je länger eine Person dem Kraut ausgesetzt ist, desto länger ist der vergessene Zeitraum und desto länger dauert es, bis die Erinnerungen wiederkehren. Die Helden sollten am vierten oder fünften Tag nach ihrer Ankunft erste Bruchstücke ihrer Erinnerung zurückgewinnen – allerdings in von Ihnen wohl dosierten Häppchen und vor allem anfangs keinesfalls klar, sondern eher nebulös und undeutlich. Lassen Sie Ihre Gruppe die vorangegangenen Entwicklungen Stück für Stück nachvollziehen, sodass sie erst kurz vor dem Finale über alle Einzelheiten Bescheid wissen.



ADUB'TER KASARCHS PAKT

Auch Adub'ter Kasarch hat wie die Helden keine Erinnerungen an die letzte Zeit – sehr wohl aber an seinen Wunsch, einen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth einzugehen. Dies auf geweihtem Boden mitten in einem Boron-Kloster zu tun ist zwar nicht gerade einfach, könnte aber für den Ort fatale Folgen haben. Die Helden werden dies verhindern müssen.

ADUB'TER KASARCHS TAGESABLAUF

Auch Adub darf sich relativ frei im Kloster bewegen. Obwohl er nachts in einer gesicherten Einzelkammer im Erdgeschoss schläft, nimmt er an allen Andachten und Speisungen teil. Vormittags lässt Galian den Tulamiden zu sich (und dem Abt) bringen, um ihn zu befragen. Nachmittags hält sich Adub meist im Hof auf und hängt seinen finsternen Gedanken nach.

EIN ERSTER BESUCH

Adub'ter Kasarch soll auf Bruder Lamonds und Galians Geheiß hin auf den Weg der seelischen Gesundheit gebracht werden, auch wenn die beiden ihm erst später helfen möchten. Vorher wollen ihn die beiden noch eine Weile beobachten.

Auch wenn Galian nicht weiß, welche Gedanken, Ängste, Hoffnungen und Nöte den Tulamiden in Thargunitoths Arme getrie-

ben habe, so hofft er doch, den Mann studieren zu können. Im Vertrauen darauf, dass Adub'ter Kasarch genau wie die Helden auch seine Erinnerungen an die letzte Zeit verloren hat, soll er zunächst wie ein normaler Gast des Klosters behandelt werden, um ihn seinen Entschluss erneut fassen zu lassen oder ihm eine Alternative in Borons Armen zu zeigen. Keinesfalls möchten der Abt und Galian Adub'ter Kasarch von Anfang an isolieren und seinen Hass in einer Einzelzelle wachsen sehen. Dementsprechend zugänglich ist der Tulamide zunächst auch. Es brodelte in ihm und er ist irritiert, wo er sich auf einmal befindet. Auch wenn er nicht der gesprächigste Zeitgenosse ist, verschließt er sich nicht in Gänze. Die Helden können Adub'ter Kasarch zum ersten Mal auf dem großen Hof treffen, wo er ein wenig rat- und orientierungslos umher irrt – genauso wie die Helden. Diese können nach einem kurzen Gespräch herausfinden, dass sie offenbar gemeinsam mit dem Verirrten auf das Kloster gelangten und dass auch er sich an die letzte Zeit nicht erinnern kann. Über sich selbst gibt Adub'ter Kasarch aber nicht viel preis, er ist recht verschlossen und spricht weder über seinen Hintergrund noch über sein aktuelles Befinden. Da sein Entschluss, einen Pakt mit Thargunitoth einzugehen, tatsächlich sehr spontan fiel, verfolgt er diesen Gedanken anfangs nicht, auch wenn er ihm hin und wieder in den Sinn kommt. Er trauert vielmehr um seine getötete Familie und sucht Ruhe und Stille. Die Helden sind ihm je nach Auftreten mehr oder weniger

sympathisch, es sollte der Gruppe aber gelingen, ein wenig Vertrauen aufzubauen.

In den nächsten Tagen können die Helden ihm immer wieder über den Weg laufen und sich auch ein wenig mit ihm anfreunden. Auch wenn Sie Adub'ter Kasarch als zunehmend freundlicheren Zeitgenossen darstellen können, sollten Sie nicht darauf verzichten, ihn bisweilen als ungeduldigen Choleriker auftreten lassen, damit sein Wandel später erklärt wird.

Nur wenn sich die Helden intensiv um ihn bemühen, wird er vom Verlust seiner Familie berichten. Andernfalls werden die Helden auf Gerüchte und die Befragung anderer Geweihter angewiesen sein – insbesondere Schwester Bernika kümmert sich sehr um den Witwer und ist daher die zuverlässigste, wenn auch schweigsamste Informationsquelle.

Ab dem vierten Tag verschließt sich Adub zusehends, seine Gedankengänge werden düsterer. Auf die Phase von Trauer und Verzweiflung folgt die Phase von Wut, in der sich dem Tulamiden eine Lösung offenbart – ein Pakt mit Thargunitoth.

VERDÄCHTIGE MACHENSCHAFTEN

Nach fünf Tagen fängt auch Adub'ter Kasarch an, sich an die letzten Tage zu erinnern. Einzelne Gedanken erschrecken ihn in seinen Alpträumen. Auch wenn er sich anfangs fürchtet, spürt er doch, dass sich der Schlüssel zu einer unvorstellbaren Macht in seinem Kopf versteckt, die ihm eine Lösung für all seine Probleme scheint. Der Tulamide wird für gute Beobachter merklich verschlossener, er sondert sich ab und ist für die tröstenden Worte der Geweihten weniger empfänglich. Stattdessen wächst seine Ungeduld, sein Tatendrang erwacht. Gestalten Sie den Wandel langsam, Adub'ter Kasarch verstellt sich gegenüber den Helden und wird sich keinesfalls vom einen Moment zum anderen in einen mordenden Psychopathen verwandeln. Er könnte mit den Helden darüber sinnieren, welche Macht Boron hat – die Macht über Leben und Tod – und dass sich auch andere, etwa der Dämonenmeister Borbarad, einer ähnlichen Macht bedient haben sollen. Er wird dabei nicht mit dem Namen einer Erzdämonin um sich werfen, aber die Helden könnten sehr wohl erkennen, dass sich der Wunsch in dem Tulamiden formt, seine Familie aus dem Totenreich Borons zurückzuholen. Später dann kristallisiert sich in Adub'ter Kasarchs Gedanken immer klarer heraus, dass er die Macht Thargunitoths, der Widersacherin Borbarads, beschwören müsse, um seine Familie auferstehen zu lassen, weil ihm die Boron-Geweihten zwar immer wieder Trost versprechen, seinen sehnlichsten Wunsch aber nicht erfüllen können oder wollen. Der Wille, einen Pakt mit Thargunitoth einzugehen, wird immer stärker. Sobald er sich daran erinnern kann, diesen Wunsch schon einmal verspürt zu haben, versucht er, diesen Pakt unverzüglich zu schließen. Er beabsichtigt dabei, eine Geweihte Borons zu opfern – am besten

mit einem Boron-heiligen Ritualgegenstand – und wenn möglich in der Gebetshalle.

Dazu wird er auch die Helden einzuspinnen versuchen, falls sie noch im Kontakt zu ihm stehen und sein Vertrauen gewinnen konnten. Er wird mit seinem Vorhaben nicht plump ins Haus fallen und die Helden um ihr Beiwohnen bei der Umsetzung seiner unheiligen Pläne bitten. Vielmehr wird er sie dezent ausfragen: Die Gruppe verstünde sich mit einigen Geweihten doch sehr gut. Er fragt nach dem Gesundheitszustand von Schwester Garwana oder ob sich die Helden erklären können, wie es Schwester Bernika trotz ihrer Blindheit schafft, den Alltag im Kloster so gut zu meistern.

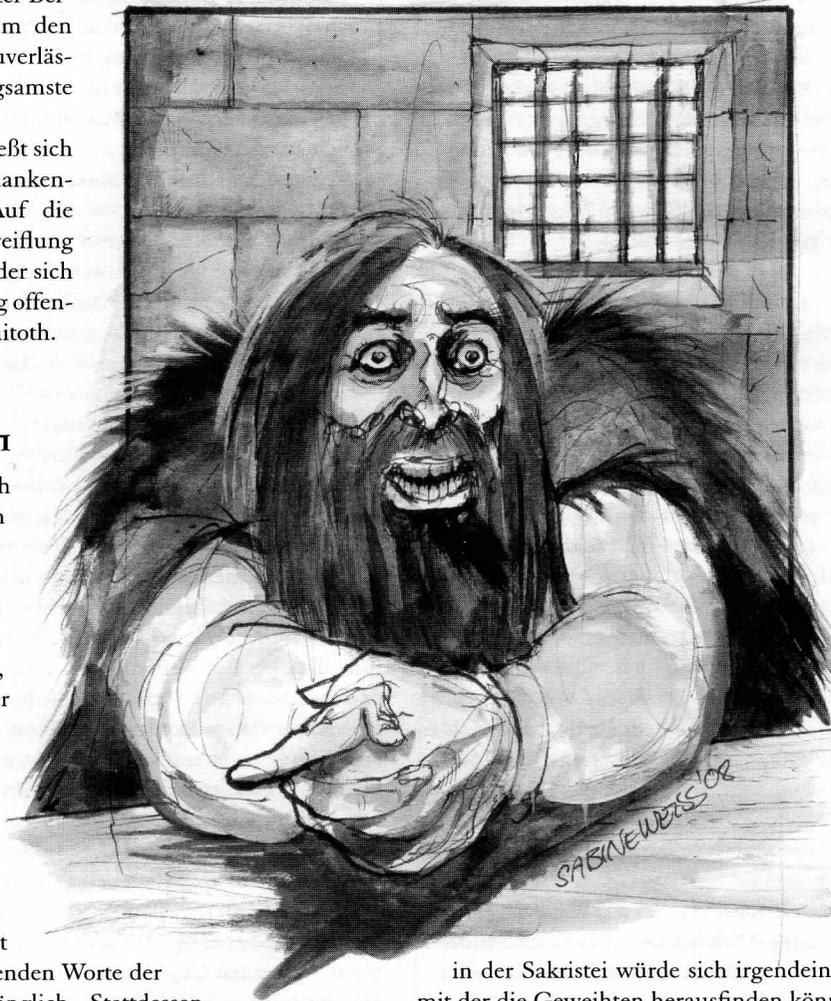
Adub'ter Kasarch wird die Helden auch bei läufig nach scharfen Gegenständen in der Küche fragen, falls die Helden von Ihnen zum Küchendienst eingeteilt wurden. Ob die Gruppe von der Gebetshalle ebenso beeindruckt sei wie er selbst und ob diese Halle wohl als letzter Rückzugsort bei einem Angriff von außen fungieren würde. Sie sei ja schließlich recht gut zu verteidigen – könnte er sich vorstellen. Was wohl der erfahrene Söldner dazu sagen könne ...

Wenn die Heldengruppe ein gutes Verhältnis zu Adub'ter Kasarch hat, könnte er sogar auf die Idee kommen, den Helden eine etwas größere Lügengeschichte aufzutischen. Demnach habe er gehört,

in der Sakristei würde sich irgendeine Art Artefakt befinden, mit der die Geweihten herausfinden könnten, ob die Helden verrückt sind oder nicht. Wenn sie – wie vermutlich lautstark und wiederholt beteuert – wirklich nicht verrückt seien, könnten sie dies damit beweisen. Die Gruppe müsste diesen Gegenstand nur besorgen.

Wenn die Gruppe dagegen keinen Kontakt zu dem Tulamiden hat, können sie durch genaue Beobachtungen gewarnt werden. Adub'ter Kasarch hält sich oft und lange in der Gebetshalle auf, wo er die Architektur studiert. Er beobachtet Schwester Bernika sehr genau, sieht sich beim Küchendienst nach scharfen Messern um ...

Letztendlich sollte den Helden mit der Zeit klar werden, dass Adub'ter Kasarch etwas im Schilde führt. Spätestens kurz bevor es zum dramatischen Finale kommt, können sich die Helden noch einmal an Bruder Lamond (oder auch Schwester Garwana) wenden, um über den Paktwilligen zu sprechen.



ZWEITER PAKTVERSUCH UND FINALE

Sobald die Helden sich mit Schwester Garwana einig geworden sind, dass von Adub eine ernste Gefahr ausgeht und er dringend festgesetzt und mittels eines Wunders geheilt werden muss, sollte dieser seinen Pakt umsetzen wollen.

Noch während die Helden abkömmlich sind, entführt er Schwester Bernika, was Galian natürlich nicht entgeht, lässt dieser den Tulamiden doch kaum noch aus den Augen. Adub schleift seine Gefangene in die Gebetshalle, das Allerheiligste des Klosters. Dort möchte er ihre Opferung auf dem Altar durchführen. Um diesen Moment genau studieren zu können, hat Galian einen äußerst kühnen Plan gefasst, der auf dramatische Art und Weise zeigt, wie sehr sich der Gelehrte inzwischen selbst überschätzt. Er stellt sich dem wütenden Adub in den Weg und bietet ihm sogar an, sich ihm als Geisel anzuschließen. Gefesselt und nur mit einem versteckten Küchenmesser bewaffnet, plant er nun, Adub genau zu beobachten und erst kurz vor der Opferung Bernikas seine Fesseln zu zerschneiden und sich und die Geweihte vor seinem dann nutzlosen Studienobjekt zu retten.

Die Helden sollten recht schnell von Schwester Bernikas Entführung erfahren und auch ermitteln können, dass die Opferung in der Gebetshalle stattfinden soll. Dorthin werden sie mit Schwester Garwanas Unterstützung recht schnell gelangen, auch ein eiliges Ausrüsten mit improvisierten Waffen ist durch den Einsatz der stellvertretenden Klostervorsteherin möglich.

Vor der Gebetshalle gilt es dann, unbemerkt eine der verschlossenen Türen zu knacken und sich leise in die Halle zu schleichen. Verlangen Sie entsprechende Proben, aber machen Sie es vor allem spannend. Letztendlich sollten die Helden den Ort des Finales erreichen können.

Richten Sie es so ein, dass Adub notfalls auch massiv durch Galian Gespräch abgelenkt ist. Der Gelehrte versucht, den Paktwilligen in einen Dialog zu verwickeln, um mehr über ihn zu erfahren, während Bernika vor Schreck gelähmt auf dem Altar liegt. Dadurch lenkt Galian Adub zeitweise so sehr ab, dass den Helden ein Eindringen gelingen sollte. Es wäre gut, wenn die Helden Teile des Dialoges mitbekommen, damit sie die Hintergründe verstehen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Gebetshalle ist es düster. Vor der Ostwand liegt auf dem imposanten, steinernen Altar Schwester Bernika. Hinter ihr steht Adub, einen langen Dolch kreisend über Bernikas Brust haltend. Etwas abseits hockt der mit einem Strick gefesselt Galian und redet beständig auf Adub redet, wobei er ihn immer wieder in einen Dialog verwickeln kann:

“Adub, ist es so, wie du es dir vorgestellt hast? Du hast nun die Macht über unsere Leben. Erhebt es dich?”

“Halt’s Maul, Galian, was weißt du schon?”

“Du hast Recht, ich kann nicht verstehen, was in dir vorgeht. Doch warum tötest du uns nicht einfach? Oder willst du es mir vorher erklären?”

“Was würde es ändern? Glaubst du, du würdest es verstehen? Das kannst du nicht. Du spürst keinen Schmerz, keinen Hass, so wie ich es fühle.”

“Vielleicht spüre ich deinen Schmerz nicht, aber ich weiß, was Schmerz...”

“Schmerz. Pah! Hast du verloren, was dir am teuersten war? Hast du deine Frau sterben sehen, als sie dein Kind gebar?”

“Nein, Adub, da ...”

“Und Hass? Weißt du denn, wie sehr ein Mensch hassen kann? Ich hasse nicht einen Menschen, ich hasse die Menschen, ihre Hoffnung, ihren Glauben. Die Menschen handeln nicht, sie sind Sklaven ihrer Götter. Aber wozu? Dämo-

nenhorden haben die Lande überzogen, sie waren real. Wo waren da die Götter?”

“Die Menschen sind Sklaven ihrer Götter?”

“Die Menschen verlassen sich auf höhere Macht, sie verantworten ihr Tun nicht, auch wenn sie handeln müssten.”

“Und was machen die Dämonen, Adub?”

“Sie geben Macht, damit die Menschen handeln können. Sie sind real, ihre Macht wird meine Frau zurück zu mir bringen.”

“Du möchtest, dass deine Frau zu dir zurückkommt?”

“Boron hat beschlossen, sie mir zu nehmen – und ich entscheide, sie zurückzuholen.”

“Indem du ein Leben nimmst?”

“Sei still, Galian! Wenn ihr Glaube wahr ist, wird sie vor ihren Gott treten. Wenn nicht, hat ihr dummes Gemüt ohnehin nichts anderes verdient. Der Preis ist gering.”

“Dann hat dich deine Macht also über unsere Leben erhoben ...”

“Halt’s Maul!”

“... du entscheidest. Wieso entscheidest du dich nicht – frei und klar wie deine Gedanken sind –, uns am Leben zu lassen?”

“Du willst, dass ich ihr wertloses Leben schone, Galian. Dann sollte ich doch besser dich töten?”

Mit einem kräftigen Tritt schubst Adub die Geweihte vom Altar, die daraufhin bewusstlos auf dem Boden liegen bleibt. Dann greift der Tulamide mit beiden Händen nach Galian, um ihn auf das steinerne Podest zu hieven.

Wenn die Helden nun nicht einschreiten, wird Adub ein Messer in Galian rammen, dabei fortwährend Thargunitoth anrufen und hoffen, von ihr wegen seiner Tat erhört zu werden. Auch wenn ihm dies im Boron-Heiligtum nicht gelingen wird, sollten die Helden spätestens jetzt handeln, bevor auch Schwester Bernika verletzt wird. Greifen sie erst später ein, wird Adub durch Gewaltwirkung recht einfach zu bezwingen sein, dass mystische Ende bleibt den Helden dann aber verschlossen.

Die Helden können den Wahnsinnigen zunächst leicht ablenken, etwa wenn sich während des vorherigen Dialogs jemand hinter die Opferstelle geschlichen hat und nun auf sich aufmerksam macht. Ein anderer Held kann dann entweder einen Zauber wirken, das Halteseil für den an der Decke hängenden Kerzenhalter lösen oder einen Gegenstand nach Adub’er Kasarch werfen. Die Helden sollten einfach nur irgendetwas tun, um Schlimmeres zu verhindern.

Beschreiben Sie, dass die Helden vorstürmen, dass der Kerzenhalter hinabsaut, dass das Wurfgeschoss durch die Luft fliegt und halten Sie die erzählte Zeit dann an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hast du eben noch klar gesehen, was um euch herum geschieht, überstrahlt nun heller Glanz den Raum, lässt euch nur Schemen erkennen. Die Geräusche um euch herum verstummen, als würden sie verschluckt. Die Zeit scheint sich zu dehnen, jede Bewegung verlangsamt sich. Konntest du eben noch handeln, gehorcht dir dein Körper nun nicht mehr. Du kannst nicht atmen, aber doch erstickst du nicht. Du kannst nicht blinzeln, aber deine Augen brennen nicht. Nicht einmal dein Herz schlägt. Deine Muskeln gehorchen dir nicht – aber du bist bei klarem Verstand. Das weißt du – so sicher wie seit Tagen nicht mehr.

Dann bricht die Stille plötzlich. Es ist ein leises Geräusch, als würde Sand durch eine Sanduhr rinnen. Ein feiner Strahl, der langsam breiter wird. Das sanfte Rauschen wird stetig lauter.

Du schaust zu Schwester Bernika, sie liegt noch immer am Boden. Aber ihre Gesichtszüge erscheinen dir nicht mehr alt und schwach, sondern lebendig und kraftvoll. Dann öffnet sie den Mund und ohne dass er sich weiter bewegt, dröhnt die kraftvolle Stimme einer jüngeren Frau hervor: "Adub, du hast die Wahl – du allein musst entscheiden, auf welchem Pfad du pilgern willst. Die Verderberin der Toten kann dem Leib deiner Frau ein neues, anderes, fremdes Leben schenken. Boron wird dir nichts schenken, aber er kann dich zu ihr bringen, euch wiedervereinen!"

Dann schließt sich Schwester Bernikas Mund, der Sand prasselt inzwischen unangenehm laut. Gespannt schaust du zu Adub, der sanft seinen Mund bewegt, während Tränen über seine Wangen laufen. Er flüstert, aber doch brechen seine Worte wie Donner aus ihm heraus: "Ich bereue. Boron, zeige mir deinen Weg."

Dann verstummt auch er, das Geräusch fallender Sandkörner schwillt an, es wird rhythmischer, es erinnert dich an das Schlagen gewaltiger Schwingen. Einem Orkan gleich nähert sich etwas, ein eisiger Hauch läuft dir über den Rücken. Dann bricht der Blick des Tulamiden, der Flügelschlag wird leiser. Du spürst deine Muskeln, musst schlucken. Das Pfeifen des Windes vor der Gebetshalle ist wieder zu hören, die Zeit beschleunigt sich, dein Puls kehrt zurück.

Beschreiben Sie dann, wie die Aktion der Helden fortgesetzt wird: Der Kerzenhalter zerschmettert Adubs Leib, das Wurfgeschoss trifft ihn tödlich am Kopf, der gesprochene Zauber erweist sich durch einen unglücklichen Zufall als tödlich – und wenn es nur ist, dass der geblendete oder eingeschlaferte Tulamide in sein eigenes Messer stürzt. Adub stirbt augenblicklich, dann wird es erneut ruhig, nur der keuchende Atem der Anwesenden ist zu hören.

Falls Galian verletzt wurde, sollten sich die Helden nun schnell um ihn kümmern. Schwester Bernika ist zwar entkräftet, aber ansonsten wohl auf. Kurz darauf strömen die meisten Klosterbewohner in die Gebetshalle und kümmern sich um die Verletzten. Galian wird nach den Aussagen der Helden festgesetzt, von nun an behandelt man sie wieder wie aufrechte Streiter.

Ihre Spieler werden vielleicht einen faden Beigeschmack empfinden. Haben Sie in einem Tempel getötet – oder haben sie eine Seele durch ihre Tat erlöst? Sobald der geständige Galian die Hel-

den und auch die Geweihten zu Bruder Lamond gebracht hat und dieser wieder bei Sinnen und Kräften ist, können die Geweihten das Erlebte für die Helden interpretieren.

WAS TATSÄCHLICH GESCHEHEN IST

Die Helden haben sich durch ihre Entscheidung zu handeln tatsächlich zu einem Werkzeug Borons gemacht. Durch ihre Hand holt der Gott des Todes Adub'ter Kasarch zu sich. Doch Borons milde Tochter Marbo beschließt, dem Frevler – der tragischsten Figur des Abenteuers – eine allerletzte Chance zu geben, indem sie ihm durch Schwester Bernika eine Möglichkeit gibt, sich für Boron zu entscheiden und gegen seine dämonische Widersacherin zu stellen. Seine Entscheidung fällt Adub dabei nicht, weil ihn Galian in seinen Gesprächen bekehren konnte, sondern weil er zum ersten Mal seit dem Tod seiner Familie spürt, dass sich die Götter ihm zuwenden.

ENDE DES ABENTEUERS

Mit dem Tod Adub'ter Kasarchs und der Befreiung Bruder Lamonds endet das Abenteuer. Die Geweihten im Kloster werden Adub zügig im Rahmen einer Zeremonie bestatten und für sein Seelenheil beten, um dann im Interesse der anderen Gäste recht bald zur Normalität zurückzukehren. Bruder Lamond wird seinen alten Vertrauten Galian aus dem Kloster jagen lassen, auch wenn er einen Teil seiner Argumente nachvollziehen kann.

Die letzten offenen Fragen der Helden werden Bruder Lamond und Schwester Garwana so gut sie können beantworten, bevor sie ihnen herzlich danken und sie stets im Kloster willkommen heißen. Zudem übergibt Bruder Lamond den Helden einen Lederbeutel, in dem sich die vor Beginn des Abenteuers ausgehandelten 15 Dukaten pro Held befinden.

Jeder Held hat sich an diesem ungewöhnlichen Ort **300 Abenteuerpunkte** verdient. Verteilen Sie außerdem eine **Spezielle Erfahrung** in besonders häufig oder unter extremen Bedingungen genutzten Talenten und zwei **Spezielle Erfahrungen** im Talent *Heilkunde Seele*, optional auch eine dritte, wenn ein Spieler sich besonders um die Verwirrten gekümmert und sich ihrer angenommen hat. Falls das Talent noch nicht aktiviert war, gilt es nun als aktiv und kann sofort verwendet und gesteigert werden.

ΑΠΗΛΑΓ: ΔΑΣ ΚΛΟΣΤΕΡ ΔΕΡ ΗΕΙΛΙΓΕΝ ΠΟΙΟΝΑ ΑΜ ΠΕΒΕΛΚΟΡΡ

Der Nebelkopf ist ein hoher Berg in den südlichen Trollzacken, dessen Gipfel das ganze Jahr über von dichten Wolken umgeben ist – was ihm auch seinen Namen gab. Die meisten, die den Gipfel zu bezwingen versuchten, scheiterten: entweder traten sie schon kurz nach Passieren der Wolkendecke fehl, oder sie kehrten wieder und wieder zum Ausgangspunkt ihrer Reise zurück – so sehr sie sich auch mühten, stetig bergauf zu steigen.

Tatsächlich scheint der obere Teil des Berges auf seltsame Weise entrückt zu sein. Ob der Gipfel in einer Globule oder in Borons Reich ruht, konnte noch niemand klären – sicher ist nur, dass es nur Boron nahe stehenden Personen gelingt, den Nebelkopf allein zu erklimmen. Und so ist das Kloster der Noioniten trotz seiner

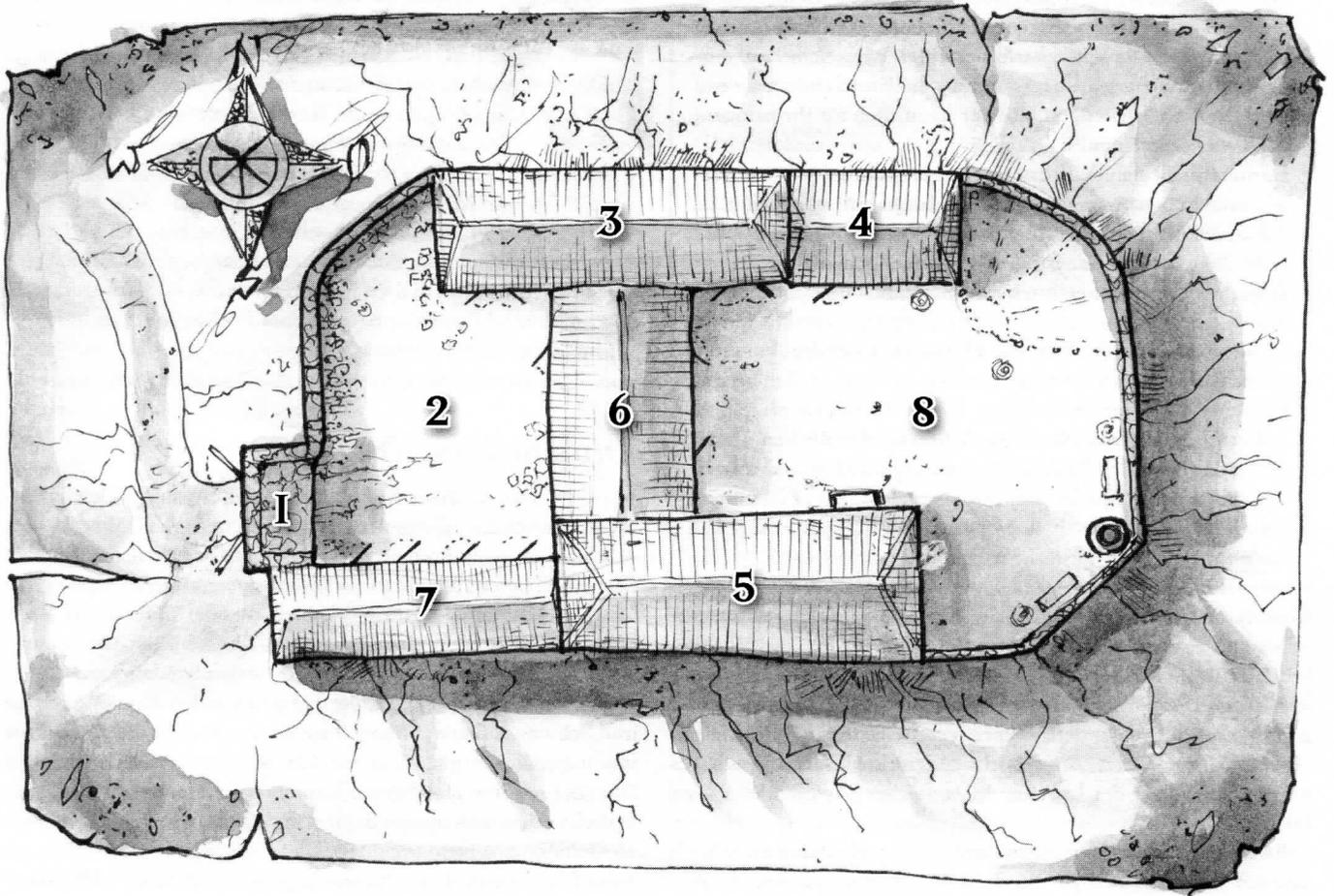
Nähe zu den Schwarzen Landen bis heute ein ruhiger, stiller und friedlicher Ort, der seit Menschengedenken niemals von Dämonen oder ihren Anhängern bedroht war.

ΔΕΡ ΔΕΓ ΔΕΜ ΚΛΟΣΤΕΡ

Nördlich von Perricum führt ein schmaler Pfad in die Trollzacken, vorbei an Holzfällersiedlungen und Jagdhütten. Der unbefestigte Weg windet sich langsam, aber stetig hinauf ins Gebirge. Nach zwei Tagesmärschen (Ochsen- und Eselskarren können den Weg ebenfalls passieren und brauchen genauso lange) erreicht man schließlich den Krähenpass und gleichzeitig die obere Vegetati-

ongrenze. Der Pfad gabelt sich hier: Zur Linken schlängelt er sich durch die Trollzacken, zur Rechten führt er in langen Serpentinaugen zum Nebelkopf. Hat der Reisende die Wolkendecke erst einmal erreicht, kehrt er immer wieder zu diesem Punkt zurück – es sei denn, er reist in der tiefen Überzeugung, Boron nahe zu sein.

Dann erreicht er womöglich jenen Ort, wo sich der Nebel lichtet und einem gleißenden Zwielficht Platz macht. Sobald man sich an das Licht gewöhnt hat, erkennt man in der Ferne das Noionitenkloster. Es liegt direkt auf dem schmalen Gipfel. Der Weg zieht sich in weiten Bögen hinauf, bis man schließlich das Torhaus erreicht.



DAS KLOSTER

Das Noionitenkloster am Nebelkopf existiert mittlerweile seit knapp 200 Jahren, zumindest wenn man den Chroniken des Ordens glauben möchte. Wer den außergewöhnlichen Bauplatz entdeckt, den Bau beschlossen und das Kloster schließlich erbaut hat, ist nicht überliefert. Die Anlage wurde als robuster Wehrbau angelegt. Auch wenn das Kloster keiner Burg gleicht, könnte es einer Belagerung wohl einige Zeit standhalten. Die Mauern bestehen aus großen Gesteinsblöcken und massivem Granit, nur die im Inneren gelegenen Gebäude haben Fachwerkmauern. Die Dächer sind mit gebrannten Ziegeln gedeckt.

Die Anlage besteht aus fünf Gebäudekomplexen, die durch hohe Wehrmauern verbunden sind und den vorderen Hof umgeben: das Torhaus, den Sakralbau, den Wohnflügel, den Wirtschaftstrakt und den Stall. Der hintere Hof grenzt an den Wohn- und Versorgungsbereich an.

TORHAUS (I)

Durch das Torhaus erreicht man den kleinen Innenhof (2) und damit das Kloster selbst. Das zweiflügelige, gut vier Schritt hohe Holztor ist stets verschlossen, auch wenn sich niemand daran erinnern kann, dass jemals jemand versucht hat, es unerlaubt zu passieren. Auf Grund der unzugänglichen Lage des Klosters ist das Torhaus nicht weiter als Wehranlage ausgebaut worden. Über dem Tor befindet sich nur eine einfache Plattform, von der aus man die karge Umgebung und den kleinen Hof gut im Blick behalten kann.

SAKRALBAU (3)

An der Nordseite des Klosters erstreckt sich die gut zwanzig Schritt lange und acht Schritt breite Gebetshalle, die aus dunklen Granitblöcken errichtet wurde. Auf 16 vier Schritt hohen Säulen thront das Kreuzgewölbe und über dem Altar an der Ostwand hängt ein riesiges, hölzernes Halbrad – das Symbol Borons. Im Raumdrittel vor dem Altar stehen schlichte Holzbänke für Betende bereit, ansonsten ist der Raum nur mit dunklen Vasen geschmückt, aus denen manchmal der Rauch von Traumkräutern aufsteigt. Hinter dem Altar befinden sich die Sakristei und das darüber gelegene Archiv. Die eisenbeschlagene Tür zur Sakristei ist meist ebenso verschlossen wie die Tür von der Gebetshalle zum kleinen Hof, die Tür zum großen Innenhof steht dagegen stets offen. Eine schmale Wendeltreppe führt von der Sakristei aus auch hinunter in die Katakomben.

WOHNHAUS DER GEWEIHTEN (4)

Östlich des Sakralbaus und nur durch die Sakristei zu erreichen, liegt ein zweigeschossiger Bau, in dem sich elf Kammern für jeweils einen Geweihten befinden. Die Räume sind ebenso spärlich eingerichtet wie die Zimmer im südlichen Wohnflügel und beinhalten auch kaum persönliche Gegenstände. Nur die Kammer des Abtes im ersten Stockwerk mit einem exzellenten Blick auf den großen Hof ist deutlich größer und verfügt über einen großen

Schreibtisch und einen sehr bequemen Sessel, außerdem befinden sich nebenan noch ein bequemes Gästezimmer, in dem Galian wohnt, und ein Gesprächsraum, in dem der Abt Besprechungen mit den Geweihten abhält oder Trost spendende Gespräche mit den Gästen des Klosters führt.

WOHNFLÜGEL FÜR DIE GÄSTE DES KLOSTERS (5)

Der dreistöckige Wohnflügel schließt die Anlage im Süden ab und grenzt an den Stall und den Wirtschaftstrakt an. Das Treppenhaus ist vom großen Innenhof aus erreichbar und verbindet die einzelnen Etagen miteinander. In jedem Stockwerk befinden sich acht schlichte Wohnstuben für jeweils zwei Gäste. Die Einrichtung besteht aus einfachen Holzbetten, Strohlagern, Tischen, Stühlen und Schränken, in denen nur wenige persönliche Dinge, Decken, Pelze und Wechselwäsche liegen. Die schmalen Fensteröffnungen sind alle vergittert, damit nicht ein Verzweifelter versucht, sich hinauszustürzen.

Im Kellergeschoss gibt es acht mit schweren eisenverstärkten Türen gesicherte Einzelkammern für ganz besonders schwierige oder aggressive Patienten.

WIRTSCHAFTSTRAKT (6)

Zwischen den Sakralbau und den Wohnflügel zwängt sich der dreistöckige Wirtschaftstrakt, dessen Stockwerke über ein schmales Treppenhaus verbunden sind. Das Erdgeschoss wird dabei vom Speisesaal dominiert, der theoretisch die beiden Höfe verbinden würde, wenn nicht die Tür zum kleinen Hof meistens verschlossen wäre. Im Süden schließt sich die enge Küche an. Durch eine Luke und über eine steile Leiter erreicht man von hier

DAS LEBEN IM KLOSTER

Im Kloster auf dem schneebedeckten Gipfel ist es kalt – sehr, sehr kalt. Feuerholz ist ein kostbares und schwer zu beschaffendes Gut, und so sind die Fensteröffnungen klein und mit Decken verhangen, die Bewohner stets dick eingemummt. Die nächtliche Regeneration ist allerdings dank der Nähe zu Boron nicht eingeschränkt.

Der Tag im Kloster beginnt früh. In der ersten Morgendämmerung versammeln sich Geweihte und Laien in der Gebetshalle zu einem kurzen Gottesdienst; dann nehmen sie gemeinsam das Frühstück ein. Den Gästen des Klosters gönnt man in der Zeit Borons gnädigstes Geschenk – den Schlaf. Anschließend bereiten die Laien das Frühstück für die Patienten oder gehen ihrem Tagwerk nach, während die Geweihten den Gottesdienst vorbereiten oder ihren Verwaltungsaufgaben nachkommen. Recht spät gibt es dann ein Frühstück für die Gäste. Manche müssen einzeln essen oder gar gefüttert werden, die meisten versammeln sich dazu aber im großen Speisesaal. Anschließend versammelt man sich in der Gebetshalle und führt die Gäste in den Hof, sofern man es ihnen und den anderen gegenüber vertreten kann, oder widmet sich Einzelnen in intensiven Gesprächen. Zur Mittagszeit nehmen die Geweihten und Laien dann ein karges Mahl zu sich, die Gäste bittet man zum Mittagsschlaf und hilft quälender Schlaflosigkeit mit berauschenden Kräutern nach. Der Nachmittag beginnt ebenso wie der Vormittag und endet in einer abendlichen Andacht für alle

aus den großzügig angelegten Speisekeller. Eine nur mit einem leicht aufzubrechenden Schloss versehene Tür führt zu den Katakomben. Ein mehrere Schritt tiefer Brunnenschacht führt klares, frisches Schmelzwasser.

Durch das nur vom kleinen Hof aus zugängliche Treppenhaus kommt man ins erste Stockwerk, wo die Verwaltungs- und Schreibstuben des Abtes und seiner Stellvertreterin sowie eine kleine Bibliothek und das Scriptorium untergebracht sind. Im obersten Stockwerk liegen in einem Lager auch die Sachen der Helden; außerdem nächtigen die Laien hier in kleinen Stuben.

STALL (7)

Der kleine Stall dient den beiden Ochsen, einer Handvoll Schweine, Ziegen und einem guten Dutzend Hühnern als Unterkunft, außerdem steht ein Kastenwagen an der Ostwand. Im Obergeschoss lagern Unmengen Heu für die Tiere, die in jedem Herbst von den Bauern am Fuße des Gebirges als Opfergaben eingesammelt werden, außerdem Werkzeuge und verschiedene Baumaterialien für Reparaturarbeiten.

INNENHÖFE

Der gepflasterte, westliche Innenhof (2) ist der kleinere der beiden und verbindet das Torhaus, den Stall, den Westteil des Sakralbaus und den Wirtschaftstrakt. Der Hof im Osten (8) ist deutlich größer und erstreckt sich zwischen Sakralbau, Wirtschafts- und Wohnbauten. Der schlammige Boden ist so gut wie immer hart gefroren, karge Büsche, steinerne Bänke und der alte Brunnenschacht schmücken ihn kaum. In einem abgetrennten Bereich im Nordosten verbirgt eine zwei Schritt hohe Mauer den knapp bemessenen Boronanger.

Bewohner des Klosters. Mit besonders pflegebedürftigen Gästen wird im Anschluss daran abseits der Menge gebetet.

Mit Einbruch der Dämmerung wird dann das gemeinsame Abendmahl eingenommen, die üppigste Mahlzeit des Tages. Zu besonderen Feiertagen und am Monatsersten steht sogar Fleisch auf dem Speiseplan, ansonsten gibt es Hirse- und Gemüsebreie, Brot mit Käse und selten einmal Wurst, Obst oder fettige Suppen. Der Speiseplan hängt dabei vor allem davon ab, was die Landbevölkerung am Fuße der Trollzacken in der letzten Zeit gespendet hat.

Nachdem gemeinsam gespeist und die Gäste zu Bett gebeten wurden, beginnt für die Geweihten und Laien die kurze Freizeit, ehe der Tag endet. Die Geweihten arbeiten neben der Kopie von Manuskripten und der Dokumentation besonderer Fälle hart und intensiv mit ihren Gästen, um deren Seelenheil ins Gleichgewicht zu bringen. Dabei bevorzugen sie eine Therapie mit tiefgründigen Gesprächen und unermüdlicher Pflege und Ruhe. Um ein Wunder bitten die Geweihten äußerst selten – sie sind erfahrene Seelenheilkundler, die wissen, dass seelische Wunden Zeit brauchen, um zu heilen, und dass der Erkrankte an dem Heilungsprozess wachsen und lernen kann, auch wenn es viel Geduld erfordert. Auch wenn in den DSA-Regeln ein Wunder nichts weiter als eine einfache Probe ist – für die Geweihten hier ist es ein seltenes gewähltes Geschenk Borons.

DIE BEWOHNER DES KLOSTERS

Einige, die im Kloster am Nebelkopf leben, suchen freiwillig die Nähe zu Boron, manche sind gegen ihren Willen dort und viele nehmen kaum mehr wahr, wo sie sich befinden. Im Folgenden finden Sie in absteigender Reihenfolge eine Beschreibung der Geweihten, des Laienpersonals und der Gäste und Patienten – jeweils zunächst die plotrelevanten und dann die Ambiente-Charaktere. Sie und Ihre Spieler lieben Charakterinteraktionen beim Spielen? Hervorragend, dann gestalten Sie den Personenkreis umfangreich. Falls nicht: Konzentrieren Sie sich auf die wichtigsten Charaktere.

HÜTER DES РАΒΗ ΛΑΜΟΝΔ ΡΟΔΕΠΦΕΛΣ

Bruder Lamond wird bald sechzig Jahre alt und blickt auf ein bewegtes Leben zurück. Im Alter von acht Jahren nahm ein wandernder Boron-Geweihter den verschlossenen Jungen unter seine Fittiche, dessen Eltern von Räufern getötet worden waren und dessen Brüder den Hof unter sich aufteilten und den jüngeren Bruder verstießen. Im Orden wurde Lamond zu einem glühenden Anhänger Borons und stellt die Ideale der Noioniten bis heute über sich und andere. In der Dritten Dämonenschlacht diente er seinem Herrn kurz hinter den eigenen Linien, später beauftragte man ihn mit der Führung des Klosters am Nebelkopf.

Auch wenn in Bruder Lamond noch immer das Feuer der jugendlichen Neugierde brennt, läuft der Abt gebückt, seine Glieder sind dürr, seine Haut ist blass. Und dennoch wohnt ihm eine Ruhe inne, die eine beeindruckende Gelassenheit und Hoffnung ausstrahlt.

Bruder Lamond im Spiel: Der Abt ist der eigentliche Auftraggeber der Helden und ein Opfer seines Vertrauten Galian. Er tritt erst aktiv in Erscheinung, wenn das Abenteuer beendet ist und die Geweihten ihn aus seiner Kammer befreien.

HÜΤΕΡΙΗ ΡΟΙΟΝΑΣ GARWANA LEIENHOLDT

Die knabenhafte Mittvierzigerin mit den strähnigen blonden Haaren ist gewissenhaft und vorsichtig. Sie versichert sich stets zwei Mal, ob alle Dokumente richtig ausgefüllt sind, ob alle Listen auch gewissenhaft kopiert wurden, ob sie das Erzählte wirklich richtig verstanden hat. Durch ihre pflichtbewusste Art und ihre perfekte Verwaltungsarbeit war sie schon früh die ideale Kandidatin für den Posten der stellvertretenden Klosterleiterin. Nun strebt die Noionitin eine höhere Berufung an.

Schwester Garwana im Spiel: Es käme ihr niemals in den Sinn, dass Bruder Lamond absichtlich dem Kloster würde schaden wollen, ihr missfallen aber sein Spiel mit dem Feuer genauso wie sein Vertrauter Galian. Sie befürchtet reinen Herzens, Lamond und Galian könnten – vermutlich aus guter Absicht – gefährlichen Dingen ihren Lauf lassen, und manipuliert daher die Helden.

SCHWESTER ΒΕΡΝΙΚΑ

Die inzwischen über 70 Jahre alte Boroni vom Orden der Noioniten zog in jungen Jahren als Geweihte durch die Lande, um den Verwirrten Trost und Hoffnung zu geben. Vor nunmehr 40 Jahren verlor sie bei einem Ork-Überfall im Finsterkamm ihr Augenlicht und das Bewusstsein – und erwachte in der Obhut der Praios-Geweihten vom Kloster Arras de Mott. Sie hat schon in vielen Häusern Noionas gedient, ehe sie vor knapp 20 Jahren ihren Platz im Kloster auf dem Nebelkopf fand.

Die Leiden des Alters bereiten der Frau mit dem eisgrauen Haar zunehmend Schwierigkeiten, aber in ihr lodern noch immer Feuer und Kraft der Jugend, die sie voller Leidenschaft jenen widmet, die ihre Hoffnung auf ihr Seelenheil schon fast verloren haben.

Schwester Bernika im Spiel: Ihre Liebe und Hilfsbereitschaft ihren Mitmenschen gegenüber halten die Geweihte noch immer am Leben. Sie ist der reine und gütige Gegenpart zu Galian und all den anderen Geweihten, die zumindest zeitweise ihre eigenen Interessen und Ziele verfolgen.

BRUDER KALAWAR ΙΟΔΕΠΤΟΠ

Kalwar ist eine außerordentlich tragische Figur. Er war einst ein sehr tatendurstiger und wissbegieriger Geweihter, der im Grenzgebiet zu den schwarzen Landen Trost und Hoffnung spenden wollte. Doch dann geriet der groß gewachsene Enddreißiger in die Fänge der Dämonenanbeter, wo er eine lange und qualvolle Folter erlitt, die er nur durch seinen tiefen Glauben überlebte. Mit herausgeschnittener Zunge und unzähligen gebrochenen Knochen warfen ihn seine Folterknechte schließlich zur moralischen Untergrabung ihrer Feinde vor Perricum vom Rücken eines Karakils ab. Mit viel Glück überlebte Bruder Kalawar den Sturz, wenn auch mit schieferm Gesicht, gebeugtem Rücken und verkrüppelten Beinen. So fand er schließlich erneut einen Platz unter den Noioniten, auch wenn er heute nur noch einfachen Aufgaben nachgeht.

Bruder Kalawar im Spiel: Der Geweihte hält sich die meiste Zeit im Hintergrund, er kann den Helden aber immer wieder über den Weg laufen.

WEITERE GEWEIHTE

Der in sich gekehrte **Kvalor Folmin** mit dem finsternen Blick steht Boron weit näher als Noiona. Daher leitet der schweigsame Endfünfziger die meisten Trauergottesdienste und kümmert sich auch ansonsten um viele zeremonielle Angelegenheiten.

Die lebenslustige, siebzehnjährige Novizin **Dythlind** hat in Bernika ihr großes Vorbild gefunden. Oft begleitet sie Bernika in den Trakt der Kranken, um sich mit den Heilmethoden der Noioniten vertraut zu machen. Außerdem kümmert sie sich rührend um die höher stehenden Geweihten und die geistig Verwirrten.

Der Novize **Han-Hepi** – ein zum Zwölfgötterglauben bekehrter Moha von gerade einmal vierzehn Jahren – beschäftigt sich fast ausschließlich mit den Bereichen des Dienstes an Boron, in denen auch Kvalor seine Aufgabe sieht.

ΛΑΙΕΠ

Im Kloster arbeiten eine Handvoll Laien, die vormalig eine schwere Zeit zu durchleben hatten und nun aus Dankbarkeit und tiefer Verbundenheit ihr Leben auf dem Nebelkopf verbringen.

Die Zwillingbrüder **Bardwin** und **Dalko Rammstetter** mussten kurz vor der Dritten Dämonenschlacht vor Borbarads Truppen fliehen und fanden Ruhe und Trost im Kloster. Da sie die meisten Schrecken nicht am eigenen Leibe erfahren haben und sich ihr Zustand bald besserte, wurden sie als geheilt entlassen. Da sie aber beide nicht in die besetzten Gebiete zurückkehren konnten und ihnen keine Verwandtschaft mehr geblieben ist, wählten sie ein Leben auf dem Nebelkopf. Die schweigsamen und hageren Mittvierziger kümmern sich um die Versorgung der Tiere und alle anfallenden Reparaturen.

Rultana Bramfelder, eine geschwätzig, deutlich übergewichtige Dame Ende Fünfzig, plagen noch immer Alpträume, allerdings ist sie inzwischen soweit geheilt, dass man ihr die Verantwortung über die Küche und die Vorratskammer übertragen hat. Seit einem knappen Jahr darf sie im Versorgungstrakt schlafen und sich frei im Kloster bewegen, auch wenn sie immer noch regelmäßig mit Schwester Bernika über ihre Ängste spricht.

DIE 'GÄSTE' DES KLOSTERS

GALIAN GALVUS

Der schwächliche Mittfünfziger Galian Galvus blickt auf ein bewegtes Leben zurück, in dem er schon so manchen Disput auszufechten hatte. Schon früh interessierte sich Galian für das Wesen seiner Mitmenschen und so suchte der Al'Anfaner Straßensjunge die Nähe der Noioniten. Schließlich lernte er einen Wanderprediger und dessen Novizen Lamond kennen, die von der Auffassungsgabe und dem Gespür Galians angetan waren. So zog der Bursche mit den beiden durchs Land und freundete sich insbesondere mit Lamond an. Doch anders als dieser, der im Orden eine steile Karriere begann, begnügte sich Galian nicht mit den Lehren der Noioniten. In ihm wuchs der Forscherdrang immer mehr, sodass er seinen Lehrmeister verließ, nachdem der ältere Lamond sein Noviziat beendete.

Galian erhielt eine Anstellung an der Al'Anfaner Universität, in der er jahrelang den Geist und die Seele des Menschen untersuchte, bis seine Ansichten selbst für die dortigen Verhältnisse zu extrem wurden und auf immer weniger Toleranz stießen. So machte er sich schließlich auf, durch die Lande zu reisen, um nach neuen Herausforderungen zu suchen. Über Khunchom und Fasar gelangte er schließlich nach Perricum, wo er auf seinen alten

GALIAN'S RECHTFERTIGUNG

Spielen Sie Galian als Forscher, der in seiner Selbstüberschätzung bereit ist, über viele Grenzen hinauszugehen. Er ist nicht böse, er ist überzeugt: von sich, von seinen Idealen und von seinen Plänen, wie er den Menschen in Aventurien am hilfreichsten sein kann. Er vertritt dabei mitunter sehr moderne Ansichten, die für Aventurier nicht nachvollziehbar sind – wohl aber für die Spieler.

“Ihr nennt mich einen skrupellosen Schurken. Aber wer von uns hat denn Skrupel? Nennt ihr es Mut, euch hier hinter dicken Mauern zu verbergen und ein paar Auserwählten eine Heimstatt zu bieten? Sind sie nicht immer noch verrückt? Ich sage euch: Wir müssen den Geist des Menschen erforschen, sein wahres Wesen. Wenn wir erst wissen, welcher Typus von Geist sich den Dämonen verschreibt, welche Schicksalsschläge ihn dazu bewegen – oder welche Boshaftigkeit, Gier oder Sucht –, erst dann können wir Tausende retten. Erforscht die Köpfe des Schreckens, lernt von ihnen über sie, dann könnt ihr sie heilen. Ihr lauft nur den Auswirkungen des Bösen hinterher, anstatt das Übel an der Wurzel zu packen!”

“Was machen die Anatomen? Sie zerfleddern Leichen, um mehr über den Körper zu erfahren. Doch warum freveln sie Boron so? Sie suchen nach Wissen, um die Lebenden zu retten, sie von ihren Krankheiten zu kurieren und ihren Schmerzen zu erlösen. Warum ich das sage? Weil ich nichts anderes mache – nur untersuche ich den Geist der Menschen, ihre Seele. Nur kann ich damit nicht warten, bis sie tot sind – ich muss sie vorher beobachten.”

“Ihr werft mir vor, eine Grenze zu überschreiten. Doch welche Grenze soll das sein? Ist es eure Grenze, habt ihr sie gesetzt? Wer gab euch das Recht, sie als rechtmäßig zu bezeichnen, als moralisch? Ist es moralisch, tatenlos zuzusehen, während andernorts Hunderte sterben?”

“Habe ich das Wohl des einen riskiert, um Tausende zu retten? Werft ihr mir das vor?”

Mit diesen Argumenten sollten Sie die Helden ein wenig verunsichern: Hat Galian am Ende doch Recht? Sollte man sich auf seine Seite stellen oder gegen ihn sein? Da auch Bruder Lamond darauf keine eindeutige Antwort findet, beschließt er am Ende des Abenteuers, Galian einfach aus dem Kloster zu verbannen.

Weggeführten stieß, der ihm sofort ein Quartier anbot. Der dürre Galian passt von der blassen Erscheinung her gut in ein Boron-Kloster, seine stechend blauen Augen, der weiße, kurz gestutzte Kinnbart und die glänzende Halbglatze, die von einem silbergrauen Haarkranz umrahmt wird, verstärken diesen Eindruck noch. Dabei steht Galian dem Totengott nicht viel näher als den anderen Göttern auch. Er akzeptiert sie und glaubt auch an ihre Allmacht, sieht sich selbst aber als Wesen mit einem wachen Geist. Der Mensch wurde seiner Meinung nach von den Göttern auserkoren, sich selbst zu studieren und dieses Wissen zu nutzen, um selbst möglichst viel seines eigenen Schicksals zu gestalten.

Galian Galvus im Spiel: Galian ist der Drahtzieher, der die Ereignisse erst in Gang setzt. Zuerst überredet er Bruder Lamond, sich auf das Experiment mit Aduv'ter Kasarch einzulassen, dann hintergeht und betäubt er ihn, um ihn für eine Weile in seiner eigenen Kammer einzusperren. Schließlich erweist er sich als Sprachrohr des Abtes und fordert das Schicksal immer weiter heraus, bis es ihm schließlich entgleitet und er im Finale selbst zum Opfer zu werden droht. Verhindern Sie wenn möglich Galians Tod, er wird in später erscheinenden Publikationen noch eine Rolle spielen.

ADUV'TER KASARCH

Obwohl der Tulamide willens war, einen Pakt mit Thargunitoth zu schließen, sind seine Motive weniger böser als vielmehr zweifelnder Natur. Vor drei Jahren hat der großgewachsene Mitt-dreißiger mit den groben Gesichtszügen, dem stoppeligen Bart und den struppigen, langen Haaren miterleben müssen, wie seine geliebte Frau *Sulamela* bei der Geburt seines ersten Sohnes starb. Der gebildete und einst erfolgreiche Händler zerbrach daran und ist bis heute von dem Gedanken besessen, sie ins Diesseits zurückzuholen. In seiner Trauer haderte er mit den Göttern und entdeckte in alten Schriften eine Anrufung Thargunitoths und las von jener Macht, die all jenen verliehen würde, die ein großes Opfer zu leisten im Stande wären – eine so große Macht, dass auch Tote wieder auf Dere wandeln könnten.

Und so richtete sich sein Zorn in seinem Schmerz zunehmend gegen Boron, seine Hoffnung setzte er in Thargunitoth. Er fasste den kühnen Plan, einen Boron-Geweihten zu töten, um durch dieses Opfer die Macht zu erlangen, seine Sulamela zu erretten. Sein erster Versuch scheiterte, und Bruder Lamond erkannte seine gepeinigete Seele. Anstatt sich auf die angebotene Hilfe einzulassen, sieht Aduv'ter Kasarch nun erst recht eine Chance, ein wirklich großes Opfer zu vollbringen.

Aduv'ter Kasarch im Spiel: Der Tulamide hält die Götter für seine Feinde – allen voran Boron, der einst seine Frau zu sich nahm und ihn seitdem mit Albträumen plagt. Auch wenn Aduv'ter Kasarch nichts mehr vom Zwischenfall mit Bruder Lamond weiß, so erinnert er sich doch an seinen Plan, einen Pakt mit Thargunitoth zu schmieden. Genauso wie die Helden wird er sich zunächst orientieren müssen, dann aber erneut den Plan fassen, einen Geweihten zu töten – oder besser noch das ganze Kloster zu entweihen, um endlich die Macht zu erhalten, seine Geliebte zurückzuholen.

Aduv'ter Kasarch

Raufen oder improvisierte Waffe: INI 10+1W6

AT 14 PA 12 TP 1W6+1 DK H

LeP 31 RS 1 AuP 34 WS 6 MR 4 GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Gestehen Sie ihm die Nahkampfmanöver zu, die Sie brauchen, um den Helden gegebenenfalls einen spannenden Kampf zu bieten. Er wird vermutlich wild drauflos schlagen und treten, Griffe wendet er nur selten an, schmutzige Tricks dagegen umso häufiger.

VITUS VOM BRENNESSELSPRUNG

Vitus ist wohl eine der schillerndsten Gestalten in Schwester Garwanas Obhut – nur leider auch vollkommen fehl am Platz. Der Schelm hatte das Pech, seine Späße mit den falschen Leuten zu treiben. So landete der sommersprossige Rotschopf, der nicht älter wirkt als Ende Zwanzig, allerdings felsenfest behauptet, er kenne den Spaßmacher *Leirix von Punin* noch aus Kindertagen, gemeinsam mit den Helden im Kloster auf dem Nebelkopf. Dies hindert ihn freilich nicht daran, weiter seine Späße zu treiben, auch wenn das mit einer Praioskrause deutlich schwieriger ist als ohne.

Vitus vom Brennesselsprung im Spiel: Vitus soll den Helden vor allem vor Augen führen, dass die Geweihten durchaus erkennen, wer wirklich verrückt ist und wer nicht. Dies sollte ihre Gruppe entweder zweifeln lassen oder dazu bringen, daran zu glauben, aus einem bestimmten Grund im Kloster 'geduldet' zu werden.

KRONA DIE SCHWARZE AUS BRABAK

Die rund 40 Jahre alte Frau aus Brabak machte durch ihre eigenartige Weltanschauung von sich reden. Wiederholte götterlästernde Äußerungen und öffentliche Verzauberungsversuche reichten als Bewerbung für eine Kammer in Bruder Lamonds Unterkunft aus. Von den anderen Patienten wird Krona so gut es geht gemieden. Das unheilvolle Funkeln in ihren dunklen Augen und die Behauptung, sie sei eine Dämonologin aus Brabak, machten ihr nicht gerade Freunde. Dass die dunkelhaarige Schönheit keinen Stahlkragen tragen muss, verdankt sie einzig und alleine der Tatsache, dass schon seit Jahren keiner ihrer 'Zauber' gelang.

Krona im Spiel: Ein schwerer Fehler bei einem Demonstrationszauber in der Brabaker Akademie raubte Krona ihre gesamte Asralenergie. Dazu verlor die ausgebrannte Magierin noch einen guten Teil ihres ohnehin schon eigenwilligen Verstandes. Nach unzähligen Fluchtversuchen sowie mehreren Einweisungen und Verlegungen führte ihr Weg schließlich zum Nebelkopf. Krona ist damit allerdings auch die erfahrene (wenn auch stets erfolglose) Fluchtpertin im Kloster. Wenn die Helden ihre Flucht planen, werden sie die zwielichtige Frau schnell als Verbündete gewinnen – die den Helden droht, sie zu verraten, falls die Gruppe sie nicht mitnehmen möchte. Darüberhinaus kann sie aber tatsächlich die eine oder andere gute Idee besteuern oder vollkommen törichte Versuche blockieren.

CHARINE TANNWÄLDER

Wer die junge Frau mit den lustigen blonden Locken und stetem Lächeln auf den ausgesprochen ansprechenden Lippen zum ersten Mal sieht, wird sich fragen, wieso sie sich bei Bruder Lamond aufhält. Man kann Tage und Nächte mit ihr verbringen, ohne den Grund zu erfahren. Doch wenn sich Charine alleine glaubt, kann man beobachten, dass sie sich mit jemandem unterhält, der gar nicht anwesend ist: einem jungen Mann namens Lares.

Charine Tannwälder im Spiel: Die Schönheit aus einem kleinen Dorf bei Rommily ist eine der tragischen Gestalten, die die Helden treffen werden. Mit gerade einmal zehn Jahren musste sie mit ansehen, wie ihr Spielgefährte Lares im Winter ins Eis einbrach und im See ertrank. Seitdem glaubt sie, dass er sie besucht, wenn sie alleine ist. Zwar hat sie die Angst vor ihm schon seit Jahren abgelegt, aber seit sie sich in den stummen Alrik verliebt hat, plagen sie schwere Gewissensbisse Lares gegenüber. Um ihre dramatische Rolle noch schlimmer zu machen, hat sie ihre Einweisung ihren beiden jüngeren Brüdern zu verdanken, auch wenn diese vermutlich nicht nötig gewesen wäre. Aber im Streit um den elterlichen Gutshof erschien ihren Geschwistern jedes Mittel recht. Charine ist zwar in einer sehr traurigen Situation, aber vermutlich auch die Einzige, der die Helden helfen könnten. Ein einfüh-

samer Gesprächspartner kann ihr aus ihrem seelischen Dilemma helfen, und sobald die Helden wieder auf freiem Fuße sind, könnte auch jemand mit ihren Brüdern 'reden'.

DER STUMME ALRIK

Über einen der neueren Pflegebedürftigen kursieren vermutlich fast ausschließlich Gerüchte. Als sicher gilt nur, dass der Soldat einen Greifenfurter Wappenrock trug, als man ihn an der Grenze zum Reich Rhazazzors fand. Obwohl die Medici keine Verletzungen feststellen konnten, die ihn beim Sprechen behindern würden, hat er kein Wort mehr gesprochen, seit er gefunden wurde. Allerdings stößt er pünktlich zum Drehen des Stundenglases einen markerschütternden Krächzlaut aus, der unheilvoll durch die Gänge des Klosters widerhallt.

Den Namen Alrik hat der geschätzte Mittdreißiger von seinen neuen Freunden bekommen, auch wenn er nicht auf diesen Namen reagiert. Da er aber die meiste Zeit sowieso nur apathisch herumsitzt oder schweigend seinen Gedanken nachhängt, während er durch die Räume schleicht, stört sich daran keiner. Auch wenn er von den Meisten in Ruhe gelassen wird, könnte er doch für einigen Wirbel sorgen. Der noch immer gestählte Körper und das hübsche Gesicht unter den schwarzen Haaren haben eine gewisse Wirkung auf die weiblichen Patienten. Besonders Charine Tannwälder ist sehr begeistert von ihm, was ihrem Freund Lares aber nicht sonderlich gut gefällt.

Der stumme Alrik im Spiel: Alrik ist vollkommen harmlos und eigentlich vollkommen unbedeutend für das Abenteuer. Bauen Sie ihn für Ihre Helden dennoch immer wieder auffällig unauffällig ein. Er ist verdächtig oft zur falschen Zeit am falschen Ort, allerdings stets unbeteiligt. Wenn sich die Helden irgendwann fragen, ob das alles nur Zufall ist oder Alrik nicht doch eine wichtige Rolle spielt, können Sie Ihre Spieler nach Belieben auf falsche Fährten locken.

TAR HONAK

Tar Honak ist etwas über zwei Schritt groß, hat lange blonde Haare, ist fast am ganzen Körper tätowiert und wurde in Prem vor mittlerweile 47 Jahren in eine Fischersfamilie geboren. Trotzdem ist er als überzeugter "Führer der mächtigsten Fraktion Südaventuriens – wenn nicht gar des ganzen Kontinents, das wohl!" ein Mochtegerntyrann erster Güte. Da er aber seine körperliche Kraft nicht nutzt und stattdessen versucht, durch glänzende Auftritte auf dem höfischen Parkett zu überzeugen, wird er meist milde belächelt. Lediglich Krona kann als von ihm ausgemachte Erzfeindin nur noch äußerst mühsam die Ruhe bewahren.

Tar Honak im Spiel: Der Thorwaler dient vor allem als humoristisches Element, dank seines Interesses an raffinierten Intrigen lässt er sich aber auch gut in Fluchtpläne der Helden einbinden.

BOSPERT MELCHER

Die Gründe, warum Bospert sein Dasein bei Bruder Lamond fristet, werden schnell ersichtlich. Sobald er kann, wird er den Helden ausführlich erzählen, wie er in die Feste des Dämonmeisters eindrang, mysteriöse Artefakte entdeckte, jenseitige Lebewesen traf und nur mit Mühe Borbarads Fluch entkam. Ansonsten ist er aber recht harmlos und beliebt, solange er nicht zum wiederholten Male seine Geschichte zum Besten gibt.

Bospert Melcher im Spiel: Der vielgereste Mann hat schon so manches Abenteuer erlebt. Welches Ereignis ihm schließlich den Verstand geraubt hat, ist aber nicht bekannt – außer Ihnen fällt ein Ereignis aus der Vergangenheit Ihrer Helden ein, das hier passen würde.

BOLIX SOHN DES BARLIX

Bolix ist eine Person der Extreme. Wer den mit Narben und Brandmalen übersäten Oberkörper, das verbrannte Fleisch seines rechten Beines oder den Stumpf an seinem linken Unterarm, dazu das ausgerissene Haupt- und Barthaar gesehen hat, möchte gar nicht mehr erfahren, wie der Brillantzwerg zu der Person – oder besser gesagt zu den Personen – wurde, die er heute ist. In einem Moment ist er aufbrausend und ungestüm, in Ansätzen gar aggressiv. In anderen Phasen zeigt er sich in sich gekehrt, mitunter auch stark verängstigt. Wann welche seiner Persönlichkeiten zum Vorschein kommt, konnte aber selbst Bruder Lamond noch nicht feststellen.

Bolix Sohn des Barlix im Spiel: Bolix ist ein mahnendes Beispiel dafür, was die Invasion Borbarads für den Einzelnen zu bewirken im Stande war. Er stellt damit einen deutlichen Kontrapunkt zu den bisweilen fast humoristisch einsetzbaren Bewohnern dar und kann dadurch gut dazu benutzt werden, durch sein bloßes Erscheinen die Stimmung einer Szene zum Ernstesten hin zu ändern.

EMMERAN GURTENHOF

Der Schreiner lebte lange Zeit unauffällig in Perricum. Doch mit der Zeit er immer auffälliger, bis schließlich die halbe Stadt um seine immer häufiger durchbrechende Aggressivität wusste. Schon bald wurde der alleinstehende Mittvierziger gemieden, woraufhin er seine Schreinerei aufgeben musste. Verbitterung und Enttäuschung entluden sich wiederum in Tobsuchtsanfällen, die ihn schließlich zu Bruder Lamond brachten. Dass er unkontrolliert seine Mitmenschen beschimpft, ist zwar bekannt, bringt ihm aber noch immer jede Menge Ärger ein. Gerade Bolix kann es nicht leiden, wenn ihn Emmeran stundenlang als "gegrilltes Erdhörnchen" beschimpft – und das fortwährend in immer denselben Worten.

Emmeran Gurtenhof im Spiel: Die Helden werden Emmeran nicht als den angenehmsten und umgänglichsten Menschen kennen lernen. Auf Grund häufiger Streitereien hat der ehemalige Schreiner schon so manche Nacht im geschlossenen Trakt verbracht und kennt sich dort entsprechend gut aus.

Da die Helden nicht auf ihre übliche Bewaffnung zurückgreifen können und magisch begabte Charaktere stark eingeschränkt sind, kann der wütende Emmeran darüber hinaus einen passablen Gegner in einer Schlägerei abgeben. Das Abenteuer kann zwar gut ohne Kämpfe gemeistert werden, sollte Ihre Gruppe aber danach dürsten, bietet sich hier eine gute Möglichkeit für ein rein körperliches Kräftemessen. Und ein gewonnener oder verlorener Kampf kann die Helden auch für eine Nacht in den geschlossenen Trakt befördern, damit sie dort ihr Gemüt abkühlen und Nachforschungen anstellen können.

ABELMIR

Der dickliche Abelmir ist zwar schon über dreißig Jahre alt, besitzt aber noch immer das Gemüt eines Fünfjährigen. Seine freundliche Art hat ihn sehr beliebt gemacht, auch wenn seine kindliche Neugier gepaart mit einer enormen Phantasie die Geduld seiner Mitmenschen mitunter arg strapazieren kann.

Abelmirs Rolle im Spiel: Die Helden werden die Gelegenheit haben, mit Abelmir die kleinen Dinge des Lebens noch einmal zu entdecken. Er kann sich stundenlang mit den uninteressantesten Dingen beschäftigen und darüber tagelang reden, sich über eine lustige Bemerkung herzerfrischend freuen und total verängstigt sein, wenn ihn Emmeran böse anschaut.

VILMANA JORCHENPTRAU

Die Mittvierzigerin hat jahrelang im Perricum Stadtarchiv gearbeitet, bis sie begann, ihre Mitmenschen mit kleinen Macken zu amüsieren und später in den Wahnsinn zu treiben. Vilmana neigt in Stresssituation dazu, ihre Lage laut, deutlich und in einer sehr unangenehmen Tonlage zu betrauern oder aber verängstigt zusammengekauert abzuwarten, bis sich das Problem für sie gelöst hat. Dummerweise ist es gerade für Außenstehende sehr schwer abzuschätzen, wie sich Vilmana die Problemlösung genau vorstellt.

Ein breites Repertoire an Ticks macht es nicht gerade leichter, mit ihr auszukommen. Sie tritt niemals auf eine Fuge, verschließt jede Tür mehrmals hinter sich und wiederholt bestimmte Handlungen mehrmals – wobei sich die Anzahl der Wiederholungen von Handlungsart zu Handlungsart unterscheidet. So schließt sie Türen grundsätzlich vier Mal – bis auf die Tür zu ihrer Kammer, die fünf Mal geschlossen (und zwischendurch natürlich wieder geöffnet) werden muss. An Bechern nippt sie dagegen stets eine gerade Zahl Mal, an ihrer Suppenschüssel muss es allerdings eine ungerade Zahl sein. Morgens berührt sie mit ihrem linken Fuß stets als erstes den Boden, den rechten setzt sie erst dazu, sobald sie mit dem linken acht Mal aufgetippt hat.

Vilmanas Rolle im Spiel: Vilmana liebt Ordnung – ihre Ordnung. Sie kann dabei nicht nur nervtötend sein. Eine Flucht lässt sich schlecht planen, wenn Vilmana auf dem Boden laut vernehmbar wimmert, weil die Helden ausgerechnet an diesem einen Tag auf dem moosbewachsenen Stein hocken, auf dem sie just in diesem Moment sitzen möchte.

DIE WEITEREN GÄSTE

Das Kloster am Nebelkopf kann theoretisch bis zu 40 Verwirrte aufnehmen, wovon allerdings nur acht in den gesicherten Einzelzellen untergebracht sein könnten. Die oben vorgestellten Figuren sollen eine Auswahl darstellen, die gerne zusammengestrichen, ergänzt oder erweitert werden kann.

Besonders häufig sind seit der Invasion Borbarads Opfer des Krieges in Noioniten-Klöstern zu finden – vor allem in der Nähe Perricums. Das Spektrum ist dabei recht breit gestreut. Ehemalige Soldaten kämpfen stundenlang bis zur völligen Erschöpfung gegen ihren eigenen Schatten, in dem sie einen Dämonen sehen, sie erleben vergangene Schlachten und Gräueltaten in ihren Träumen nach, versuchen, sich das Leben zu nehmen oder im paranoiden Wahn ihre Mitmenschen zu schützen oder gar zu töten. Kinder haben ihre Familien verloren, einzelnen gelang die Flucht aus den Schwarzen Landen. Sie mussten entsetzliche Taten mit ansehen, über sich ergehen lassen oder gar selbst ausführen, um am Leben bleiben zu dürfen. Diese Charaktere sind wenig dazu geeignet, sich in Intrigen oder Fluchtpläne einspannen zu lassen. Sie befinden sich die meiste Zeit über im gesicherten Bereich, wo sie weder sich noch anderen Schaden zufügen können.

Für das Abenteuer bereichernd ist dagegen vor allem die Gruppe der Identitätsgestörten. Tar Honak ist ein klassischer Vertreter, denkbar wäre aber auch eine Korbflechterin, die sich für Kaiserin Amene hält, eine junge Frau, die behauptet, Kaiser Hal zu sein, und ein blinder, alter Mann, der sich bei den dreien fortwährend entschuldigt, den Zug der tausend Oger begonnen zu haben – er sei ja schließlich der große Magier Galotta. Dieses Trüppchen kann ebenso für Erheiterung sorgen wie drei kräftige Burschen, die sich tagelang darüber streiten, wer von ihnen denn die wahre Frau von Stover Storerbrandt sei.

Geplagte Menschen, die ihren Ticks unterworfen sind, verwirrte Seelen, die gotteslästerliche Götzen anbeten, Verfolgte, die obskure Verschwörungen aufgedeckt zu haben glauben – sie alle könnten im Kloster am Nebelkopf angetroffen werden.

ZUR DARSTELLUNG DER BEWOHNER DES KLOSTERS

Es sollte Ihnen nicht schwer fallen, die einzelnen Personen im Trakt der Noioniten zum Leben zu erwecken. Viele der Charaktere, mit denen die Helden am meisten zu tun haben, sind in die Geschehnisse nur am Rande involviert. Spielen Sie mit diesen. Lassen Sie sie untereinander und vor allem mit den Helden agieren. Dabei dürfen überschwängliche, positive Gefühlsausbrüche ebenso vorkommen wie wütendes oder aggressives Handeln. Bemühen Sie sich im Interesse der Geschichte, die Figuren nicht lächerlich erscheinen zu lassen. Komische Elemente bieten sich an vielen Stellen an und Ihre Mitspieler können viele humorvolle Situationen

erleben. Diese werden sie aber umso mehr würdigen können, wenn die tragischen Aspekte der einzelnen Charaktere als solche deutlich werden.

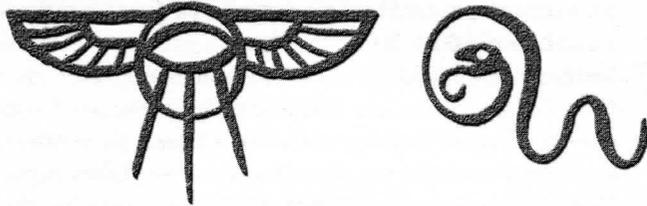
Die Geweihten sind zwar stets präsent, halten sich aber meist im Hintergrund und greifen nur ein, wenn sich zwei oder mehrere ihrer Gäste heftig streiten. Wenn die Boron-Geweihten etwas sagen, dann ist das (vielleicht mit Ausnahme von Dythlind) stets wichtig. Die Geweihten plaudern nicht, sie beschränken sich auf wichtige, knappe und deutliche Aussagen. Im Gespräch mit Hilfebedürftigen halten sie sich ebenfalls zurück. Sie hören zu, fordern zum Erzählen auf und versuchen ihren Gesprächsanteil auf ein Minimum zu reduzieren.



ВУПТЕ СЧЕРВЕН

VON PHILIPPE MINDACH

ДАНК FÜR RAТ UND ТАТ AN АРМИН ВУПДТ, GERO EBLING, MOMO EVERS, JENS FICHTNER, CHRIS GOSSE, VLI LINDNER, DANIEL SIMON RICHTER UND MATTHIAS WICHT



Götter im Fokus: Praios, Hesinde

Stichworte zum Abenteuer: Stadtabenteuer, Verfolgungsjagd, Deeskalation

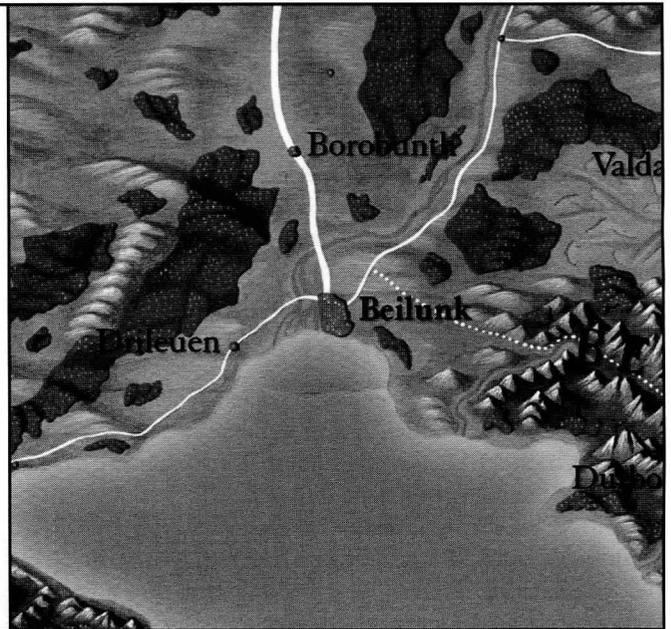
Spielort: Beilunk

Zeit: Zwischen 1027 BF und 1032 BF

Erfahrung: Erfahren

Schwierigkeit: Spieler mittel / Meister mittel

Helden: Wenigstens einer der Helden sollte kommunikativ sein. Erschwerte Bedingungen herrschen für Magiebegabte.



DAS ABENTEUER

VORGESCHICHTE

Seit der Rückkehr Borbarads hat Beilunk mehrfach Feinden trotzen müssen. In den Namenlosen Tagen des Jahres 1020 BF geschah ein fundamentales Praios-Wunder, das Beilunk rettete und in dessen Folge eine Kirchenherrschaft der Praios-Kirche in der Stadt entstand.

Mit dem Verzicht der Verteidiger auf Zauberei nach einer Weissung der praiosgeweihten damaligen Markgräfin *Gwidühenna von Faldahon* erlosch auch die Wirkung der Magie der Feinde auf dem Gebiet der Stadt. Alle Arkanen wurden nach diesem Sieg durch Gottvertrauen aufgefordert, der Zauberei öffentlich abzuschwören oder die Stadt zu verlassen. Die Magierakademie 'Schwert und Stab' wurde nach Gareth verlegt. Reichsbehüter *Brin von Gareth* nannte die Markgräfin zur Fürstin von Beilunk. Der Lichtbote *Jariel Praiotin XII.* erhob sie zur Illuminata. Seitdem führt sie die Titelkombination Fürst-Illuminata, die zuvor nur in der Priesterkaiserzeit verwendet wurde. Ende des Jahres 1026 BF kam es zu einem zweiten Entscheidungskampf um die Existenz der Stadt, als der von Rhazzazor persönlich geführte Endlose Heerwurm versuchte, den Heiligen Bann der Stadt zu brechen. Bei der Verteidigung ließ der Hochmeister der Bannstrahler *Ucurian Jago* im Kampf gegen den Schwarzen Drachen sein Leben. Die wundersame Unwirksamkeit von Magie auf dem Boden der Stadt erwies sich als beständig und ließ auch Rhazzazors Macht schwinden. Der Schwarze Drache zog sich, angeschlagen durch einen Angriff des Greifen Herofan, zurück, der Belagerungsring der Feinde zerfiel.

Arkas von Grai, zentraler Bösewicht dieses Abenteuers, war ein Beilunker aus gutem Hause. Er geriet während der Kämpfe 1020 BF im Zuge der Eroberung der Region durch Borbarad in die Hände des Feindes. Statt zu sterben, wurde er zum Schergen des Bösen geformt und kehrte unter der Maske der Rechtschaffenheit als Verräter in die Stadt zurück.

Seit dem Scheitern von Rhazzazor ist Arkas von dem Gedanken beseelt, die Unterwerfung Beilunks in einem dritten Entscheidungskampf zu erreichen und sich so eine erhabene Position im Nekromantenrat zu sichern. Auf der Suche nach Schwachpunkten, die ihm bei der Unterwerfung der Stadt helfen könnten, erfuhr er von der 'Seele von Beilunk' – einem uralten Geheimnis der Stadt, das von der Hesinde-Kirche Beilunks wie ihr Augapfel gehütet wird: In der Stadt existiert ein Ornament, dem seit der Verbrennung einer Hohepriesterin aus dem Königinnenreich Alhanien vor über tausend Jahren ein mächtiger Schutzgeist innewohnt.

Arkas plant, diesen Schutzgeist gegen die Wunderwirkung des 'Arcanum Interdictum', das auf der Stadt ruht, zu richten. Statt die Bevölkerung zu beschirmen, sollten sich nach seinem Willen die segensreichen karmalen Kräfte gegenseitig aufheben. Die dauerhafte Unwirksamkeit von Magie im Bereich der Stadt soll beendet werden und der Schutzgeist solange beschäftigt werden, bis eine Streitmacht des Nekromantenrates unter dem Feldherren *Lucardus von Kémet* in die Stadt eingedrungen ist. Um seinen Plan in die Tat umzusetzen, bedient sich Arkas der Hesinde-Scholarin *Caya Bernigandh*, die in ihm einen väterlichen Freund sieht und deren düsteres Weltbild er über die Jahre prägte. Der Hesinde-Tempel verfügt allerdings nur über

fragmentarische Informationen zur Anrufung des Schutzgeistes. Die Akademie Schwert und Stab, die 1021 BF nach Gareth umgezogen ist, hütete dagegen einen Folianten von unschätzbarem Wert für Arkas' Vorhaben. Auf seinen Auftrag hin und unter der Führung seiner Geliebten *Majira von Punin* brachten Handlanger das Buch durch ein gewagtes Betrugsmanöver in Besitz. Ein Überblick über die Antagonisten-Gruppe und ihre Aktionen vor dem Spiel und während des Spiels findet sich im Anhang dieses Abenteuers ab Seite 45. Die Antagonisten sollen eine angemessene Herausforderung für Ihre Heldengruppe darstellen. Passen Sie deren Werte daher wo nötig an die Werte Ihrer Heldengruppe an.

Arkas hält sich im Praios-Tempel auf, den er zu entweihen hofft. Verteidiger des Tempels sollen durch fingierte Unruhen und die äußere Bedrohung durch Lucardus abgelenkt werden.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Kurz nachdem die Diebe den Folianten entwendet haben, wird *Saldor Foslarin* auf den Betrug aufmerksam. In seinem Auftrag heften sich die Helden an die Fährte ihrer Gegenspieler. Die Spur führt über Perricum nach Beilunk.

KONFRONTATION UND ERKENNTNIS

Bei Eintreffen der Helden wird Beilunk zum ersten Mal seit längerer Zeit wieder belagert. Arkas beginnt derweil über vielfältige Wege, Unruhe in der Unterstadt Beilunks zu schüren. Während der Überfahrt nach Beilunk verdarb *Majira von Punin* das Ungeziefer an Bord des Versorgungsschiffes, auf dem sie reiste, mit einem 'Mishkhara-Keim' – einem tückischen 'Geschenk' der Erzdämonin der Seuchen. Die dadurch reduzierten Nahrungsreserven der Stadt und die zunehmende Bedrohung durch eine Plage verschärfen die Lage zusätzlich. Mehr zu den Folgen von *Majiras* Umtrieben in der Unterstadt finden Sie unter **Wettlauf gegen die Zeit** auf Seite 47.

Während die Kräfte der Stadt durch äußere Belagerung und innere Spannungen beansprucht sind, überwinden die Handlanger die verbliebenen Wachen vor der Praios-Sakrale am Bunten Markt und demontieren das Ornament. Kurz nach der Übergabe der 'bunten Scherben' an Arkas treffen die Helden am Tatort auf die feindliche Gruppe und müssen annehmen, dass diese im Besitz des Ornaments sind. Entweder sie verfolgen die Antagonisten direkt, oder sie erhalten nähere Informationen über das Ausmaß der Bedeutung des Ornaments von einem Priester der Hesinde.

Die Verfolgung führt die Helden in die ärmliche Unterstadt und schließlich zum Unterschlupf der Antagonisten im Wrack der *Stern von Beilunk*. Nachdem die Helden dort die Antagonisten bezwungen haben, erfahren sie von Arkas' Plan, den Schutzgeist auf der Kuppel der Praios-Sakrale von Beilunk anzurufen.

ESKALATION

Während aus den schwelenden Spannungen in der Stadt gegen Abend ein offener Aufstand gegen die Ordnungsmächte erwächst, die sich gleichzeitig gegen die äußere Bedrohung stemmen müssen, haben die Helden den Weg in die Oberstadt vor sich. Der Höhenunterschied zum künstlichen Plateau und die Befestigungsanlagen müssen ohne Magieeinsatz überwunden werden, während sich um die Helden herum Konfliktherde entwickeln.

FINALE

Auf der beeindruckenden Kuppel der Praios-Sakrale steht die verstörte Caya in der Dämmerung allein dem Schutzgeist gegenüber. Die Helden können sich hier bewähren, indem sie das Mädchen für sich gewinnen, den Schutzgeist besänftigen und damit die brenzlige Situation entschärfen.

CAYA BERNIGANDH, SCHOLARIN DER HESINDE-KIRCHE (GEBOREN 1014 BF)

Vor Borbarads Rückkehr war die Familie Bernigandh aus Beilunk sagenhaft reich. Ein Zweig der Beilunker Patrizierfamilie war sogar geadelt worden und hatte über ausgedehnten Landbesitz verfügt, doch Reichtum und Macht verhinderten das Unheil nicht.

Cayas Eltern kamen 1020 BF auf entsetzliche Weise ums Leben und das kleine Mädchen verbarg sich, bis es durch glückliche Umstände gerettet wurde. Die Verwandtschaft in Beilunk nahm Caya auf, aber sie fand dort weder menschliche Wärme noch Zuversicht, sondern nur Anspruchsdenken aus besseren Zeiten. Arkas von Graî wurde nach seiner Rückkehr Cayas Hauslehrer und ist der einzige Mensch, zu dem sie nach dem Tode ihrer Eltern Vertrauen fasste. Er sorgte dafür, dass das gelehrige Mädchen von der Hesinde-Kirche als Scholarin angenommen wurde, hielt den Kontakt und prägte ihr Weltbild.

AUSGANGSLAGE

Das Abenteuer kann an einem beliebigen Tag zwischen 1027 BF und Winter 1032 BF stattfinden. Zu welcher Tageszeit etwas passiert, hängt vom Verhalten der Helden und Ihrem Ermessen als Meister ab.

Als grobe Vorgabe kann folgende Einteilung gelten: Mittags kommen die Helden an. Nachmittags findet vermutlich die Verfolgungsjagd in der Unterstadt statt und kurz vor Sonnenuntergang kommt es zum Finale.

Arkas Plan, geschützt durch die Fassade seiner gesellschaftlichen Stellung in der Oberstadt, die Spannungen in der Stadt mit Hilfe seiner Handlanger zu verschärfen und die Verteidigung durch innere Unruhen zu schwächen, scheint aufzugehen. Aber er erleidet Rückschläge, die den Ablauf erschweren und schließlich gänzlich zunichte machen.

Die direkte Widersacherin der Helden, *Majira von Punin*, hat Handlanger um sich versammelt; jene Antagonisten, die den Helden direkt gegenüber treten: *Katis, Jacinto, Nim, Xagul*. Mehr zu deren Absichten und Handlungsweisen finden Sie im Anhang ab Seite 45.

Majiras Auftraggeber Arkas von Graî betritt die Bühne des Geschehens, wenn seine Handlanger ausgeschaltet wurden. Doch die eigentliche Herausforderung für die Helden ist es schließlich, in Caya Bernigandh wieder Lebensmut und Göttervertrauen zu erwecken.

Außer den Antagonisten treten in diesem Abenteuer übergeordnete Persönlichkeiten auf.

Lucardus steht mit einem Heerhaufen vor den Toren und verkörpert die fortwährende Bedrohung durch die Warunkei, die die Existenz der Stadt gnadenlos beenden wird, wenn die Helden scheitern. *Gwidühenna von Faldahon* und *Mirshan von Streitzig j.H.* sind die höchsten Entscheidungsträger in der

Stadt. Sie stehen als Führungspersonen für unterschiedliche Strömungen innerhalb der Stadt.

Die Gemeinschaft des Praios – also jene Menschen, die sich deutlich zum Gottfürsten bekennen – versorgt Beilunk mit Würde und Wohlstand. Auch das Dasein der übrigen Bürger, die sich zumindest durch Lippenbekenntnisse zur Ordnung bekennen, gewinnt an Lebensqualität, seit Beilunk ab 1026 BF nicht mehr durchgehend belagert wird. Doch es ist die Arbeitskraft der Vielzahl von Heimatlosen und mit den Pilgern eintreffenden Wanderarbeitern, auf die sich die Leistung der Stadt gründet. Ob man als privilegierter Bürger in der Oberstadt Teil einer idealisierten Gemeinschaft ist oder als einfache Arbeitskraft jeden Tag die bloße Existenz sichern muss, entscheidet über grundlegende Rechte und nicht zuletzt darüber, ob man nach jeder Radromflut obdachlos ist. Die Menschen in der Unterstadt leben von der Hand in den Mund und ihr Einsatz bei den gewaltigen Bauprojekten der religiösen Administration wird ihnen nur mit knappen Nahrungsrationen vergolten.

PROLOG: DER AUFTRAG

SCHWERT UND STAB

Auf Einladung eines Boten hin reisen die Helden nach Gareth zu einem Treffen mit dem Convocatus Primus der Weißen Gilde und der Spektabilität der Akademie von Schwert und Stab, Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin. Im Obergeschoss des weitläufigen Gebäudes der *Akademie der vereinten Künste von Schwert und Zauberstab zu Gareth* erwartet er die Helden. Durch die weiß getünchten Gänge hallen aus den kargen Sälen und Kammern die Stimmen der Adepten, die von ihren Lehrmeistern angeleitet werden.

Der Brillantzwerg Saldor Foslarin ist sichtlich angespannt und begrenzt die Formalitäten auf ein Minimum. Wenn Ihre Helden keinen ausgezeichneten Ruf haben, sollten Sie als Meister davon ausgehen, dass Foslarin die Bedeutung der Angelegenheit – noch – unterschätzt. Er überspielt in diesem Fall sein Unwissen und wird eher seine Ausführungen beenden, als sich zu offenbaren, aber tatsächlich ist innerhalb der Akademie nicht bekannt, welche Bedeutung der Band mit den Al'Hani-Gesängen hat, der unlängst gestohlen wurde. Man bewahrt eine kaum überschaubare Vielzahl von außerordentlichen Artefakten und Werken auf.

Foslarin ist erzürnt, bestohlen worden zu sein. Er erwähnt knapp, warum ihm die Helden empfohlen worden sind. Sie können bei dieser Gelegenheit bestimmte Stärken der Helden hervorheben und auf bisherige Heldentaten Bezug nehmen. Foslarin spricht widerwillig mit tiefer Stimme die Angelegenheit an, derentwillen die Helden herbeigerufen wurden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Lasst es uns kurz machen: Es gilt, einen Folianten wieder zu beschaffen, der uns ... hrm ... abhanden kam. Dieser Band hat seinen Wert, obschon er keine Zauberformeln enthält. Er wird mit Gold aufgewogen.

Wir lassen Teile unserer Sammlung von Zeit zu Zeit restaurieren. Für gewöhnlich übernehmen diese Aufgabe die Collegae. Es gelang einer Dame, die uns mittlerweile als Majira von Punin bekannt ist, sich äußerst zielstrebig als lerneifrige Helferin einzuschmeicheln. Nur wenig von dem, was sie den Collagae erzählte, war wahr. Sie schnitt

Während die Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon als Lichtgestalt die Kirchenherrschaft repräsentiert, genießt in der Unterstadt der tobrische Baron Mirshan von Streitzig j.H. zu Hohenlauchenwart große Anerkennung. Von ihm erwarten die Menschen die Rückeroberung des Umlandes der Markgrafschaft Beilunk. Die Praios-Kirche käme nicht über die Verteidigung der Stadt hinaus, heißt es. Wenn das Umland gesichert wird, erwarten die Armen eine Landverteilung, die es ihnen ermöglichen soll, aus eigener Kraft ihre Existenz zu sichern.

Die durch Arkas verursachte Zuspitzung der Not der Armen löst in diesem Abenteuer einen Aufstand aus, der die Kirchenherrschaft die Kontrolle über die Unterstadt verlieren lässt. Die ‘Seegarde’, ein etwa zwei Banner starker Bund von kampferprobten Anhängern des Mirshan von Streitzig j.H., formiert sich zum ersten Mal. Ob und in welchem Ausmaß es zu Kämpfen zwischen der Kirchenherrschaft, den Aufständischen und der Seegarde kommt, hängt vom Verhalten Ihrer Helden ab.

das Werk aus dem Einband heraus und ersetzte es durch die Seiten des Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung!”

Der Kopf Foslarins ist vor Wut gerötet, aber er presst die wulstigen Zwergenlippen zusammen und behält seinen Ärger für sich.

“Beinahe wäre diese dreiste Tat verborgen geblieben. Die Pfeile des Lichts berichten, dass sich diese Majira von Punin in Perricum mit dem Ziel Beilunk einschiffte. Für uns stehen andere Dinge an, und in Beilunk haben wir keine freie Hand. Reist dieser Frau hinterher und sichert das Werk, ehe es an sinistre Mächte in den Schwarzen Landen verschachert wird oder anderer Schindluder damit getrieben wird. Wenn Ihr Gelegenheit habt, dann bewegt die Diebin mit allem nötigen Nachdruck und voller Härte dazu, sich uns zu stellen. Lasst bei Euren Ermittlungen in Beilunk den Namen der Gilde und der Akademie aus dem Spiel.”

Wesentlich mehr zu sagen ist Foslarin nicht bereit. Er hat tatsächlich andere Verpflichtungen, schließlich koordiniert er Aktivitäten von übergeordneter Bedeutung in diesen unruhigen Zeiten. Wenn die Belohnung konkretisiert werden soll, dann setzen Sie hundertvierundvierzig Dukaten aus.

Sollten die Helden im Archiv recherchieren und die schrullige Archivarin zur Mithilfe bewegen können, erfahren sie, dass die Akademie diesen Band mit “archaischen Klageliedern aus der Al'Hani-Kultur” an die tausend Jahre bewahrte und erneuerte. Die peniblen Aufzeichnungen über die Bestände der Akademie, von denen die Helden nur Auszüge zu sehen bekommen, werden zunehmend lückenhafter, je weiter man in der Zeit bis zur Gründung der Akademie 3 BF zurückgeht.

Hält man die Helden für integer, kann ihnen der Orden der Pfeile des Lichts Kontakte in Rommily (Vulcomar vom Schnakenberg, selbstgefällig, geboren 999 BF) und Gallys (Myria Degehenhardt, originell, geboren 984 BF) vermitteln, wo sie weitere Informationen über die Sichtung Majiras in Perricum einholen können. Allerdings müssen die Helden deutlich um die Vermittlung dieser Kontakte bitten – hinterhertragen wird man sie ihnen nicht. Sollten sich die Helden diese Mühe machen,

können Sie sie mit der Beschreibung zusätzlicher Gegenspieler belohnen. Die findige Magierin der Pfeile des Lichts, die sich in der Wildermark in der Nähe von Gallys aufhält, kann den Helden sogar die gesamte Antagonisten-Gruppe beschreiben. Dafür ist dieses Treffen auch kein Spaziergang und kann mit Hindernissen Ihrer Wahl erschwert werden. Wenn Sie die Lage in Gallys eingehend thematisieren wollen, so können Sie die Dame direkt in Gallys unter Tarnung im 'Schwefelviertel' einsetzen.

In den stets von dem namensgebenden Schwefeldunst erfüllten Gassen dieses Viertels haben sich Alchimisten und Schwarzkünstler angesiedelt, die ihre Dienste jedem zahlungskräftigen Kunden anbieten. Hier finden sich neben auf Gifte oder Knallelixiere spezialisierten Alchimisten auch einige wenige Artefaktmagier, Dämonenbeschwörer oder Heiler und die Golemwerkstatt der berühmten Meisterin Yolande. Die meisten dieser Männer und Frauen sehen sich als Kriegshandwerker, die sich keine Gedanken über den Einsatz ihrer Werke machen.

Weiterführende Informationen zur Lage im von der geschäftstüchtigen Arnhild von Darbonia geführten Gallys finden Sie im Abenteuer **Von eigenen Gnaden** und in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**.

OPTIONALER EINSTIEG

Als alternativer Auftraggeber kann nicht nur Markgraf Rondrigan Paligan von Perricum, der über die Mark Perricum gebietet, sondern auch eine beliebige andere Autorität die Helden aus beliebigen Gründen beauftragen, einen der Antagonisten auf Grund eines Verbrechens oder anderer missliebiger Taten zu suchen. Stets führt die Spur dabei schließlich über Perricum nach Beilunk. Sollte die Quinionsqueste, der Kampf gegen die Schwarzen Lande oder ein anderes Unternehmen die Helden ohnehin nach Beilunk geführt haben, können Sie das Abenteuer auch direkt am Bunten Markt (siehe Seite 35) beginnen. Die Gegner ziehen dann durch ihr auffälliges Verhalten die Aufmerksamkeit der Helden auf sich.

PERRICUM

Im Getümmel der uralten Reichsstadt Perricum, der Handels- und Kriegsmetropole am Perlenmeer, können die Helden im weitläufigen Hafen die Spur von Majira von Punin und ihrer Begleiter aufnehmen. Gegen klingende Münze und nach

zahlreichen Nachfragen lässt sich bestätigen, dass Majira mit Begleitern auf einem Versorgungsschiff des Handelshauses Marix, der *Asellus*, reist. Der Konvoi stach, gesichert von zwei Blockadebrecher-Galeassen der Perlenmeerflotte, nach Beilunk in See. Korrekte Beschreibungen der Antagonisten bekommen die Helden nur, wenn sie über Kontakte verfügen, umsichtig nachfragen und ihre Menschenkenntnis hoch ist. Sonst belügt man sie in den Hafenkneipen nach Strich und Faden und gibt ihnen falsche Hinweise. Legen Sie diese abwegigen Informationen so an, dass sie sich mehrheitlich zügig als Falschinformationen enthüllen lassen und die Helden in jedem Fall nach Beilunk locken.

Das nächste Schiff, das nach Beilunk fährt, ist die Kogge *Darpat-Ochse*, die mit Pilgern beladen sein wird. Wenn die Helden nicht selbst ein kleines Schiff mieten und dabei einen horrenden Blutige See-Zuschlag bezahlen, müssen sie auf der Hinfahrt mit Anhängern des Praios als Reisegesellschaft vorlieb nehmen. Allerdings erweisen sich diese als überwiegend umgänglich – Aufrichtigkeit und Ordnung sind in ihren Augen Garant der Zivilisation und sie verbinden große Hoffnungen mit dem Fanal von Beilunk, jenem Eingriff des Praios, bei dem Beilunk vor dem durch Borbarad eingeleiteten Ansturm 1020 BF gerettet wurde. Damals habe sich Gwidûhenna von Faldahon gegen die Hilfe von Magiern bei der Verteidigung entschieden und war in ihrem kompromisslosen Gottvertrauen durch ein Wunder entlohnt worden, das die Wirkung von Magie unterband – heißt es. Der von Zauberei getragene Angriff der Feinde kam zum Stillstand. Die Stadt war gerettet.

Zwar gibt es auch ein paar verbohrte Fanatiker an Bord, doch wenn Ihre Helden keinen Streit suchen, entsteht auch keiner. Die jungen Frauen und Männer aus den Nordmarken, Garetien und Greifenfurt wollen sich der Fürst-Illuminata andienen, der geweihten Herrscherin über die Mark Beilunk (mehr zu dieser Persönlichkeit finden Sie im Anhang auf Seite 44), um gegen die Schwarzen Lande und ihren Einfluss zu kämpfen.

Kapitänin *Lefke Dargel* bevorzugt niemanden und bietet Streithähnen im Falle des Falles an, "unterwegs auszusteigen". Die Kogge kommt langsam voran, da der Wind während der Überfahrt oft abflaut. Erfahrene Helden wissen, welches Risiko man bei einer Fahrt wie dieser ohne Begleitung eines bewaffneten Kriegsschiffes eingeht, aber die Kapitänin betont, dass der Versorgungskonvoi mit Sicherheit "den Weg frei gemacht" habe.

Die Reise kann nach Bedarf gedehnt und mit Ereignissen angereichert oder zügig abgehandelt werden, sodass die Helden am Mittag eines beliebigen Tages das Radromdelta erreichen.

KAPITEL I: ANKUNFT

LANDUNG IM HANDELSHAFFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Behäbig gleitet das Schiff gegen die Strömung des Radroms in Richtung Hafeneinfahrt. Auf einem Plateau erhebt sich die Beilunker Oberstadt über das umliegende Delta. Die Silhouette der Stadt wird von sieben kegel-

förmigen Befestigungstürmen geprägt. Etliche Gebäude fallen euch gleich ins Auge, allen voran die Sakrale des Lichts, deren gewaltige Kuppel golden im Sonnenschein funkelt. Umschlossen wird die Oberstadt von einer imposanten Befestigungsmauer, deren klobige Ziegel im

strahlenden Sonnenschein in warmen, ins Orange übergehenden Gelbtönen leuchten.

Reste der früheren Stadtanlagen stehen als zerfallene Ruinen an den Steilhängen, die der Radrom in vergangenen Jahrhunderten unterspülte. Ein Meer aus Holz- und Lehmhütten säumt die Hafenanlagen und zieht sich bis zur Oberstadt hinauf. Um ihre knappen Besitztümer vor den regelmäßigen Überschwemmungen zu bewahren, haben die ärmsten der Armen selbst die Wälle der Stadtbefestigungen mit behelfsmäßigen Konstruktionen bebaut. Auch gegenwärtig steht das Wasser in Teilen der Unterstadt, soweit man vom Handelshafen aus in die eng bebauten Gassen sehen kann. In dem gewaltigen Hafenbecken des Kriegshafens vermodern unvollendete Rümpfe und beschädigte Wracks der einst stolzen Perlenmeerflotte.

Wenn die Helden nach dem Anlegen der *Darpat-Ochse* (12) nach den Antagonisten fragen, treffen sie tatsächlich auf Hafendarbeiter mit rauen Sitten und einfachem Sprachgebrauch, die bei der Entladung der *Asellus* (13) Majira und ihre Begleiter flüchtig gesehen haben. Nach einigem Nachsinnen meinen sie sich zu erinnern, dass diese das Schiff in Richtung des Efferd-Tempels (6) verlassen hätten – vermutlich auf dem Weg in die Oberstadt, denn dort lägen die empfehlenswerten Fremdenzimmer der Stadt.

Für 9 Kreuzer bringt die Helden ein kleines Ruderboot mit geringem Tiefgang durch die überfluteten Gassen zum erhöht stehenden Efferd-Tempel. Andernfalls müssen sie sich einen Weg durch die Gassen bahnen, in denen das Wasser stellenweise knietief steht. Die Pilger vom Schiff streben danach, die Praios-Sakrale (1) zu erreichen, bewegen sich aber als Masse eher behäbig und halten immer wieder inne, um die Stadt zu bestaunen oder zu beten. Wenn die Helden zügig vorankommen wollen, sollten sie dafür sorgen, dass sie vor den Pilgern die Oberstadt erreichen.

Alle Arten von Muschelschalen bedecken die Außenwände des Efferd-Tempels. Vor dem Gebäude liegt der Fischmarkt mit seinen unzähligen Wannern, Wagen, Verladern, Fischern und Hilfskräften. Verkauft wird hier nicht. Der Fang wird sortiert und zur zentralen Verteilung an der Armenküche (9) eingelagert. Intensiver Fischgeruch hängt in der Luft.

AM TOR

Von der Anhöhe des Fischmarktes aus führt eine Rampe hinauf zu einem gewaltigen Tor (9), das von zwei vorgelagerten Bastionen beschirmt wird. Die Torwache aus Bannstrahlern und *Ehrengarde*-Stadtwachen behandelt die Helden je nach ihrem Sozialstatus freundlich bis herablassend. Ein narbenübersäter und unbestechlicher Ritter des Bannstrahl-Ordens, *Reto von Sturmfels*, offensichtlich Kommandeur der Torwache, stellt ein paar Nachfragen zum Woher und Wohin. Die Helden sollten darauf achten, sich durch ihre Antworten nicht in Erklärungsnot zu bringen. Auf Majira angesprochen reagiert der Mann irritiert, denn er hat sie noch nie gesehen. Fragen nach der Antagonisten-Gruppe beantwortet er mit Gegenfragen. Er hat diese Leute unlängst eingelassen, äußert sich aber nicht dazu, sondern versucht herauszufinden, was die Absicht der Helden ist. Wenn Verbrechen in plausibler Weise zur Sprache kommen, nimmt er sich vor, die Gesuchten festsetzen zu lassen, und weist die Helden darauf hin, dass sie keine Selbstjustiz üben dürfen, sondern die Stadtwache verständigen sollen.

Magiebegabte müssen sich am Tor aufwändig ausweisen und werden gebeten, ihren Aufenthalt in der Praios-Sakrale bei der Stadt-Administration unter Führung des Prajan Bedofeld anzumelden. Reto weist auf das ausdrückliche Zauberverbot hin, das so weit reicht, wie der Blick von der Kuppel der Praios-Sakrale ins Umland schweift. Vorwitzigen Helden stellt er trocken weitere Nachfragen zum Weltbild und ihrer Glaubensrichtung. Er reagiert besonnen und souverän, auch wenn man ihn provoziert.

Ein gerade erst dem Novizenalter entwachsener und entfernt mit der Fürst-Illuminata verwandter Praios-Geweihter, *Gilborn von Faldahon*, mustert die Fremden eindringlich, setzt aber nur im Ausnahmefall eine Liturgie ein. Der junge Mann ist belesen und zurückhaltend.

Während die Helden mit dem Ritter und dem Priester zu tun haben, unterhalten sich die Bannstrahler im Hintergrund über die mühevoll Entfernung von Zauberzeichen von den Befestigungstürmen, die endlich abgeschlossen sei. Ein sachkundiger Magier kann den ungelenten Umschreibungen entnehmen, dass es sich um schützende Arkanoglyphen gehandelt haben muss.

PRAIOS' SEGEN

Solange der Gong der Praios-Sakrale als Herzschlag der Stadt ertönt und der Choral unaufhörlich erklingt, ist in der gesamten Oberstadt ein Arcanum Interdictum wirksam: Zauber gelingen nicht, die Wirkung magischer Artefakte wird unterdrückt, bis die Oberstadt wieder verlassen wird. Das betrifft selbstverständlich auch Fluggeräte wie Hexenbesen und fliegende Teppiche. Für unheilige Wesen (wie Dämonen, Chimären, Golems, Untote) gilt die Oberstadt als zweifach geweiht. Geister und Elementare können sich dort aufhalten, verlieren jedoch an Kraft und streben danach, diesen Ort zu verlassen.

Auch darüber hinaus ist Magieeinsatz im gesamten Stadtgebiet und dem Umland verboten – und ebenso der bloße Versuch, Magie zu wirken. Die Urteile reichen von Kerkerhaft und lebenslanger Verbannung bis hin zu Purgation oder Tod auf dem Scheiterhaufen, konkret bei "feindseliger Absicht und gefährlichem Tun". Schwarzmagier werden nicht an ihre Gilde ausgeliefert. Offensichtlich erkennbare magische Artefakte werden am Stadttor für die Dauer des Aufenthaltes beschlagnahmt.

In der Unterstadt ist Zauberei um 7 Punkte erschwert, sollte aber tunlichst verdeckt gewirkt werden. Auf der Südseite des Hafens, insbesondere am Wrack der *Stern von Beilunk*, kann ohne regeltechnische Einschränkungen gezaubert werden.

IN DER OBERSTADT

Plastische Darstellungen von Wesen und Menschen sind in Beilunk erdrückend präsent. Von den üppig verzierten Hausfriesen starren die Gesichter von Heiligen, Helden und Ahnen der einflussreichen Familien herab. Pfeiler und Wasserspeier wurden in vielen Fällen zu seltsamen Kreaturen geformt. Schreine und Statuen finden sich fast an jeder Ecke und umringen jeden Platz. Nicht nur Pilger erwerben Statuetten aus Ton, sondern auch die Bürger der Stadt stellen ihre Frömmigkeit mehr oder weniger aufgesetzt zur Schau. Man spricht Garethi in mildem Tonfall und dehnt dabei einige Laute. Wer es sich leisten kann, trägt helle weite Gewänder. Wer ohne Not laut spricht, wird für unkultiviert gehalten. Das Bürgertum gibt sich gelassen und vermeidet nach Möglichkeit Konflikte.

BEILUNK



- 1 Praios-Sakrale
- 2 Hesinde-Tempel
- 3 Rondra-Tempel
- 4 Rahja-Tempel
- 5 Phex-Tempel
- 6 Efferd-Tempel
- 7 Markgräflische Residenz
- 8 Waisenheim und Praiostagschule
- 9 Mauer zwischen Lastadie und Speicherstadt
- 10 Taverne *Neunauge*
- 11 Turm der Hafenbefestigung
- 12 Liegeplatz der *Darpat-Ochse*
- 13 Liegeplatz der *Asellus*
- 14 Wrack der *Stern von Beilunk*
- 15 Drei Türme

Die kantenlosen Gebäudekomplexe und Türme aus der Zeit der Priesterkaiser bestehen ebenso aus witterungsbeständigem Ton wie das prächtige Zunfthaus der Weberzunft am Bunten Markt oder die hohen Giebelhäuser des Bürgertums, die Patriziervillen und ehemaligen Magiertürme im edlen Viertel Eschberg. Trutzig wirkt dagegen das älteste erhaltene Gebäude der Stadt, Jahrhunderte lang Sitz der Akademie von Schwert und Stab (8). Roh wirken die vom Zahn der Zeit gezeichneten Ziegelsteinmauern. Der Auf- und Niedergang der Stadt hat Rußschlieren und Wasserflecken hinterlassen, die Grundmauern des massiven Gebäudes aber ein Jahrtausend überdauern lassen. Kinder toben im Hof des Gebäudes umher. Es dient als Praiostagsschule und Waisenheim. Etliche der kleineren aus Lehm bestehenden Gebäude sind, wie die repräsentative Residenz (7), die sich mit formschöner Leichtigkeit ins Stadtbild fügt, weiß getüncht und mit leuchtend roten Dachschildeln gedeckt. Wer es sich leisten kann, hat die Fassade mit bunten Kacheln verkleiden lassen, üblicher ist die auch für die Allgemeinheit erschwingliche Variante der bemalten Eingangstüren. Nur am Eschberg künden etliche Stümpfe von Baumbestand, ansonsten stehen die Bauten dicht. Die verschlungenen Wege Beilunks verengen sich zu Gassen, die teilweise durch Gebäude verlaufen. Nur in den bewachsenen Lichthöfen und auf den Plätzen der Stadt – also dem Praiosplatz, dem Bunten Markt, dem Bedonplatz und dem Hufeisenmarkt – hat man Raum, sich zu entfalten, wenn gerade kein geschäftiges Treiben vorherrscht.

Während die ehemaligen Kasernen der Ehrengarde am Rondra-Tempel (9) und andere Mietskasernen im Inneren ebenso schlicht ausfallen, wie sie von außen erscheinen, findet man in den verschachtelten und ineinander übergehenden Gebäuden von Klerus und Patriziern prächtiges Interieur aus Zeiten

der Prosperität: Perlmutter-Türgriffe, Schildpatt und so manch anderes Kleinod aus dem Perlenmeer schmückt die Räume. Kunstvolle Holzintarsien und aufwändig verzierte Möbel sind Prestigesymbole. Florale Motive sind häufig, einige Kuppelbauten sind Zeltaufbauten nachempfunden und verleihen der Liebe berühmter tulamidischer Baumeister zur Geometrie Ausdruck. Oft färbt buntes Fensterglas das in die Wohnräume der Oberschicht einfallende Licht.

Der ovale Hesinde-Tempel (2) steht der Praios-Sakrale (1) in Größe kaum nach. Glasierte Kacheln in allen erdenklichen Grün- und Blautönen bedecken das von Malachitsäulen getragene, gewölbte Dach und lassen es in der Sonne schimmern wie den abgelegten Panzer eines gewaltigen Insektes.

Im Inneren führen gewundene Treppen von einer beeindruckenden Halle in die oberirdischen und unterirdischen Stockwerke. Von Balustraden aus kann man aus dem ersten und dem zweiten Stock in die Halle hinein blicken, durch die bisweilen Bienen surren. Die dazu gehörigen Bienenstöcke finden sich auf einem ausgebauten Dachboden.

RELIGIÖSE STRÖMUNGEN

Nicht jeder Beilunker Bürger huldigt selbstvergessen der Fürst-Illuminata und empfindet ihren Weg als ideal. Beilunk hat alte Wurzeln. Vor über zweitausendfünfhundert Jahren, 1571 v.BF, entstanden im Radromdelta die ersten menschlichen Ansiedlungen der Al'Hani-Zivilisation. Trotz mehrfacher Zerstörung bewahrte die Hesinde-Kirche Beilunks ein besonderes Erbe der religiösen Verehrung. Hinter der Fassade klassischer zwölf-göttlicher Vorstellungen befindet sich bis in die Gegenwart eine bemerkenswerte Melange aus einer Hesinde-Verehrung, die weise Frauen als Entscheidungsträger bevorzugt, einer Firun-

Verehrung, welche die Durchsetzungskraft und das Heldentum des Einzelnen rühmt, und Überlebenseln einer unbewussten Mocoscha-Verehrung, die die Gemeinschaft über alles stellt.

DIE AL'HANI

Den Al'Hani und Beni Nurbad erschien angeblich Hesinde selbst (von den Alhani Heshinja genannt) auf dem Berg Aschub im Aschubim-Gebirge. Legenden sprechen alternativ von einem zauberkräftigen Schlangwesen. Die beiden Stämme, die auch Mocoscha als Göttin verehrten, wurden von den anderen Tulamidenstämmen ob ihres Glaubens und ihrer unheimlichen magischen Fähigkeiten angefeindet und zogen gen Norden, um das ihnen verheißene Land zu finden. Über Nebachot gelangten sie nach Abspaltung einiger Sippen ins heutige Tobrien (damals noch teilweise von Elfen bewohnt) und gründeten dort ihr Königinnenreich Alhanien.

Beilunk war die erste Ansiedlung und bis zur Zerstörung Hauptstadt. Geführt wurde das Reich von einer Königin, die lange Zeit auch geistliches Oberhaupt (also mächtigste Magierin und damit Heshinja-Priesterin) war. Die Alhani glaubten, ein auserwähltes Volk Hesindes zu sein.

Mehr über die Al'Hani Geschichte und Kultur finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** ab Seite 9.

Der zumindest als Lippenbekenntnis weit verbreitete Praios-Glaube betont die erhabene Stellung des Götterfürsten als Voraussetzung für zivilisierte Ordnung, schätzt aber die anderen Zwölfgötter üblicherweise nicht gering. In Beilunk werden ab Praios 1028 BF alle erdenklichen Anschauungen zur Quanionsqueste* vertreten.

Die Vorstellung von Beilunk als Zentrum eines reinen und unverfälschten Glaubens und die Ansicht, das Ewige Licht sei durch tatkräftige Unternehmungen wiederherzustellen, sind verbreitet. Auf verschiedenen Wegen kann man hier die Erzählung von Quanion als Sohn eines Beilunker Steinmetzes hören, von dem mannigfaltige Abenteuer überliefert sind, die jeder Erzähler unterschiedlich ausmalt. Von den Ruinen Bosparans über das Orakel von Balträa bis ins Land der Ersten Sonne sei er gereist, heißt es. Innerhalb des Abenteuers können Sie die 'Schale des Lichtes' in der Praios-Sakrale in den Blickpunkt interessierter Spieler rücken. Mehr über die Quanionsqueste erfahren sie in **WdG 312 ff.**

BUNTER MARKT

Lassen Sie interessierten Helden ruhig etwas Zeit zur Erkundung der lichten Oberstadt. Früher oder später lenken Sie die Schritte der Helden dann zu dem südlich vor der imposanten Praios-Sakrale (1) zentral gelegenen Bunten Markt. Die Fürst-Illuminata und ihr Gefolge eilen zu dieser Zeit zur Ostmauer, da Feinde gesichtet wurden. Das sollten die Helden nicht wissen, sondern zunächst folgende Szene erleben.

* Als die Fliegende Festung am 29. Peraine 1027 BF auf Gareth stürzte, verschwand das Ewige Licht. Am 1. Praios 1028 BF wurde durch die wundersame 'Verkündung durch hundert Zungen' in rätselhafter Form die Möglichkeit eines Neuanfangs verheißt. Die nach dieser Verkündung begonnene Suche nach dem Ewigen Licht wird Quanionsqueste nach dem Heiligen Quanion genannt, der seinerzeit das Ewige Licht zurückgebracht hatte, nachdem Helahoras dessen Verschwinden bewirkt hatte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straßen leeren sich zunehmend. Auch die Pilger haben sich zerstreut. Der regelmäßige Gong des Praios-Tempels hallt durch die Gassen und der durchdringende Choral der Priesterschaft, der seit eurer Ankunft ständig zu hören ist, scheint sich von euch zu entfernen. Je näher ihr der Sakrale kommt, desto weiter verlagert sich der Gesang nach Osten. Vor euch erstreckt sich ein halbrunder Platz, die beeindruckende Kuppel der Praios-Sakrale und das gewölbte Dach des Hesinde-Tempels leuchten im Licht der Nachmittagssonne. Die hölzernen und mit bunten Tüchern überspannten Marktstände liegen verlassen, den Boden des Platzes bedeckt ein farbenfrohes Mosaik, in der Nähe rinnt plätschernd Brunnenwasser aus zahlreichen gewundenen Schlangenkörpern in ein flaches Marmorbecken. Etwas passt nicht ins Bild: Vor euch auf dem Boden, zu Füßen des Praios-Tempels, liegt leblos ein menschlicher Körper, die Gliedmaßen verrenkt, das Gesicht auf den Steinboden gepresst. Als ihr näher kommt, lösen sich schemenhafte Gestalten aus dem Schatten der Marktstände und huschen in verschiedene Richtungen davon. Ein großes Loch gähnt in der Mitte des Platzes, wo offenbar das zentrale Element aus dem Mosaik herausgeschlagen wurde.

Bei einer guten *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden jeweils einen der Antagonisten (siehe Anhang) erkennen – nur Majira ist nicht dabei. Zurück bleiben die Körper zweier gefesselter und verletzter Bannstrahler, die überwältigt und bei den Marktständen verborgen wurden, und ein Toter. Letzterer war an die skrupellose Nin geraten.

Süßlicher Verwesungsgeruch zieht von Osten in die Stadt hinein.

Beginnen Sie mit der Zerschlagung des Ornamentes Misstöne, Verstimmungen und den möglichen Niedergang der Stadt anklingen zu lassen, der bisher nur durch eine trügerische Ordnung verborgen war.

Sollten die Helden die Verfolgung unmittelbar aufnehmen, führt die Flucht von Jacinto und Nin in die Gebäudekomplexe im Südwesten, von wo sie durch Korridore, über Treppen und in gewagten Sprüngen über die Dächer bis in die Speicher der Handelshäuser und von dort zur Mauer fliehen, um sich abzuseilen. Xagul und Katis starten möglichst weit von den Helden entfernt am Hesinde-Tempel und verschwinden in dessen menschenleeren Hallen. Sie verlassen den Tempel durch einen anderen Ausgang und laufen durch die Gebäude im Südosten zum Stadttor, wo sie die reduzierte Wache überrumpeln und flüchten. Sie sind zwar langsamer als die anderen beiden Antagonisten, aber sie kennen sich in der Stadt aus und Xagul setzt auf Alchimie-Erzeugnisse, wenn ihm die Helden zu nahe kommen. Eine gelungene *Gassenwissen*-Probe ermöglicht den Helden das klare Erkennen der beiden. Nur bei außergewöhnlichen Leistungen der Helden sollten Sie bereits an dieser Stelle Antagonisten opfern.

Wenn die Helden bleiben, können sie die jungen Bannstrahler entdecken und befreien. Diese berichten, dass der überwiegende Teil der Priesterschaft und der Tempelwache, insbesondere die Sonnenlegion unter Führung der Fürst-Illuminata, zur Ostmauer zogen, da Feinde in großer Zahl vor den Mauern Beilunks gesichtet worden seien. Sie dringen darauf, *Prajan Bedofeld* im Praios-Tempel zu alarmieren. Diesem berichten sie, dass die Helden ein Eindringen von Angreifern in den Praios-

Tempel verhinderten. Wenn es dazu kommt, dann können Sie den Helden künftig Unterstützung durch den einflussreichen Lichthüter mit der markanten Nase zugestehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein greisenhafter Priester kommt vom Hesinde-Tempel heran und schlägt die Hände vor das Gesicht, als er der Zerstörung im Zentrum des Marktes ansichtig wird. Er sinkt auf die Knie und beginnt zu weinen.

Schluchzend antwortet er auf eure Nachfrage: "Unter den Füßen der Menschen lag im Zentrum des bunten Marktes die Seele Beilunks. In früheren Zeiten war dies das Zentrum der Stadt, doch es wurde vergessen. So wurde es nur von Wenigen verehrt und bot doch seit Generationen Schutz für alle. Wehe uns, die wir nachlässig waren. Die Mosaiksteine wurden nach jeder Zerstörung Beilunks unter großen Mühen und Wagnissen wieder zusammengetragen und bergen die Erinnerung an die Königinnen Al'Haniens. Ohne ihre Fürsorge wird sich Unheil in der Stadt ausbreiten, unter dem goldenen Schild wird Beilunk verrotten."

Der Hesinde-Priester, Mentor *Kulman Tuchner*, bittet die Helden, die Diebe zu verfolgen und zu stellen. Eine berittene Botin kommt vom Stadttor am Fischmarkt und sucht die Fürst-Illuminata. Die Helden oder die jungen Bannstrahler können so erfahren, dass Katis und Xagul beim Tor am Fischmarkt in Richtung Unterstadt durchgebrochen sind.

WIEDER AM TOR

Ein zweites Mal innerhalb von kurzer Zeit stehen die Helden vor dem jungen Geweihten Gilborn von Faldahon, der völlig durcheinander ist. Der Veteran Reto von Sturmfels wurde zur Ostmauer gerufen. Retos Tochter ist bei einem Angriff der Feinde gefallen. Der Geweihte blieb am Tor mit einem halben Dutzend Ehrengarde-Stadtwachen zurück. Egal, wie sie sich verhalten: Der Geweihte lässt die Helden gewähren.

An der Ostmauer erprobt Lucardus gegenwärtig die Stärke der Verteidiger und merkt sich Schwachstellen für seinen eigentlichen Angriff vor. Was im Detail vor sich geht, können Sie nach Gutdünken ausmalen oder vage lassen.

KAPITEL II: AUFSTAND

VERFOLGUNG DURCH DIE UNTERSTADT

Das elende Leben in der überbevölkerten Unterstadt scheint sich in einer anderen Welt als in der Oberstadt abzuspielen. Die dicht an dicht erbauten ärmlichen Behausungen sind überwiegend ockerfarbene Lehmhütten und häufig behelfsmäßig, da man sich die Arbeit von Handwerkern nicht leisten kann. Holz ist in Beilunk kostbar, seit das Umland (nach 1020 BF) in Feindeshand ist. Nur der auf einer von Wasser umspülten Anhöhe errichtete Efferd-Tempel (6) hat Bestand. Die jährliche Radrom-Flut schwemmt auch Unrat und Tote fort.

Die Stadtkarte dient im Fall der Unterstadt nur der groben Orientierung. Während Gebäudereihen zum Teil durchdringbar sind, indem man provisorische Wände eindrückt, durch Fensteröffnungen steigt oder über zusammenhängende Dächer klettert, steht in den Gassen zum Teil das Wasser oder Flüchtlinge haben primitive Behausungen aus Brettern und Segeltuch in den Weg gebaut.

Bleiben die Helden zusammen, darf jeder Spieler für die zum Fangen von Antagonisten nötige *Gassenwissen*-Probe auf ein zu einer Verfolgungsjagd durch die Unterstadt passendes Talent seiner Wahl als Hilfstalent würfeln. Es müssen unterschiedliche Talente gewählt werden. So wählt ein Spieler beispielsweise *Menschenkenntnis*, um herauszufinden, wer in der Unterstadt die Fliehenden wirklich sah, *Überreden*, um die Menschen mehr oder weniger freundlich zur Mithilfe zu bewegen, *Kriegskunst*, um mögliche Hinterhalte der Antagonisten auszumachen, *Orientierung*, *Sinnenschärfe*, *Gefahreninstinkt* oder *Athletik*. Welche Talente zulässig sind, ist Meisterentscheid. Wie die Spieler sich den Menschen in der Unterstadt gegenüber verhalten, wird spätestens im Kapitel **Die Mauer** spürbare Folgen haben.

Aus den Würfeln oder passenden Ideen Ihrer Spieler können Sie kleine Szenen entwickeln. Gute Proben führen zu Fortschritten, misslungene Proben führen zu unangenehmen Er-

eignissen. Nicht jeder Bewohner reagiert fassungslos, wenn die Helden bei ihm eindringen. Die Helden können einer kratzbürstigen Vettel mit rostiger Pfanne, unbewaffneten, aber unbelehrbaren jugendlichen Raufbolden und rüddigen Streunerhunden begegnen. Keine dieser Begegnungen legt es auf einen Kampf über einige Blessuren hinaus an und jede lässt sich einschüchtern. Sollten die Helden Bewohner der Unterstadt schwer verletzen oder töten, richtet sich die Stimmung der übrigen Menschen zunehmend gegen sie, woraus im weiteren Verlauf ein handfester Nachteil erwachsen kann. Während einzelner Szenen können Sie den Helden nebenbei Schaben begegnen lassen. Mehr dazu unter **Wettlauf gegen die Zeit** im Anhang auf Seite 47.

Die Hälfte der in den einzelnen Proben gewonnenen TaP* steht als Erleichterung für die entscheidenden *Gassenwissen*-Proben zur Verfügung. Grundsätzlich ist diese Probe um 12 Punkte erschwert. Je mehr die Helden die Unterstadt erkunden, desto mehr können sie diese Erschwernis abbauen. Teilen Sie die Antagonisten zu Alleingängen oder beliebig formiert ein. Pro 7 TaP* in *Gassenwissen* können die Helden einen Antagonisten stellen oder ein Stück in Richtung des Wracks der *Stern von Beilunk* (14) gelenkt werden. Misslingt die *Gassenwissen*-Probe, so ist ein Distanzangriff oder ein Hinterhalt durch die Antagonisten, die ihre Verfolger unschädlich machen wollen, oder das Setzen einer abwegigen Fährte möglich.

Lassen Sie die Antagonisten durch Rufe oder Handlungen eine Beziehung zu den Helden entwickeln und individuell auf deren Verhalten reagieren. Spott und Herausforderung, aber auch der Eindruck, dass die Antagonisten als vom rechten Weg abgekommene Abenteurer hier auf der falschen Seite kämpfen, geben den einzelnen Szenen Würze.

Der Belastungsprobe in der Unterstadt halten die Freundschaften der Antagonisten letztlich nicht stand. Verleitet durch



Majira haben sie sich übernommen und werden unter Druck dazu neigen, sich allein durchzuschlagen. Kämpfe auf Leben und Tod muss es dennoch nicht geben. Weder töten die Antagonisten, mit Ausnahme von Nin, gern, noch möchten sie selbst ein übermäßiges Risiko eingehen.

Während die Helden sich durch die unübersichtlichen und verzweigten Gassen bewegen, breitet sich zunehmend Unruhe aus. Aus dem aufgeregten Getuschel vereinzelter, aufgebrachter Menschen erwächst allmählich eine gereizte Spannung, je weiter sich die schlechte Kunde (siehe unten) ausbreitet. Nach und nach bilden sich Trauben empörter Massen, bis sich schließlich die ersten Mobs formieren. Gestalten Sie diese Entwicklung fließend. Bauen Sie in die Suche nach Hinweisen auf die Antagonisten-Gruppe und Geplänkeln mit diesen immer wieder kleine Szenen mit gesteigerter Brisanz ein, die den Spielern deutlich machen, dass die Stimmung in der Unterstadt zunehmend angespannt wird.

Gerüchte:

- ☛ Lucardus von Kémet steht vor den Toren und lässt Belagerungsgerät in Stellung bringen. (wahr)
- ☛ Der Korntransport aus Perricum war durch Ungeziefer verdorben. Nun sind auch die Vorräte ungenießbar. Es wird nicht genug für alle übrig bleiben. (wahr)
- ☛ Die Bürger in der Oberstadt werden für ihr Wohl sorgen, aber wir werden wieder einmal hungern. Sie verlassen schon jetzt die Stadt per Schiff gen Perricum. Wir bleiben hier sitzen. (halbwahr)

SЗЕПЕП

DIE HUNGERNDE MUTTER

An einer ärmlichen Hütte werden die Helden auf eine zerlumpte und unterernährte Mutter aufmerksam. Sie hält ihren Säugling in den dürren Armen – das Kind schreit, aber die Milch ist versiegt. Der Hunger ist steter Gast in der Unterstadt, und die Lage ist bedrohlich, wenn die Vorräte versiegen.

НIN UND JACINTO WERDEN BELAVSCHT:

Nin (keift): "Unsinn, man wird uns mit Gold überschütten."
 Jacinto: "Oder auf Feuerholz betten."

Nin: "Schwachsinn, Mann."

Jacinto: "Das Risiko ist übermäßig, der Auftraggeber nicht verlässlich."

Nin: "Hat uns das je gestört?"

Jacinto: "Ich neige dazu, mich aus den ganz großen Plänen herauszuhalten. Kleine Spielfiguren werden von der Hand der Mächtigen beiläufig zerrieben."

Nin: "Wir wären sorglos. Keine Schulden mehr, keine Verfolgung mehr. Wohlstand. Unsterblicher Ruhm."

Jacinto: "Unsterblichkeit. Möglich, aber anders, als du dir das vorstellst. Bei dieser Art von Unsterblichkeit wird ein ganz besonderer, betörender Geruch von dir ausgehen. Der Geruch der Verwesung, der wie das Unheil über dieser Stadt hängt. Mir gefällt das alles nicht. Ich lebe gern und gebe dem Untod nicht die Hand, um Abmachungen zu treffen."

Nin: "Du stinkst bereits jetzt vor Angst."

Jacinto (schulterzuckend): "Mach es doch allein."

Nin (wendet sich ab, patzig): "Mach ich auch."

KATIS WIRD BEI IHREN PLÄNEN GESTÖRT

An einem massiven Turm an der Hafengebiefung (11) scharf sich Kriegs- und Söldlingsvolk zusammen, das zu Teilen grüne Wappenröcke mit der goldenen Bedonblüte trägt, das jahrhundertalte Zeichen der Mark Beilunk. Sie nennen sich "Seegarde" und sind dabei, aus der Wehranlage einige Bannstrahler zu vertreiben.

Katis versammelt Anhänger des Barons Mirshan von Streitzig um sich und ist in diesem Pulk kaum unmittelbar angreifbar. Sie hat Stimmung gegen die Bannstrahler geschürt, denen sie Anmaßung und das Verhalten von Besatzern vorwirft. Die Bannstrahler sind sichtlich unterlegen, da sie mehrheitlich bereits zur Stadtverteidigung abgezogen wurden, aber sie wollen nicht weichen. Katis hat keine Skrupel, ein Blutvergießen zu riskieren. Die Waffen werden schnell gezogen.

Entwicklung: Wenn die Helden Eindruck auf wenigstens eine der beiden Seiten machen können, können sie verhindern, dass die Bewaffneten aufeinander losgehen. Sollte sich die Lage zu Katis' Ungunsten entwickeln, überlässt sie anderen Seegardisten das Reden und versucht sich zurückzuziehen. Lassen die Helden zu, dass Katis Erfolg hat, wird von diesem Turm aus mit einem Onager-Katapult das Stadttor am Fischmarkt beschossen. Die Seegarde greift dabei auch auf die im Turm gelagerte Hylailer Feuer-Reserve zurück. Dies ist ein tollkühner Akt des Hochverrats, bei dem die Beteiligten völlig die Gefahr der äußeren Feinde unterschätzen. Jetzt sei der Moment, die Stadtherrschaft der Religiösen zu beenden und die Kontrolle über die den Menschen in der Unterstadt vermeintlich vorenthaltenen Nahrungsreserven zu erlangen, behauptet Katis.

XAGVL WIRD GESTELLT

Der Zwerg ist nicht schnell. Nur durch grobe Gewalt kann er sich seinen Weg durch die Menschen und ihre Behausungen bahnen. Er rennt in eine Gasse, die bereits vom Radrom überflutet ist. Seine Schritte führen durch steigendes Wasser, Schweiß rinnt ihm in dicken Strömen über das Gesicht. Eine Sackgasse. Bereit für ein letztes Gefecht kommt er den Helden entgegen. Er will nicht im Wasser sterben. Obwohl er sich verbissen gibt, besteht die Möglichkeit, dass er sich ergibt. Von ihm können die Helden in diesem Fall vom Unterschlupf Majiras hören, wenn sie ihn nicht herablassend behandeln.

ΠΕΥΠΑΥΓΕ

Im schäbigsten Teil des Hafenviertels gelegen, bietet die Spelunke *Neunauge* (10) unter Führung des Wirtes Jagotin den zwielichtigsten Gestalten Beilunks Unterschlupf. Der 'Flotte Reiter', ein unter abenteuerlichen Bedingungen gebrannter Kartoffelschnaps, ist hier beliebtes Mittel, um Sorgen in den Hintergrund zu drängen. Sollten die Helden die Antagonisten aus den Augen verloren haben, können sie hier "für einen Silbertaler pro Wort unmittelbar auf die Hand" umständlich auf das Hafengelände am Kriegshafen verwiesen werden. Die Summe ist von entsprechendem Auftreten und Verhandlungsgeschick beeinflussbar. Wenn die Helden unbeholfen agieren, wird sie rasch steigen. Jagotin wird im Vorfeld versuchen, seinerseits die Helden auszufragen. Alles, was hier erzählt wird, erreicht auf verschlungenen Wegen Arkas (siehe Anhang aus Seite 45). Wer im *Neunauge* Streit anfängt, bekommt Ärger mit einem Teil der Beilunker Unterwelt, was nicht nur sofort zu Auseinandersetzungen mit einer Handvoll Schläger führen, sondern sich vor allem später noch als negativ erweisen kann. Wenn diese organisierten Verbrecher nachgeben müssen, neigen sie dazu,

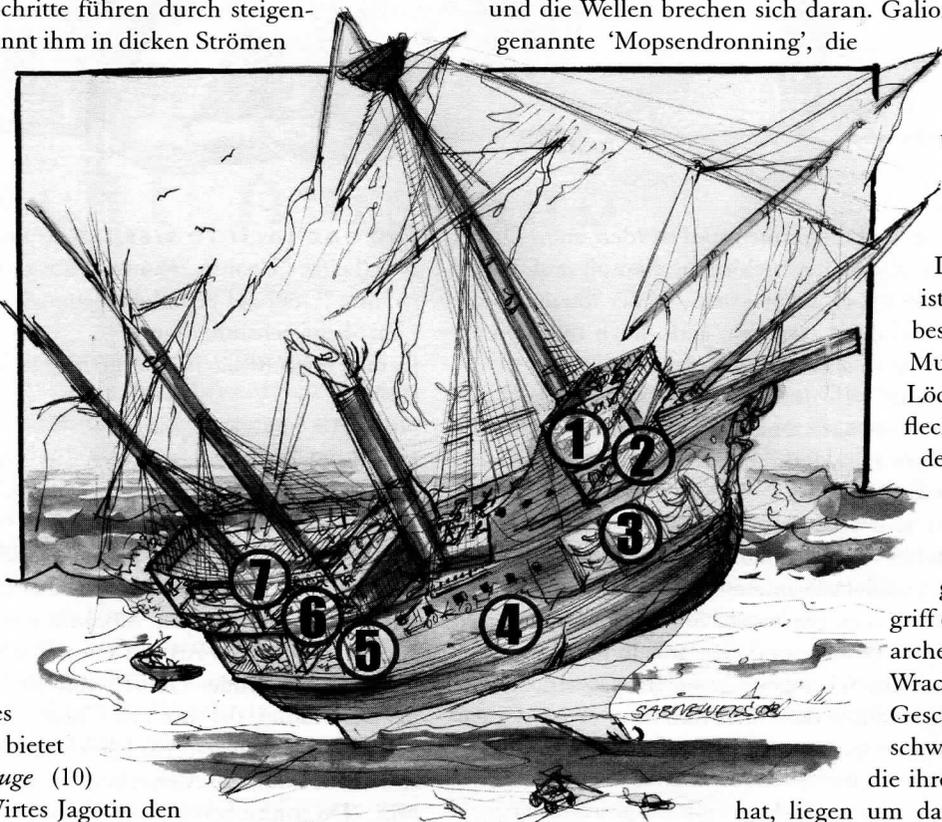
nachtragend zu sein, die Helden zu beobachten und spätere Schwächen auszunutzen.

STERN VON BEILUNK

Durch das Geständnis von einem gefangenen Antagonisten oder über das Gespräch mit Jagotin, dem Wirt der Spelunke *Neunauge*, erfahren die Helden vom Unterschlupf von Majira und können den Weg dorthin erfragen, wenn sie nicht bereits die schief aus dem Wasser ragenden Masten des Wracks ausgemacht haben.

Die heruntergekommenen Hallen und Schuppen der Beilunker Werft und des ehemaligen Flottendepots der Perlenmeerflotte am Kriegshafen im Südosten dienen ebenso wie vermoderte Schiffsrümpfe als Notunterkünfte, in denen die Mittellosen erbärmlich hausen.

Das Wrack der *Stern von Beilunk* (14) liegt seitlich am Rande der Zufahrt zum Kriegshafen, die Steuerbordseite oben. Der Bug ragt schräg aus den Wellen, das Heck liegt tief im Wasser und die Wellen brechen sich daran. Galionsfigur ist die so genannte 'Mopsendronning', die



dralle Lichtbotin Praiosmin V. Kratzspuren überziehen die Figur, wo kostbares Blattgold entfernt wurde.

Das ganze Schiff ist mit Schlick besudelt und mit Muscheln besetzt. Löcher und Brandflecken überziehen den Bug, der 1026 BF als provisorische Verteidigungsstellung gegen den Angriff einer Dämonenarche genutzt wurde. Wrackteile, zerfallene Geschütze und angeschwemmte Ladung, die ihren Wert verloren

hat, liegen um das Schiff herum.

Den Eingang vom Oberdeck zur Kapitänskajüte belauert ein Krakenmolch, der sich für gewöhnlich im seichten Wasser aufhält, aber von den Helden rechtzeitig bemerkt werden sollte. Handwerklich begabte Helden können versuchen, eine mittlere Rotze zu reparieren, die auf dem Kastell vertäut ist, und sie mit Hilfe der gesamten Gruppe gegen das Ungeheuer richten (einmalig TP 5W6+8 / TP* 1W6+7 / Talent: *Belagerungswaffen, Armbrust* +10). Furchtlose und kampfstärke Helden können eine direkte Konfrontation wagen, die allerdings zusätzlich Majira und andere Antagonisten auf den Plan rufen wird.

Findige Helden werden möglichst leise durch eine Luke am Kastell oder gar durch einen Riss im Rumpf in das Schiff eindringen. Im Rumpf ist pro Raum eine *Schleichen*-Probe oder nach Meisterentscheid auch eine *Schwimmen*-Probe nötig, um keinen Lärm zu verursachen. Im Fall einer über zehn Punkte misslungenen Probe wird der Krakenmolch auf den Plan gerufen. Ob das Tier tatsächlich die Gruppe erreicht und im düste-

ren Rumpf zwischen im brackigen Wasser treibender Ladung ein Kampf entbrennt oder die Kreatur die Helden zunächst nur verfolgt, um ihnen dann den Rückweg abzuschneiden, bleibt Ihnen überlassen.

DAS INNERE DES WRACKS

1. Kastell mit Rotzen, teilweise hinter Stückpforten
2. Lager mit Munition und Waffenständen: verrostete Waffen und modrige leichte Rüstung; erlesene Stücke finden sich nicht
3. Unterkünfte der Seesoldaten: Die Unterkünfte der Seesoldaten kann umgehen, wer nur durch den Laderaum hindurch will. Dringen die Helden dort ein, entdecken sie eine Brutstätte der mit dem Mishkhara-Keim infizierten Schaben. Weiteres im Anhang auf Seite 47 und 48.
4. Laderaum mit schwimmenden Fässern, Trümmerteile: Hier steht das Wasser brusthoch und hebt sich, wenn Wellen gegen das Schiff branden. Leicht gerüstete Helden, die schwimmen können, sind hier klar im Vorteil.
5. Mannschaftsunterkünfte
6. Messe und Offizierskajüten
7. Luxuriöse Kapitänskajüte: Im Unterschied zu den anderen Räumen steht das Wasser nicht im Raum. Die Möbel wurden auf die veränderte Lage des Schiffes hin umgestellt. Hier können die Helden Majira von Punin stellen.

ENTSCHEIDUNGSKAMPF

Abhängig vom Verlauf der Verfolgung durch die Unterstadt kommen die Antagonisten zusammen, um Majira von Punin zu berichten, dass man sie an der Ausführung ihrer Aufträge hindert. Als sie erzählen wollen, was vorgefallen ist, bemerken sie, dass Pusteln die Haut der Schwarzmagierin überziehen. Erst wenn sie Majira darauf aufmerksam machen, gesteht diese sich ein, dass sie selbst das erste Opfer der von ihr selbst herbeigeführten Seuche ist. Die Antagonisten sind entsetzt und Majira hadert mit ihrem Schicksal. Wenn die Helden die Antagonisten belauert haben und zügig zuschlagen, haben sie während der ersten drei Kampfunden die Initiative.

Sollten die Helden weiter abwarten, können die noch aktiven Antagonisten von Xagul oder Majira Heiltränke erhalten und ihre nächsten Ziele angehen:

Katis: Aufwiegeln der Menge vor dem Stadttor am Fischmarkt. Möglicher Erfolg: Ein Blutbad an diesem Tor.

Xagul: Sabotage einer Zugbrücke (15) in der Vorstadt mit atzendem Königswasser. Möglicher Erfolg: Einsickern von Belagerern in die Unterstadt.

Nin: Aufbruch in die Oberstadt. Möglicher Erfolg: Die Fürst-Illuminata wird verwundet, was die Ordnungsmächte deutlich aggressiver auf die Unruhen und Aktivitäten der Helden reagieren lässt.

Jacinto: Entkommt unerkannt aus der Stadt auf einem Schiff gen Perricum und erzählt überall im Mittelreich die Geschichte von den Ereignissen, als sei er der Gute und Ihre Helden die Bösen gewesen.

Gestalten Sie den Kampf nach Ihren Vorstellungen: Im einfachsten Fall stehen Ihre Helden einer durch ihre Erkrankung verwirrten und geschwächten Schwarzmagierin gegenüber, im härtesten Fall kontrolliert diese durchaus mächtige Magierin den Krakenmolch. Bis zu vier Antagonisten mit Unterstützung weiteren Gelichters aus den Reihen der armen Bewohner der anderen Schiffswracks stehen ihr bei. Der Kampf kann

sich überall auf und im Wrack abspielen oder sich ins Wasser oder in die Lagerhallen der Perlenmeerflotte verlagern. Die Umgebung lässt sich nutzen. Morsche Planken lassen sich zerschlagen, sodass die Antagonisten und Helden kurz getrennt sind oder einer von ihnen womöglich in einen anderen Raum fällt. Herumliegende Gegenstände lassen sich werfen oder verschieben, um Türen zu blockieren. Regelerweiterungen zum Kampf im Wasser finden Sie bei Bedarf in der Spielhilfe **Wege des Schwerts**.

FUNDSTÜCKE

Nach dem Sieg können die Helden in der Kapitänskajüte eine kuriose Sammlung von Berichten über Streitigkeiten von Dienern der Zwölfgötter finden. Mitten unter den Pergamenten befindet sich eine reich verzierte Schmuckschatulle, die den 'Mishkhara-Keim' enthält, der in ein edles Samttuch eingeschlagen ist. Das Artefakt ist der Form nach ein mit Schimmel überzogenes Menschenherz. Wenn Helden sich diesem Objekt nähern, atmen sie Fäulnis ein und können eine Auswirkung von der Tabelle unter **Wettlauf gegen die Zeit** erleiden (Seite 47). Wird die bloße Hand an das Objekt gelegt, erfolgt die Ansteckung mit einer Krankheit Ihrer Wahl.

Verborgenen in einem Winkel kann umsichtigen Helden ein Käfig mit Warunker Boten-Krähen auffallen. Die Tiere sind bis zu ihrer Entdeckung still, veranstalten aber bei Annäherung erheblichen Wirbel. Nur mit äußerster Vorsicht lässt sich eine Nachricht von Lucardus aus dem Käfig bergen.

Ä., Ihr tut Euch keinen Gefallen damit, eigenmächtig der Fauligen Monarchin des ewigen Siechtums Versprechungen zu machen. Ihr habt die ungeteilte Aufmerksamkeit des Nekromantenrates erweckt, als dessen Feldherr ich gerufen wurde, um das Ende Beilunks zu besiegeln. Dieser Ort stört übermäßig lange die Machtentfaltung der Präsentorin der Heulenden Finsternis. Es wurde mir aufgetragen, Euch zu erinnern, dass Ihr ein Diener seid und Euch nicht übernehmen sollt - weder in dem, was Ihr tut, noch in dem, was Ihr anstrebt. Vollstreckt die Entweihung der Sakrale und bewirkt die Öffnung der Stadt, wie Ihr es versprochen habt. Alles Übrige überlasst mir.

Lucardus von Kemet

Wenige Minuten nach Berührung durch einen Lebenden zerfällt das aus Haut hergestellte und mit Blut beschriebene Pergament mit einem hässlichen Zischen zu Staub. Nur ein scharfer Geruch im Raum und ein bitterer Geschmack auf den Zungen der Anwesenden bleiben zurück. Selbst ungebildete Helden sollten wissen, dass Lucardus der Feldherr des Warunker Nekromantenrates und dass seine Herrin die Erzdämonin des Untodes ist.

Wenn die Helden das Wrack nach ihrem Sieg verlassen, hören sie schon bald von den Flüchtlingen das jüngste Gerücht: "Die Fürst-Illuminata wurde ermordet. Ihre rechte Hand, der Praetor Prajan von Bedofeld, will die Stadt übergeben und hat ein Treffen mit Lucardus von Kémet vereinbart." (Lüge)

KAPITEL III: AUFSTIEG

DIE MAUER

Viele hundert Menschen drängen sich auf dem Fischmarkt vor der Mauer (9) zwischen Lastadie und Speicherstadt – mehr als in so mancher aventurischen Stadt überhaupt leben. Charaktere, die solche Massenaufäufe nicht gewohnt sind, empfinden äußerstes Unbehagen. Sich in diese unberechenbare Masse hineinzudrängen ist lebensgefährlich.

Das aufgebrachte Stimmengewirr aus mehreren hundert Kehlen braust wie ein zorniges Untier. Die Rampe, die vom Fischmarkt zum Stadttor hinaufführt, wird gerade heraufgezogen. Auf der Bastion bringen Ehrengardisten ein Geschütz in Stellung, eine so genannte Hornisse, die nun bei der Verteidigung an der Ostmauer fehlt. Rufe dringen nicht bis zur Mauerbesatzung durch.

An ein rasches Durchbrechen ist nicht zu denken, aber die Helden können unter Umständen die Masse für sich gewinnen. Wut über tatsächliche und vermeintliche Missstände bricht sich bei diesem Tumult Bahn. Mit ruhiger Argumentation findet man hier ebenso wenig Zugang wie mit dem Brüllen von Befehlen. Mit solidem Auftreten, kurzen und entschiedenen Wortwechseln und einem anschließenden Streitgespräch mit den völlig unterschiedlich motivierten und emotional reagierenden Wortführern kann es unter Umständen gelingen, sich zeitweise und räumlich begrenzt Gehör zu verschaffen. Ein Trumpf im Ärmel der Helden ist der Verweis auf die äußere Bedrohung, deren Vordringlichkeit den Menschen in ihrem Zorn häufig nicht deutlich bewusst ist. Allerdings findet nicht überall dieselbe Argumentation Gehör. Die Helden müssen rasch auf unterschiedliche Problemstellungen reagieren und sich durchsetzen, ohne übertrieben herrisch daher zu kommen. Lassen Sie den Spielern nicht viel Zeit zu überlegen, seien Sie aber nachsichtig, wenn diese ernsthaft bemüht sind. Wenn die Helden Erfolge einfahren, dann können sie mit knappen Worten mit der Torwache verhandeln, bevor der Pegel des allgemeinen Stimmewirrs wieder jeden Ruf ungehört verklingen lässt.

SZENE 1

Ein massig gebauter Hilfsarbeiter brüllt voller Zorn. Er droht den Ehrengardisten auf der Mauer mit Mord und Totschlag. Sein kraftvoller Auftritt gibt anderen den Mut zum Aufstand. Seine Aggression speist sich aus der jahrelangen Arbeit, die er Tag für Tag verrichtet hat, nur um zu überleben, während trotz der Not der Stadt der Wohlstand der Oberstadt deutlich erkennbar ist. Er verhält sich grob und spricht ungelent, aber im Kern ist er ein herzenguter Mann, der sich durch Ausgrenzung betrogen fühlt.

☞ Fünf gellend fluchende Fischerinnen wiegeln die Menge auf und erinnern an alle Ungerechtigkeiten der jüngeren Vergangenheit. Sie sehen sich um ihren Fang betrogen und befürchten zu verhungern, wenn sich die Oberstadt abschottet. Die Furcht, dass die Bürger der Oberstadt bloß für das eigene Überleben sorgen und die Menschen in der Unterstadt für entbehrlich halten, ist verbreitet und der Aufruf, jetzt die Vorräte mit Gewalt zu erobern, fällt auf fruchtbaren Boden.

☞ Ein magerer Wicht mit unruhigen Augen in grauen Lumpen hört genau hin, wenn ein Mensch in der Menge seine Sorgen herausschreit, wieselt dann durch die dichtgedrängte Menge und spricht mit jedem Rufer. Er bestärkt sie in ihrer Wut und redet ihnen ein, dass ihre Probleme noch viel schlimmer seien, als sie selbst es bemerkt hätten. Er macht aus Lappalien Ungerechtigkeiten, aus Sorgen Existenzängste. Er hofft bei einer Eskalation der Unruhen plündern zu können – entweder in der Oberstadt, aber zur Not auch bei den eigenen Leuten.

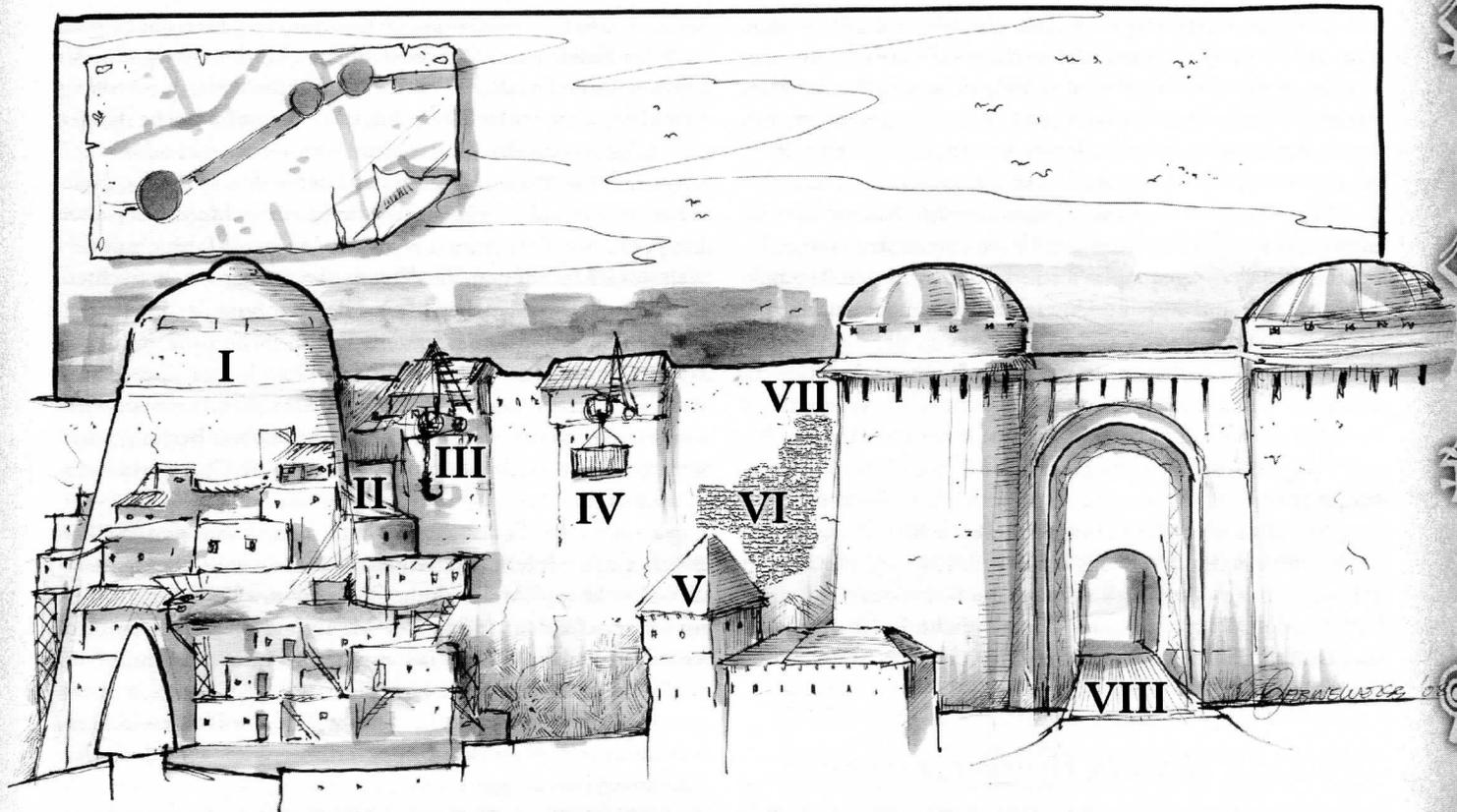
☞ Drei Halbwüchsige benutzen Schleudern, um die Bewaffneten oben auf der Mauer zu treffen. Sollte das nach einer Weile gelingen, dann schießt die Ehrengarde mit Armbrüsten mehr oder weniger gezielt in die Menge. Unabhängig davon, wen sie treffen, jeder Verletzte schaukelt die Wut der Menschen mehr auf. Wenn es zu Toten kommt, dann ist die Lage nicht mehr unter Kontrolle zu bringen.

☞ Eine muskulöse Gerberin sammelt kräftige Unterstützer bei dem Bemühen, die Rampe zu blockieren. Dieser Versuch wird in einem Blutbad enden, wenn er nicht rechtzeitig abgebrochen wird.

Zwei Wege bieten sich an, um diese Konfrontation zu umgehen:

☞ An einem der massiven uralten Türme der Stadtbefestigung (I.) sind ärmliche Behausungen aus Lehm und Holz 'empor-gewuchert', um Überschwemmungen zu entgehen. Vom Dach der obersten Hütte (II.) kann man einen Haken (III.) von einem der Speicherkräne erreichen. Die Luke am Speicher ist verschlossen und nur unter akrobatischen Bedingungen zu knacken. Wenn man das Seil allerdings zum Schwingen bringt, kann man den Aufzug des Gebeinhauses (IV.) erreichen und dort eindringen.

☞ Vom Dach des Gebäudes der Armenspeisung (V.) kann man über Unebenheiten der Mauer (VI.) bis hoch zur Bastion (VII.) am Stadttor klettern, dort heimlich eindringen oder mit den Wachen verhandeln, ohne die Menge hinter sich bringen zu müssen. Die Wachen werden das Tor (VIII.) nicht öffnen, aber sie können den Aufzug vom Gebeinhaus herablassen. Allzu zögerlich sollten die Helden nicht vorgehen, sonst kommt



jemand aus der Menge auf die Idee, ihnen zu folgen. Im karg eingerichteten Gebäude der Armenspeisung befindet sich eine Brutstätte der Schaben. Weiteres dazu finden Sie im Abschnitt **Wetlauf gegen die Zeit**, Seite 47.

DAS GEBEINHAUS

Unter den Speichern, die in den Mauerabschnitt zur Lastadie integriert sind, ist das ehemalige Speicherhaus des Handelshauses Stoerrebrandt das bedeutendste. Teil des Gebäudes ist ein Kontor, dessen prächtige Fassade zur Kapitän-Garbosen-Straße und zum Hafentor gerichtet ist. Seit 1020 BF befindet sich hier das Gebeinhaus, in dem die Leichen bis zur Verbrennung gelagert werden. In die Außenwände wurden die Gesichter der Verstorbenen hineingeschlagen. Die Reichen ließen kunstfertige Handwerker für sich meißeln, die Armen kratzten die Gesichter in die Wand, um den Schmerz des Verlustes erträglicher zu machen.

LETZTE PATROVILLE

Wenn die Helden sich nicht um unauffälliges Agieren bemühen, treffen sie in der Oberstadt auf engstirnige Krüppel und fanatisierte Kinder – das letzte Aufgebot der Stadtwache. Alle übrigen Kräfte sind gegenwärtig an der Ostmauer damit beschäftigt, die Feinde mit Mühe und Not von der Stadt fernzuhalten. Diese Gruppe ist lästig, für erfahrene Helden aber kein ebenbürtiger Gegner. Sie mit scharfen Waffen zu verletzen oder gar zu töten wäre töricht und würde den Ruhm der Helden beflecken. Diese kauzigen Gestalten und pöbelnden Kinder lassen sich durch Autorität beeindrucken, im waffenlosen Kampf trotz eigener Bewaffnung leicht bezwingen oder bei einer Flucht zügig abhängen.

PRAIOS' SAKRALE

Als die Helden den Bunten Markt erreichen, endet abrupt der Herzschlag der Stadt: der Gongschlag der Praios-Sakrale (1). Die Schritte der Helden hallen nun dumpf über den Platz, der Choral an der Ostmauer verliert seine Einstimmigkeit und wird zersetzt vom Geschrei der gottlosen Feinde. Auf der Kuppel der Praios-Sakrale stimmt eine helle Mädchenstimme einen eigentümlichen Klagegesang an, der in schneidender Klarheit die Geräuschkulisse der unruhigen Stadt durchdringt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die goldgedeckte Kuppel der Sakrale wird von zwölf Säulen getragen, deren Kapitelle zu Falken geformt wurden. Stufen aus Marmor führen zum zentralen Portal, das mit einer Greifendarstellung geschmückt ist.

Die gewaltige Kuppel, die das Haupt des kreisrunden Saales bildet, wird allein vom Spiel des durch Schächte einfallenden Lichtes geschmückt, das in seiner Vielfalt ein bewegtes Gemälde hervorbringt und besonders auffällige Stellen hervorhebt. Zentral im Saal unterhalb der Kuppel ruht in den ausgestreckten Armen einer drei Schritt großen Statue des Praios eine Lichtschale. Blendendes Licht, wie es reiner und klarer nicht sein kann, entströmt in einer massiven Säule der filigranen Schale, die aus goldenen, geflochtenen Bosparanienblättern besteht, verziert mit zwölf Diamanten und Bernsteinen. Davor steht ein mit reichlich Schnitzereien und Intarsienarbeiten geschmückter runder Altar aus Bosparanienholz.

Eine Handvoll Sonnenlegionäre sichert das Allerheiligste, damit es nicht entweicht wird. Ihre aufeinander abgestimmten Bewegungen haben die Anmut einer eingespielten Kriegerschar, aber hinter der Routine lauert das Bewusstsein, einer drohenden Gefahr ausgesetzt zu sein. In unmittelbarer Nähe zu einer schwerwiegenden Erschütterung der Ordnung die richtigen Entscheidungen treffen zu müssen, lässt sie angespannt

auf jede Ablenkung reagieren. Die Helden sind gut beraten, eine Annäherung zu vermeiden und über Treppen in die oberen Geschosse der Sakrale vorzudringen, um dort nach dem Rechten zu schauen. Daran werden sie nicht gehindert, nur verängstigte Novizen und Diener huschen an ihnen vorbei. Im oberen Geschoss treffen sie auf Arkas von Graï, der den Helden selbstsicher und ruhig gegenübertritt. Er bemüht sich formvollendet, das Vertrauen der Helden zu gewinnen und ihnen als Würdenträger, der selbstverständlich in den Tempeln der Stadt ein- und ausgeht, Unterstützung bei der Aufklärung der Vorgänge anzubieten.

Nicht lange zuvor hat er die zwei Novizinnen, die abwechselnd den Gong schlugen, vorgeblich fürsorglich versorgt und sie dabei mit Schlafgift betäubt. Unbewaffnet breitet er zur Begrüßung die Arme aus. Die Helden sind ihm körperlich deutlich überlegen, aber wenn sie ihm hartnäckig misstrauen und verhindern, dass er ihnen zumindest nachschleicht, dann entwickelt der alte Mann erhebliche Kräfte im Handgemenge und geht schließlich ohne Rücksicht auf die Konsequenzen einen Thargunitoth-Pakt ein. Unter **Die mögliche Rolle des Arkas von Graï** auf Seite 45 finden Sie Hinweise zur Entwicklung der Situation.

DAS KIND UND DIE HOHEPRIESTERIN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr die Luke öffnet, verklingen die letzten Klänge des traurigen Gesanges. Auf der Kuppel der Praios-Sakrale liegt der gesuchte Inhalt des gestohlenen Folianten. Ohne den Einband halten die Seiten den Windböen nicht stand und werden davongetragen wie loses Herbstlaub. Ein Mädchen im Scholarengewand der Hesinde-Kirche steht in schwindelerregender Höhe auf den gewölbten Kuppelplatten und schert sich nicht um den zerfledderten Wälzer, denn seine Aufmerksamkeit wird von einem wirbelnden Reigen von Mosaikstücken gebunden, die sich schwerelos erhoben haben und in wildem Tanz eine Gestalt formen. Der fruchtige Geruch von Bedonblüten verdrängt den Pestgestank der Belagerer. Eine archaische Hohepriesterin, deren schwebendes Haar sich windet wie Schlangengehänge, erhebt sich im Zentrum der Kuppel über die Stadt. Im Hintergrund breitet sich Beilunk in der Abendsonne unter euch aus. Ihr seht die Häuflein der Belagerer, deren Wurfmaschinen unablässig die Befestigungen an der Ostmauer beschießen. Rauchfahnen hängen über der Stadt. Erscheinung (sanft): "Ich träumte, warum weckst du mich?"

Mädchen (erschauernd): "Die Bosparaner sind in der Stadt, zwingen uns ihre Gesetze auf und verbrennen wieder Menschen."

Erscheinung: "Mir war, als sei das Ende der Überheblichen gekommen. Aber ich erkenne ihre Rüstungen und sehe Scheiterhaufen, die sie aufschichteten. Niemals mehr sollen sie durch Gewalt und Leid regieren."

Mädchen: "Ihr Gott erhebt sie über uns und behütet sie vor unseren Kräften."

Darstellung der Szene: Im Finale stehen die Helden auf der Kuppel der Praios-Sakrale mit der Scholarin Caya Bernigandh einem verstörten Mädchen gegenüber, das glaubt, sich in einer Notsituation zu befinden. Caya ist eine verzweifelte Hilferuferin, die mit ihren Bitten an die Erscheinung die Exis-

tenz Beilunks bedroht, ohne im Grunde ihres Herzens böse zu sein. Im Finale ist sie Ihre wesentliche Handlungsträgerin. Als Meister Ihrer Runde haben Sie die Möglichkeit, durch dieses gebildete, aber fehlgeleitete Mädchen grundsätzliche Fragen zur Religion und den Göttern zu formulieren.

Caya sieht in den Anhängern des Gottes Praios, die die Herrschaft in Beilunk ausüben, die direkten Nachfolger der alten Despoten aus Bosparan, die vor über tausend Jahren mit Gewalt und Drohungen die Völker Aventuriens beherrschten. Die Absicht des Mädchens ist es, den Einfluss der Praios-Geweihten in Beilunk zu beenden. Tief in ihren Empfindungen verwurzelt ist der Vorwurf an den Gott Praios, ihre Eltern nicht gerettet zu haben. "Ist es nicht Arroganz, die einen Gott darüber entscheiden lässt, welchen Sterblichen Rettung zuteil wird und wer der Verdammnis anheim fällt?", fragt sich das Mädchen.

Caya sollte das Finale überstehen. Zeigen Sie den Helden durch Cayas Taten und Worte, dass sie durch eine verzerrte Weltsicht und Melancholie beeinflusst wurde. Sie zweifelt im Angesicht der Leiden der Menschen an der Gerechtigkeit der Götter und hält insbesondere Praios für einen Gott rücksichtsloser Eroberer. Um die Lage zu wenden und ein versöhnliches Ende zu erreichen, sollten die Helden in Caya erneut den Funken des Göttervertrauens säen und die Erscheinung besänftigen.



Wenn Ihre Gruppe sich mit der aventurischen Religion beschäftigt hat, dann bietet sich über Beilunk die Gelegenheit, die Zweifel der Spieler an göttlicher Gerechtigkeit oder dem Einvernehmen der Götter aufzugreifen, aber auch die positiven Gedanken und Empfindungen zu verstärken, die ihre Helden

den Göttern entgegenbringen. Caya vertraut niemandem außer Arkas von Graî, dessen verhängnisvoller Einfluss sie dazu getrieben hat, die mysteriöse Hohepriesterin anzurufen, deren Gestalt sich tatsächlich manifestiert.

Die zweite Figur, die im Finale eine wesentliche Rolle spielt, ist die Erscheinung, jener Schutzgeist Beilunks aus der Zeit des Königinnenreiches der Al'Hani. Die Erscheinung hat nicht die Gedankenwelt einer Einzelperson, obwohl sie in Gestalt einer Hohepriesterin erscheint. Sie ist ein Wesen, das über die Jahrhunderte durch das Empfinden und Denken vieler Bewohner Beilunks geprägt wurde und die Wirklichkeit der Sterblichen wie einen Traum erlebt hat. Dennoch kann sie aus der Al'Hani-Tradition hervorgehende Eigenheiten aufweisen, wie die Erwartungshaltung, dass selbstverständlich eine weibliche Heldin die Gruppe anführt und Männer untergeordnete Beschützer zu sein haben. Sie verfügt über beachtliche karmale Macht, die der Göttin Hesinde entspringt.

Die Verzweigung des Mädchens und der Zorn der Erscheinung mögen teilweise berechtigt sein, doch auch wenn die Helden die Beilunker Kirchenherrschaft missbilligen, ist die Bedrohung der Stadt durch ihre Feinde offensichtlich. Es sind keine Magier in der Stadt, die von einer Aufhebung des Arcanum Interdictum profitieren würden.

Nach eigenem Ermessen können Sie den Wortwechsel komplexer oder simpler gestalten. Entweder konzentrieren Sie sich auf die Darstellung der Erscheinung und bringen das Mädchen nur am Rande ein oder Sie setzen die Helden durch ein rasches Wechselspiel von Klagen des Mädchens und Forderungen der Erscheinung unter Druck. Die Erscheinung ist zunächst verärgert und wird langen Ausführungen nicht folgen, sondern nur auf entscheidende und treffende Feststellungen reagieren. Ihre Wahrnehmung der Umgebung ist nicht die eines Menschen, sondern speist sich aus den Gedanken der Menschen, in die sie blicken kann. Sie prüft Aussagen durch einen Blick in die Gedanken des Sprechers. Eine erste Feststellung, zu der sie die Helden bewegen können, ist die Abkehr von der Fehleinschätzung, dass die Stadt von Besatzern beherrscht würde. Die Anwesenheit und der Einfluss der Praios-Anhänger mag nicht jedem gefallen, aber die meisten Bewohner der Stadt sind ihnen dankbar und es drohen andere Gefahren. Einen Schritt voran bringt den Helden daher der Verweis auf die Feinde vor den Toren.

Das verzweifelte Mädchen Caya, die zornige Erscheinung und gegebenenfalls der verdorbene alte Mann Arkas geben einen groben Rahmen für den Ablauf des Finales vor, innerhalb dessen Sie als Meister große Freiheiten haben, um individuell auf Ideen,

Äußerungen und Empfindungen Ihrer Spieler einzugehen. Folgende Fragen können während der hitzigen Wortgefechte hoch über Beilunk unterschwellig thematisiert werden: Was haben die Helden für Zwist zwischen den Kirchen erlebt, was für Gemeinsamkeiten? Wie stehen sie zur Entwicklung und zur Rolle der Kirchen in der aventurischen Gegenwart? Glauben sie an den Kampf der Zwölfgöttlichen Kirchen gegen das Böse?

Während sich Caya aus aufrechter Überzeugung heraus bemüht, den Eindruck von den Praios-Anhängern als direkten Nachfolgern von Fran-Horas und Hela-Horas zu erzeugen, haben die Helden die Möglichkeit, dieses Bild abzumildern oder zumindest für den Schutz der restlichen Bevölkerung zu sprechen.

VARIANTE:

DIE MÖGLICHE ROLLE DES ARKAS VON GRAÎ

Sollten die Helden in Begleitung von Arkas von Graî auf die Kuppel treten, verschärft sich die Angelegenheit deutlich. Caya ist verschüchtert und die Helden können mit keinem Wort ihr Vertrauen gewinnen. Arkas ist gebildet und ein bössartiger Gegenspieler. Er hält sich zwar zunächst zurück, um die Fassade zu wahren, wartet aber nur auf entscheidende Momente, in denen er all seinen Intellekt in die Waagschale wirft, um die Situation zur Eskalation zu bringen. Seine Absicht ist, die Erscheinung dazu zu bewegen, die Wirkung von Magie innerhalb Beilunks wieder in Kraft zu setzen. Wenn dies geschähe, so gewännen Lucardus' Angriffe, getragen von Zauberkraft, deutlich an Wucht. Wenn die Helden ihn im Wortwechsel bezwingen, steigert sich sein Zetern Schritt für Schritt in blinden Zorn. Wenn die Helden ihm körperlich zu Leibe rücken, geht er in einen Nahkampf über, der selbst für nahkämpferprobte Helden auf der Kuppel schnell lebensgefährlich werden kann. Wenn er zu unterliegen droht, so schließt er den Pakt mit Thargunitoth. Der Mann gewinnt einen Wimpernschlag übermenschliche Kraft, aber er altert unaufhörlich, bis er schließlich zu Staub zerfällt. Er schreit dabei vor Schmerzen, denn er verbrennt während der Bindung an die Erzdämonin zusätzlich durch die Nähe zum Praios-Heiligtum. Wenn ein Held Körperkontakt hat, dann altert auch er um 1W6 Jahre. Diese Art der Alterung erfolgt als Verfall des Körpers, positive Auswirkungen hat sie nicht. Im Finale kann sie rückgängig gemacht werden.

EPILOG: AUSKLANG

Wenn einer der Helden im Kontakt mit Arkas alterte, hebt die Erscheinung diese Alterung nach Arkas' Zerfall mit einem Kopfnicken beiläufig auf, als ob sie Staub von einem Möbelstück wischen würde. Sie kann auch um Hilfe gegen das Ungeziefer in der Unterstadt gebeten werden. Auf ihren Wink hin schwärmen unzählige Bienen aus dem Hesinde-Tempel aus und bezwingen in furiosen Luftkämpfen die bereits geschlüpften geflügelten Mishkhara-Insekten, soweit sie den Helden bisher entgangen sind. Zum Abschluss nähert sich die Erscheinung Caya und der Gruppe, berührt Caya an der Stirn und

spricht: "Aus Schmutz und Schmerzen gebiert die Muschel schließlich die Perle."

Dann sinkt das Mosaik wieder auf die Kuppel. Das Buch mit dem Klagelied kann nicht gerettet werden, die entscheidenden Passagen sind in alle Himmelsrichtungen verteilt und nur schwer auffindbar, übrig bleibt seltsame Lyrik der Al'Hani ohne weitere Wirkung auf das Ornament. Der Gongschlag setzt wieder ein. Die Sonnenlegion dringt auf die Kuppel vor und die Helden werden zur Fürst-Illuminata Gwîduhenna von Faldahon geleitet. Die weiße Dame thront im Alabaster-

saal der Residenz inmitten ihres Gefolges, das sichtlich durch die Kämpfe an der Ostmauer gezeichnet ist. Gwiduhenna tritt verständig und nachsichtig auf.

Saldor Foslarin wird nicht begeistert sein, den Helden ihre Unkosten zu ersetzen, aber nur dann eine Belohnung auszahlen, wenn er von der Tragweite der Ereignisse überzeugt wird.

Von übergeordneter Bedeutung ist es, die Insekten, insbesondere deren Brutstätten in der Unterstadt, völlig auszurotten, soweit die Erscheinung nicht darum gebeten wurde. Jedes Zögern und jede Nachlässigkeit sorgt für eine Vielzahl von Opfern.

Es kann zu eskalierenden Scharmützeln kommen, wenn sich die Aufständischen, die Seegarde des Barons Mirshan von Streitzig j.H. und die praioskirchlichen Ordnungsmächte ineinander verbeißen. Um der Bevölkerung willen sollten sich die Helden bemühen, zumindest einen Waffenstillstand zwischen der Stadtherrschaft und den Bewohnern der Unterstadt zu erreichen. Zumindest die Rädelsführer sollten des Hochverrats angeklagt werden. Der Baron kann sich aus der Affäre ziehen, indem er die Gesuchten ausliefert.

An der Seite des Rondra zugewandten Barons Mirshan von Streitzig j.H. oder des Bannstrahl-Beschirmers Praiodan von Weißfels können die Helden die Belagerer zerschlagen. Lucardus verfügt auf den ersten Blick zwar über ein Regiment

unter dem Banner der Blutigen Äxte, aber es handelt sich überwiegend um zum Dienst gepresste Hilfskräfte, die überlaufen, wenn man ihnen Gelegenheit gibt. Zwei Banner hart gesottener Söldner, einige Drachengardisten und etliche fähige Magier, Nekromanten und Dämonenbeschwörer sind der harte Kern der Gegner. Lucardus als Schlachtenlenker weiß, wenn er seine Ziele nicht mehr erreichen kann, und verschwindet.

Das Ostufer des Radroms bis Valdahon kann gesichert werden. Am stark befestigten Drileuen beißt man sich zunächst die Zähne aus. Erfolge sind nur möglich, wenn Klerus und Adel, Praios-Anhänger und Rondrianer, Bürger und Flüchtlinge zumindest zeitweilig ihren Zwist beilegen und ihre Kräfte vereinen. Bei einem solchen Unterfangen können Ihre Helden das Zünglein an der Waage sein. In der Stadt können sie maßgeblich dazu beitragen, dass aus dem Gebeinhaus ein Boron-Tempel des Puniner Kultes wird und Golgariten geduldet werden.

Abhängig von der Leistung im Abenteuer haben die Helden bis zu **300 Abenteuerpunkte** verdient. 50 zusätzliche Punkte können sie bekommen, wenn sie die Brutstätten der Insekten eigenständig vernichtet haben und die Vernichtung des Mishkhara-Keims sichergestellt wurde. Wenn gewünscht, können Sie zwei Spezielle Erfahrungen in Talenten vergeben, die in Schlüsselsituationen des Abenteuers eingesetzt wurden.

DRAMATIS PERSONAE

FÜRSORGE UND STRENGE – FÜRST-ILLUMINATA GWIDÛHENNA VON FALDAHON (GEBOREN 965 BF)

Wappen: auf Weiß eine goldene Sonne, umgeben von einem roten Flammenrand

Stärken: wahrhaftiges Streben nach ausgeglichener Herrschaft zum Wohle der Gemeinschaft der Gläubigen. Trifft rasch klare Entscheidungen.

Schwächen: hart in ihren Überzeugungen und kompromisslos in ihrem Führungsanspruch. Labile Gesundheit, seit sie durch den Schwarzen Drachen Rhazzazor verwundet wurde.

Familie: Traviabund, drei Töchter

Gefolgschaft: *Namhaft:* Lichthüter Prajan Bedofeld (bedächtiger Organisator), Bannerführer Praiodan von Weißfels (kühner und zielstrebig) Bornländer). Anhänger unter der Priesterschaft und den Bürgern der Oberstadt, die ihr Überleben dem Handeln der Fürst-Illuminata zuschreiben.

Kurzbeschreibung: Gwiduhenna von Faldahon stammt aus dem niederen Adel der Markgrafschaft Beilunk. Sie gehörte dem Orden vom Bannstrahl Praios' an und war Staats- und Kirchenrechtlerin, bevor sie 1014 BF vom Reichskongress als Markgräfin berufen wurde. Der Bote des Lichts Jariel Praiotin XII. ernannte sie 1021 BF zur Illuminierten, Reichsbehüter Brin von Gareth erhob sie zur Fürst-Illuminierten – ein Rang, wie es ihn seit der Zeit der Priesterkaiser nicht mehr gegeben hatte. Nun bündelt Gwiduhenna geistliche und weltliche Macht über Beilunk in ihrer Hand und genießt die Verehrung einer Heiligen. Sie ist schmal gebaut und so blass, dass ihre Haut fast durchscheinend wirkt. Dennoch verfügt sie über eine durchdringende Stimme, scharfe Sinne und klare Urteilskraft. Treffen können die Helden sie vor dem Finale

des Abenteuers inmitten von Sonnenlegionären und Priestern an der Ostmauer.

Zitat: "Beilunk ist ein Bollwerk des Lichts in der Finsternis. Um keinen Preis erlauben Wir, dass dieses Bollwerk Risse erhält."

STURM UND DRANG – BARON MIRSHAN VON STREITZIG J.H. ZU HOHEPLAUCHEHWART (GEBOREN 981 BF)

Wappen: auf Blau ein weißes Ross, dessen Unterleib eine weiße Welle ist.

Stärken: engagierter Vertreter seiner Sache, stark im direkten Konflikt. Hochadel, kann Adel und einfaches Volk motivieren und mobilisieren. Militärisch erfolgreich zu Land und zu Wasser.

Schwächen: Hochmut, aufbrausend, Dickkopf, Streben nach Macht (kein Lehen in der Mark Beilunk und dennoch Ambitionen zur Herrschaft über die gesamte Region)

Familie: Witwer, zwei Söhne, eine Tochter

Gefolgschaft: *Namhaft:* Ritter Firutin d. J. von Kleinwardstein. Adelsfamilien mit Interessen in der Region, darunter herausragend die Familie Rauleu (hat drei Baronien im Umland von Beilunk verloren). Arme Leute, die sich von einer starken Adels Herrschaft Sicherheit und ein Stück Land erhoffen.

Kurzbeschreibung: Mirshan von Streitzig j.H. kämpft nicht mehr in Weißtobrien, da er sich hoffnungslos mit anderen tobriischen Adligen zerstritten hat. Er hebt hervor, dass er die Markgrafschaft befreien will, um die Nekromanten an einer zweiten Front anzugreifen. Unausgesprochen bleibt, dass es

ihm um die Sicherung einer ehrgeizigen Position für seine Familie geht. Er ist nicht der Rädelsführer der Unruhen, aber er hat aufstandsbereite Anhänger, von denen er sich bequem distanzieren kann, ohne ihnen Einhalt gebieten zu müssen. Er kann allerdings davon überzeugt werden, sich für eine Deeskalation der Lage einzusetzen, wenn die Helden sein Vertrauen gewinnen. Treffen kann man ihn inmitten seiner Gefolgsleute bei den drei Türmen (15).

Zitat: "Wer mich aufhält, den mache ich zum Gespenst."

ARKAS VON GRAÛ, GELEHRTER (GEBOREN 976 BF)

Der jüngere Bruder des Leiters des Rechtsseminars zum Greifen war 1020 BF ein stolzer Hauptmann der Beilunker Ehrengarde in glänzender Rüstung, stand allerdings im Schatten seines Bruders. Er fiel in die Hände des Feindes, wurde lange gefoltert und manipuliert. Als er schließlich seinen Glauben aufgab, war er nah daran, eine seelenlose Hülle zu werden. Seine Stärke bewahrte ihn vor dem Tod, nicht jedoch vor dem Bösen. Statt zum Sklaven wurde er zum Diener, ohne einen Pakt einzugehen. Er wuchs nach einigen Jahren über seine Funktion als unterwürfiger Verräter innerhalb Beilunks hinaus, besessen von skurrilen Gedanken. Er ist der festen Überzeugung, dass die Erzdämonen obsiegen werden und jeder Widerstand nur das Leiden der Menschen verlängert. Er wirkt wie ein bedächtiger alter Würdenträger und trägt die schwere Amtskette des Markgräflichen Rates. Auf den zweiten Blick sind Alterserscheinungen erkennbar, die eigentlich erst bei Greisen auftreten. Seine Augen sind eingesunken, die Haut von Altersflecken übersät, der Leib ausgezehrt. Im Gespräch

wird er durchdacht auf sein Gegenüber eingehen, verliert sich aber bei längerem Verlauf in langatmigen Sätzen und blickt dabei ins Leere. Gelegentlich reagiert er auf Fragen mit zunächst wohlmeinenden Belehrungen und verbirgt dabei nur mühsam seine herrische Art. Er kann es kaum ertragen, wenn ihm jemand ins Wort fällt.

KRAKENMOLCH

Größe: 4 Schritt Rumpf und 6 Schritt Fangarme

INI 8+1 W6* **PA** 2 **LeP** 120 (10 je Arm, 40 am Rumpf)

RS 1 **WS** 9

Würgen: DK HNSP**

AT 8***

TP –

Biss***: DK H

AT –

TP 1W6+6

GS 9/2 **AuP** 60

MR 10/15

GW 13

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

*) An Land oder auf dem Deck der Stern von Beilunk wird die INI halbiert.

**) Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Krakenmolch sein Opfer heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

***) Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Arme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit drei Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder er verteidigt mit seinen übrigen Armen seinen eigenen Leib. Unabhängig von den zupackenden Armen entsteht kein Würgeschaden, das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

****) Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen bereits umklammerten Gegner eingesetzt.

DIE ANTAGONISTEN-GRUPPE

MAJIRA VON PUNIN, DÜSTERE MAGIERIN (GEBOREN 989 BF)

Kurzbeschreibung: Eine Frau mittleren Alters mit schwarzen Locken und braunen Augen. Sie trägt eine zerschlissene Magierrobe nach einem alten tulamidischen Schnitt. Gesicht und Wangen sind eingefallen und sie wirkt übermüdet.

Hintergrund/Motivation: Majira wurde als begabtes Mädchen an der Schule der Hohen Magie zu Punin ausgebildet. Im Laufe der Zeit



entwickelte sie freidenkerische Ansichten und widmete sich der Beherrschung von Mensch und Tier. Sie ging zu weit und wurde nach einem Eklat aus Punin verbannt. An der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar begann sie, die alten tulamidischen Herrschaftsrituale zu studieren, und entwickelte eine Vorliebe für Insekten. Über verbotene Werke bekam die Erzdämonin Mishkhara Einfluss auf Majira. Einem Pakt verweigert sich Majira – auch wenn es ihren eigenen Tod zur Folge haben sollte.

Verhalten: Majira ist die Einzige, die um Arkas von Graû und seinen Plan weiß. Wenn sie im Wrack der Stern von Beilunk aufgespürt wird, nutzt sie ihre Magie und hält für die Helden so manche böse Überraschung bereit. In ihrem Zauberstab sind drei Anwendungen des KRABELNDER SCHRECKEN gespeichert. Nach einem INVOCATIO MINOR quellen aus

allen Ritzen zwischen den nassen, glitschigen Balken des Schiffes insgesamt 10W6 Schaben. Majira nutzt die Angst vor 'ekligem Getier': ARACHNEA KRABELLTIER (den sie in einem Skarabäusartefakt gespeichert hat), EIGENE ÄNGSTE, HERR ÜBER DAS TIERREICH (Herr der Fliegen). Zusätzlich hat sie begrenzte Macht über den im Wrack lebenden Krakenmolch.

Sollte sie einen Ihrer Helden in Lebensgefahr bringen, können Sie Schlimmeres verhindern, indem Sie Majira in einem Anfall von Schmerzen innehalten lassen. Wer sie überwindet und ihr nicht rücksichtslos gegenüber tritt, hat die Chance, von der zerrütteten Frau Teile ihrer Lebensgeschichte zu hören. Sie gesteht dann, die Schaben durch den Mishkhara-Keim beeinflusst zu haben, und kann Hinweise geben, welche Folgen dies haben könnte; erläutern Sie den Spielern den Vorgang mithilfe des Anhangs **Wettlauf gegen die Zeit**, Seite 47. Unter Druck gesetzt, schweigt sie und versinkt rasch in ein dauerhaftes Delirium, das früher oder später mit ihrem Tod endet.

Magierstab: INI 9+1W6

AT 7

PA 9

TP 1W+1

DK N

LeP 15* **AuP** 20* **AsP** 45

RS 0

WS 3*

MR 8

GS 4*

*) Die Werte ergeben sich geschwächt durch die Krankheit.

Wichtige Talente: Magiekunde (tulamidische Beherrschungsmagie) 11, Selbstbeherrschung (Schmerz ignorieren) 9

Wichtige Zauber: Krabbelnder Schrecken 13, Arachnea Krabbeltier 12, Herr über das Tierreiche 15, Horriphobus 13, weitere passende Zauber aus den Bereichen Herrschaft und Einfluss

Vorteile/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Begabung für Merkmal (Herrschaft), Stubenhocker

Sonderfertigkeiten: Bannschwert, Blutmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Regeneration II, Eiserner Wille II, Stabzauber (Bindung, Ewige Flamme, Krafffokus, Zauberspeicher, Merkmalsfokus (Herrschaft)), Zauberkontrolle, Zauberroutine, Zauber bereithalten, diverse Zauberspezialisierungen nach Meisterentscheid für die im Text genannten Zauber

KATIS, VERWEGENE SÖLDNERIN (GEBOREN 996 BF)

Kurzbeschreibung: muskelbepackte Hünin mit blauen Augen und blonden, kurzen Haaren

Hintergrund/Motivation:

Unter dem Vorwand, für seine Sache zu kämpfen, schloss sich Katis dem Baron Mirshan von Streitzig j.H. zu Hohenlauchenwart an und weiß diese Stellung für ihre Absichten zu nutzen. Sie trägt über einem Kettenhemd einen grünen Wappenrock mit den goldenen Bedonblüten. Wird Katis zu einem Duell unter klaren Bedingungen herausgefordert, nimmt sie siegessicher an, auch wenn das ihre Pläne durcheinander bringt.

Verhalten und Taktiken: Sind mehrere Gegner in ein Gefecht gegen die Helden verwickelt, gibt Katis knappe und sinnvolle Befehle, die Jacinto zu ihrem Ärger häufig überhört. Wählen Sie ein passendes Lieblingsmanöver für Katis aus, das die Stärken Ihrer Helden gut kontert. Durch ihre Verbindungen kann Katis so lange Teile der Seegarde für ihre Zwecke einsetzen, bis es den Helden gelingt, den Baron von Streitzig gegen sie einzunehmen.

Warunker Hammer:

INI 13+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+10 DK NS
LeP 31 AuP 33 RS 4 WS 7 MR 2 GS 5

Wichtige Talente: Gassenwissen 5 (+7 durch Ortskenntnis)

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, herausragende Körperkraft; Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Beilunk), Talentspezialisierung Kriegskunst (Taktik), Rüstungsgewöhnung II; Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Wuchtschlag, Gegenhalten, Waffenspezialisierung (Warunker Hammer), Waffenlos (Bornländisch), ggf. Hammer-schlag

XAGUL 'DER BARTLOSE', SOHN DES XAGRIMM, WÜSTER ALCHIMIST (GEBOREN 950 BF)

Kurzbeschreibung: Der Angroschim ohne Bart, mit schwarzem Haar und grauen Augen macht stets ein betrübtetes Gesicht. Seine Alchimistenschürze aus Leder zeigt deutliche Gebrauchsspuren.

Hintergrund/Motivation: Schon seit frühester Kindheit scheint Xagul von Angrosch verlassen zu sein. Zuerst stellte sich sein Bartwuchs nicht ein, dann wurde er deswegen gehänselt, und aus dem daraus mangelnden Selbstbewusstsein

bestand er seine Feuerprobe nicht. Er verließ seine Heimat und fand auf der Suche nach Bartwuchs sein Steckenpferd: die Alchemie. Anfänglich experimentierte er nur mit Haarwuchsmittelchen, weitete sein Wissen aber schnell aus.

Verhalten und Taktiken: Nach Majira ist er der Intelligenteste der Truppe. Sein stark ausgeprägtes alchemistisches Talent setzt er vor allem für unterstützende (wie Rauchbomben) und verstärkende Tränke (Waffenbalsam, eigenschaftserhöhende Elixiere) ein. Gifte verabscheut er zutiefst, da er sie für unheilig hält. Nin verachtet er. Sollte einer der Antagonisten verletzt werden, hilft Xagul mit seinen Heilkunde-Fertigkeiten. Sollten ihn die Helden überwinden und ein Auge dafür haben, können sie von ihm ein geheimes Alchimierezept nach Meisterentscheid bekommen oder es bei ihm finden.

Lindwurmschläger:

INI 9+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+4 DK HN

Lindwurmschläger mit einfachem Holzschild:

INI 8+1W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+4 DK HN

LeP 34 AuP 34 RS 2 WS 8 MR 8 GS 3

Wichtige Talente: Alchimie 15, Kochen 11, Heilkunde Wunden 9, Fallenstellen 8, Gassenwissen 7

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Ortskenntnis (Beilunk), Talentspezialisierung Alchimie (Symphetetik), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung. Kochen (Haltbarmachung); Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern; Goldgier 5, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs, Stigma (bartlos), Herausragende Fingerfertigkeit, Gutes Gedächtnis (Rezepte u.ä.), hohe MR +3

Besonderheiten: Xagul besitzt einiges an Werkzeug und Reagenzien, die er in der Unterstadt deponiert hat. Er kann neben kleinen Fallen auch kleinere alchemistische Wunderwerke herstellen. Zu Beginn des Abenteuers verfügt er über Waffenbalsam, Schmierseife sowie weitere Mittel nach Belieben.

NIN, VERSCHLAGENE DIEBIN (GEBOREN 1002 BF)

Kurzbeschreibung: Eine kleine, kindlich wirkende Frau mit rotem, wildem Haar und blauen Augen. Sie tut, als ob sie kein Wässerchen trüben könnte und sich in der weiten großen Welt einfach nur verlaufen hätte.

Hintergrund/Motivation: In der Gosse Gareths hat Nin schon früh gelernt, dass das Leben einem nichts schenkt, sondern man sich alles selbst holen muss. Ihre Masche ist die des unschuldigen Mädchens, während sie im wahrsten Sinne des Wortes den Dolch hinter dem Rücken hält. Der akrobatischen, gewitzten Diebin und verschlagenen Schwindlerin ist schon so mancher gewagte Coup gelungen, und sie schreckt auch vor Giftmord



oder Heimtücke nicht zurück. Obschon beide eine Liaison verbindet, ist der Umgang zwischen Jacinto und Nin wie der zwischen Hund und Katze.

Verhalten und Taktiken: Nin ist schnell, gewandt, weiß sich zu verstecken und agiert aus dem Schatten heraus. Sie lauert, beißt zu und verschwindet wie eine Giftschlange. Direkten Kämpfen weicht sie immer aus – man muss sie schon in die Ecke drängen oder bei einer Verfolgung über die Dächer der Unterstadt stellen. Nin versucht, die Helden bei Gelegenheit verkleidet zu beschatten und zu belauschen.

Messer:

INI 10+1W6 AT 11 PA 12 TP 1W6 DK H

Mengbilar:

INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK H

Wurfdolch: FK 16 TP 1W6+1

LeP 27 AuP 29 RS 0 WS 5 MR 3 GS 9

Wichtige Talente: Schleichen 12, Überreden 12, Körperbeherrschung 11, Gassenwissen 11, Klettern 10, Schlösser Knacken 9, Sinnenschärfe 9, Athletik 9, Verkleiden 9, Taschendiebstahl 8

Vorteile/Nachteile: Flink, Herausragendes Gehör, Neugier 5, Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Beilunk), Talentspezialisierung Dolche (Mengbilar); Aufmerksamkeit, Ausweichen III (18), Gezielter Stich, Finte, Scharfschütze (Wurfdolch), Eisenhagel

Besonderheiten: Sie besitzt einige Gifte nach Meisterentscheid. Die Werte können deutlich gesteigert werden, wenn die Helden-gruppe stark ist.

**JACINTO SUPERBUS VASCANI,
ÜBERHEBLICHER SCHWERTGESELLE
(GEBOREN 999 BF)**

Kurzbeschreibung: scharf geschnittenes Gesicht, schwarze, lange Haare, braune Augen, übermütiges Gebaren, trainierter Körper, lässiger Gang, Almadaner

Hintergrund/Motivation: Der Almadaner ist ein eitler Laffe, ein Aufschneider und Betrüger. Er wird in vielen Städten des Mittelreiches gesucht und hat überall Schulden.



Jacinto wird angesichts von Lebensgefahr aufgeben. Wer ihm Gold und freien Abzug anbietet, dem verrät er bereitwillig, was er über seine Mitstreiter weiß. Wenn er wirklich zufrieden ist oder unter Druck gesetzt wird, kann er von einem halbwegs treffend beschriebenen Auftraggeber berichten, dem Majira zuarbeitet und dem das Ornament übergeben wurde. Von diesem mysteriösen Auftraggeber, Arkas, kennt er nicht einmal den Namen, da er von Majira angeworben wurde.

Verhalten und Taktiken: Jacinto ist der beste Kämpfer der Truppe, was er auch weiß und jeden spüren lässt. Er kann zwei Gegner gleichzeitig beschäftigen, ist leicht zu provozieren und gibt schnell eine eigentlich überlegene Position auf. Es ist unter seiner Würde, Wuchtschläge unterhalb von +6 anzusetzen.

Reitersäbel:

INI 19+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Reitersäbel mit Buckler:

INI 19+1W6 AT 16 PA 2*14 TP 1W6+4 DK N

LeP 30 AuP 31 RS 2 WS 6 MR 3 GS 7

Wichtige Talente: Schwerter 13, Selbstbeherrschung 10, Gassenwissen 10, Athletik 9, Schleichen 9, Klettern 9

Vorteile/Nachteile: Schnelle Heilung, Linkshändig/Schulden, Arroganz 6, Eitelkeit 8, Jähzorn 6

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Beilunk); Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Schildkampf II, Wuchtschlag, Meisterparade, Waffenspezialisierung (Reitersäbel), Waffenlos (Mercenario), gegebenenfalls noch Ausweichen II, Gegenhalten, Ausfall, Schnellziehen, Binden

WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

Der Biss der Insekten, die mit dem Mishkhara-Keim, einem türkischen Geschenk der Erzdämonin von Seuchen und Siechtum an Majira, in Verbindung kamen, macht benommen oder aggressiv und löst Wahnvorstellungen aus. Die schabenartigen Tiere haben ihre Brutstätten an der Mauer in der Armenküche (9), im Rumpf der *Asellus* (13) und im Wrack der *Stern von Beilunk* (14). Sie dringen von diesen Nestern aus in die Unterstadt vor, fressen die Vorräte der Menschen und beißen sie.

Lebewesen, vor allem Menschen, die unter den Folgen dieser Bisse leiden, können von den Helden überall in der Unterstadt gesehen werden, verstärkt in der Nähe der Nester. Benommene Lebewesen, denen niemand hilft, werden von einer großen Zahl von Schaben befallen und in Einzelfällen ganz allmählich aufgefressen.

Ein probates Mittel gegen die Tiere ist Feuer, und sei es nur eine Pechfackel. Die zahlreichen Schiffsrümpfe, aber auch die durchnässten Behausungen und der Unrat darin und dazwischen sind bevorzugte Aufenthaltsorte. Am Abend des laufenden Tages wächst in den Brutstätten eine Generation von

Mishkhara-Insekten heran. Diese nächste Generation ist flugfähig und Überträger einer gefährlichen Seuche.

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass die Helden die Brutstätten entdecken und auslöschen, aber wenn sie sich darum bemühen, so können sie deutliche Sympathie unter den Bewohnern der Unterstadt gewinnen.

Die Begegnungen mit dem Ungeziefer umfassen üblicherweise 3W6 Tiere, an den Brutstätten 6W6 Tiere. Für jeden Helden, der nicht flieht, genügt eine Gewandtheits-Probe, um 1W6 Tiere zu zertreten oder ihnen zumindest auszuweichen. Misslingt diese Probe, so würfelt jeder Spieler, für den mindestens ein aktives Insekt übrig bleibt, eine Fingerfertigkeiten-Probe. Misslingt diese auch, so beißt ihn ein Insekt. Die übertragene Krankheit hat die Stufe 5, Erkennungsstufe 3. Hilfsbereite Heiler unter den Helden können sich deutliche Sympathien in der Bevölkerung verschaffen, die ihnen in der Unterstadt und an der Mauer immer wieder von Vorteil sein werden. Die Auswirkungen ermitteln Sie mit der Tabelle.

1W20	Dauer	Schaden	Reaktion	Resultat
1-3	1W6 Minuten	-	lästiges Brennen	keine weiteren Folgen
4-8	1W6 Minuten	-	lästiges Brennen	Vorhandene Ängste und Nachteile verstärken sich.
9-14	1W20 Minuten	1 SP	schmerzhaftes Brennen für einige Minuten, danach Jucken	Vorhandene Ängste und Nachteile verstärken sich deutlich. Als Abschluss der Wirkung hat das Opfer eine Halluzination, die durch übersteigerte Ängste oder Sorge vor Feindkontakt geprägt ist.
15-17	1W20 Minuten	2 SP	schmerzhaftes Brennen für einige Minuten, danach juckt die Stelle erheblich und verfärbt sich grünlich.	Das Opfer ist unruhig, aggressiv und macht Anderen grundlos Vorwürfe. Jähzorn +5. Wahrnehmungsstörungen und Wahnvorstellungen treten auf.
18	1W20 Minuten	2 SP	schmerzhaftes Brennen für einige Minuten, danach fühlt sich die Stelle betäubt an und verfärbt sich grünlich.	Das Opfer wird müde und verliert das Interesse an seiner Umwelt. Es reagiert behäbig und kann sich kaum konzentrieren. Es entwickelt zeitweise eine starke Sympathie für die Insekten, hat das Bedürfnis, sie zu streicheln, und fragt sich, warum man sie nicht gewähren lässt.
19	1W6 Minuten	-	lästiges Brennen, dann bricht das Opfer plötzlich zusammen und ist nicht ansprechbar.	Unruhige Atmung bleibt erhalten, die Augenlider flattern. Das Opfer phantasiert von Dingen, die ihm Angst machen, und spricht in wirren Wortfetzen darüber. Benommen kommt es wieder zu sich.
20	1W6 Minuten	-	Auf nahezu jede äußere Einwirkung reagiert das Opfer mit grundlosem und übermächtigem Zorn. Nur wenn man es ganz in Ruhe lässt, kann man eine Eskalation verhindern.	Auch nach dieser Zeit bleibt es eine Weile aggressiv und beruhigt sich nur allmählich. Jähzorn +10.

EINSATZ VON HILFSKRÄFTEN

Etliche Scharmützel in diesem Abenteuer und die Kämpfe gegen die Belagerer im Anschluss an das Abenteuer lassen sich als Konflikte zwischen einer Vielzahl von Kontrahenten ausbauen. Das ist aber keine Notwendigkeit. Die Einbeziehung von Hilfskräften führt häufig zu einer Ausweitung des

Konflikts. Wenn die Heldengruppe bedacht vorgeht, so ist nicht gesagt, dass allerorten die Waffen blank gezogen werden. Treffen Sie die Entscheidung über die Ausgestaltung im Bewusstsein Ihrer eigenen Möglichkeiten und der Vorlieben ihrer Spieler.

Bürger/Ehrengarde

Raufen:

INI 10+1W6 AT 11/13 PA 8/9 TP(A) 1W6 DK H

Langdolch:

INI 10+1W6 AT 9/10 PA 8/9 TP 1W6+1 DK H

Knüppel:

INI 10+1W6 AT 10/12 PA 6/7 TP 1W6+1 DK N

Hellebarde:

INI 8+1W6 AT 8/10 PA 3/4 TP 1W6+5 DK S

Improvisierte Wurfaffen:

INI 10+1W6 FK 11/12 TP 1W6

LeP 28/31 AuP 28/31 RS 0 WS 5 MR 3/4 GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Waffenlos (Bornländisch), gegebenenfalls Wuchtschlag

Vorteile: Ortskenntnis (Beilunk)

Bannstrahler und Seegardisten

Raufen*:

INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6 DK H

Schwert*:

INI 12+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Schwert* und einfacher Rundschild**:

INI 12+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Leichte Armbrust*:

INI 12 FK 16 TP 1W6+6

LeP 31 AuP 31 RS 2-5 WS 6 MR 4 GS 6

Kampfsonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Waffenlos (bornländisch), Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Meisterparade***, Gegenhalten***, Schildkampf I**

Vorteile/Nachteile: Ortskenntnis (Beilunk) Verpflichtungen

Wichtige Talente: Kriegskunst (Taktik)***

*) Weibel und Anführer sind meist leicht besser in den Werten AT, PA oder FK.

**) Etwa die Hälfte der Kämpfer beherrscht den sicheren Umgang mit einem Schild.

***) Für Weibel und Anführer

Die Stadt Beilunk

Einen Plan der Stadt finden Sie in den Kopiervorlagen am Ende des Buches.

Einwohner: 7.500

Wappen: Dreigeteilt Blau-Grün-Blau. Im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei goldene Bedonblüten.

Herrschaft / Politik: Oberhaupt: Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon hat die weltliche und geistliche Führung inne.

Regierungsform: Praiokratie, göttlicher Wille wird als Gesetz von der Fürst-Illuminata ausgelegt und durch ihr Gefolge administrativ umgesetzt. Der Markgräfliche Rat aus Adligen und Patriziern der Region berät sie bei ihren Entscheidungen.

Einflussreiche Familien: *Adel:* Streitzig j. H. (Ambitionen, selbst die Herrschaft zu übernehmen), Graï (Leiter des Rechtsseminars, Zunft der Steinmetze und Bildhauer), Rauleu (aufrechte Ritter und Rondrianer), Faldahon (Güterverwalter). *Patrizier:* Bernigandh (vormals Güterverwalter, Großgrundbesitz, Pferdegestüt der Beilunker Botenpferde, Holzwirtschaft, Schiffbau, Schiffsausrüstung), Tüchner (Weberzunft), Eschberg (Tonherstellung), Wältich (Reeder, Kaufleute), Marix (Kaufleute mit Hauptsitz in Perricum), Bedofeld (Großgrundbesitz, Färberei), Starkentrutz (Befestigungsbaumeister, Schmiede), Braken (Schlachter und Gerber, stellen aber die Rondra-Hochgeweihte). *Festungsbaumeister:* Utram Sohn des Ubar

Garnisonen: 1 Kohorte Sonnenlegion. Über ein Banner Bannstrahler, verstärkt durch die als Stadtmiliz bestehende 'Ehregarde' sowie zeitweise durch bewaffnete Pilger. Zwei Banner Söldner der 'Seegarde', zeitweise weitere Söldlinge. Mehrere kleinere Schiffe. *Tempel:* Praios, Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja, Tsa-Schrein, Peraine-Schrein und Ingerimm-Schrein *Wichtige Gasthöfe / Schenken:* Sacht (mondäne Unterkunft mit Radromterasse), Daunenflug (Gasthof), Samtpfötchen (Bordell), Zum Speyer (Herberge), Fahrensmann (Herberge), Zum Anker (Herberge), Nagelprobe (Kaschemme), Neunauge (Kaschemme)

Handel und Gewerbe: bedeutende Herstellung von Leinenstoffen aus der Bedonpflanze und entsprechende Weiterverarbeitung, Färber, bedeutende Tonbrennerei (Ziegel, Ziegelsteine, bunte Kacheln, Statuen etc.), Fischerei, Schnapsbrennerei, Töpferei, Bildhauerei

Wichtige Fest- und Feiertage: Der 1. Praios wird mit Inbrunst seit 1021 BF als 'Tag der Rettung' gefeiert, obwohl das Wunder

von Beilunk in den Namenlosen Tagen stattfand. *Lokale Heiligen / Heilige / mystische Gestalten:* Hashandru (Zauberin, mythische Al-Hani-Anführerin und Gründerin der Ansiedlung Bey'el'Unukh); Merishja, die letzte Königin von Alhanien; Hagen der Dunkle, melancholischer Philosoph und zeitweise Markgraf, verschollen; Gwidühenna von Faldahon, lebende Heilige; Herofan, Greif

Besonderheiten: Sakrale des Lichts, als Kuppeltempel eines der zwölf Menschenwunder; ununterbrochener Choral zu Ehren Praios'; Gong des Praios-Tempels als Herzschlag der Stadt; absolutes Arcanum Interdictum durch göttliches Wunder; Rechtsseminar zum Greifen, reichsweit renommierte Lehranstalt; Münzprägestätte

Stimmung in der Stadt: Bis in die unterste Gesellschaftsschicht ist die Beilunker Bevölkerung vom Bewusstsein durchdrungen, angesichts existentieller Bedrohung göttliche Rettung erfahren zu haben. Dieses prägende Erlebnis führt zu verschiedenen Verhaltensweisen von überschäumender Lebensfreude bis zu verbissener Frömmigkeit. Entschlossene Überlebenskünstler und hartgesottene Kämpfernaturen finden sich ebenso unter den Bürgern wie verstörte Leidtragende und verängstigte Flüchtlinge.

Was die Beilunker über ihre Stadt denken:

»Hier entschied sich der Kampf zwischen Gut und Böse durch göttlichen Willen.«

»Seit im Radrom keine Leichen mehr treiben, schmecken die Fische wieder besser.«

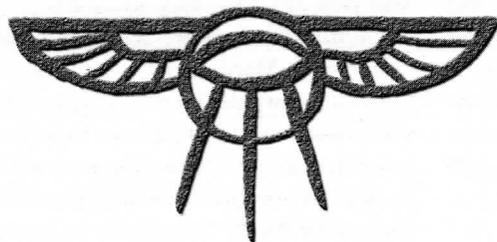
»Wenn die Not überstanden ist, wird Beilunk neu erblühen.«

Stadtviertel:

Oberstadt: Handwerkerviertel (Karrenbruch, Linnenkamp), Rosssprung, Lichtfall, Eschberg, Laternensaum, Speicherstadt
Unterstadt: Schwemme, Lastadie, Wurmberg, Hohenlauchenfurt, Schlachte, Werft, Flottendepot

Plätze: Praios-Platz, Bunter Markt, Bedonplatz, Hufeisenmarkt, Fischmarkt, Paradeplatz, Landmarkt

Bedeutende Gebäude: 1. Praios-Sakrale, südlich davon der 'Bunte Markt', 2. Hesinde-Tempel, 3. Rondra-Tempel, 4. Rahja-Tempel, 5. Phex-Tempel, 6. Efferd-Tempel, 7. Markgräfliche Residenz, 8. Waisenheim und Praiostagsschule (vormals Akademie), 9. Mauer zwischen Lastadie und Speicherstadt, 10. Taverne Neunauge, 11. Turm der Hafensicherung, 12. Liegeplatz der *Darpat-Ochse*, 13. Liegeplatz der *Asellus*, 14. Wrack der *Stern von Beilunk*, 15. Drei Türme (Sitz des Barons Mirshan von Streitzig j.H.)



BLINDE WUT

VON STEFAN UPTEREGGER MIT DANK AN MOMO UND MARK FÜR ANREGUNGEN UND KOMMENTARE

MIT BESONDEREM DANK AN MEINE FRAU CHEWIE FÜR KREATIVEN INPUT, KRITISCHES HINTERFRAGEN UND UERMÜDLICHES FEEDBACK, UND DAFÜR, DASS GUNNAR ERTRUNKEN IST.

Götter im Fokus: V'Sar, Kr'Thon'Chh, Religion der archaischen Achaz

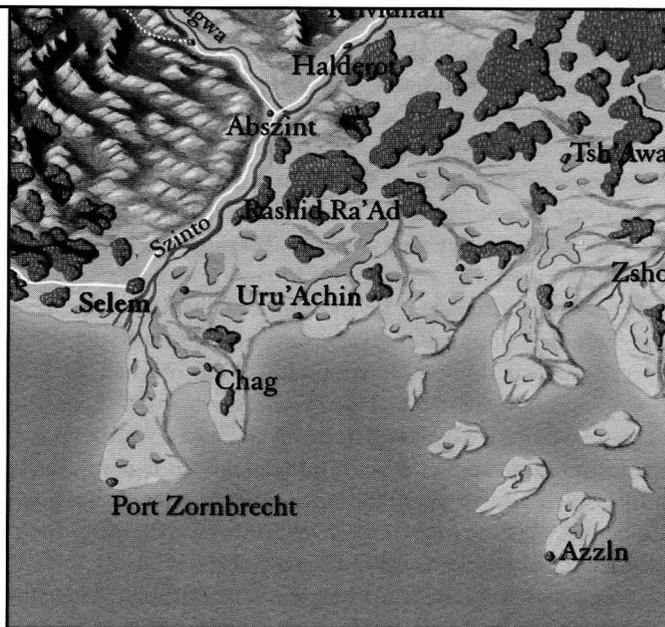
Stichworte zum Abenteuer: ein Frevel vor hundert Jahren, ein düsterer Fluch, eine ruhelose Seele – und eine Gruppe, die einen Schatz sucht und die Macht der Echsen-götter findet

Spielort: Reise Havena–Mengbilla–Selem; Selemgrund, Krs'Zzah (Echsen-sümpfe)

Zeit: um 1030 BF, leicht an andere Zeiten anpassbar

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler mittel / Meister mittel



HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER

Vor über hundert Jahren beherrschten die Thorwaler nicht nur den Norden Aventuriens – auch im Perlenmeer waren die Schiffe der Nordleute ein häufiger und gefürchteter Anblick. Ihr legendärer Hetmann Hyggelik hatte sie einst nach Süden geführt, und die Ottas, die ihm gefolgt waren, machten reiche Beute in den verhassten Sklavenhalterstädten. Mit dem König von Brabak wurde gar ein Vertrag geschlossen, der den Grundstein für eine dauerhafte Präsenz der Thorwaler im Süden legte, dem gemeinsamen Feind Al'Anfa zum Trotz.

Doch die Schwarze Perle nahm den Kampf auf: Im Jahre 934 BF fügte eine alananische Flotte vor Selem den Thorwalern eine schwere Niederlage zu. Die Ottas, die eben noch in Selem gute Beute gemacht hatten, waren besiegt. Verzweifelt versuchten die Überlebenden, nach Brabak zu entkommen.

Eines der Schiffe, leckgeschlagen und mit stark dezimierter Besatzung, lief bei einer Inselgruppe im Selemgrund auf Grund. Die Thorwaler bauten ein Floß aus Deckplanken, und der Kapitän, *Gunnar*, ging mit seinen Leuten von Bord, um die Beute, die er geladen hatte, auf der Insel vor den Al'Anfanern zu verstecken. Dabei entdeckten sie einen alten, echsischen Tempel – zu ihrem großen Erstaunen keine Ruine, sondern ein aktives Zentrum des Hrannga-Kultes.

Ohne Zögern griffen die Thorwaler die Echsenbrut an. Der Kampf war hart und blutig, und schließlich lagen die Tempelwachen und Priester tot auf dem rissigen Steinboden – auf Seiten der Angreifer jedoch hatten nur Gunnar und sein bester Freund *Olvir* überlebt.

Als die beiden den Tempel plünderten, stieß Gunnar in einer Nische auf eine Statue, in deren Augen zwei Juwelen funkelten. Obwohl *Olvir* ihn davon abzuhalten versuchte, brach Gunnar die Steine heraus.

Gemeinsam schafften die beiden Freunde den Tempelschatz zu ihrer übrigen Beute, suchten ein gutes Versteck auf der Insel und verbargen den Schatz, auf dass kein Al'Anfaner ihn finden möge. Um ihr Versteck später wiederzufinden, fertigten sie aus zwei Plankenstücken eine Karte an. Jeder würde eine Hälfte mitnehmen, und selbst wenn einer der Pläne in die Hände des Feindes fallen sollte, wäre jedes Stück der Karte ohne das andere nutzlos, da auf Gunnars Hälfte nur das Versteck verzeichnet war, während *Olvirs* Hälfte zeigte, wo die Insel mit dem Schatz lag.

Doch durch das Herausbrechen der Edelsteine hatte Gunnar den Zorn des Todesgottes der Achaz erregt, und der Fluch V'Sars traf den Frevler. Mordlust erwachte im Herzen des Thorwalers, sein Blut wurde kalt und seine Zähne wuchsen zu spitzen Dolchen. In einem plötzlichen Auflodern blinder Wut griff er seinen Freund an und riss ihn mit bloßen Klauen in Stücke – der erste Schritt hin zur Verwandlung in einen blutgierigen Maru.

Als Gunnar wieder zu sich kam und erkannte, was geschehen war, wusste er, dass er zu einer tödlichen Gefahr für die Seinen geworden war. Er bestieg das kleine Floß, empfahl seine Seele *Swafnir* an und ließ sich aufs Meer hinaustreiben, um in den Armen der See die ewige Ruhe zu finden. Seinen Teil der Karte nahm er mit sich in sein nasses Grab.

Später erreichten Thorwaler auf der Suche nach ihren Landsleuten die Insel. Sie fanden nur den ermordeten *Olvir* und nahmen an, Gunnar habe den Freund wegen des Schatzes erschlagen. Den Toten nahmen sie mit heim, um ihn dort zu bestatten. *Olvirs* Teil der Karte aber, die nur die Insel zeigte und die man bei der Leiche gefunden hatte, brachten sie als Erinnerungsstück zu seiner Familie.

Bis heute findet Gunnars Seele keine Ruhe. Der Fluch V'Sars hält ihn zwischen Tod und Leben gefangen. Nur wenn sein Frevel gesühnt wird, kann der Thorwaler erlöst werden. Wie

aber soll dies je geschehen, da doch das Wissen um seinen Frevel mit ihm unterging? Aber die See vergisst nicht – und was einst versank, mag erneut an die Oberfläche kommen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden erhalten in Havena Gunnars Kartenhälfte. Die Gruppe macht sich auf die Suche nach dem Schatz, wobei sie sich mit *Tjalvar*, einem Urenkel Olvirs, auseinandersetzen muss. Dieser besitzt die zweite Kartenhälfte und beansprucht den Schatz für sich.

Während der Suche bittet Gunnars Seele in Träumen und Erscheinungen um Hilfe. Die Reise führt die Helden über Mengbilla nach Selem, dann zu einer Insel im Selemgrund. Nachdem der Schatz gefunden wurde, gilt es, den Thorwaler zu erlösen. Doch dazu ist die Macht der Echsgötter erforderlich, sodass die Helden zu der Achaz-Stadt Krs'Zzah am Südrand der Echsenümpfe reisen. Dort erwartet die Gruppe nicht nur die Auseinandersetzung mit der fremdartigen Glaubenswelt der archaischen Achaz, sondern auch der Weg ins dunkle Reich V'Sars, in dessen Tempel der Schlüssel zu Gunnars Seelenfrieden liegt.

VON DEN HELDEN

Blinde Wut eignet sich für alle Helden, die gern auf Schatzsuche gehen. Diplomatische Fertigkeiten sind nützlich, fanatische Echsenhasser (streng gläubige Novadis, manche Thorwaler oder Zwerge) sind für das Abenteuer eher nicht geeignet. Helden mit *Vorurteilen gegen Geschuppte* können allerdings Stoff für reizvolle Konflikte liefern. Geweihte passen in ein Abenteuer, in dem es um die Rettung einer Seele geht, natürlich auch. Diener der Zwölfgötter werden allerdings erkennen müssen, dass der Glaube der Echsen weder machtloses Hirngespinnst noch erzdämonische Verblendung ist – eine theologisch spannende Erkenntnis, die konservativere oder engstirnigere Götterdiener in arge Konflikte stürzen könnte.

EIN GUTER KAUF

Das Abenteuer beginnt in Havena. Die Helden sollten gerade nichts Wichtiges zu tun haben und vielleicht einen Abendspaziergang unternehmen. Die folgende Szene kann an einem beliebigen, eher wenig belebten Ort in der Stadt stattfinden.

HAVENA – HAUPTSTADT ALBERNIAS

In der Residenzstadt von Königin Invher ni Bennain leben etwa 30.000 Menschen. Einst galt Havena als wichtigste Hafenstadt des Mittelreiches am Meer der Sieben Winde, und auch heute noch bestimmt das Element ihres Schutzgottes Efferd das hiesige Leben. Erwähnenswert ist das Magieverbot – auch wenn es gelockert wurde und die Anwendung von Zauberei erlaubt, “wenn der Betreffende damit keine Gefahren für Güter oder Personen heraufbeschwört”.

In Havena gibt es unzählige Wirtsstuben; beispielsweise *Rondras Einkehr* (Q5/P5/S0), das *Hotel Großmast* (Q5/P5/S18) oder – für betuchtere Helden – den *Havenapalast* (Q8/P8/S32).

Es ist ruhiger geworden, als plötzlich eine Frauenstimme zu singen beginnt: leise, eindringliche, klagende Töne, deren Laute keiner menschlichen Sprache angehören. Wortlos erzählen sie von der Ewigkeit der See, vom Funkeln des Mondlichts auf dunklen Wellen, von der Einsamkeit am Strand, wenn das letzte Schiff abgelegt hat. Die Sängerin muss recht nahe sein, wohl gleich um die nächste Ecke – und nun hört ihr von dort auch eine grobe, männliche Stimme, in der Zorn mitschwingt. “Gib schon her, du blaue Hexe! Sie steht mir zu, hier, siehst du?” Eine Antwort hört ihr nicht, aber der Gesang wird lauter. Ablehnung und Unwillen schwingen nun darin. Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr eine Frau in blau-weißen Gewändern mit einer eng anliegenden, blauen Kappe auf dem Boden hocken. Vor ihr liegt auf einem blauen Tuch allerlei Tand, eine Muschel, ein Messer, zwei beinerne Würfel. Sie hält ein anderthalb Spann langes Holzstück fest umklammert und sieht mit festem Blick zu einem erzürnten Thorwaler auf, der ihr ein ganz ähnliches Brett wie das ihrige unter die Nase hält.

DIE BLAUE HÄNDLERIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit der Dämmerung lässt die Betriebsamkeit in den Straßen langsam nach, und in manchen Häusern flackern warm-gelbe Lichter auf. Vom Meer her trägt eine kühle Brise den Duft von Salz und Fischen heran und überdeckt für den Moment die weniger angenehmen Gerüche der großen Stadt.

Der Thorwaler ist Tjalvar Olvirson, ein Urenkel Olvirs, der hier eben entdeckt hat, was er für immer verloren glaubte: die zweite Kartenhälfte, die zeigt, wo der Schatz liegt, für den sein Vorfahr (seiner Meinung nach) ermordet wurde. *Bori-Shan*, also jene Frau in mit den blau-weißen Gewändern, hat sie bei ihren Waren liegen, denn die Dinge, die die geheimnisvolle Händlerin feilbietet, gehören Ertrunkenen, die keinen Frieden finden können. Nähere Informationen zu Tjalvar und Bori-Shan finden Sie in Anhang auf Seite 66f.

Die Gruppe wird Zeuge eines handfesten Streites: Tjalvar fordert energisch die Kartenhälfte. Da aber Bori-Shan spürt, dass

der Thorwaler nicht am Schicksal und der Erlösung des ertrunkenen Gunnar (den Tjalvar ja für einen gemeinen Mörder hält) interessiert ist, will sie ihm das Holzstück nicht verkaufen. In den Helden aber erkennt sie (hoffentlich) aufrechte Leute, in deren Hände man das Schicksal Gunnars legen kann. Sie versucht daher, die Karte einem möglichst einfühlbaren Helden zu verkaufen.

Wichtige Punkte in dieser Szene sind:

☞ Tjalvar tritt fordernd und unsympathisch auf, er ist zornig, sieht das Ziel seiner Suche vor sich und glaubt sich im Recht. Verhindern Sie möglichst, dass er und die Gruppe sich verbünden, da sonst der 'Wettlauf' zum Schatz wegfällt. Der Thorwaler beansprucht in eventuellen Verhandlungen mehr als die Hälfte des Schatzes für sich.

☞ Betonon Sie, dass Bori-Shan auf keinen Fall möchte, dass der Thorwaler die Karte bekommt: Jedes Mal, wenn er sie haben will oder die Gruppe auffordert, sie ihm zumindest kurz zu zeigen, schaut die Händlerin verzweifelt zu den Helden und schüttelt eindringlich den Kopf.

☞ Tjalvar beobachtet, dass die Helden die zweite Kartenhälfte erlangen, was einen Wutausbruch nach sich zieht. Vor Gewalt gegen die unheimliche Bori-Shan schreckt er allerdings zurück.

☞ Die Helden sollten erkennen, dass Tjalvar das Gegenstück zu ihrer Karte hat; vielleicht gelingt es ihnen auch schon jetzt, einen Blick darauf zu werfen.

Wenn Bori-Shan einen Käufer gefunden hat, bietet sie ihm die Karte mit eindringlichen, bittenden Blicken an. Ihr Gesang wird leiser, und diesmal schwingen Einsamkeit, Not und Angst darin mit. Beim Übergeben des Kartenstücks (Bori-Shan akzeptiert jeden Preis, auch wenn er nur symbolisch ist) drückt sie nochmals die Hand des Käufers und sieht ihm tief in die Augen. Danach wird ihr Gesang froher, sie beginnt, ihre Sachen in das Tuch zu wickeln. Den wütenden Tjalvar ignoriert sie.

Schließlich endet die Szene. Tjalvar zieht, wenn er erkennt, dass er hier nichts ausrichten kann, wutschnaubend ab (und stößt vielleicht noch ein paar Drohungen aus). Ein eventueller Verfolger kann beobachten, wie er in eine Taverne in der Nähe geht, um erstmal einen zu heben. Der Thorwaler hat dort auch ein Zimmer gemietet.

Bori-Shan nimmt ihr Bündel auf die Schulter, lächelt den Helden zu und geht singend die Straße entlang. Sobald sie auch nur kurz aus der Sicht verschwindet, wird der Gesang zu einem leisen Echo, das bald darauf verklingt – und von der Blauen Frau fehlt jede Spur.

DER TRAUM VOM SCHATZ

Gunnars Seele wurde durch das Auftauchen der Karte wieder stärker ins Diesseits gezogen und 'begleitet' die Gruppe auf ihrer Suche. Dies äußert sich in Träumen, die der Held, der die Karte trägt, von nun an bisweilen hat – zum ersten Mal in der folgenden Nacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wände der engen Höhle glänzen feucht im Fackelschein. Du bist schweißnass, atmest schwer, aber es ist geschafft: Vor dir glitzern silberne Barren und funkelnde Steine, schimmern goldene Gefäße, daneben stapeln sich Ballen und Kisten. Zufrieden kriechst du die paar Schritte rückwärts, dann drückst du die Fackel in den nassen Boden. Völlige Dunkelheit umfängt dich.

Abgesehen davon, dass es sich um einen recht lebendigen Traum handelt, fällt dem Träumer nichts Ungewöhnliches auf, er erwacht ohne besondere Auswirkungen.

VORBEREITUNGEN

Die Helden halten nun also eine Schatzkarte – oder zumindest die Hälfte davon – in Händen. Doch bevor die Suche beginnen kann, benötigt die Gruppe noch einige Informationen.

DIE KARTE DES ERTRUNKENEN

Die Karte (eine Kopiervorlage finden Sie auf Seite 91) ist in ein altes Stück Holz geschnitten. Das Holz ist dunkel und morsch, zum Teil mit Algen überzogen und fühlt sich glitschig an. Sensible Helden mag beim Anblick des Holzstücks ein leichtes Gruseln überkommen.

TJALVAR'S KARTENHÄLFTE

Ohne die zweite Hälfte (siehe Seite 91) fehlt der Gruppe die Information, wo die auf ihrer Karte dargestellte Insel liegt. Vielleicht konnten die Helden schon einen Blick auf Tjalvars Hälfte werfen oder ihn zumindest zu seiner Taverne verfolgen. Falls nicht, lässt sich der Thorwaler mit etwas Geduld (und ein paar Hellern für Straßenkinder) wiederfinden.

Ob die Gruppe Tjalvars Gepäck durchsucht, ihn betrunken macht (nicht billig), verzaubert, niederschlägt oder bestiehlt, bleibt Ihren Spielern überlassen. Es ist auch unerheblich, ob sie die Karte an sich bringen oder nur abzeichnen – Tjalvar weiß, wo die Insel liegt, und kann den Helden auch ohne Karte folgen.

ERKENNTNISSE

Durch Nachforschungen der Gruppe lassen sich folgende Informationen erlangen:

☞ **Physische Untersuchung der Karten:** Das Brett ist recht dick; vielleicht ein Teil einer Schiffsplanke. Wenn beide Teile verglichen werden können, wird deutlich, dass sie vom selben Stück Holz stammen, Gunnars Teil aber längere Zeit den Elementen ausgesetzt war.

1 TaP* in einer *Holzbearbeitungs-* oder *Zimmermann-*Probe mit den Eigenschaften KL/KL/IN (denkbar wäre auch eine um 3 Punkte erschwerte Probe in *Stellmacher*): Das Alter lässt sich grob auf "etliche Jahrzehnte" schätzen.

4 TaP*: Tjalvars Teil lag lange in Salzwasser. (Hier können Sie auch alternativ eine Probe in Seefahrt zulassen, bei der aber 7 TaP* nötig sind.)

7 TaP*: Die Karte ist vermutlich 80 bis 120 Jahre alt.

☞ **Magische Untersuchung:** Die Kartenstücke sind nicht verzaubert.

☞ Die drei mit einem 'X' versehenen Symbole auf Gunnars Karte erkennt ein Kundiger als profane Hjaldingard-Runen – die Runenschrift der Thorwaler. Die Runen stehen für 'Schiff' (links oben vor der Küste), 'Echse/Schlange' (rechts oben) und 'Ähre/Korn' (unten, steht hier für 'Ernte' bzw. 'Beute' und markiert den Schatz). Das letztere Symbol kennzeichnet auf Tjalvars Hälfte die Schatzinsel.

☞ Wenn das Alter etwa bekannt ist und einem Helden 7 TaP* in einer *Geschichtswissen-*Probe bleiben (3 TaP*, wenn die Rune 'Echse/Schlange' erkannt wurde): In der Zeit, aus der die Karte stammen dürfte, waren die Thorwaler im Süden sehr aktiv. Ihre Beutezüge gingen bis ins Perlenmeer.

☞ Bei der Untersuchung von Tjalvars Hälfte: 7 TaP* in einer *Geographie-*Probe +9 oder 4 in *Kartographie* (alternativ

können Sie auch die Spieler auf Karten aus Regionalbeschreibungen suchen lassen) verraten, dass sich diese Inselgruppe im Selemgrund vor der Küste der Echsenümpfe befindet. In alten Seekarten tragen die Inseln von West nach Ost die Spitznamen 'Bärenzahn', 'Goblinschädel', 'Entenkopf' und 'Echseninsel' (letzteres wegen der darauf befindlichen Ansiedlung Azzln).

👁️ 3 TaP* in einer *Kartographie-* oder *Sternkunde-*Probe: Der Stern über dem Pfeil auf Tjalvars Karte stellt wohl den Loss-tern dar, zeigt also die Nordrichtung.

Falls ein gelehrter Held dieses Wissen beisteuern kann, gönnen Sie ihm den Erfolg. Sollte die Gruppe nicht über die nötigen Kenntnisse verfügen, lässt sich in Havena für jedes Fachgebiet ein Kundiger auftreiben. Für die Hjaldingard-Runen wären ein Schriftkundiger, eventuell ein Efferd-Geweihter oder ein gebildeter Thorwaler mögliche Ansprechpartner. Für histori-

sche Auskünfte können ein Privatgelehrter oder wiederum der Efferd-Tempel dienen. Ein Kartograph findet sich im Haus der Efferd-Brüder in der Seekadettenschule oder kann in einer Hafenkneipe ausfindig gemacht werden, indem man einen Navigator auf Landgang anspricht.

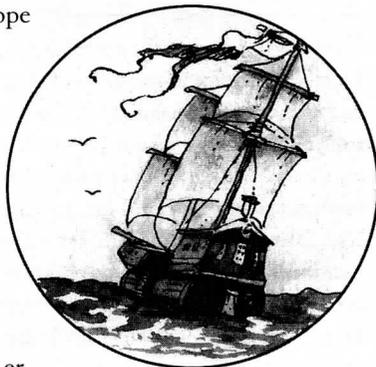
ṬJALVARS AKTIONEN

Der Thorwaler lässt die Gruppe beobachten, indem er ein paar Heller an Bettler verteilt. Falls sich eine günstige Gelegenheit ergibt, versucht er, ihre Kartenhälfte an sich zu bringen. Gelingt dies nicht, will er die Helden auf die Suche gehen lassen und ihnen folgen, um ihnen den Schatz am Ziel abzujagen. Nötigenfalls spielt er der Gruppe sogar seine Kartenhälfte zu (oder lässt sie sich stehlen) – er weiß ohnehin, wo die gesuchte Insel liegt.

DIE REISE НАСН SÜDEN

In Havena ist eine Passage nach Süden leicht zu erlangen. Gerade liegt die *Seefuchs* unter Kapitänin *Corvara Gabellano* vor Anker, ein Liebfelder Handelsschiff, das die Gruppe bis Mengbilla bringen kann. Eine Passage kostet 10 Dukaten pro Person (Hängematte unter Deck). Seetaugliche Helden können auch anheuern und so Geld sparen.

Sobald Tjalvar erfährt, dass die Gruppe nach Mengbilla reist, macht er sich ebenfalls auf den Weg. Als erfahrener Seesöldner, der in den Häfen der Westküste über einige Verbindungen verfügt, erreicht er die Stadt knapp vor den Helden und kann dort seine weiteren Schritte planen.



HAVEPA – MЕНGBИLLA

Nach sieben Tagen erreicht die *Seefuchs* Mengbilla. Unterwegs träumt der Held mit Gunnars Kartenstück erneut.

DER TRAUМ VOM KAMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In deinen Ohren dröhnen Schreie und Waffenklirren. Mit wuchtigen Axthieben drängst du deinen Gegner zurück, lachst in sein geschupptes Gesicht und streckst ihn schließlich nieder. Neben dir fällt einer deiner Leute. Verfluchter Echsling! Noch ehe er den gezackten Speer aus der Brust deines Freundes ziehen kann, bist du über ihm. Swafnir ist mit euch! Die letzten Hrannga-Diener fallen, und ihr Blut rinnt über den Steinboden.

Der Träumer erwacht mit klopfendem Herzen. Am nächsten Tag ist er reizbar und übellaunig (eventuell vorhandener Jähzorn steigt für den Tag um 3 Punkte).

ИП MЕНGBИLLA

MENGBИLLA

Die rund 7.200 Einwohner zählende Hafenstadt wird von neun Gilden (Fernhändler, Sklavenmeister, Bettler, Söldner, Seefahrer, Alchemisten, Kurtisanen, Schankmeister, Traumkrauthändler) beherrscht. Sie bilden den Hohen Rat und wählen aus ihren Reihen einen Großemir (derzeit: *Dulhug Ankbesi*). Nicht umsonst nennt man Mengbilla die 'Stadt der 1.000 Verbote': Wer keinen Bürgerbrief auf Zeit (5 Heller/Tag) erwirbt, dem ist nicht einmal das Waffentragen gestattet.

Auch die Verehrung von Praios und Phex ist streng verboten. In der 'Stadt, in der Sonne und Mond nicht scheinen', muss sich jeder seinen Platz täglich aufs Neue erkämpfen.

Einkehrmöglichkeiten bieten die *Studierstube* (beim Hesinde-Tempel, Q5/P5/S15), das Hotel *Havarie von Hylailos* (Q7/P8/S50) oder, für Mutige, die Schenke *Giftmord* (Q3/P5).

ṬJALVARS AKTIONEN

Tjalvar, der früher einige Zeit in Mengbilla lebte, nutzt seine alten Kontakte, um eine Prämie auf die Kartenhälfte der Gruppe auszusetzen. Das führt dazu, dass die Helden sich in einer dunklen Gasse einigen Halsabschneidern gegenübersehen, die sich die Belohnung verdienen wollen (passen Sie die Anzahl an Ihre Gruppe an).

Schläger

Langdolch: INI 11+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+2
LeP 27	RS 1	AuP 26	WS 6
		MR 3	GS 8

Eine ernsthaftere Gefahr stellt die Diebin *Shenara* dar, die die Karte ebenfalls an sich bringen möchte. Shenara versucht ins Quartier der Gruppe einzudringen und ihr Gepäck zu durchsuchen oder sich an einen geeigneten Helden heranzumachen.

DIE LETZTE ETAPPE

Shenara

MU 13 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 14 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 10

Dolch: **INI** 14+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 31 **RS** 0 **AuP** 30 **WS** 6 **MR** 5 **GS** 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Ausweichen II (Ausweichen 13)

Wichtige Talente: Schleichen 11, Sich Verstecken 9, Taschendiebstahl 12, Schlösser Knacken 7, Betören 9

Die Diebin riskiert wegen der Belohnung nicht ihr Leben. Wenn sie geschnappt wird, verrät sie der Gruppe schnell, wer die Prämie ausgesetzt hat.

Sollte die Gruppe hier ihre Karte verlieren, beginnt ein echtes 'Wettrennen zur Schatzinsel', da Tjalvar sofort versucht, so schnell wie möglich ans Ziel zu gelangen. Verfügt die Gruppe über keine Abschrift der Karte, muss sie der Spur ihres Konkurrenten folgen, sodass sich ab nun die Rollen in der Jagd umkehren. Gestalten Sie in jedem Fall ein spannendes Rennen, das es den Helden erlaubt, den Thorwaler spätestens auf der Insel zu stellen. Wenn Tjalvars Bemühungen in Mengbilla scheitern, geht er wie weiter beschrieben vor.

MENGBILLA – SELEM

Für die Weiterreise nach Selem gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder auf dem Landweg über Port Corrad oder weiter auf dem Seeweg über Al'Anfa. Die Seereise ist bequemer, aber teurer (12 D pro Held) und etwas langsamer (elf Tage). Auf dem Landweg ist man in sieben Tagen in Port Corrad und kann nach drei weiteren Tagen Selem erreichen.

DER TRAUM VOM FLUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dir ist kalt, du fühlst dich fiebrig. Es juckt dich am ganzen Körper und dein Mund ist völlig trocken. Du erhebst dich leise, um deinen Freund nicht zu wecken, gehst die paar Schritte zur Quelle und beugst dich darüber. Aus dem dunklen Wasser blickt dir ein seltsames Gesicht entgegen. Kleine, gelbe Augen, der Mund von blonden Haaren umrahmt, aber zu groß, und voller spitzer Zähne. Du schaut auf deine Hände hinab. Die Haut hat an manchen Stellen begonnen, sich abzulösen! Angst und Wut steigen in dir auf, und dir wird schwarz vor Augen.

Diesen Traum können Sie während der Weiterreise beliebig einstreuen. Der Träumer ist den nächsten Tag über lustlos und müde (MU und IN -2).

TJALVARs AKTIONEN

Der Thorwaler nimmt von Mengbilla aus den Landweg und versucht, vor der Gruppe in Selem zu sein. Er steckt auch einem Matrosen ein paar Münzen zu, damit dieser den Helden den "viel sichereren" Seeweg empfiehlt. Unterwegs wirbt er Söldner an, die ihm helfen sollen, den Schatz mit Gewalt an sich zu bringen.

SELEM

Eine verfallende Stadt, in der keine 3.000 Seelen mehr leben. Eine Mischung aus Resignation und Wahnsinn hält viele Einwohner umklammert – und die Stadt vermodert mit ihnen. Großkönig *Ghulsev XXIX.* regiert Selem, aber seine 'Gesichtslosen' (Gardisten mit Schuppenmasken) sind das einzige, was das Volk von der Obrigkeit zu sehen bekommt.

In Selem leben nicht nur viele Echsenmenschen, auch einige Menschen hier weisen echsische Züge oder Verhaltensweisen auf. Unterkunft für Reisende bietet die *Karawanserei (Q7/P8/S35)*. In der Stadt gibt es Tempel für Efferd, Peraine/Tsa und Boron, aber auch für Satuarial/Satinav und die echsische Göttin H'Szinth.

In Selem kann die Gruppe letzte Vorbereitungen treffen, Ausrüstung lässt sich in der Karawanserei – wenn auch teuer – erstehen. Um zur Inselgruppe im Selemgrund überzusetzen, benötigt die Gruppe ein Boot. Am leichtesten ist es, ein Fischerboot zu mieten. Sollte kein Held über einen ausreichenden *Boote Fahren*-Wert verfügen, verdient sich ein Fischer gerne auch ein paar Münzen extra.

DER TRAUM VOM BLUT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geschmack auf deiner Zunge – warm, klebrig, ekelhaft! – lässt dich würgen. Deine Zähne drücken spitz und schmerzhaft von innen gegen deine Lippen. Deine Hände ... sind das deine Hände? Blutbesudelt, seltsam verkrümmt, und die Haut ...

Das Blut! Es ist überall. Jetzt, langsam, lichten sich die Schleier. Du siehst wieder klarer, du siehst – und begreifst!

Dein Schrei reißt dich – und alle in deiner Umgebung – aus dem Schlaf.

Bauen Sie diesen Traum knapp vor dem Aufbruch ein. Der Träumer erwacht mit einem scheußlichen Geschmack im Mund und wildem Herzrasen; er braucht einige Zeit, um zu begreifen, wer und wo er ist. Für die Dauer des nächsten Tages fühlt er sich wie zerschlagen (diese Nacht keine Regeneration).

TJALVARs AKTIONEN

Der Thorwaler und seine Leute verlieren in Selem keine Zeit, sondern beziehen Quartier im Hafen und tauchen unter. Ein paar Münzen am richtigen Ort stellen sicher, dass Tjalvar informiert wird, wenn die Helden zur Schatzinsel aufbrechen. Dann macht sich die 'Konkurrenz' mit ausreichend Sicherheitsabstand an die Verfolgung.

AUF SCHATZSUCHE

Tjalvars Kartenhälfte kennzeichnet den 'Goblinschädel', die zweite Insel der Vierergruppe im Selemgrund. Ihr Durchmesser beträgt an der breitesten Stelle nur zehn Meilen. An der nordwestlichen Küste lauern Sandbänke, die seinerzeit auch Gunnars Schiff zum Verhängnis wurden.

Im Folgenden sind die auf Gunnars Kartenhälfte eingezeichneten Punkte beschrieben. In welcher Reihenfolge die Helden auf der Insel vorgehen, liegt bei Ihnen. Auf der Insel sollte es auch zur letzten Konfrontation mit Tjalvar kommen, falls die Helden ihn noch nicht abgeschüttelt oder ausgeschaltet haben (siehe **Tjalvars letzter Versuch** auf Seite 58). Die beiden Kartenhälften finden sie als Kopiervorlagen am Ende des Buches.

DIE HVALERVENN

An der Stelle, die auf der Karte mit der Hjaldingard-Rune 'Schiff' markiert ist, lief vor hundert Jahren Gunnars Otta *Hvalervenn* ('Walfreund') auf Grund. Im Laufe der Jahre wurde das Wrack von der See geholt. Wenn die Helden bei den Sandbänken vor der Insel suchen (*Boote Fahren*-Probe +5, um nicht auf Grund zu laufen), können sie in einer Tiefe von zwei Schritt

die muschelbewachsenen Überreste des Schiffs ausmachen. Die Hvalervenn ist nach der langen Zeit nur noch ein hölzernes Gerippe, aber bei genauer Untersuchung lassen sich noch Schäden erkennen, die vom Kampf gegen die Al'Anfänger stammen. Außerdem kann man durch Schnitzereien an den besser erhaltenen Balken die thorwalsche Herkunft des Wracks bestätigen.

OLVIRS GEDENKEN

Gunnar tötete seinen Freund, als die beiden eben zur *Hvalervenn* zurückkehrten. Die Thorwaler, die später auf die Insel kamen und Olvirs Leiche fanden, errichteten am Strand einen hölzernen Pfeiler zum Gedenken an den Toten. Der Pfosten ist zwei Schritt hoch und steht so, dass das Meer ihn bei Flut gerade so nicht erreicht. Vom Wrack der *Hvalervenn* aus ist er gut zu sehen, und auch wenn die Helden im Nordwesten den Strand entlang gehen, können sie ihn kaum verfehlen.

Die Stele ist vierkantig zugehauen und mit thorwalschen Schnitzereien verziert. Die eingeritzte Inschrift (Kusliker Zeichen) ist verwittert, aber der Name "Olvir" ist noch lesbar. Ein Held, der die Sprache Thorwalsch mit mindestens 5 TaP beherrscht, kann die Worte "ermordet" und "Freund" entziffern.

DER GESCHÄNDETE TEMPEL

Der Achaz-Tempel, den die Thorwaler damals plünderten, steht auf einer kleinen (20 mal 30 Schritt) Felsinsel in einem der größeren Teiche an der sumpfigen Nordseite der Insel. Da der Sumpf recht flach ist, sieht man das Gebäude, sobald man den nördlichen Strand entlanggeht (von Olvirs Gedenkstele aus reichen 400 Schritt, damit es in Sicht kommt). Auf der Karte ist der Teich eingezeichnet, das mit der 'Echse/Schlange'-Rune beschriftete Kreuz stellt den Tempel dar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch dichtes Schilf bahnt ihr euch einen Weg, bis ihr einen spiegelglatten Tümpel erreicht, aus dessen schwarzem Wasser sich eine felsige Insel erhebt. Auf ihr steht ein rechteckiger, niedriger Steinbau, sechs mal zehn Schritt groß, mit einem Eingang an der westlichen Schmalseite. Das Gebäude ist fensterlos und zum Teil von Ranken und Flechten überwachsen. Es besteht aus großen, dunkelgrauen Quadern, die nicht nur durch die Zeit stark mitgenommen sind: Die mit fremdartigen Zeichen und Bildern bedeckten Wände weisen Beschädigungen auf, als habe man versucht, die Symbole mit einem Hammer oder Stein herunterzuschlagen. Eine Bildsäule vor dem Eingang ist umgestürzt, eine zweite, direkt daneben, ragt wie ein mahrender Finger aus dem Boden auf.

Die feuchte Hitze des Selemgrundes umfängt euch wie ein Mantel aus schwerem Wollstoff – und trotzdem fühlt ihr für einen Moment einen kalten Hauch, wie einen Luftzug, obwohl sich kein Halm, kein Blatt regt.



Eine nähere Untersuchung zeigt, dass die Schäden an der Außenseite nicht neu sind: Die Kratzer und Risse sind zum Teil überwachsen, ihre Kanten aber nicht verwittert, weshalb sie wohl deutlich jüngeren Datums sind als das Gebäude selbst. Die Zeichen auf dem Stein sind Chuchas-Glyphen, die von den Thorwalern wahllos beschädigt wurden. Ein Sprachgelehrter könnte einen Teil der Schriften rekonstruieren (Anrufungen, die einen ungenannten Gott beschwichtigen sollen). Um zu erkennen, dass es sich um sakrale Texte handelt, genügen auf Grund der Ähnlichkeit der Schriften 6 TaP in *Lesen/Schreiben Chrmk*.

Zum Tempel zu gelangen sollte der Gruppe nicht schwer fallen: Vom Ufer bis zur Insel sind es kaum 30 Schritt, und der Teich ist nicht tief. Ein Floß lässt sich schnell improvisieren. Wenn die Helden schwimmen wollen, können Sie sie mit Blutegeln (ZBA 89) konfrontieren oder durch die Sichtung eines treibenden Baumstamms die Angst vor Krokodilen wecken.

IM TEMPELINNEREN

Hinter dem drei Schritt hohen Eingang befindet sich ein kleiner Vorraum. Er ist leer, die Wände weisen leichte Beschädigungen auf – keine bewussten Zerstörungsakte, sondern die Spuren des Kampfes. Ein Tor mit verbeulten Metallbeschlägen hängt schief in den Angeln; dahinter führt ein Durchgang in das Allerheiligste, das den Rest des Gebäudes einnimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesen großen Raum fällt nur wenig Licht. Die abgestandene Luft ist kühl und riecht nach Schimmel und feuchtem Holz. An beiden Seitenwänden befinden sich Reliefs von prächtig gewandeten Echsenmenschen, die die Köpfe demütig gesenkt halten. Auch diese Bilder sind beschädigt, immer wieder sind Stücke herausgeschlagen oder Linien bewusst zerkratzt worden.

Im Zentrum des Raums erhebt sich ein mannshoher Steinblock, über und über mit Piktogrammen bedeckt, die im unteren Teil liegende Echsenmenschen darstellen, während darüber stilisierte Vögel zu erkennen sind.

Die 'stilisierten Vögel' auf dem Altarstein sind kleine Flugechsen – die Seelenboten V'Sars. Lassen Sie die Helden eine IN-Probe ablegen. Jeder, dem sie gelingt, fühlt sich hier unbehaglich, als würde er von einer wütenden Präsenz beobachtet: Der Zorn V'Sars ist in seinem geschändeten Tempel fast greifbar.

An der Rückwand des Raums befindet sich eine zweieinhalb Schritt hohe Nische, die stets im Schatten des Altars liegt. In ihr verborgen ist die von Gunnar beraubte Statue V'Sars, die aber erst sichtbar wird, wenn die Helden eine Lichtquelle heranbringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer mitgebrachtes Licht tastet sich zögerlich in die tiefen Schatten und fällt dann auf eine glatte, dunkle Fläche. In der Nische steht eine große Statue aus nachtschwarzem Gestein, deren Umriss an einen Echsenmenschen erinnert, aber keinerlei Details aufweist. Nur das Gesicht des Götzenbildes ist auffällig: Dort, wo die Augen sein sollten, starren zwei fast faustgroße Löcher anklagend und feindselig auf euch herab.

Helden, denen die IN-Probe beim Betreten des Raums gelungen war, legen eine MU-Probe +4 ab, wenn der Blick des geblendeten

ten Gottes sie trifft. Misslingt sie, hat dies Beklemmungszustände und Schweißausbrüche zur Folge (alle Proben um 5 erschwert), bei einem Patzer sogar eine Panikattacke. Der Effekt klingt eine halbe Stunde nach Verlassen des Tempels ab.

ERKENNTNISSE

Die Untersuchung des Ortes bringt folgende Ergebnisse:

☛ Der Tempel, denn um einen solchen handelte es sich offensichtlich, wurde bewusst geschändet, vermutlich im Rahmen eines erbitterten Kampfes. Der Vorfall liegt länger zurück, was auch zum Alter der Schatzkarte passt. Danach wurde der Ort offenbar aufgegeben und von seinen Bewohnern verlassen oder von den Gewinnern umfangreich geplündert.

☛ Die Augen der Statue wurden brutal herausgebrochen. Auch auf ihrem Gesicht sind Kratzer zu erkennen.

5 TaP* in *Götter/Kulte*: Die verwendeten Symbole und die Art, in der die Götterstatue platziert ist, weisen auf einen Kult hin, der mit Tod und/oder Nacht zusammenhängt.

9 TaP* (nur 5 mit der SF Kulturkunde Achaz): Vereinzelt echsische Quellen sprechen von einem 'Seelenherrscher', der über den Tod gebietet.

☛ Magische Untersuchung (Tempel und Statue): Keine astrale Aura oder Reststrahlung. Keine Spur dämonischen Wirkens.

OPTIONAL: DER HÜTER DES TEMPELS

Wenn Sie meinen, dass Ihre Gruppe noch allzu sehr im Dunkeln tappt, können Sie hier einen Tempeldiener aus Krs'Zzah postieren. Dieser Achaz hütet die Tempelruine, damit sich der Zorn der H'Ranga nicht auf die Echsenmenschen ausdehnt. Er befreit das Tempelinnere ab und zu von Unkraut und hält sich sonst von dem verfluchten Ort fern. Wenn allerdings Fremde – noch dazu Warmblüter – ankommen, versucht er ihnen klarzumachen, dass sie hier nicht erwünscht sind.

Da der Achaz leidlich Garethi spricht, kann die Gruppe sich mit ihm unterhalten (er wird nur alle sechs Monate abgelöst und ist über Abwechslung nicht undankbar) und so ein paar Zusammenhänge erfahren. Er spricht von den "rotpelzigen Riessen" (Thorwaler), die einst den Tempel zerstörten, und macht düstere Andeutungen über einen "Fluch der H'Ranga". Wenn die Helden ihn befragen, wie man einen solchen Fluch brechen kann (oder vielleicht nach dem Erscheinen von Gunnars Geist hierher zurückkehren, um derartige Informationen zu erlangen), verweist der Hüter auf die Priesterschaft von Krs'Zzah.

56 SCHRITTE SÜDWÄRTS, ZUM TOTEN BAUM

Die Streckenmarkierungen auf der Karte zeigen an, wie weit man in die jeweilige Richtung gehen muss: Die größeren Kerben stehen für je zehn Schritte, die kleinen für je einen Schritt. Achten Sie darauf, wer die Schritte zählt – Gunnar war ein großer Mann; jemand mit kürzeren Beinen mag Schwierigkeiten haben, die richtige Strecke zu messen, und dadurch den Markierungspunkt verfehlen. Wenn sich die Gruppe nicht sicher ist, wie sie die Entfernungsmarkierungen deuten soll, lässt sich durch Ausprobieren verschiedener Varianten früher oder später der tote Baum als erste Wegstation finden.

DIE FELSEN AM UFER

Ausgangspunkt für die eingezeichnete Route ist der Teich mit dem Echsentempel. Beim Umrunden des Gewässers stoßen die Helden auf drei markante, spitz zulaufende Felsen. Hier beginnt das Zählen: 56 Schritte nach Süden, sodass man die Felsen beim Losgehen genau im Rücken hat.

Nah am Wasser ist die Luft schwarz von Mücken, und auch beim weiteren Vordringen in den Sumpf summt und schwirrt es um die Helden herum. Durch diese Ablenkung und das konzentrierte Zählen der Schritte erfolgt der Angriff eines Springegelschwarms recht überraschend.

14 Riesenspringegel

Anspringen: INI 8+1W6 **AT** 8 **PA** 5/0 **TP, RS**-1, 1 SP
LeP 8 **RS** 0 **AuP** 10 **WS** 5 **MR** 12/8 **GS** 3

Die unterarmlangen Egel reagieren auf Erschütterungen und springen ihre Beute an. Hat sich ein Egel in ein Opfer verbissen, beginnt er dessen Rüstung mit seinem Verdauungssekret aufzulösen (dauert 1 KR je RS-Punkt). Danach saugt er einen SP Blut pro KR und fällt nach W6+1 KR gesättigt ab. Gewaltames Ablösen eines saugenden Egels verursacht 1W3 SP. Nähere Informationen finden Sie in **ZBA 88**.

Dichter Pflanzenwuchs und der trügerische Boden machen es schwierig, eine gerade Linie einzuhalten. Dem Held, der die Schritte zählt, muss eine *Orientierungs*-Probe +3 gelingen, um nicht vom Kurs abzukommen. Je schlimmer die Probe scheitert, desto größer die Abweichung am Ende der Strecke und desto länger die Suche nach dem nächsten Orientierungspunkt.

DER TOTE BAUM

Hier stehen auf festerem Boden moosüberwachsene Bäume, die ihre Äste wie anklagende Arme wie anklagende Arme gegen den Himmel recken. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 (oder ausreichend langer Suchzeit) findet man unter dem Moos auf einem modrigen, blattlosen Baumstamm das gesuchte Zeichen: In den Stamm wurde ein grober, nach Westen weisender Pfeil gehauen, wohl mit einer Axt, denn die Kerben sind tief. Von hier geht es westwärts weiter (105 Schritte).



DIE DREI STEINE

Auf dem nächsten Wegstück steigt der Boden stetig an. Es wird leichter, die Richtung zu halten (einfache *Orientierungs*-Probe). Die Vegetation ist dicht, sodass man die Markierung am Ende der Strecke unter Farnen suchen muss (oder zufällig darüber stolpert): drei aufeinander gestapelte Steine. Von diesem Punkt aus führt das letzte Stück 43 Schritte in Richtung Südwesten.

DIE SCHATZHÖHLE

Mit einer *Orientierungs*-Probe +2 erreichen die Schatzsucher den unteren Rand eines steilen, dicht bewachsenen Hangs von gut sechs Schritt Höhe. Auf der Steigung sind einige kleine Höhleneingänge zu erkennen (wenn Ihre Gruppe sich mit diesen Höhlen näher beschäftigen möchte, können Sie ein übellauniges und/oder giftiges Schuppentier darin platzieren).

Die Thorwaler erweiterten damals eine solche natürliche Höhle, um ihre Beute zu verstecken, und bedeckten den Eingang mit Ästen und Erde. Inzwischen ist er völlig überwuchert. Wenn man allerdings genau an der Stelle, an die der Weg auf

der Karte führt, herumstochert, stößt man in Brusthöhe auf den verdeckten Eingang und kann ihn leicht freilegen. Dahinter führt ein schmaler Kriechgang drei Schritt tief in den Hang hinein und erweitert sich dann zu einer 1,5 Schritt durchmessenden Höhle. In ihr liegt der Schatz von Gunnar und Olvir verborgen:

- ein Haufen vermoderter Stoffe (ursprünglich Seide, inzwischen wertlos)
- die Reste zweier Holzkisten (die einst teure Gewürze enthielten)
- 18 Barren Silber zu je 0,5 Stein Gewicht (Wert: 9 Dukaten pro Stück)
- vier Pokale, vergoldet, leicht beschädigt (jeweils 5 bis 8 Dukaten)
- eine Karaffe aus Silber, fein verziert (15 Dukaten)
- sechs Halsketten mit bunten Halbedelsteinen (jeweils 15 bis 20 Dukaten)
- zwei Opferschalen aus Messing mit gravierten Chuchas-Glyphen (je 1 Dukaten, für Sammler deutlich mehr)

• acht mit Kettchen verbundene, eckige Goldplättchen, mit Juwelen und Chuchas-Glyphen verziert (der Amtsschmuck eines Achaz-Priesters; 45 Dukaten, für Sammler an die 100 Dukaten)

• zwei rund geschliffene Blutachate von je 5 cm Durchmesser (je 30 bis 60 Dukaten): V'Sars Augen

Die Opferschalen, der Amtsschmuck und die Blutachate stammen aus der Plünderung des Tempels, der Rest aus den Überfällen im Selemgrund. Die Träger des Fluches sind die beiden Blutachate, deren Anblick vor allem Helden, denen im Tempel die MU-Probe misslungen war, einen kalten Schauer über den Rücken laufen lässt – und heißt es nicht, dass große Edelsteine Unglück bringen?

Der Schatz enthält keine magischen Objekte. Auch V'Sars Augen sind nicht verzaubert; der Fluch ist rein karmaler Natur. Werden die Juwelen mit einer Liturgie überprüft (etwa *AURA DER FORM*, *BLICK DER WEBERIN*, *SICHT AUF MADAS WELT*), erkennt der Geweihte ihre düstere Aura. Auf den Steinen liegt ein durch einen Frevel ausgelöster Fluch; die Kraft, die von ihnen ausgeht, ist fremdartig, aber eindeutig nicht dämonisch.

TJALVAR'S LETZTER VERSUCH

Wenn der Thorwaler noch im Rennen ist, unternimmt er einen letzten Versuch. Er wartet ab, bis die Suche der Helden erfolgreich war, und bemüht sich dann mit Hilfe der von ihm angeheuerten Söldner, den Schatz gewaltsam an sich zu reißen (seine Werte finden Sie im **Anhang I** auf Seite 67).

Konnte der Thorwaler den Helden ihre Karte abjagen, kehrt sich die Szene um, und die Gruppe kann den Konkurrenten im letzten Moment auf der Schatzinsel stellen.

Die Söldner kämpfen nicht bis zum Tod. Auch Tjalvar wird, wenn die Lage aussichtslos scheint, sein Leben nicht sinnlos

wegwerfen – vielleicht ergibt sich ja die Gelegenheit, mit dem besiegten Thorwaler nochmals über die Geschichte des Schatzes zu sprechen und, je nach Informationsstand der Gruppe, Einiges aufzuklären.

5 Söldner

Säbel:

INI 11+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+3	DK N	
LeP 29	RS 3	AuP 30	WS 7	MR 4	GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

DER FLUCH V'SARS

Ein stummer Hilfeschrei

Das Finden des Schatzes verstärkt die Verbindung zwischen Gunnars Seele und der Gruppe. Dies ermöglicht es dem Thorwaler, den Helden in der nächsten Nacht zu erscheinen (unabhängig davon, wo die Gruppe sich befindet). Jeder, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, erwacht fröstelnd.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wacht auf, weil eure Zähne klappern. Verschlafen blinzelt ihr in die eiskalte Nachtluft, als ein schwaches Schimmern euch hochschrecken lässt. Es breitet sich aus, wird zu einem undeutlichen Lichtfleck, und dann erkennt ihr die durchscheinende Gestalt eines Mannes mit langem, zu Zöpfen geflochtenem Haar und Vollbart. Er ist völlig durchnässt, Wasser rinnt aus seinen Haaren, tropft von seinen Armen, sammelt sich in einer kleinen Pfütze auf dem Boden.

Als der Schemen deutlicher wird, seht ihr sein Gesicht – eine verzerrte Fratze mit einem zu großen Mund voller spitzer Zähne. An den Unterarmen des Mannes hat sich die Haut abgelöst, und darunter kommen Schuppen zum Vorschein. Seine verkrümmten Finger enden in kurzen, scharfen Krallen. Aber die Haltung des Scheusals passt nicht zu seinem Aussehen: Er streckt euch bittend die Arme entgegen, und in seinen Augen spiegeln sich Trauer und Schmerz. Er öffnet den Mund, aber statt Worten kommt nur ein Schwall Wasser über seine Lippen.

Gunnars Geist fleht mit Gesten und Blicken um Hilfe, der Fluch hindert ihn am Sprechen. Die Gruppe sollte nicht nur seine Verzweiflung erkennen, sondern kann auch Fragen an den Thorwaler richten, die er, soweit es mit Gesten möglich ist, beantwortet (Gunnar ist allerdings eine gequälte Seele, kein Vinsalter Pantomime). Dies sollte es den Helden ermöglichen, Vermutungen bestätigt zu bekommen und Lücken in ihrem Wissensstand zu schließen. Falls sie noch nicht beim Echsentempel waren, deutet der Geist in Richtung der Ruine.

Spätestens nach zehn Minuten verblasst die Erscheinung. Wenn ihm die Gruppe vorher ihre Hilfe zusichert, scheint er etwas Hoffnung zu schöpfen, blickt sie dankbar an und vergeht.

Das schreckliche Schicksal des Thorwalers motiviert die Helden hoffentlich, nach Möglichkeiten zu seiner Erlösung zu suchen. Wenn sie dies nicht tun, erscheint ihnen Gunnar fortan immer wieder, wobei sein Bitten immer verzweifelter wird.

OPTIONAL:

DER FLUCH UND DIE HELDEN

Durch das Finden des Schatzes ist V'Sars Blick auch auf die Helden gefallen, sodass es möglich ist, dass der Fluch auf sie übergreift. Da sie selbst nicht gefrevelt haben, dauert es länger, bis die Wirkung (die Verwandlung in einen blutgierigen Maru) einsetzt. Über Tage und Wochen hinweg zeigen sich jedoch Anzeichen, die von Schlafstörungen und Reizbarkeit bis zu physischen Veränderungen (spitz wachsende Zähne, Gelbfärbung der Augen, dann immer stärkere echsische Züge) reichen. Um den Fluch zu brechen und seine Wirkung rückgängig zu machen, muss V'Sar versöhnt werden – ein Wegwerfen des Schatzes hilft nicht.

Verwenden Sie den Fluch als 'Motivator' nur dann, wenn sich Ihre Helden ansonsten mit dem Schatz absetzen und Gunnars arme Seele im Stich lassen wollen. Wenn sie sich aber – wie es sich für wahre Helden gehört – die Erlösung des Geistes ohnehin zur Aufgabe machen, brauchen Sie ihnen nicht auch noch Schuppen wachsen zu lassen.

NACHFORSCHUNGEN

Auf der Insel ist nichts weiter herauszufinden, sodass die Helden wohl nach Selem zurückkehren werden, um dort nachzuforschen, wie man Gunnars Seele erlösen könnte. Im Folgenden finden Sie Hinweise, wie Sie Ihre Gruppe auf die Spur nach Krs'Zzah bringen können – je nachdem, wie die Helden vorgehen.

☞ Magische Untersuchungen sind erfolglos. Ein Geisterbeschwörer könnte Gunnars Geist wieder herbeirufen, was aber auch keine neuen Informationen bringt. Auch wenn sich die Helden in Selem an andere Magier wenden, können diese ihnen nur bestätigen, dass hier keine magische oder dämonische Kraft wirkt.

☞ Liturgien können Gunnar nicht erlösen: V'Sar ist kein Dämon und kein machtloser Götze, sondern ein Gott, und keine andere Gottheit kann sein Wirken einfach ungeschehen machen. Spieler-Geweihte – vor allem solche von Boron, Efferd oder Swafnir – können aber göttliche Eingebungen empfangen, wie sie im nächsten Absatz beschrieben sind.

In den Selemer Tempeln der Zwölfgötter – besonders denen von Efferd und Boron – zeigt man sich hilfsbereit. Die Gebete der Geweihten sind zwar nicht in der Lage, den Fluch zu brechen, erbringen jedoch einen göttlichen Weisspruch. Im Efferd-Tempel lautet dieser: »Der, dem ihr helfen wollt, ist in Netzen gefangen, die er selbst geknüpft hat. Erst wenn jener ihn freigibt, den er erzürnte, kann er Trost in der See finden, der er sich anvertraute.«

Im Tempel des Boron teilen die Geweihten der Gruppe nach einer im Gebet verbrachten Nacht knapp mit: »Nur Sühne bringt Erlösung.«

Auch im Gespräch mit den Geweihten sollte sich die Erkenntnis festigen, dass die Lösung des Problems an der Quelle – bei den Achaz – zu suchen ist.

☉ Im Tempel von Satuarua und Satinav verehren Menschen und Achaz gemeinsam die Zweiheit von Welt und Zeit. Hier

rät man den Helden, sich an die Priester von Krs'Zzah zu wenden. Im Selemer H'Szinth-Tempel erhält die Gruppe denselben Rat. Die Priester beider Kulte versuchen, die Ratsuchenden bald loszuwerden, damit die Aufmerksamkeit des erzürnten V'Sar nicht auf ihre Tempel fällt.

☉ In der Achaz-Siedlung Azzln ist es auch nicht anders – Azzln hat keinen V'Sar-Tempel, und mit dem Fluch eines H'Ranga will man nichts zu tun haben.

☉ Auch echsenkundige Selemer (Zauberer, Gelehrte) verweisen die Gruppe auf die Priester von Krs'Zzah. Ein Händler, der Kontakte in der Achaz-Stadt hat, kann die Helden direkt zur Achaz-Händlerin *Shar'Tsir* (siehe Seite 67) schicken.

☉ Früher oder später sollte die Gruppe also nach Krs'Zzah aufbrechen. Es empfiehlt sich, mit einem Boot über den Selemgrund zur Stadt zu fahren, denn der Weg durch die Echsen Sümpfe ist gefährlich und mühsam.

DIE ECHSENSTADT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam nähert sich euer Boot den Stümpfen – von einer Küste mag man hier kaum sprechen, der Übergang zwischen Land und Meer ist fließend. Da ist die Stelle, die euch beschrieben wurde: die Mündung einer breiten Wasserfläche, die landeinwärts führt und bis Krs'Zzah schiffbar sein sollte.

Tatsächlich ragen schon bald links und rechts von euch Stufenpyramiden auf. Die im Westen wirken alt, verlassen und abweisend, aber zwischen denen auf der Ostseite stehen einfache Hütten aus Holz und Lehm, die bewohnt sind. Und man hat euch bemerkt: Immer wieder seht ihr, wie Achaz am Ufer aufgeregt auf euch deuten. Als ihr eine weitere Pyramide erreicht, in deren Nähe zwei Stege aus Holz als Anlegestellen ins Wasser ragen, haben sich bereits zwei Dutzend Echsenmenschen versammelt, die euch misstrauisch entgegenschauen. Aufgeregtes Zischeln und Züngeln begleitet eure Ankunft.

Die Haltung der Achaz ist offen ablehnend. Warmblüter sieht man hier nicht oft, und meist bedeutet unangekündigter Besuch nichts Gutes. Schildern Sie, wie mehr und mehr Bewaffnete eintreffen und sich durch die Schaulustigen zur Anlegestelle vorarbeiten. Dann jedoch kommt die Händlerin *Shar'Tsir* (siehe Seite 67) in Begleitung zweier Leibwächter hinzu und erkundigt sich nach dem Grund für den Aufruhr. Die neugierige Chash'R (Angehörige der Oberschicht) bürgt vorläufig für die Gruppe und lädt sie in ihre Pyramide (14) ein, um mehr über ihre Absichten zu erfahren. Sie spricht für einen Achaz hervorragendes Brabaci und hat durch ihre Kontakte nach Selem Erfahrung mit Menschen.

Shar'Tsir kann, wenn die Helden sich gut benehmen, eine Audienz mit den Chash'R der Stadt arrangieren. Diese findet auf der Terrasse der Ratspyramide (1) statt, wo die Gruppe ihr Anliegen vortragen kann. Die Priester wissen von der Schändung des Tempels vor hundert Jahren, der Fluch hingegen war ihnen unbekannt und löst hitzige Diskussionen aus, wobei man den Helden bald nahe legt, sich zu entfernen. Nach einer Stunde meldet ein Bote des Rates, dass die Chash'R in drei Tagen entscheiden werden, ob das Anliegen der Fremden Unterstützung findet. Inzwischen verbleiben sie als Gäste in der Obhut *Shar'Tsirs*.

DREI TAGE ZEIT

Die Helden haben also nun drei Tage, um die fremdartige Stadt zu erkunden, aber auch, wie *Shar'Tsir* ihnen empfiehlt, um Unterstützung unter den Chash'R zu suchen. Die Händlerin gibt der Gruppe zu verstehen, dass es gut wäre, sich die Gunst von zumindest drei Mächtigen zu sichern – und sie selbst hat auch noch nicht entschieden, wie sie sich in dieser Frage verhalten soll.

Geben Sie Ihrer Gruppe in diesen drei Tagen freie Hand und orientieren Sie sich an der Stadtbeschreibung auf Seite 68 und den Beschreibungen der Chash'R auf Seite 67, bei denen vermerkt ist, wofür sich die Mächtigen von Krs'Zzah interessieren und wer mit wem verbündet oder verfeindet ist. *Shar'Tsir* kann den Helden Informationen zur Vorbereitung auf ein Gespräch mit einem Chash'R geben, je nachdem, wie schwer oder leicht Sie es Ihren Spielern machen möchten.

Wenn sich die Helden in der Stadt bewegen, werden sie immer von zwei Bewaffneten im Dienst *Shar'Tsirs* begleitet – eine reine Vorsichtsmaßnahme, versteht sich. Die meisten Chash'R können sich in menschlichen Sprachen halbwegs verständigen. Einer der Achaz, die den Helden mitgegeben werden, kann auch als Dolmetscher dienen.

ARGUMENTE

Die folgenden Punkte helfen jedenfalls, wenn die Helden auf sie kommen:

☉ Die Übergabe der Schatzteile aus dem geplünderten Tempel wird als Zeichen guten Willens gesehen (aber nicht gefordert). Nur die verfluchten Augen V'Sars rühren die Achaz-Priester nicht an.

☉ Die Religion der Achaz ist darauf bedacht, die H'Ranga milde zu stimmen und ihre Aufmerksamkeit möglichst wenig zu erregen. Dem Argument, dass eben dies bereits passiert ist und ihr Zorn, wie der Fluch zeigt, schon geweckt wurde, können sich die Priester nicht gut verschließen. Daher mag es in der Tat das Klügste sein, einen Weg zu suchen, wie der Zorn der Götter beschwichtigt werden könnte.

☉ Wenn die Achaz nicht helfen, könnte es sein, dass der Fluch auch auf sie übergreift – immerhin befinden sich die verfluchten Steine nun hier in der Stadt.



MÖGLICHE SZENEN IN DER STADT

Da vor allem die höhergestellten Achaz es lieben, ihren Schmuck oft zu wechseln, und die Echsenmenschen für menschliche Augen fast gleich aussehen, könnte es zu peinlichen Verwechslungen kommen. Vielleicht beleidigen die Helden auch einen gestern erst günstig gestimmten Achaz, weil sie an ihm vorübergehen, ohne ihn wiederzuerkennen.

In der Nähe des Bruthauses (13) können die Helden die rituelle Rückgabe der frisch abgelegten Haut eines jungen Achaz an einen Zsahh-Geweihten miterleben.

Zu Mittag am zweiten Tag des Aufenthaltes der Gruppe findet eine kleine Prozession statt, bei der die Priester der Zsahh mit der Seilfähre (16) von ihrer Tempelpyramide (2) zu der von Ssad'Huar und Ssad'Navv (4) gleiten, um dort einen Opferitus abzuhalten. Achaz, die sich in der Nähe aufhalten, weichen ein Stück zurück und wenden den Blick ab.

SÜHNOPFER

Nachdem die Gruppe die Chash'R überzeugen konnte, beraten die Priester der Stadt, wie vorzugehen ist, um den Fluch der H'Ranga aufzuheben. Nach kurzer Zeit verkündet Z'Shar als Sprecherin der Priesterschaft den Helden, dass es gilt, den Herrn der Seelen (die wörtliche Übersetzung von "V'Sar", denn die Achaz haben keinen Eigennamen für ihren gefürchteten Todesgott), dessen Tempel geschändet wurde, zu besänftigen. Bevor man jedoch die Hallen des V'Sar betritt, sollte man alle anderen H'Ranga, die einem aus welchen Gründen

Wenn die Gruppe an der Unsichtbaren Pyramide (11) vorbeikommt, blitzen in der unsichtbaren dritten Stufe kurz bunte Lichter auf. Wenige Minuten später verlässt der Kristallomant Shrrz'Itt die Pyramide, indem er plötzlich vor der untersten Stufe erscheint. Er ist zum Tempel der H'Szinth unterwegs, hätte aber Zeit für ein kurzes Gespräch.

DIE ENTSCHEIDUNG

Am Abend des dritten Tages werden die Helden wieder zur Ratspyramide gerufen, um den Entschluss der Chash'R zu hören. Je mehr Mächtige der Stadt die Helden auf ihre Seite ziehen konnten, desto rascher und eindeutiger sollte die Entscheidung fallen. Wenn die Gruppe nur über schwache Unterstützung verfügt, werden vielleicht Bedingungen mit der Hilfe der Achaz verknüpft (dies können Sie nutzen, um ein Folgeabenteuer in Krs'Zzah, Selem oder den Echsen Sümpfen anzuhängen).

auch immer grollen könnten, versöhnt haben. Daher raten die Priester als erstes zu einem Opfer für Kr'Thon'Chh, da die damals erschlagenen Tempelwachen dem Zermalmer dienen.

Die Achaz machen den Helden übrigens deutlich klar, dass keineswegs erwartet oder gar gewünscht wird, dass sie als Warmblüter die H'Ranga anbeten (den Priestern schaudert bei der Vorstellung, die Götter derart herauszufordern). Alle Gebete oder Riten werden selbstverständlich von den Dienern der H'Ranga ausgeführt; die Rolle der Gruppe ist es nur, die

Opfergaben zu stellen. Dieser feine Unterschied sollte es auch streng zwölfgöttergläubigen Helden ermöglichen, die folgenden Szenen ohne arge Gewissensnöte mitzumachen.

BLUT FÜR DEN ZERMALMER

Die Opferstätte für Kr'Thon'Chh befindet sich im Nordosten der Stadt (9). Wenn die Gruppe darangeht, dort ein Opfer zu bringen, begeben sich einige Achaz-Krieger unter Shrrz Tharr'Rrim's Führung zum Opferplatz. Zumindest ein weiterer Chash'R ist mit seinem Gefolge als Zeuge anwesend.

Da der Zermalmer nicht besonders stark erzürnt wurde (Dienner Kr'Thon'Chhs im Kampf zu töten ist natürlich kein Frevel), ist eine durchschnittliche Opfergabe ausreichend. Auf Anfrage beraten die Achaz die Helden bei der Wahl des Opfers. In Frage kommen:

☞ Als 'billigste Lösung' ein warmblütiges Opfertier, zumindest von der Größe einer Ziege (muss erjagt oder in Selem gekauft werden). Beachten Sie, dass Tieropfer auch im Zwölfgötterkult vorkommen (etwa in der Rondra-Kirche) und nicht automatisch 'böse' sind. Die eigentliche Opferung nimmt Shrrz Tharr'Rrim vor.

☞ Blut der Helden (insgesamt mindestens 25 LeP). Auch hier gilt, dass ein solches Opfer in den Kulturen der Rondra und des Kor nicht ungewöhnlich ist. Jeder Opfernde fügt sich mit seiner eigenen Waffe eine Verletzung zu (jemand, der keine Waffe besitzt, mit der man Blut vergießen kann, kommt für Kr'Thon'Chh nicht in Frage). Das Blut wird in einer mit Chuchas-Glyphen verzierten Opferschale (die denen aus dem Schatz recht ähnlich ist) gesammelt und Shrrz Tharr'Rrim übergeben, der es feierlich auf dem Altar und im Sand ringsum vergießt.

☞ Noch besser wäre es, das Blut für Kr'Thon'Chh in einem rituellen Kampf zu vergießen. Ein derartiges Gefecht auf dem Kampfplatz unmittelbar vor dem Altar kann zwischen zwei oder mehreren Helden stattfinden. Wenn in diesem Kampf mehr als 25 LeP verloren werden, gilt er als adäquates Opfer.

☞ Alternativ kann ein Held einen solchen Ritualkampf gegen einen Kr'Thon'Chh-Anhänger austragen. Shrrz Tharr'Rrim unterstützt diese Idee, da sie ihm besonders ehrenvoll erscheint, und wählt einen geeigneten Streiter aus seinen Kriegern (gestalten Sie dessen Werte so, dass er Ihren Gruppenkämpfer hart fordert). Das Duell endet mit der Kampfunfähigkeit (oder dem Tod) eines Streiters. Wer gewinnt, ist unerheblich – dem Zermalmer geht es vordringlich um einen guten Kampf.

Während des Opfers ziehen sich die meisten anwesenden Achaz, vor allem die Priester anderer H'Ranga, ein wenig zurück, damit die Aufmerksamkeit Kr'Thon'Chhs nicht auf sie fällt. Shrrz Tharr'Rrim, von vier seiner Leute flankiert, positioniert sich zwischen der Tempelpyramide und dem Opferplatz und stimmt einen tiefen, langsamen Sprechgesang an, dessen fremdartiges Zischen an genau festgelegten Stellen unterbrochen wird, indem seine Krieger ihre Waffen gegen ihre metallenen Armschienen schlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die letzten Blutstropfen fließen, wird der Gesang des goldgeschuppten Chash'R lauter. Er hebt die Arme, und die Krieger neben ihm werfen sich in den Staub, während Shrrz Tharr'Rrim gemessenen Schrittes vortritt. Das alte Bronzemesser in seiner Hand glänzt matt, als der Achaz

sich damit zwei Schnitte am Unterarm zufügt. Sein Blut vermischt sich mit dem Opferblut, und die zischelnde Anrufung verstummt. Mit geschlossenen Augen saugt der Krieger den Geruch ein, seine Zunge schnell mehrmals rasch aus dem Mund, dann öffnet er die Augen und blickt zu Boden, wo das Blut rasch im hellen Sand versickert. Einige Herzschläge lang steht der Echsenmensch regungslos da, dann macht er einen plötzlichen Satz rückwärts, landet demütig kauern auf dem Boden.

Nach einer halben Ewigkeit hebt Shrrz den Kopf, kommt mit einer raschen Bewegung auf die Beine, und wendet sich vom Altar weg. Seine Krieger erheben sich ebenfalls und machen sich zum Gehen bereit.

Die Art, wie schnell das Blut versickert ist, zeigt den Achaz, dass das Opfer angenommen wurde, sodass kein Grund besteht, länger in der Präsenz des Zermalmers zu verweilen. Diese Information erlangt die Gruppe nur durch Nachfragen (Shrrz Tharr'Rrim hält es für offensichtlich). Jeder anwesende Achaz versichert den Helden aber auf Anfrage, dass alles abgelaufen ist, wie es sollte, und das Opfer die Zustimmung des H'Ranga gefunden hat.

V'SARS ZORN

Nun können die Helden darangehen, den Urheber des Fluches, den Totengott V'Sar, zu besänftigen. Die Priesterschaft der Stadt schickt die Helden dazu zum außerhalb Krs'Zzahs gelegenen V'Sar-Tempel, um die geraubten Edelsteinaugen zurückzubringen.

Wenn Ihre Spieler sich vor dem Aufbruch ein wenig Mühe geben, sollten sie durchaus noch ein paar nützliche Informationen über V'Sar und seinen Kult erlangen können. Belohnen Sie hier diplomatisches Vorgehen und lassen Sie auch das bisherige Verhalten der Gruppe gegenüber den Chash'R einfließen. Besonders vielversprechende Ansprechpartner in dieser Angelegenheit sind die Zsahh-Priesterin Z'Shar und der weise Xacatl. Mögliche Informationen sind (siehe auch **WdG 204–206**):

☞ Jeder Achaz wird so lange wiedergeboren, bis seine Seele Vollkommenheit erlangt hat. Dann wird er von der Last der Wiedergeburt befreit.

☞ Für die Vollkommenheit sind zwei Zustände erforderlich: Zrr'Kran (das Erkennen des eigenen wahren Wesens) und Nra'Czs (die Sühne aller Schuld).

☞ Es heißt, dass zwei Wege zur Vollkommenheit führen: Umsicht und Beharrlichkeit. Nachlässigkeit und Empfänglichkeit für derische Verlockungen sind Hindernisse auf der Reise der Seele.

☞ V'Sar, der 'Herr der Vollkommenen Seelen', ist der Richter über die Toten. Er sieht jede Schuld, auch die aus vergangenen Leben.

☞ Die Achaz betreten den Tempel normalerweise nur, wenn sie einen Frevel sühnen müssen, der sich nicht anders aus der Welt schaffen lässt. Manche Suchenden sind nie zurückgekehrt.

☞ V'Sars Domäne sind der Tod und die Nacht – also auch die Kälte. Wärme steht bei den wechselwarmen Achaz für das Leben.

Wenn sich die Helden in V'Sars Tempel an diese Lehren erinnern, wird ihnen dort manches leichter fallen. Unabhängig von den Nachforschungen der Gruppe wird den Helden jedoch ein Rat auf jeden Fall erteilt: Es gilt als größter Frevel,

ein Licht in die Hallen des Herrn der Nacht zu bringen oder dort zu entzünden – und im Tempel des Seelenrichters zu freveln, würde nicht nur die Queste der Gruppe, sondern auch sie selbst auf das Äußerste gefährden. Das Verbot schließt alle Arten von Licht ein, egal ob natürlich oder magisch, heiß oder kalt (über Praios-Liturgien sprechen wir gar nicht erst). Die Helden müssen mit dem Licht auskommen, das sie im Tempel vorfinden.

Der Gruppe wird ein Führer zum V'Sar-Tempel mitgegeben, der vor allem dafür sorgen soll, dass sie unterwegs nichts anstellen.

DIE HALLEN DES SEELENRICHTERS

Die Helden und ihr Führer überqueren den Fluss mit einem Boot, dann führt ihr Weg an den alten Herrscherpyramiden (19) vorbei nach Süden. Nach der letzten Pyramide biegt der Achaz gen Westen ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zögernd geht der Echsenmensch vor euch den Weg entlang, führt euch eine Steigung hinauf, bis ihr auf einer felsigen Kuppe steht. Von hier hat man einen prächtigen Blick auf die Bucht, und ganz Krs'Zzah breitet sich unter euch aus. Das Geschrei der Möwen und der salzige Geruch der See künden euch von der Welt, vom Leben – doch ihr sucht den Eingang in die Hallen des Todes.

Auf der Kuppe erhebt sich ein kleiner, niedriger Bau, kaum mehr als ein Schrein. Das soll der Tempel des Totengottes sein? Euer Führer deutet auf den Eingang, und nun erkennt ihr Stufen, die in die Tiefe führen. "Vergessst nicht: Ihr seid auf der Suche nach dem Tod, nicht nach dem Leben!", zischelt er. Dann wendet er sich hastig um und macht sich auf den Weg zurück, hinunter ins Reich der Lebenden.

Was die Helden nicht wissen (aber vielleicht ahnen, wenn sie sich mit dem V'Sar-Kult beschäftigt haben): Ihr Opfer besteht darin, den Tempel zu durchschreiten und sich damit dem Urteil V'Sars zu stellen, denn mit dem Betreten seiner Hallen begeben sie sich auf ein *H'Shr'Sar*, eine heilige Seelenqueste. Wer die symbolische Reise durch das Reich des Totengottes besteht, reinigt sich damit von Schuld – oder er lässt sein Leben als Opfer und tilgt so einen Makel, der sonst auf seiner nächsten Inkarnation lasten würde.

Einen Plan des Tempels, der aus in den Fels gehauenen Gängen und Räumen besteht, finden Sie auf der rechten Seite. Die Stufen führen zehn Schritt in die Tiefe, dann beginnt ein Gang, an dessen Ende schwach Licht schimmert.

Im Folgenden finden Sie in den einzelnen Abschnitten Informationen über die symbolische Bedeutung der jeweiligen Station des *H'Shr'Sar*. Dieses Wissen können Sie einem Helden, der sich in Krs'Zzah mit der Religion der Achaz und dem V'Sar-Kult beschäftigt hat, nach einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe andeuten, wenn er versucht, die Symbolik des Tempels zu ergründen.

I: VORRAUM

Dieser kleine Raum wird von einigen leuchtenden, in die Wände eingelassenen Edelsteinen schwach erhellt. Die Wände zieren Darstellungen von Achaz und anderen Echsenwesen in demütig bittender Haltung. Sie alle blicken in Richtung der Steintür an der Ostwand. Neben dieser Tür steht eine hüft-

DAS SPIEL MIT DER DUNKELHEIT

Denken Sie daran, dass überall, wo nicht ausdrücklich Licht erwähnt wird, völlige Dunkelheit herrscht. Betonen Sie bei Beschreibungen die anderen Sinne der Helden: Was hören sie? Was riechen sie? Fühlt man einen Luftzug, wird es wärmer oder kälter? Was lässt sich ertasten? Am Spieltisch sollten Sie für diese Szene ebenfalls für möglichst wenig Licht sorgen, um die Stimmung zu verstärken.

Falls Ihre Gruppe trotz aller Warnungen im Tempel Licht macht, ist V'Sars Zorn deutlich spürbar – orientieren Sie sich an den Auswirkungen, die auf Seite 55 unter **Der geschändete Tempel** beschrieben wurden. Die Effekte halten an, bis das Licht gelöscht wird. Alle Lichtquellen müssen außerdem gegen die Dunkelheit ankämpfen: Fackeln oder Lampen verlöschen leicht, magisches Licht brennt trüb und kostet doppelte AsP.

DAS SPIEL MIT DER ANGST

In V'Sars Hallen können Helden leicht mit ihren Schlechten Eigenschaften konfrontiert werden: Dunkelangst, Raumangst, Totenangst oder Aberglaube sind typische Beispiele. Das Überwinden der eigenen Schwäche ist ein zentraler Bestandteil des *H'Shr'Sars*. Für Ihre Gruppe bieten sich folgende Möglichkeiten an:

👁️ **Augen zu und durch:** Der Held beißt die Zähne zusammen und nimmt die durch die Schlechte Eigenschaft ausgelösten Abzüge (**WdG 268**) in Kauf. In Extremsituationen wird durch eine Probe auf die Schlechte Eigenschaft geprüft, ob er in Panik gerät.

👁️ **Trost und Hilfe:** Mit dem Talent *Heilkunde Seele* kann die Auswirkung einer Schlechten Eigenschaft gemildert werden (**WdS 37**). Zauber wie **ÄNGSTE LINDERN** und Liturgien wie der **HARMONIESEGEN** oder die **INNERE RUHE** helfen ebenfalls.

👁️ **Beten hilft:** Das *H'Shr'Sar* ist eine heilige Queste, und dabei ist ein Vertrauen in die Götter durchaus von Vorteil. Helden, die im Gebet Zuflucht suchen, sollten Unterstützung im Kampf gegen die Angst nach Ihrem Ermessen finden (Boni, Probenwiederholungen etc.). Besonders gut wirken interessanterweise Gebete zu Boron.

hohe Statue eines Achaz (ein Weibchen, was aber für Nicht-Achaz kaum erkennbar ist), die die Hände nach vorn streckt. Auf den dargebotenen Handflächen liegt ein klarer, länglicher Kristall von drei Fingern Länge.

Der Raum dient der inneren Einkehr; von hier aus kann der Suchende in die Welt der Lebenden zurückkehren, wenn er zur Einsicht gelangt, sich dem Urteil V'Sars doch nicht stellen zu wollen. Der Kristall ist einer der Seelensteine (siehe 3); seine freie Zugänglichkeit symbolisiert das Geschenk der Geburt. Magische Untersuchung dieses Kristalls (oder jedes anderen Seelensteins) offenbart eine schwache astrale Aura (kristallomantische Repräsentation, Merkmal *Kraft*; die Steine haben keine eigene Funktion, sondern sind Teil eines Ganzen).

Die Tür in der Ostwand lässt sich von dieser Seite aus leicht öffnen, indem man den daneben aus der Wand ragenden Hebel zieht. Die Tür in der Südwand ist verborgen und von diesem Raum aus nicht (bzw. nur mit Magie) zu öffnen, da sich ihr Öffnungsmechanismus auf der anderen Seite befindet.

2: DER GANG DES LEBENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet durch die Tür, die sich hinter euch wieder schließt. Völlige Dunkelheit umfängt euch. Es ist still, nur das leise Klimpern eurer Ausrüstung, wenn einer von euch sich bewegt, das nervöse Atemholen und das Klopfen eurer Herzen dringen durch die samtige, bedrückende Stille. Es riecht schwach nach Moder, die Luft fühlt sich klamm an. Eure tastenden Finger spüren links und rechts von euch glatten, kühlen, fugenlosen Stein, die Wände sind etwa zwei Schritt voneinander entfernt. Nach vorne scheint es weiterzugehen.

Auch wenn die Gruppe die Tür (die von dieser Seite nicht geöffnet werden kann) am Zufallen hindert, reicht das schwache Licht aus dem Vorraum nur bis zur ersten Biegung. Symbolisch steht der gewundene Gang für das Leben mit seinen Wendungen, in dem eine Seele sich weiter vervollkommen oder Versuchungen und Hindernissen erliegen kann.

In der dritten Biegung (a) liegt auf dem Boden ein weiterer Seelenstein. Jeder Vorbeigehende hat eine Chance, zufällig mit dem Fuß dagegen zu stoßen (1 auf 1W20). Wird der Boden des Gangs gezielt abgesucht, reicht eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe, um ihn zu finden.

Ab hier wird der Modergeruch immer stärker und mischt sich mit Schimmel und Fäulnis (*Selbstbeherrschungs*-Probe +3, bei Misslingen: Übelkeit, alle Proben im Gang um 4 erschwert). Der Gestank geht von Schlitzen in der Wand im Bereich b aus, hinter denen Pflanzenteile verrotten – für Heldennasen eine harte Probe, für Achaz, die Obst und Pflanzen bevorzugt in diesem Zustand zu sich nehmen, ein verlockender Duft, der die sinnliche Versuchung symbolisiert. Direkt gegenüber den Schlitzen ist ein Seelenstein an der Wand befestigt – man findet ihn leicht, wenn man sich von der Versuchung abwendet.

Im Gangteil d sind hintereinander drei Drähte gespannt, einer in Knöchelhöhe, einer in Hüfthöhe, einer in Schulterhöhe. Ein Ziehen an einem solchen Draht (oder ein Hineinlaufen) lässt einen Bolzen aus der Seitenwand schießen (1W6+5 TP) – das Leben hält zahlreiche Fallstricke bereit. Am mittleren Draht ist

ein Seelenstein befestigt: Aus den Fährnissen des Lebens kann Erkenntnis gewonnen werden.

Ein letzter Seelenstein hängt in der Gangbiegung e knapp über Kopfhöhe von der Decke – durch Zufall kaum zu finden, aber bei gezieltem Suchen durchaus ertastbar.

3: DAS PIRGENDMEER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Geräusch eurer Schritte verändert sich, sie hallen nun stärker. Die Wände links und rechts knicken nach außen, der Gang öffnet sich in einen Raum. Die Luft ist kühler und feuchter, und vor euch seht ihr einen schwachen Lichtschimmer.

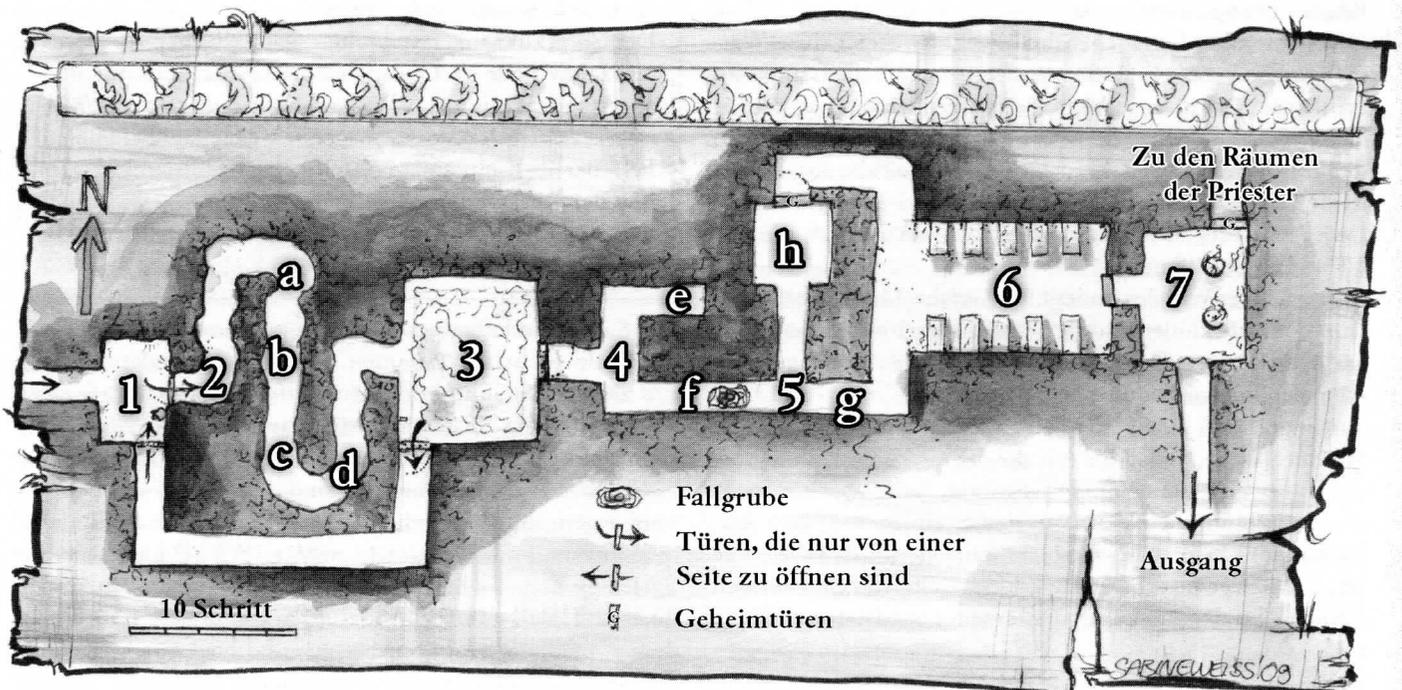
Als ihr näher kommt, vermeint ihr, auf einen Sternenhimmel hinabzublicken: Zu euren Füßen breitet sich ein Teppich aus grünlich schimmernden Lichtpunkten auf pechschwarzem Grund aus. Das Licht ist schwach, und selbst die Wände des Raumes sind in der Dunkelheit verborgen. Einige Schritt vor euch glimmt in Brusthöhe etwas in der Dunkelheit – ein kleiner Kristall vielleicht.

Vorsichtig tastet ihr euch weiter. Hier führt eine Stufe abwärts – und mit einem leisen Platschen versinkt der Fuß von [vorderster Held] in knöcheltiefem, kaltem Wasser. Sanfte Wellen breiten sich von der Stelle über den Sternenhimmel aus.

[Vorderster Held]: Etwas hat gerade deinen Knöchel gestreift!

Die leuchtenden Punkte und Flecken in dem knöcheltiefen Wasserbecken, das fast den gesamten Boden des Raums einnimmt, stammen von fluoreszierenden Algen – die einzige Lichtquelle, die die Helden innerhalb des Tempels mitführen könnten. Allerdings ist das Leuchten nicht sehr hell und nimmt rasch ab, wenn die Algen nicht ständig nass gehalten werden.

Hier leben harmlose Wasserschlangen, die mitunter im schwachen Glimmen als bleiche Schemen erkennbar sind. Dazwischen bewegt sich aber auch eine Schlange mit dunkler Zeichnung – eine giftige Mysobvipiper (ZBA 165), die unacht-



samen Helden gefährlich werden könnte (Gift der 5. Stufe, 1W6+1/1W3+1 SP, bei jedem weiteren Biss desselben Opfers kommt 1W6 dazu). Von sich aus greift das Tier nicht an. Im Wasser befindet sich außerdem an einem Fleck mit besonders vielen leuchtenden Algen der letzte Seelenstein – auch nach dem Tod kann die Seele noch lernen.

Dieser Raum stellt *H'Sar'Yssr* (Rssahh: heiliges Seelenmeer), das Reich zwischen Leben und Tod, dar, das den Zwölfgöttergläubigen als das Nirgendmeer bekannt ist. An der Ostwand befindet sich eine Tür, die sich nur öffnet, wenn der Suchende symbolisch den Zustand des *Zrr'Kran* (Erkennen aller Aspekte des Selbst) erreicht hat. Dazu sind alle Seelensteine nötig. In der Tür leuchtet bereits ein Kristall, und um ihn herum sind sechs Vertiefungen angebracht, in die je ein Seelenstein passt und die mit Linien mit dem Mittelstein verbunden sind.

Die Tür in der Südwand kann mit einem Hebel geöffnet werden und gibt einen Gang frei, der in den Vorraum zurückführt: Solange die Seele nicht vollkommen ist, muss man wiedergeboren werden und die Reise (und die Suche nach Seelensteinen) von neuem beginnen.

Jeder in eine Vertiefung eingesetzte Kristall rastet ein und glimmt ebenfalls leicht auf. Wenn der letzte Stein an seinem Platz ist, öffnet sich die Tür.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit jedem Kristall wird das Glimmen heller. Nun ist das Muster vollständig, und die Steine strahlen in einem warmen Licht. Plötzlich erlischt erst der Mittelstein, und dann, einer nach dem anderen, auch die anderen Kristalle. Als das letzte Glühen er stirbt, ist der Raum in völlige Schwärze getaucht – auch die glimmenden Algen im Wasser sind erloschen.

Vor euch hört ihr ein Knirschen von Stein auf Stein, dann fühlt ihr einen leichten Luftzug von vorne.

4: LEBEN ODER TOD

Der lichtlose Gang (die Tür schließt sich wieder hinter der Gruppe) gabelt sich nach wenigen Schritten. Von links kommt ein warmer Lufthauch, während von rechts ein kalter Zug fühlbar ist. Die Luft ist – gerade im Vergleich zum letzten Raum – unangenehm trocken.

Hier steht der Suchende am Scheideweg zwischen Leben (Wärme) und Tod (Kälte). Hoffentlich erinnert sich die Gruppe an den letzten Rat ihres Führers, denn wer hier vergisst, dass er den Weg des Todes beschreitet und dem warmen Hauch folgt, löst kurz vor der Sackgasse (e) eine magische Falle aus, die das kurze Gangstück mit Flammen füllt (4W6+4 TP ganz vorn, für jeden Schritt Abstand zum Auslöser –1W6+1, 10 erlittene TP senken den RS um 1).

Aber auch der Weg des Todes birgt Gefahr. Mit jedem Schritt wird die Luft kühler und der Boden rutschiger – besonders am Rand der drei Schritt tiefen Eisgrube (f), an der nur ein schmaler Sims vorbeiführt. Jeder, dem eine *Klettern*-Probe +2 misslingt, stürzt hinein; der Fall auf den mit Eis überzogenen Fels verursacht 3W6–3 SP. Aus der Grube zu entkommen ist wegen der eisglatten Wände schwierig, sollte aber für mehrere warmblütige Helden (von denen einige von oben helfen können) kein echtes Problem darstellen. Für kaltblütige Wesen hingegen ist die Grube (deren Kälte von elementaren Glyphen an den Innenwänden erzeugt wird) eine tödliche Falle.

5: ZWEI WEGE

Die nächste Gabelung symbolisiert die zwei Wege, *Nra'Czs* (die Freiheit von Makel und Schuld) anzustreben: Umsicht (von vornherein Fehler zu vermeiden) und Beharrlichkeit (im Willen, jede Schuld zu sühnen). Wer klug handeln will, beschreitet den kürzeren Weg (g):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tastet euch geradeaus in die Schwärze, als es unter euren Füßen leise klickt. Kurz darauf fühlt ihr einen Luftzug von vorn und hört ihr vor euch ein pfeifendes Sirren, als würde etwas rasch hin und her sausen. Ssst! Ssst! Einen Moment setzt das Geräusch und der Luftzug aus, dann wieder: Ssst! Ssst! Ssst! Wieder eine Pause, ganz kurz, dann geht es wieder los.

Eine Platte im Boden hat ein mit Klängen versehenes, breites Pendel in Bewegung gesetzt, das nun direkt vor den Helden im Gang hin- und herschwingt. Wer von dem Pendel erfasst wird, erleidet 2W6+8 TP (und sollte sich schnell nach hinten zurückziehen, bevor das Pendel zurückschwingt).

Um diese Stelle sicher zu passieren, muss man das Muster in den Pausen erkennen und in dem Moment, in dem das Pendel aussetzt, sofort vorwärtsgehen. Die Anzahl der Schwünge vor einer Pause wird mit jedem Mal größer: erst 2, dann 3 Schwünge, dann 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29... richtig, es handelt sich um Primzahlen, die auf Grund ihrer Unteilbarkeit für Vollkommenheit stehen. (Ein Held mit *TaW Rechnen 7* oder mehr kennt Primzahlen und ihre Eigenschaften.)

Lassen Sie den Spielern nicht allzu viel Zeit zum Überlegen, damit das Rätsel nicht zu einfach wird – je länger die Gruppe wartet, desto größer werden die Zahlen. Wenn Sie sich gnädig fühlen, können Sie bestimmen, dass der Mechanismus stoppt, wenn man sich zur Gabelung zurückzieht, und die Zählung wieder mit 2 beginnt, wenn die Helden zurückkehren. Jede Pause des Pendels kann von höchstens zwei (nebeneinander gehenden) Personen genutzt werden, einen dahinter gehenden Helden erwischt die Pendelklinge.

Wem es an Umsicht mangelt, dem bleibt der unangenehmere Weg der Beharrlichkeit (h):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang zur Linken verbreitert sich nach ein paar Schritten. Die Wände sind nun rauer, und es riecht muffig und abgestanden. Hinter euch scharrt Stein auf Stein. Als [*hinterster Held*] sich umdreht, tasten seine Finger über kühlen Fels, der eben mit einem Klacken zum Stillstand kommt und den Rückweg verschließt.

Ein leises Rumpeln und Ächzen ist zu hören, dann ein Knirschen von links und rechts.

Die Seitenwände bewegen sich langsam auf die Gruppe zu, der Rückweg ist abgeschnitten. Geradeaus befindet sich eine geschlossene Steintür, die mit scharfen Kanten und Spitzen besetzt ist (1W3 SP beim Darübertasten). Der Öffnungsmechanismus für diese Tür besteht aus fünf kleinen Hebeln, die zwischen den Zacken versteckt sind. Um sie zu ertasten und umzulegen, sind fünf gelungene FF-Proben notwendig; jede misslungene Probe verursacht wieder 1W3 SP. Lässt sich der Suchende Zeit und behält die Nerven, sind die Proben unmodifiziert; Hektik führt zu Aufschlägen von +3 bis +5 – wer in diesem Stadium des *H'Shr'Sar* den Tod noch fürchtet, sühnt dies an Ort und Stelle. Und tatsächlich ist ein kühler Kopf die

beste Strategie: Die Wände verharren in einem Abstand von 50 cm, was zwar unbequem eng, aber nicht tödlich ist. Wenn der letzte Hebel betätigt wurde, öffnet sich die Tür, und die Wände rücken knarrend in die Ausgangsposition zurück. Der Rückweg bleibt allerdings versperrt.

6: DAS URTEIL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig bewegt ihr euch durch die Dunkelheit weiter. In der Stille, die auf euch lastet, lässt jedes Rascheln eines Umhangs, jedes Klacken einer Schwertscheide an der Steinwand euch zusammenfahren. Die Luft ist noch immer trocken und abgestanden, jeder Atemzug kratzt im Hals, und ihr schmeckt uralten Staub auf euren ausgetrockneten Lippen. Ihr erreicht eine Biegung und ein schwacher, nicht unangenehmer Duft steigt euch in die Nase – süßlich, würzig und schwer, erinnert er an das Räucherwerk in einem Tempel.

Kurz nach der Biegung öffnet sich eine Seite des Ganges in einen Raum – einen großen Raum offenbar, denn eure Schritte hallen nun richtiggehend von den im Dunkeln verborgenen Wänden wider.

An den Wänden der Halle stehen zehn Steinsarkophage, jeweils fünf an der Nord- und Südwand, sodass in der Mitte eine breite freie Fläche bleibt. Lassen Sie die Gruppe einen Sarkophag ertasten (vor allem, wenn sie sich eine Wand entlang bewegt): ein hüfthoher, zwei mal ein Schritt großer Steinblock. Der fünf Finger dicke Deckel ist mit gravierten Zeichen bedeckt.

In diesem Raum fällt V'Sars Urteil über das H'Shr'Sar: Je schwerer die Schuld des Suchenden, desto größer die Gefahr, dass er sie mit seinem Leben sühnt. In den Sarkophagen ruhen mumifizierte Achaz-Krieger, die sich opferten, um im Tode dem Herrn der Seelen zu dienen.

Wenn Ihre Helden unterwegs Dinge getan haben, die V'Sars Zorn erregen (vor allem das Entzünden von Licht, ferner mutwillige Beschädigungen oder lästerliche Reden), erheben sich je nach Schwere der Frevel und Ihrer Einschätzung mehrere (oder gar alle) Mumien und greifen gnadenlos an. Besteht die Schuld, die hier gesühnt wird, nur in Gunnars Tempelschändung, stellt sich einer der Wächter zum Kampf (oder zwei, wenn Ihre Gruppe sehr wehrhaft ist).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr ein Knirschen und Scharren. Schwerer Stein wird über Stein geschoben. Ein kalter Hauch weht über euch und trägt diesen würzigen Geruch mit sich. Ein leises Rascheln von trockenem, altem Leinen. Ihr seid nicht mehr allein in der Dunkelheit.

Wächtermumie

Echsische Axt: INI 14+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W+6 DK NS
LeP 40* RS 4 AuP unendlich WS 9 MR 12 GS 7
Sonderfertigkeit: Wuchtschlag

Beachten Sie die Erschwernisse für Kämpfe in völliger Dunkelheit (AT+8/PA+8). Der Wächter strahlt unangenehme Kälte aus, die ebenso wie der Geruch der Einbalsamierungssensenz helfen kann, ihn zu lokalisieren: Sobald ein Held auf diese Idee gekommen ist, gilt für ihn nur mehr AT+5/PA+5. Der Wächter wird durch die Dunkelheit nicht beeinträchtigt. Die

Mumie ist kein Untoter im klassischen Sinn und wird weder von geweihten Waffen noch von Zaubern oder Liturgien, die sich gegen dämonisches Wirken richten, besonders betroffen. Sie überträgt dafür aber auch keine Krankheiten. Kampfzauber wirken normal, gegen die Merkmale *Herrschaft* und *Form* ist der Wächter ebenso immun wie gegen Gift.

Gestalten Sie ein spannendes Gefecht. Der Wächter agiert taktisch klug, zieht sich hier und da zwischen die Sarkophage zurück oder versucht, einen Helden zu isolieren. Wenn er 40 LeP verloren hat, bricht er den Kampf ab und kehrt in seinen Sarkophag zurück – 'töten' kann man den Diener des Todesgottes an diesem Ort nicht. Nach dem Gefecht öffnet sich die Tür in der Ostwand der Halle.

DAS ALLERHEILIGSTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwacher Lichtschein, der in euren Augen schmerzhaft hell wirkt, beleuchtet einen acht mal sechs Schritt großen Raum, an dessen Wänden sich Bänder aus echsischen Schriftzeichen mit Bilddarstellungen von prächtig gewandeten Achaz in demütiger Haltung abwechseln. Die Decke ist mit einem regelmäßigen Muster geschmückt: kleine, schwarze Formen auf hellem Grund. Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass es die stilisierten Umrisse von Flugechsen sind, die wie ein Vogelschwarm in Richtung der gegenüberliegenden Wand fliegen. An dieser Wand erinnert das Mosaik einer großen, dunklen Wolke in seiner Form entfernt an eine Echse – ein Eindruck, der durch düster glitzernde Blutachate verstärkt wird, die die Augen der dunklen Gestalt bilden.

Zwischen zwei Kohlebecken, deren flackerndes Licht eure Schatten an den Wänden tanzen lässt, steht ein alter Achaz mit stumpfen Schuppen und milchig-weißen Augen. Sein Oberkörper ist mit goldenen, edelsteinbesetzten Plättchen geschmückt.

Neben ihm blickt euch ein zweiter Echsenmensch entgegen, jünger und ohne prunkvollen Schmuck. Der Alte beginnt zu sprechen, leise zischelnd, und fast gleichzeitig sagt der Jüngere: "Dass H'Shr'Sar isst vollendet."

Trr'Ksh, der alte, blinde Hohepriester (siehe Seite 67), spricht aus Prinzip nur Rssahh, versteht jedoch Garethi ohne Schwierigkeiten. Sein Tempeldiener Iss'Izz übersetzt seine Worte, spricht aber ansonsten nicht mit den Helden. Der Priester ist über das Anliegen der Helden vollkommen im Bilde und unterbricht langatmige Erklärungen mit einer knappen Handbewegung. Er kann aber seinerseits der Gruppe erklären, welchen Zweck ihr Weg durch den Tempel hatte: Ihr Opfer hat Gefallen in den Augen V'Sars gefunden, denn sie sind noch am Leben. Eine Schuld wurde gesühnt. Es gilt nun, zurückzugeben, was geraubt wurde: V'Sars Augen.

Sobald die Blutachate übergeben wurden, wendet sich Trr'Ksh von den Helden ab und stellt sich vor das V'Sar-Mosaik an der Ostwand des Raums. Er bietet die Edelsteine dem Götterbild dar und beginnt einen heiseren, monotonen Singsang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das leise, eindringliche Zischeln des alten Achaz beginnt, euch einzulullen. Die Anstrengungen des Herwegs lassen eure Glieder bleischwer erscheinen. Auch das Licht im Raum wird schwächer, die Flammen in den Kohlebecken

flackern kraftlos. In dem matten Dämmerchein sieht es aus, als würde sich die Wolke in dem Wandbild bewegen und auf euch herabblicken.

Die Anrufung des Priesters wird eindringlicher, in seiner Stimme liegt etwas Bittendes. Er streckt die Hände mit den Edelsteinen in die Höhe, dem Bildnis entgegen, den Kopf hat er demütig gesenkt. Dann spürt ihr, wie sich eisige Kälte ausbreitet, und ein blasses Leuchten schimmert in eurer Mitte auf: die durchscheinende Gestalt eines Mannes mit langem Haar und dichtem Vollbart. Seine Gesichtszüge

sind grotesk verzerrt, seine Zähne zu spitz und zu lang, und unendliches Leid steht in seinen Augen.

Das Gefühl, beobachtet zu werden, erfasst euch. Tr'r'Ksh duckt sich auf dem Boden zusammen, sein Zischen ist kaum noch zu vernennen. Der junge Achaz hat sich ganz in die Schatten zurückgezogen. Ihr habt das Gefühl, dass *etwas* durch euch hindurch blickt, tief auf den Grund eurer Seelen. Herzschläge dehnen sich zu Stunden aus.

Dann lässt das Gefühl nach. Das Leuchten, das vom Geist des Thorwalers ausgeht, wird stärker, und nun

seht ihr, wie die schuppige Haut von seinen Armen abplatzt und sich auflöst. Die Reißzähne verschwinden, und sein Gesicht ist nun das eines Mannes mit freundlichen Augen, aus denen Tränen laufen. Er dreht sich zu euch um, und seine Lippen formen ein "Danke!", das ihr mehr in euren Herzen als in euren Ohren hört. Dann steigt die leuchtende Gestalt langsam empor, gleitet durch die Decke des Raumes und verschwindet.

Tr'r'Ksh erhebt sich und verlässt den Raum wortlos durch eine Tür, die an der Nordwand zwischen den Wandbildern verborgen ist. Iss'Izz geleitet die Gruppe zum Gang in der Südwand und bedeutet den Helden, zu gehen – ihre Aufgabe hier ist erfüllt.

ABSCHIED

Der Gang wird von funkelnden Steinen in den Wänden erleuchtet und führt nach hundert Schritt zu einer Treppe, an deren oberen Ende man den Nachthimmel sehen kann. Die Helden treten auf der Kuppe, ein gutes Stück vom Eingang entfernt, aus einem kleinen, unscheinbaren Steintor. Ihr Blick fällt dabei direkt auf die nächtliche Bucht. Dort, im Licht des Madamals, ist weit draußen ein Wal zu erspähen, dessen Umriss sich ruhig gegen den Horizont abhebt, als würde er auf etwas warten.



Und tatsächlich bewegt sich ein Schemen über das Wasser in seine Richtung: ein kleines Floß, darauf ein einzelner Mann, der noch einmal den Arm hebt und seinen Rettern zuwinkt, ehe er mit dem Horizont verschmilzt.

DER MÜHEN LOHN

Für das Finden des Schatzes erhält jeder Held **150 AP**, für das Brechen des Fluchs weitere **250 AP**. Das Durchschreiten der Hallen V'Sars bringt eine Spezielle Erfahrung auf *Götter/Kulte*. Ist es der Gruppe gelungen, Tjalvar die Wahrheit über den Tod seines Urgroßvaters zu vermitteln, haben sich Ihre Helden weitere **75 AP** verdient – und wahrscheinlich einen Freund in dem Thorwaler gewonnen.

ΑΠΗΛΠΓΕ

DRAMAΤIS PERSONAE

BORI-SHAN – DIE BLAUE FRAU

Bori-Shan ist in fremdartige, blau-weiße Gewänder gekleidet. Ihre Haut ist völlig unbehaart (sogar Wimpern und Augenbrauen fehlen). Man erzählt sich, dass die alterslose Frau schon seit Generationen in Havena ihre Waren feilbietet. Es heißt, sie wäre die Tochter einer Wassernymphe und eines Druiden. Die Blaue Frau spricht nie. Ihre einzige Möglichkeit, sich zu

verständigen, ist ihr hoher, unverständlicher Gesang. Die Käufer für ihre Waren sucht sie nach ganz eigenen Kriterien aus, die niemand versteht – denn niemand weiß, dass es ihr um das Schicksal der unglücklichen Seelen geht, denen die von ihr feilbotenen Dinge einst gehörten und die in Meer oder Fluss ums Leben kamen.

Nähere Informationen zu Bori-Shan finden Sie im Band **Am Großen Fluss 174** und **192**.

TJALVAR OLVIROSON – DER KONKURRENT

Der hochgewachsene Seesöldner macht in seiner abgewetzten Lederrüstung und mit dem dichten, rotblonden Bart einen wilden Eindruck – und dieser trifft auch weitgehend zu. Tjalvar ist ein aufbrausender und schroffer Mann und neigt dazu, schnell zu laut zu werden.

Der Urenkel des erschlagenen Olvir (Tjalvars Vater wurde nach dem Toten benannt) hörte schon als kleiner Junge die Geschichte, wie Gunnar, der vermeintlich beste Freund seines Vorfahren, diesen aus Goldgier tötete und so die ganze Otta um ihre Beute betrog. Zwischen den Nachkommen der beiden Freunde herrscht seitdem tiefe Feindschaft, denn Tjalvars Familie verarmte nach Olvirs Tod, und der Thorwaler empfindet dieselbe Bitterkeit darüber wie sein Vater und dessen Vater zuvor. Er erbte Olvirs Kartenhälfte, hoffte aber nie, den Schatz zu finden – bis er die zweite Hälfte bei Bori-Shans Waren liegen sah. Seitdem ist er überzeugt, dass es seine Bestimmung sei, das Geraubte wiederzuerlangen. Und wehe denen, die sich ihm in den Weg stellen!

Tjalvar steht in Konkurrenz zu der Heldengruppe, aber er ist kein 'Bösewicht' im klassischen Sinn. Zwar sind ihm Rücksicht und Zartgefühl eher fremd, aber morden würde er für den Schatz nicht (wobei ein offener Kampf natürlich kein Mord ist). Wenn die Helden ihn nicht nur als 'Hindernis' auffassen, das es aus dem Weg zu räumen gilt, kann es ihnen gelingen, dem Thorwaler klarzumachen, was damals wirklich geschah. Das würde ihm helfen, seine Bitterkeit zu überwinden und die Fehde zwischen seiner Familie und der Gunnars nach hundert Jahren beizulegen.



Geboren: 993 BF **Größe:** 1,88 Schritt
Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** braun
MU 13 **KL** 11 **IN** 10 **CH** 9 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15
Streitaxt: INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N
Wurfbeil: FK 17 **TP** 1W+3 (-/+1/+1/0/-1) **Reichweite** 0/5/10/15/25
LeP 38 **RS** 3 **AuP** 35 **WS** 8+2 **MR** 3 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sturmangriff
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 9, Schwimmen 12, Zehen 10, Gassenwissen 6, Boote Fahren 9, Seefahrt 8
Nachteile: Goldgier 8, Jähzorn 7

DIE CHASH'R VON KRS'ZZAH

Die Stadt wird von einigen wenigen Mächtigen, den Chash'R, beherrscht. Untereinander sind die Chash'R jedoch nicht so einig, wie sie es nach außen hin vorgeben.

Z'Shar, die Hohepriesterin der Zsahh, genießt die Verehrung der einfachen Achaz. Sie beherrscht den wichtigsten Tempel (2) Krs'Zzahs, und ihr Einfluss reicht bis zum Zsahh-Kloster im Nordosten der Stadt. Z'Shar ist interessiert an den mannigfaltigen Erscheinungsformen ihrer ewigjungen Göttin und gern zu einem theologischen Gespräch bereit. Besonders fasziniert sie, wie Sterbliche (also Wesen wie Menschen, die nicht wiedergeboren werden) das Leben und den Tod sehen. Sie gerät immer wieder mit Shrrz Tharr'Rrim aneinander, der ihrer Meinung nach zu viel in die Verteidigung der Stadt investiert.

Shashcha, die Hohepriesterin der H'Szinth, lebt zurückgezogen in ihrem Tempel (3). Sie verfügt über eine reiche Schriften-

sammlung, wobei ihre Interessen eher in der Mathematik und der Philosophie als in der Magie liegen. Sie beobachtet die Rivalität zwischen den Kristallomanten Shrrz'Itt und Krshr'Uruch mit Sorge, konnte sich aber noch nicht dazu durchringen, Stellung in ihrer Auseinandersetzung zu beziehen.

Shrrz'Itt, der mächtigste Kristallomant der Stadt, beansprucht die Unsichtbare Pyramide als sein Reich. Niemand weiß, was im Inneren des geheimnisvollen Bauwerks vor sich geht, auch wenn manche von komplexen Experimenten munkeln, die der Zauberer in den unsichtbaren Stockwerken im hellen Sonnenlicht durchführen soll, ohne neugierige Augen fürchten zu müssen. Er sammelt Kunstgegenstände, vor allem solche, die mit Bergkristallen verziert sind, und ist stets begierig, sich mit Zauberern anderer Völker zu unterhalten. Mit seinem Geleгеbruder Krshr'Uruch verbindet ihn eine lange, tiefe Feindschaft.

Der Kristallomant **Krshr'Uruch** erhielt seinen Namen (Rssahh: Dunkler Verkünder) schon in seiner Jugend. Schon nach seiner dritten Häutung empfing der Achaz oft beunruhigende, düstere Visionen. Die Achaz der Stadt fürchten den zurückgezogenen Zauberer und betreten seine Insel nur ungern. Er ist an allem interessiert, was seinem Geleгеbruder Shrrz'Itt schadet, dem er die Unsichtbare Pyramide neidet. Außerdem zeigen ihm seine Visionen mitunter eine große, aber unbestimmte Gefahr, die von seinem Rivalen ausgeht und die ganze Stadt ins Verderben stürzen könnte.

Die Händlerin **Shar'Tsir** ist die weltoffenste Chash'R. Sie treibt mit Menschen in Selem Handel, hat aber auch Kontakte zu Ziliten und, wie es heißt, sogar zu den gefürchteten Krakoniern. Jedenfalls gilt es

in der Stadt als unklug, die scheinbar umgängliche, aber bei der Durchsetzung ihres Willens eisenharte Achaz zu verärgern. Shar'Tsir ist stets bestrebt, ihre Kontakte zu erweitern und neue Verbindungen zu knüpfen. Ihre Feinde befinden sich nicht in der Stadt, sondern in Selem, wo manche der Alten Familien ihre Umtriebe mit Missfallen beobachten. Shar'Tsir spricht mehrere menschliche Sprachen. Sie hält auch menschliche Sklaven, die sie nicht schlechter behandelt als ihre Achaz-Diener.

Die Verteidigung der Stadt liegt in den Händen von **Shrrz Tharr'Rrim**. Der Achaz-Krieger, dessen Beiname (Rssahh: Goldener Zorn) daher stammt, dass er manche seiner Schuppen goldgelb färbt, befiehlt die Kämpfer und leitet die Riten zu Ehren Krr'Thon'Chhs (er ist dem Zermalmer aber nicht geweiht, das Amt hat zeremoniellen Charakter). Er ist mit der schlechten taktischen Lage der Stadt und ihren schwachen Verteidigungseinrichtungen unzufrieden und jederzeit dankbar für Vorschläge zur Verbesserung. Auf Grund seiner schroffen Art hat er schon so gut wie jeden anderen Chash'R mehr oder weniger schwer beleidigt.

Der alte Ratgeber **Xacatl** lebt bescheiden und zurückgezogen in einer Hütte im Norden der Stadt, wird aber auf Grund seiner Weisheit zu den Chash'R gerechnet. Seine Stimme hat großes Gewicht im Rat. Er ist vor allem an den Beweggründen und Motiven seines Gegenübers interessiert und verachtet Eigennutz, kurzsichtigen Ehrgeiz und Gier, was ihn in mehr oder weniger offene Feindschaft mit Shar'Tsir bringt.

Trr'Ksh, der uralte, blinde Hohepriester des V'Sar, verlässt seinen Tempel praktisch nicht und zählt nur der Form halber zu

den Chash'R. Sollte er eines Tages tatsächlich seinen Platz im Rat einnehmen, wäre das ein Aufsehen erregendes Ereignis. Noch kein Chash'R ist der junge, ehrgeizige **Sr'Risz**, aber wenn es nach ihm geht, soll sich das bald ändern. Er plant, den

Charyb'Yzz-Kult der Stadt zu neuer Stärke zu führen. Um dieses Ziel zu erreichen, hat er bereits Kontakt mit finsternen Mächten aufgenommen. Noch ist seine Stunde nicht gekommen, aber eines Tages wird er seinen Platz im Rat beanspruchen.

KRS'ZZAH

Krs'Zzah liegt in einem Sumpfgebiet nahe der Südküste der östlichen Echsenumpfhalsinsel. Durch die stetige Verlandung schiebt sich der trügerische Sumpf Jahr für Jahr weiter ins Meer, und die Echsenstadt, in der etwa 900 archaische Achaz leben, wandert so scheinbar ins Landesinnere.

Dem Besucher fallen zuerst die Stufenpyramiden auf, die allesamt auf festem Grund errichtet wurden, sodass sie sich auch nach Jahrhunderten nicht abgesenkt haben. Die einfachen Holz- und Lehmhütten, in denen die meisten Achaz der Stadt wohnen, drängen sich teilweise an die mächtigen Steinbauten, als wollten sie Schutz suchen – von manchen Pyramiden, vornehmlich den Tempeln der Stadt, halten sie jedoch ehrfürchtig Abstand.

Der Großteil der Fläche von Krs'Zzah ist von Wasser oder Sumpf bedeckt, weshalb die Stadt auch über keine Straßen im eigentlichen Sinn verfügt. Stattdessen dienen die Wasserläufe als Verkehrswege, auf denen Personen und Güter mit Schilfbooten oder Flößen transportiert werden. Im Osten der Stadt wurden auch ein paar Knüppeldämme errichtet, um bestimmte Stellen halbwegs trockenen Fußes passieren zu können.

Im Zentrum der Echsenstadt erhebt sich die mächtige Ratspyramide (1), in der sich die ranghöchsten Achaz der Stadt, die Chash'R, versammeln. Die unterste Stufe der Pyramide ragt im Süden weiter vor und bildet eine große Terrasse, die es den Chash'R ermöglicht, Treffen oder Zeremonien im wärmenden Schein der Sonne abzuhalten.

Gegenüber ragen die Tempelpyramiden der Zsahh (2), der H'Szinth (3) und der göttlichen Geschwister Ssad'Huarr und Ssad'Navv (4) auf. Während die ersten beiden von Priestern und Tempeldienern bewohnt werden, dient letztere zwar der Verehrung der beiden H'Ranga, verfügt aber über keine eigenen Priester. Die Opfer für Ssad'Huarr und Ssad'Navv werden hier durch die Diener der anderen H'Ranga dargebracht.

Nordwestlich der Ratspyramide erstrecken sich die Felder der Stadt. Hier bauen die Achaz Reis und andere Nutzpflanzen an. Die beiden eher schmucklosen Pyramiden in diesem Teil der Stadt sind Vorratsspeicher (5). Geht man von hier nach Westen weiter, kommt man an größeren Teichen vorbei, an denen die Hütten von angeseheneren Achaz liegen.

Danach schließt sich das Tch'Zchat'Css'Kr (Rssahh: Haus von Erz und Feuer) an (6), in dem die Metall verarbeitenden Handwerke der Stadt ihre Werkstätten haben und über dessen Mauern meist dichter, dunkler Rauch hängt. In den daneben liegenden Pyramiden (7) lagern Werkstoffe, aber auch Vorräte, denn sie dienen im Angriffsfall als Rückzugsorte der Verteidiger der Stadt, deren Befehlshaber Shrrz Thar'Rim in der letzten großen Pyramide am Ostrand (8) residiert. Ein Stück abseits befindet sich die kleine Tempelpyramide des Kr'Thon'Chh (9), die langsam verfällt, da es in der Stadt keinen Priester des Zermalmers gibt. Die Riten für Kr'Thon'Chh finden auf dem Kampfplatz mit Opferaltar vor dem kleinen Tempel statt.

Südlich der großen Tempel erhebt sich eine kleine Pyramide (10) auf einer Insel, die durch einen Damm mit dem festeren Grund des Tempelbezirks verbunden ist. Hier residiert der Kristallomant *Krshl'Uruch* und wirft neidische Blicke zur Unsichtbaren Pyramide (11), die sein Rivale *Shrrz'Itt* beherrscht. Die unterste und dritte Stufe dieses geheimnisvollen Bauwerks sind unsichtbar, sodass die zweite und die vierte Stufe scheinbar in der Luft schweben.

Östlich des Sees mit der Insel befinden sich kleinere Teiche (12), in denen die Achaz Schnecken, Frösche und anderes Getier züchten, das ihren Speisezettel bereichert. Geht man hingegen weiter nach Westen, erreicht man das Bruthaus (13), das die Achaz-Weibchen zur Eiablage aufsuchen.

Beherrschendes Merkmal der westlichsten Insel der Stadt ist die Pyramide der Händlerin *Shar'Tsir* (14), an die sich die Hütten ihrer Sklaven und Diener schmiegen und in der ihre Waren und Schätze unter guter Bewachung lagern. Daneben ragen zwei Stege als Anlegestelle (15) ins brackige Wasser des Xchaq'Kssh (Rssahh: Grünes Wasser), des trägen, breiten Flussarms, der die Stadt im Westen begrenzt. Obwohl die Achaz über kleine Schiffe aus Schilfbündeln verfügen, die in Azzln hergestellt werden, meiden die Bewohner von Krs'Zzah die See, sodass diese Tiere vor allem von Shar'Tsirs menschlichen Handelspartnern genutzt werden.

Von der Insel aus führt eine Seilfähre (16) durch die Stadt. Die großen, waagrecht liegenden Holzräder auf beiden Seiten werden von besonders kräftigen Sumpfechsen und ein paar Achaz-Dienern gedreht, wenn Waren ans andere Ende der Stadt transportiert werden sollen. An den gespannten Seilen werden Plattformen aus Schilf und Holz befestigt und so über den Sumpf und das Wasser gezogen. Einem Achaz mit seinem Stütزشwanz fällt es leicht, auf den wackligen Flößen das Gleichgewicht zu halten, ein warmblütiger Passagier mag schon größere Schwierigkeiten haben. Die Priesterschaft nutzt die Fähre für feierliche Prozessionen von einem Tempel zum anderen. Bei diesen Anlässen werden die Flöße festlich geschmückt.

Die kleine Wachpyramide (17) am Südrand der Stadt wird seit langem nicht mehr genutzt. Die Achaz meiden das Gebäude, und es kursieren zahlreiche Geschichten, warum die Pyramide leer steht.

Der Kult der Charyb'Yzz ist in Krs'Zzah im Niedergang begriffen. Es gibt keinen Priester der dunklen Meeresgöttin in der Stadt, und ihr Tempel auf einer kleinen Insel vor der Küste (18) verfällt.

Am Westufer des Xchaq'Kssh stehen fünf Herrscherpyramiden (19), die als Grabmäler alter Regenten der Stadt errichtet wurden. Die düsteren Bauten sind durch einen Weg miteinander verbunden, der in südlicher Richtung auf die Anhöhe führt, auf der der V'Sar-Tempel liegt.

Nordöstlich der Stadt liegt in einem besonders wandelbaren Teil des Sumpfes ein Kloster der Zsahh, in dem Achaz und Ziliten gemeinsam ihre Heilige Mutter verehren.

Krs'Zzah



SPIEGELSEELE

VON MICHAEL MASBERG

MIT DANK AN MOMO EVERS, DANIEL HEßLER UND 'ABT PRIMAS' DANIEL S. RICHTER SOWIE MEINE TESTSPIELER AUF DER RATCON 2008: CHRISTIAN HÖLSCHER, CAP-FLORIAN KELES, MICHEL TUTAS, DEPPIS VOGT UND UTE ZIMMERMANN. FÜR SIMONE UND ULLI, DIE DEN HAFEN DER ERKEPPTNIS MIT LEBEN GEFÜLLT HABEN.

„Wer in einen Spiegel blickt“, sagte sie, „sieht, was er zu sehen wünscht oder fürchtet. Ich habe immer gewusst, wenn ich einen Spiegel schaffen würde, der die Wirklichkeit zeigt, würde der Spiegel selbst lebendig sein, ein Organismus, der die Stimmung des Betrachters spürt und ein um diese Stimmung korrigiertes Bild zeigt.“

—Peter Høeg, Spiegelbild eines jungen Mannes im Gleichgewicht



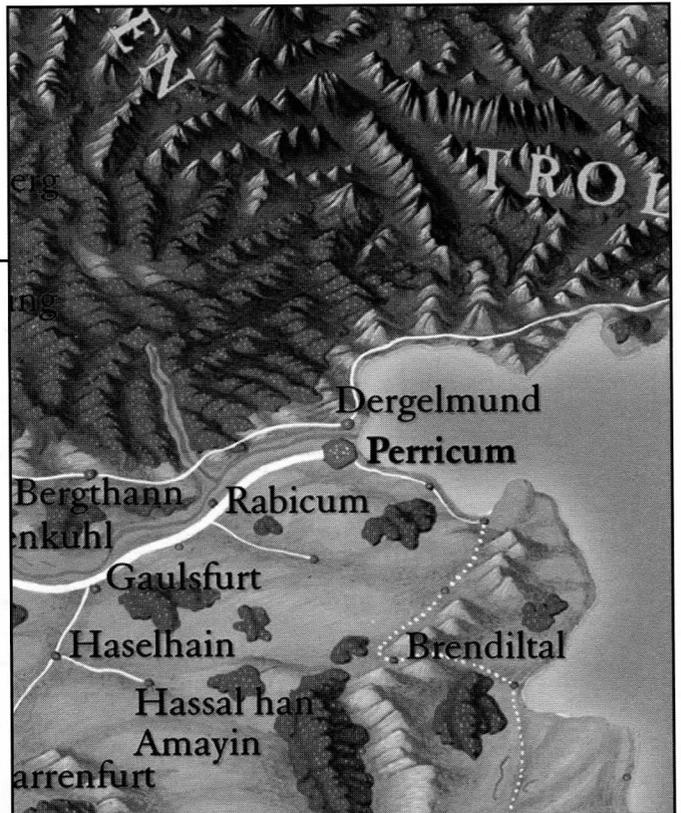
Gottheit im Fokus: Hesinde

Stichworte zum Abenteuer: Die Suche nach einem verschwundenen Abt der Draconiter führt in die Abgründe einer tückischen Intrige.

Ort und Zeit: Perricum im Hesinde 1032 BF

Helden: Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch



PRÄLUDIUM

»Das Kristallherz zerbrach und setzte die gebundene Lebenskraft des Dämonenmeisters frei. Durch das Schwarze Auge sahen wir, wie der Nandus-Sohn seinen Fluch sprach und den verfluchten Borbarad aus der Welt bannte. Von seinem Herz aus Kristall blieben sieben Bruchstücke zurück und ein jedes leuchtete in einer anderen Farbe des Regenbogens. Dann erfasste uns der Zeitsturm und riss uns zurück in die Gegenwart.«

—Erzmagier Rohezal, 1015 BF

»Die Drachenjünger kommen wieder zusammen. Sie hüten den Schlüssel zum Kerker des Meisters. Und sie ahnen nicht um das Spiegelgeflecht, das wir um sie herum ausgebreitet haben. Wir werden sie mit dem Licht des Tausendzauberreiches in Bann schlagen – und vernichten.«

—Hochprophetin Azaril Scharlachkraut zu ihren Jüngern, Boron 1032 BF

YMRAS SEITEN – WAS GESCHEHEN IST

Während der Schlacht auf dem Mythraelsfeld am 24. Peraine 1027 BF (**Schlacht in den Wolken**) rettete der Perricum Draconiter-Abt *Eboreus Belgor* (siehe Seite 83) einem Dutzend Menschen das Leben – und erlag selbst fast einer Versuchung des Erd dämonen Amazeroth. Seitdem ringt er mit seiner Spie-

gelseele. Sein Nachfolger wurde *Perval Groterian* (Seite 82). In den folgenden Jahren gelang es dem streitbaren Abt, den Perricum Hort zu einem der wichtigsten Ordenshäuser an der aventurischen Ostküste zu machen. Während des Ordenskonflikts und in der Zeit danach wurde der *Portlas Canyziad*, so der Name des Hortes, zum regelmäßigen Treffpunkt der drei mächtigen Erzäbte von Khunchom, Festum und Drachenhaupt.

Nicht nur diese Treffen weckten das Interesse der umtriebigen Elfe *Azaril Scharlachkraut* (Seite 80), einer Erwählten des Dämonenmeisters Borbarad und Hochprophetin seiner Kirche. Es gelang ihr, in der Tarnung der Historikerin *Rileóna Graumantel*, engen Kontakt zu dem weltfremden Konservator *Borgul von Ragath* (Seite 83) zu knüpfen, der mit Pervals Führung unzufrieden ist. Seine anfänglich harmlosen Intrigen führt er mittlerweile mit bitterer Häme, ohne zu ahnen, dass er zum Werkzeug eines finsternen Feindes geworden ist.

Durch Borgul weiß Azaril auch von dem *Kristall der Morgenröte*, einem Artefakt in den Bleikammern des Hortes (Seite 81). In ihm vermutet sie einen Splitter von Borbarads Kristallherzen, mit dem der Dämonenmeister einst versuchte, seinen Widerpart Rohal den Weisen zu überlisten (nachzuspielen im vergriffenen Abenteuer **Krieg der Magier**). Azaril sucht bereits seit Jahren nach den Splintern, die die Lebens-

GERAS: DER KONFLIKT DER DRACONITER

Im Hesinde 1026 BF verschwand der Abtprimas und Gründer des Draconiter-Ordens, *Erynnion Quendan Eternenwacht*, der vielen als lebender Heiliger galt, spurlos (AB 102). *Haldana von Ilmenstein*, die Magisterin der Magister, ernannte daraufhin



Yerodin ter Ystador zum Abtpraeses ('Stellvertreter', AB 103). Der bekennende Satori ordnete eine Neuausrichtung des Ordens und die Öffnung der Bleikammern an, was zum Konflikt mit den konservativen Erzäbten der Ostküste führte, die zu den Pastori zählen (AB 105). Die Auseinandersetzung spitzte sich zu, als der rebellische Erzhort zu Angbar aufgelöst wurde (AB 106). Die Erhabene musste mit einem Machtwort eingreifen (AB 107 und 108). Die Angbarer Erzäbtissin *Syldaße* brach daraufhin mit der Kirche und wandte sich ketzerischen Lehren zu.

Erst im Travia 1029 BF kam es mit der *Schlacht um Varsincero* (Masken der Macht) zur finalen Konfrontation zwischen dem Orden und seinen abtrünnigen Mitgliedern. Abtpraeses Yerodin, der sich als Ursache eines blutigen Konfliktes sah, wählte den Freitod.

Im Frühjahr 1029 BF konnten sich Kirche und Orden erneuern. Unter der Führung des neuen Abtprimas *Erechthon* gingen die Draconiter gewandelt und gestärkt aus dem Konflikt hervor. Im vorliegenden Abenteuer ist das Nachbeben der obigen Konflikte im Orden der Draconiter noch immer spürbar.

PASTORI VERSUS SATORI

Die Kenntnis um die unterschiedlichen Strömungen in der Kirche der Allweisen (WdG 87) ist wichtig für das Verständnis des Abenteuers. Die konservativen Pastori ('Hirten') verehren Hesinde als Quell aller Weisheit und vertiefen das Wissen durch Diskussion, Meditation und Philosophie. Sie horten das heilige Wissen, ohne es preiszugeben: "Weisheit wird nur aus der Göttin selbst geboren."

Die Satori ('Säleute') hingegen sammeln das Wissen, um es zu verbreiten: "Wissen und Erkenntnis sind das Fundament des Glaubens."

kraft Borbarads in sich trugen, um mit dem zusammengeführten Kristallherz Kontakt zu ihrem entrückten Meister aufnehmen zu können.

Die Elfe plant, den Kristall der Morgenröte zu rauben und bei ihrem nächsten Treffen die Erzäbtissinnen *Kerime al'Kadim* (Seite 84) und *Thancilla Drachentochter* (Seite 84) sowie Erzabt *Wulfhelm Tannhauser* (Seite 85) zu töten, um die Draconiter in eine neue Krise zu stürzen.

Dafür hat sie in Borgul die Gewissheit eingepflanzt, dass sich der Orden von den Zielen seines Begründers Eternenwacht

entfernt hat. Borgul ist überzeugt, dass eine Verschwörung der drei Erzäbte an dem Verschwinden des Abtprimas' Schuld ist. Auch den versehrten Eboreus sieht er als Opfer dieser Verschwörung. Er glaubt den Versprechungen 'Rileónas', den Fluch brechen zu können, wenn die Verschwörer erst enttarnt sind. Eboreus befindet sich derzeit in der Schule der Austreibung und unter Obhut seines alten Freundes, Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels*. Borgul wird ihm die Flucht aus dessen Obhut ermöglichen.

DIE SPIEGELSEELE UND AZARILS FINTE

Nur sein Glaube bewahrte Eboreus davor, noch auf dem Schlachtfeld einen Pakt mit Amazeroth zu schließen, doch seine Psyche zerbrach. Seitdem ringt er mit seiner Spiegelseele, einer Art bössartiger Karikatur seiner selbst. (Auch von Vertrauten geäußerte) Zweifel nähren jene Seele und führen Eboreus immer näher zur Verdammnis. Weder magisch noch karmal lässt sie sich erkennen und nur eine intensive und langjährige Seelenheilkunde könnte Eboreus heilen.

Eboreus ist für Azaril Finte und Werkzeug gleichermaßen. Zum einen soll die Suche nach dem Abt die Draconiter beschäftigt halten, zum anderen will sie die Spiegelseele stärken, um sie als Fokus für ein Ritual zu benutzen, das die Drachenjünger beseitigen soll. Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, soll auch Eboreus gefunden werden.

FATAS SEITEN – WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden reisen nach Perricum, um Kontakt mit dem berühmten Trollkundler Eboreus Belgor aufzunehmen. In der Schule der Austreibung müssen sie und die entsetzten Magier jedoch feststellen, dass der Abt verschwunden ist. Die Suche nach Eboreus führt zum Portlas Canyziad und durch halb Perricum. Seine Aussage und weitere Indizien belasten Präzeptor Perval Groterian. Bevor dieser sich unter den Augen der Erzäbte rechtfertigen kann, schlägt Azarils Falle zu: Sie entfesselt einen *Grimänensturm*, der die Drachenjünger und die Helden in einer Alpträumwelt gefangen halten soll.

Doch Erzabt Wulfhelm Tannhauser ist vorbereitet: Mit einer mächtigen Liturgie begegnet er der dämonischen Macht. Ehe die Helden die Spiegelwelt verlassen können, müssen sie sich in einer hesindianischen Prüfung selbst stellen. Im finalen Kampf begegnen sie schließlich Azaril und ihren Schergen.

MEISTERWERKZEUGE

Das Abenteuer richtet sich an *erfahrene* Helden. Abgesehen von Paktierern und den meisten Exoten ist das Abenteuer für fast alle Helden geeignet. Da es bereits verschiedene Gelegenheiten gab, mit den Draconitern in Kontakt zu kommen, kann es sein, dass die Helden dem Orden keine Unbekannten sind – was allerdings keine Voraussetzung ist. Draconiter aus Perricum können den Helden in den Abenteuern **Wenn zwei sich streiten** (Anthologie *Seelenschatten*), **Die Blutdurstigen** (Anthologie *Steinzeichen*), **Von eigenen Gnaden** sowie **In signe serpentem** (AB 129) begegnet sein.

Eine Beschreibung des 'Sacer Ordo Draconis', des Heiligen Drachenordens, finden Sie in **WdG 89** und im Internet unter www.draconiter.de. Empfehlenswert ist auch die Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**. Sie enthält neben einer ausführlichen Beschreibung Perricums auch einen Stadtplan, auf den im Folgenden verwiesen wird.

EXORDIUM: SCHATTEN

»Niemals sehen wir uns im Spiegel gleich. Wenn aber unser Spiegelbild so flüchtig ist, können wir nicht ebenso leicht verschwinden?«
—Rashman Ali, tulamidischer Philosoph, um 300 v.BF

Das Abenteuer beginnt mit der Anwerbung durch den Historiker *Burian Wallgrund* (geboren 981, mager, gebeugte Haltung, zuckendes Augenlid), die Sie in einer beliebigen mittelländischen Stadt stattfinden lassen können. Burian beschäftigt sich mit dem uralten Volk der Trolle und ihrer Heimat, den Trollzacken, und möchte mehr über die legendenumwobene Festung Traschmalgor erfahren. Geblieben sind von ihr kaum mehr als Gerüchte, aber es heißt, der Draconiter-Abt Eboreus Belgor, der als der fähigste Trollkundler Aventuriens gilt, wisse mehr darüber. Da Burian zurzeit sehr beschäftigt ist, sollen die Helden in seinem Auftrag nach Perricum reisen und mit Eboreus sprechen. (Tatsächlich dient Traschmalgor nur als Aufhänger und wird sein Geheimnis in diesem Abenteuer nicht preisgeben; Trollburg und Burian spielen aber in der **Drachenchronik** eine Rolle. Wenn Sie möchten, können Sie den Einstieg gern an Ihre Gruppe anpassen.)

PERRICUM, HAFEN DES KRIEGES

Eine ausführliche Beschreibung der wehrhaften Hafenstadt finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches** auf den Seiten 140–142. Einen Plan in den Kopiervorlagen auf Seite 93.

Einwohner: 13.000

Wappen: auf Blau ein springender silberner Delphin über goldenem Säbel

Herrschaft: kaiserliche Reichsstadt unter Führung eines Magistrats, Sitz des Markgrafen

Garnisonen: neben über 1.300 Soldaten und Matrosen etwa 60 Stadtgardisten und eine wechselnde Anzahl an Rondrianern

Tempel: Rondra, Efferd, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel 'Kaiser Reto' (P8/Q7/S18), Gasthaus 'Der Hartsteener' (P6/Q6/S20), Schänke 'Zur glänzenden Münze' (P4/Q2)

Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwerts der Schwerter), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauer), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Ordensniederlassungen von Noioniten, Grauen Stäben (ODL), Draconitern und Ardariten, Magierakademie 'Schule der Austreibung', Ruinen des alten Nebachot

Stimmung in der Stadt: trutzige Hafenstadt im Aufschwung, Erbe alter Traditionen, letzte Bastion vor den Schwarzen Landen und der Blutigen See

BEI DEN DRACONITERN

Portlas Canyziad, der 'Hafen der Erkenntnis', ist der Name des Perricum Draconiter-Hortes. Eine ausführliche Beschreibung des Hortes und seiner Räumlichkeiten finden Sie ab Seite 85, eine Beschreibung seiner Bewohner ab Seite 82.

Nachdem die Helden in der Wachstube vorstellig geworden sind, empfängt sie Borgul von Ragath, der als Konservator des

Um Eboreus ranken sich mehrere Gerüchte, da er aus unbekanntem Gründen seit einigen Jahren seinem Amt als Präzeptor nicht mehr nachkommt. Folgende Informationen kann Burian den Helden über den Draconiter-Abt geben:

☞ Neben den Gezeichneten ist Eboreus einer der wenigen Menschen, der die legendäre Trollfestung Graulgatschthor besuchte. (wahr)

☞ Großen Ruhm erwarb er sich mit der Identifizierung der Trollaxt *Knarduukas* ('Karfunkelspalter'), die sich mittlerweile im Hort des Kaiserdrachen Apep befindet (siehe **Drachendem 60**). (wahr)

☞ Eboreus übergab die Leitung des Perricum Hortes an einen Nachfolger, um sich ganz seiner Forschung zu widmen. (falsch)

☞ Der Trollfreund Eboreus war der Erzäbtissin Thancilla Drachentochter ein Dorn im Auge, denn Trolle und Drachen sind Erbfeinde. Sie verbannte ihn aus seinem Amt. (falsch)

☞ Während der Schlacht auf dem Mythraelsfeld wurde Eboreus schwer verwundet und konnte sein Amt nicht mehr ausüben. (teilweise wahr)

Hortes die Bibliothek und die Bleikammern verwaltet. Der weltfremde Gelehrte (Seite 83) ist ein alter Freund von Eboreus und hat mit ihm zusammen in Methumis studiert. Auch wenn die Helden es noch nicht ahnen, sitzen sie hier einem Schurken wider Willen gegenüber.

Stellen Sie Borgul als etwas verschrobeneren, aber harmlosen Gelehrten dar. Das wirkliche Leben findet fern von ihm statt, dafür blüht er in Vorträgen über sein Spezialgebiet auf: die Geschichte und in ihr zyklisch wiederkehrende Ereignisse. In dem Gespräch sollte auch deutlich werden, wie sehr Borgul Eboreus schätzt und es bedauert, dass dieser den Hort nicht mehr leiten kann. Folgende Informationen sollten die Helden in dem Gespräch gewinnen:

☞ Eboreus setzte in der Schlacht vor Wehrheim Leben und Seelenheil aufs Spiel, um eine Gruppe Verzweifelter vor den dämonischen Mächten zu retten, die der Dämonenkaiser entfesselt hatte. Seitdem befindet er sich in der Obhut der Schule der Austreibung. Mit ihm zu reden ist möglich, gestaltet sich aber schwierig, da er nicht immer Herr seiner Selbst ist.

☞ Um ihn zu besuchen, benötigt man einen Dispens, entweder ausgestellt von der Leitung des Hortes oder von Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels.

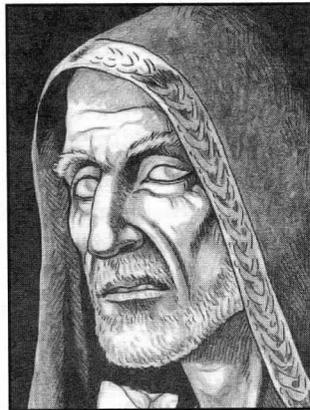
☞ Seit 1028 BF leitet Perval Groterian den Hort. Borguls Verhältnis zu dem Präzeptor ist getrübt, da der Pastori die Korrespondenz des Hortes stark beschnitten hat. Borgul selbst gehört – ebenso wie Eboreus – zur Geistesströmung der Satori. Die neue, abweisende Politik des Hortes, die "weder Forschung noch Ansehen des Ordens nützlich ist", bedauert er sehr.

Da Perval gerade in der Burg des Markgrafen weilt, wird seine Stellvertreterin, Propräzeptorin *Neetya von Perricum* (Seite 83), den Dispens ausstellen. Die Begegnung mit der resoluten Endfünzfizerin gestaltet sich völlig anders: Wo Borgul kontaktscheu ist, geht Neetya offen auf ihre Gesprächspartner zu. Man merkt ihr deutlich an, dass sie viele Jahre ihres Lebens in der rauen Gesellschaft von Seefahrern verbracht hat. Neetya ist die gute Seele des Hortes, und wenn die Helden keinen all-

zu schlechten Eindruck machen, wird sie gerne einen Dispens ausstellen. Vorher müssen die Helden aber von sich berichten und allerlei Fragen beantworten, denn die Kartographin ist eine neugierige Frau, die sich im Gegenzug aber auch nicht vor Antworten drückt.

DER UNHEIMLICHE ERZABT

Auf dem Weg in den ersten Stock zum Amtszimmer Neetyas (13) treffen die Helden auf den Festumer Erzabt Wulfhelm Tannhauser (Seite), den ersten der erwarteten Gäste. Der halbblinde Geweihte, dessen vom Alter gezeichnetes Gesicht tief unter der Kapuze seiner Robe verschwindet, lässt sich am Arm der halbelfischen Sotera *Shahanya* durch den Hort führen und ist in ein leise gerauntes Gespräch mit ihr vertieft. In gebührendem Abstand folgt



‘Wulfhelms Schatten’ *Helmat Bachental*, einer der letzten noch lebenden Kämpfer der Eisernen Schlange (siehe **WdG 90**). Wenn die Helden passieren, hält Wulfhelm an und lässt sie sich von *Shahanya* vorstellen. Anschließend stellt er mit seiner brüchigen Stimme lauernde Fragen zum Anliegen der Helden. Wenn er erfährt, dass die Helden *Eboreus* besuchen wollen, schließt er die Begegnung mit einer Warnung: “Schaut nicht zu lange in das funkelnde Licht der Scherben seiner Seele.”

Erklären wird er diesen Satz nicht, sondern sich von *Shahanya* weiterführen lassen.

DIE SCHULE DER AUSTREIBUNG

Die Schule der Austreibung (Nr. 26 im Stadtplan) ist eine kaiserliche Reichsakademie der Weißen Gilde, die sich auf Exorzismen und die Betreuung verwirrter Magier spezialisiert hat. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in **WdZ 284**. Neben der trutzigen, fünfeckigen Festung, in der die Zauberschule residiert, befin-

det sich ein Neubau im Stil liebfeidischer Palazzos mit Blick auf den Golf. Hier befindet sich das berühmte Sanatorium, in dem auch *Eboreus Belgor* untergebracht ist. Der Abt ist ein alter Freund von *Spektabilität Olorand* von *Gareth-Rothenfels* (*955 BF, grauer Rauschebart, lange Fuchsnase, verständnisvoller Seelenheiler; Schild 168).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Olorand selbst führt euch durch die hellen Gänge des verspielten Neubaus. Dabei bereitet er euch auf die Begegnung mit *Eboreus* vor. “Auf dem *Mythraelsfeld* tobten unbeschreibliche Kräfte”, erklärt er mit ruhiger Stimme. “*Eboreus* war dort Versuchungen ausgesetzt, die seine Seele zerrütteten. Er widerstand der dargereichten Hand des Spiegelkönigs, aber er kehrte nicht als derselbe vom Schlachtfeld zurück. In seiner Brust streiten zwei Seelen und nicht immer ist ersichtlich, welche spricht. Lauscht seinem Rat mit Vorsicht.”

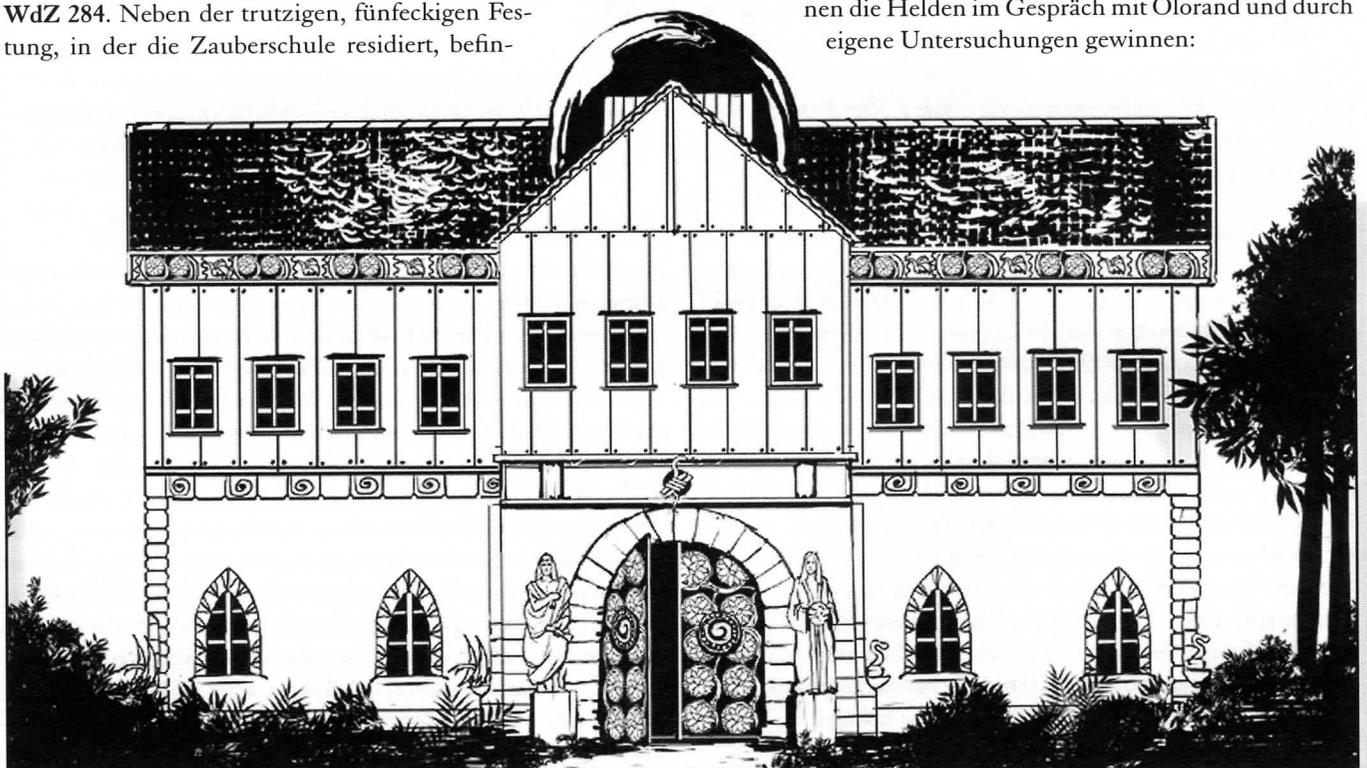
Dann endet der Weg vor einer mit Schlangenornamentik verzierten Tür im ersten Obergeschoss. “Ich werde bei euch bleiben, das wird ihn beruhigen.”

Der alte Magier murmelt ein Zauberwort und die Tür öffnet sich lautlos. Der Raum dahinter gereicht einer Adelskemenate zur Ehre: ein hoher Lehnstuhl, Bücherregale, ein weiches Bett. Auf der anderen Seite eröffnet ein Fenster einen beeindruckenden Blick auf den Golf von *Perricum*. Jetzt im Winter hängen diesige Wolken über dem Wasser, doch ihr bekommt eine Ahnung von der Erhabenheit, die der Ausblick zu anderen Jahreszeiten bietet.

Erst als ihr euch von dem Ausblick losgerissen habt, fällt euch auf, dass etwas nicht stimmt: *Eboreus* fehlt.

SICHT AUF MADAS WELT

Die Aufregung über das Verschwinden *Eboreus* ist groß. Da von dem Abt keine große Gefahr ausging und er auch nicht über Zaubert Fertigkeiten verfügte, wurde er in einer niedrigen Sicherheitsstufe verwahrt. Folgende Erkenntnisse können die Helden im Gespräch mit *Olorand* und durch eigene Untersuchungen gewinnen:



WAS GESCHEHEN IST

Der von der Verschwörung der Erzäbte überzeugte Borgul glaubt 'Rileónas' Versprechungen, Eboreus heilen zu können – wenn man ihn aus der Schule der Austreibung in Sicherheit bringen könnte. Um ihm die Flucht zu ermöglichen, hat Borgul vor zwei Tagen bei einem Besuch ein Artefakt in die Akademie geschmuggelt: den *Transversalen Ring*, den der Khunchomer Artefaktmagier und Borbaradianer *Surkan ibn Rhukeyef* (siehe Seite 80) erschaffen hat.

Borgul teilte seine Bedenken mit Eboreus und stärkte mit diesen Zweifeln unwissentlich die Spiegelseele, die daraufhin die Kontrolle übernahm. Erst nach dem nächsten Besuch von Perval sollte Eboreus den *Transversalen Ring* einsetzen – und tat dies auch: Nachdem Perval am Morgen des Verschwindens einen Pflichtbesuch abgestattet hatte, verschwand Eboreus auf magischem Weg aus der Zauberschule.

☞ Die Tür lässt sich nur durch das richtige Zauberwort öffnen. Die Kenntnis des Wortes allein reicht aber nicht aus, da komplexe Hellsichtszauber Identität und Gesinnung der Person erforschen. Tatsächlich gibt es nur fünf Personen, die die Tür öffnen können: Olorand, seine Stellvertreterin *Selara Moriani*, die Noionitin *Kalina Niodas* (leitet das Kloster des Vergessens, Nr. 14 im Stadtplan), Magister *Gerion Ehrwald* (geboren 974 BF, Halbglatze, ausgeglichen; Gemahl der Propäzeptorin Neetya) sowie die nebachotische Oberwärterin *Dilhabeth Jushibisunni* (geboren 980 BF, Dutt, schmale Lippen).

☞ In den letzten Tagen hatte Eboreus nur wenig Besuch: Am Morgen besuchte ihn Präzeptor Perval (eingelassen von Magister Gerion, der aber nicht dabei blieb), zwei Tage davor Borgul

(eingelassen von Dilhabeth, auch er blieb alleine). Außerdem brachte die Sotera Shahanya vor drei Tagen einige Bücher vorbei, begleitet von Olorand. Dieser schaute in der letzten Woche etwa drei Mal vorbei, bemerkte jedoch keine Veränderung bei Eboreus. Zudem lässt Dilhabeth mehrmals am Tag einen Diener ein, der Eboreus pflegt und dabei von der Oberwärterin beaufsichtigt wird.

☞ Die Fenster sind vergittert und wurden nicht beschädigt. Zudem muss man ein extrem guter Kletterer sein, um den Abstieg die Klippen hinunter zum Golf zu schaffen.

☞ Olorand kann sich nicht mehr an die Bücher erinnern, die Shahanya mitbrachte. Untersuchen die Helden aber die Werke auf einem Schreibtisch, fällt das obskure Werk *Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft* (WdZ 100) auf – nicht nur weil es unter Magiern und Gelehrten als stümperhaftes Werk gilt, sondern weil jemand in die Seiten ein Loch geschnitten hat, groß genug für eine Münze oder einen Ring.

☞ ODEM ARCANUM +6: Im Raum finden sich schwache Reste gewirkter Magie, die sich (7 ZfP*) auf die Mitte des Raumes konzentrieren. Ab 12 ZfP* erkennt der Held Spuren von *Limbus*-Magie.

☞ SICHT AUF MADAS WELT (WdG 270): Ein silbernes Funkeln im Raum deutet auf gewirkte Magie hin, verbunden mit einem Gefühl von Freiheit.

☞ ANALYS +3 oder BLICK DER WEBERIN (WdG 269; jeweils konzentriert auf den Ort der Teleportation): Offensichtlich wurde ein TRANSVERSALIS gewirkt (LCD 262; sofern der Analysierende den Zauber beherrscht, ansonsten kann er eine genaue Beschreibung der Wirkungsweise abgeben). Der Zauber war an ein Artefakt gebunden und nicht kostenintensiv (4 ZfP*) – weit kann Eboreus also nicht gekommen sein.

Wenn die Helden über die nötigen Fähigkeiten verfügen, sollten sie selbst diese Entdeckungen machen. Die Magier der Akademie können wenn nötig helfend beispringen.

KAPITEL I: SPLITTER

»Die Grenzen zum Wahnsinn liegen im Nebel. Man kann sie selbst erst bemerken, wenn man sie überschritten hat.«
—Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels

Nach dem Verschwinden Eboreus' wird die Suche nach dem Abt von verschiedenen Seiten an die Helden herangetragen. Zuerst bittet sie Olorand um Hilfe, im Portlas Canyziad empfangen sie Neetya und Präzeptor *Perval Groterian* (Seite 82). Der Kirchenpolitiker Perval sieht in dem flüchtigen Eboreus eine Gefahr (auch für den Ruf des Ordens), die gebannt werden muss, Neetya sorgt sich um einen Freund. Da der Hort nur über wenige eigene Kräfte verfügt, bittet Perval die Helden, die Aufgabe zu übernehmen und ihn über ihre Fortschritte zu unterrichten. Mit geheimem Wissen wird er die Helden nicht locken, ihnen aber pro Kopf 12 Dukaten Belohnung anbieten.

Der Ablauf dieses Kapitels ist offen gehalten. Passen Sie die Handlung mithilfe der Informationen und Charakterisierungen der Draconiter (ab Seite 82) und Borbaradianer (siehe Seite 80) an das Vorgehen Ihrer Helden an. Diese haben freie Hand, es wird ihnen aber auferlegt, diskret vorzugehen. Sollten die

Spieler andere Wege als die hier beschriebenen verfolgen, gönnen Sie ihnen alle Erfolge, die Ihnen plausibel erscheinen.

DAS VERHALTEN DER DRACONITER

Im Hort gibt es drei wichtige Ansprechpartner für die Helden: Präzeptor Perval, seine Stellvertreterin Neetya und Konservator Borgul, der über Bibliothek und Bleikammern wacht. Gern können Sie auch anderen Draconitern größere Rollen zukommen lassen und so ein lebendiges Bild des Hortes zeichnen. Das Abenteuer konzentriert sich fortan auf die drei Genannten:

☞ Perval ist sehr bestrebt, den verschwundenen Eboreus zu finden: Der Gedanke, ein Geweihter, dessen Geist am Rande der Verdammnis balanciert, könne durch die Stadt irren, gefällt ihm gar nicht. Leider binden ihn neben dem Treffen der Erzäbte auch viele andere Pflichten, und so ist er häufig nicht zu sprechen. Diese Unpässlichkeiten können den Eindruck erwecken, er verheimliche etwas, und ihn so verdächtig machen.

☞ Neetya hat im ganzen Ordenskonflikt eine neutrale Position bewahrt – nicht aus Feigheit oder Unentschlossenheit, sondern weil sie ihrer Vernunft und Intuition vertraut und stets

von Fall zu Fall über ihr Handeln entscheidet. Sie ist in großer Sorge um Eboreus und hilft den Helden, wo sie kann.

☉ Borgul wird versuchen, sich als heimlicher Verbündeter der Helden zu inszenieren. Er ist ohnehin der Meinung, dass etwas im Drachenorden faul ist, und will diese Einsichten an die Helden weitergeben, um den Verdacht von sich auf Per-

val zu lenken. Das kann so weit gehen, dass er Gespräche abbricht, wenn Perval oder Wulfhelm nahen, oder er sich mit den Helden außerhalb des Hortes trifft. Als Satori ist er zudem ein aufgeschlossener Geweihter, der sein Wissen gerne weitergibt – damit kann er gegenüber dem abweisenden Perval Sympathien gewinnen.

SPUREN IM DRACHENHORT

☉ Perval hat Eboreus besucht, ehe er zum Markgrafen ging. Er schaut wöchentlich bei seinem Vorgänger vorbei, um sich von seinem Zustand zu überzeugen. Eboreus kennt er aus der Zeit um 1021 BF, als er in Perricum mit der *Chronik der Schwarzen Lande* begann. Perval schätzt Eboreus als intelligenten Gelehrten, hat aber keine tiefe Freundschaft zu ihm entwickelt.

☉ Borgul gibt an, mit Eboreus über Belanglosigkeiten und Alltäglichkeiten des Hortes gesprochen zu haben. Er hoffte so, den alten Eboreus in seinem inneren Kampf zu stärken. Tatsächlich war Eboreus sehr aufgeräumt.

☉ Die halbelfische Sotera Shahanya ist eine beunruhigende Erscheinung: unnahbar und von kalter Logik beherrscht, in ihren Bewegungen genau so präzise wie in ihren Worten. Sie erinnert sich "natürlich" an die Bücher, die sie Eboreus brachte (Vorteil *Eidetisches Gedächtnis*), die *Vergessenen Wege der arkanen Wissenschaften* waren nicht darunter. Sie weiß, dass sich eine Abschrift in der Bibliothek (7) des Hortes befindet – "dritte Regalreihe, fünftes Regal, ganz unten links".

☉ Begleitet von Borgul können die Helden die Bibliothek in Augenschein nehmen: "Perval hätte sicher was dagegen, er mag es nicht, wenn Fremde einfach so in unsere Schriften blicken, aber was nützt Wissen, das man versteckt?" Allerdings lässt sich in der ganzen Bibliothek keine Abschrift der *Vergessenen Wege der arkanen Wissenschaften* finden. Entnommen haben könnte es jeder Drachenjünger, denn alle besitzen einen Schlüssel für diesen Raum.

EINE KURZE BEGEGNUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Eingangshalle trifft ihr auf Perval, der gerade eine Patrizierin mit dunkelblonden Locken verabschiedet. Da nähert sich ihm Wulfhelm Tannhauser, begleitet von seinem 'Schatten'. Seine halbblinden Augen suchen Perval, finden ihn.

"Ich vernahm von Eboreus. Das ist unerfreulich, Filius, sehr unerfreulich." Dann schreitet er weiter, lautlos gefolgt von der Eisernen Schlange. Pervals Züge verhärten sich und seine Rechte ballt sich zur Faust.

Bei der Patrizierin handelt es sich um die Kauffahrerin *Dassareth Klande* (Seite 80), geheimes Mitglied von Azarils Zirkel. Unter dem Vorwand, Seekarten für ihre nächste Fahrt in die Charyptik einsehen zu wollen, späht sie die Stimmung im Hort aus. Es ist nicht leicht, aber möglich, mit Wulfhelm ins Gespräch zu kommen: Der Erzabt ist kein zugänglicher Mensch. Allerdings scheint er Eboreus' Situation zu kennen: "Er befindet sich in finsternen Niederrungen seiner Seele, in denen er sich selbst verloren hat. Er folgt einem schillernden Licht, in der Hoffnung, dass es ihn erlöst, doch es lockt ihn in die Verdammnis. Die Stimmen, denen er lauscht, flüstern von verbotenem Wissen. Seine Freiheit ist eine Gefahr."

DIE ANKUNFT DER ERZÄBTISSIPPEN

Während die Helden ermitteln, werden Thancilla Drachentochter und Kerime al'Kadim in Perricum ein treffen: Es steht eines der unregelmäßig stattfindenden Treffen der drei Erzäbte an, in dem die Ordenspolitik der Ostküste bestimmt wird.

Sie können die nachfolgenden Szenen nach eigenem Geschmack in das Kapitel einstreuen. Sie dienen dazu, den Helden das Gefühl von einem nahenden Ereignis zu vermitteln.

DRACHENTOCHTER

Erzäbtissin Thancilla Drachentochter (siehe Seite 84) wählt für die Anreise aus den fernen Drachensteinen den Luftweg. Auf dem Rücken ihrer Freundin *Raspyrrha*, einer Perldrachin aus dem Gefolge Apeps und Schwester von Raspyrriz (siehe *Die Mission des Raspyrriz* in der Anthologie *Drachenodem* sowie *Von eigenen Gnaden 31*), erreicht sie Perricum. Diesen Weg wählt sie nicht zum ersten Mal und die Verteidiger der Stadt wissen um ihre Ankunft.

Die Helden können Zeugen werden, wie der schlanke, sechs Schritt lange Drachenleib mit den perlgrauen, leicht irisierenden Schuppen aus dem Schneegestöber am Himmel herabstürzt und auf dem Platz vor dem Hesinde-Tempel (Nr. 16 im Stadtplan) landet. Die meisten Menschen um sie herum fliehen von dem Platz in die Gassen oder die nahen Tempel. Thancilla, in dicke grüne Wolle mit dem goldenen Wappen der Draconiter gehüllt, steigt vom Rücken des Drachenweibchens. Drachin und Frau scheinen ein stummes Zwiegespräch zu halten, ehe sich Raspyrrha wieder in die Lüfte erhebt.

Dem Auftritt geht eine kurze Kommunikation zwischen Drachengeschrei und Hornstößen der Garden voraus. Sollten die Helden gegen den Drachen vorgehen wollen, projiziert Thancilla Worte der Warnung direkt in ihren Geist.

SCHLANGENFÄNGE

Kerime al'Kadim (Seite 84) reist an Bord der *Canyzeth auf den Wellen* nach Perricum, der zyklöpäischen Galeere des Portlas Canyziads. Sie wird von einem Halbbanner der *Fänge der Schlange* begleitet, tulamidische Söldner, die dauerhaft im Dienst des Khunchomer Erzhortes stehen. Während die meisten Kämpfer den Hafen sichern (und sich dort später ausgiebig vergnügen), wird Kerime von Hauptmann *Al'Szint* (geboren 980 BF, schniger Tulamide, ehemaliger Tempelgardist aus Rashdul) und drei weiteren Söldnern zum Hort begleitet. Die Helden können Kerime auf dem Weg begegnen, wo sie Almosen an Flüchtlinge und Vertriebene verteilt.

DIE SUCHE NACH EBOREUS

Durch Analysen in der Akademie wissen die Helden, dass der TRANSVERALIS, mit dem Eboreus verschwand, nicht sehr stark war. Das legt die Vermutung nahe, dass er sich noch in der Stadt aufhält. Es gibt mehrere Spuren, die die Helden verfolgen können, um Eboreus zu finden.

SPUREN IM MONDWACHT

Eine Spiegelseele ist ein tückisches Wesen, selbst für eine erfahrene Manipulatorin wie Azaril. Mit dem *Transversalen Ring* sollte sich Eboreus nach Efferdgrund teleportieren, wo Azarils Jünger auf ihn warteten. Aus einer Laune heraus wählte die Spiegelseele jedoch das Gelehrten- und Künstlerviertel Mondwacht als Ziel, das den Südwesten Perricum einnimmt. Hier flanierte Eboreus am helllichten Tag durch die Gassen, ehe er nach wenigen Stunden (etwa zu dem Zeitpunkt, als sein Verschwinden in der Akademie bemerkt wurde) von den Borbaraniern gefunden werden konnte.

Wenn sich die Helden in der Stadt auf die Suche begeben, können sie in den nächsten Tagen folgende Informationen gewinnen:

☞ Das Mädchen *Derya* besteht darauf, dass ihr in einem Hinterhof ein Heiliger erschienen ist – und erntet dafür den Spott ihrer Freunde. Da er aus dem Nichts auftauchte und kein Magier war (kein Zauberstab, kein Magierhut), muss es ein Heiliger gewesen sein. *Derya* kann den Helden den Hinterhof zeigen. Eine Analyse stimmt mit den Erkenntnissen in der Akademie überein.

☞ Der Maler *Korian Eslam* freute sich sehr, als er Eboreus zufällig in Mondwacht traf – er hatte ihn seit Jahren nicht mehr gesehen. Eboreus erklärte ihm, dass er viel Zeit im Norden verbracht hatte, nun aber wieder in Perricum weile. Der Abt machte auf *Korian* einen sehr klaren Eindruck, auch wenn er sich wunderte, dass Eboreus im Winter ohne Mantel unterwegs war. Nach dem kurzen Gespräch ging jeder seiner Wege.

☞ Am Tag von Eboreus' Verschwinden waren auch andere auf der Suche nach einem Mann, auf den die Beschreibung des Abtes passt: Zum einen eine feingliedrige Frau mit schwarzen Haaren und spitzen Ohren, "ein Elfenweib" (*Azaril*, die Beschreibung passt aber auch auf *Shahanya*, zumal der abergläubische Zeuge ihr nicht in die Augen blickte, "denn dabei verliert man die Seele"), zum anderen "ein junges Paar, sagten, sie suchten ihren Großvater, der nicht mehr ganz klar im Kopf sei und sich oft verirrt". Sie wird als "zierliche Frau mit Leberfleck unter dem Augen", er als "kahlköpfiger Kämpfer" beschrieben (*Azarils Jünger Zekla Weckener* und *Kulman der Kahle*, siehe auch Seite 81).

☞ Schließlich finden die Helden einen Zeugen, der gesehen hat, wie Eboreus in eine Kutsche stieg. Das Gefährt trug das Wappen des Handelshauses *Klande*. Wenn sich die Helden im Kontor erkundigen, können sie dort *Dassareth* wiedertreffen, doch darüber hinaus verliert sich die Spur: Das Handelshaus verfügt über viele solcher Gefährte. Einer Durchsuchung wird kein Familienmitglied einfach zustimmen, *Dassareth* wird aber einlenken, da man nichts zu verbergen habe. Tatsächlich findet sich kein Hinweis auf Eboreus.

☞ Wenden sich die Helden an die Stadtgarde, können Sie hier Hauptmann *Rondradan Raul von Bergthann* (Seite 81) einführen. Dieser gibt sich kooperativ, wird die Suche aber so lange verzögern, wie *Azaril* Zeit benötigt, um dann entscheidende Hinweise zu präsentieren.

☞ Dieser Teil der Suche kann (und sollte) die Helden ein paar Tage beschäftigt halten, da sich in einer großen Stadt wie Perricum einzelne Zeugen nicht leicht finden lassen.

SPUREN IM EFFERDGRUND

Eboreus wird in einem Keller im östlichen Efferdgrund versteckt, wo *Azaril* ihn verhüllt besucht. Nach seiner Befreiung nimmt sie starken Einfluss auf die Spiegelseele und hat damit schließlich Erfolg.

Etwa zwei Tage nach seinem Verschwinden verhilft sie Eboreus zur Flucht vor seinen Bewachern, von ihr angeheuerten Söldnern. Eboreus irrt für ein paar Stunden durch das von Spelunken, Bordellen und Spielhöhlen geprägte Viertel, provoziert mit spöttischen Bemerkungen in der Schenke *Zur Goldenen Münze* (Nr. 3 im Stadtplan) eine Schlägerei und wird von den Söldnern wieder eingefangen. Die Inszenierung dient dazu, auf Eboreus aufmerksam zu machen.

Die Helden können von den Ereignissen in der *Goldenen Münze* hören, in die ein Mann verwickelt war, auf den die Beschreibung Eboreus' passt. Es wird die Helden Geduld, einige Silbertaler und vielleicht ein paar blaue Flecken kosten, bis sie das Versteck gefunden haben: eine schäbige Baracke im Osten der Stadt, der von der Flutwelle im Efferd 1031 BF (AB 129) besonders in Mitleidenschaft gezogen wurde. Hier gibt es drei Bewacher zu überwinden, ehe Eboreus aus dem Keller befreit werden kann.

Drei Söldner

Nezahet: 36 Jahre, Nebachote, Oberlippe durch Narbe geteilt

Quela: 43 Jahre, graue Haare, gerötetes Trinkergesicht

Depold: 28 Jahre, ungewaschen, Nezahets Liebhaber

Säbel: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Raufen: INI 10+1W6AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 35 AuP 37 RS 3 WS 7 GS 6 MR 2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (Ausweichen 10), Finte, Wuchtschlag

Die Söldner wissen nur, dass sie einen Tag vor Eboreus' Verschwinden in der *Goldenen Münze* von einer verhüllten Frau angeheuert wurden, "einen bald eintreffenden Gast" unter allen Umständen zu bewachen. Sie hatte einen leichten Singesang in der Stimme, war sehr grazil, vielleicht eine Elfe oder Halbelfe. (Diese Information kann ein weiteres Verdachtsmoment gegen *Shahanya* schaffen.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie einen Hund haben die Söldner den Abt mit einem Seil an die Wand gebunden. Eboreus wirkt alt, Haar und Bart sind ungepflegt, das Gesicht dreckig. Die grüne Wollrobe schützt ihn kaum vor der Kälte des Kellers.

Eboreus' schwarze Augen spiegeln funkelnd den Schein der Fackel. "Er kann mich nicht töten, aber er will mich sterben sehen", krächzt er. Dann kauert er sich zusammen wie ein Tier und lauscht unhörbaren Geräuschen. "Still, es darf uns nicht hören! Der Orden ist in Gefahr! Ich weiß es, ich weiß es ..." Dann bricht der Abt schluchzend zusammen.

Die Spiegelseele hat mit *Azarils* Hilfe die Kontrolle über Eboreus übernommen und spielt den Verwirrten. Untersu-

chen die Helden Eboreus' Geist, zieht sie sich in die Tiefen der zerrütteten Seele zurück und zeigt den Helden, was sie sehen sollen. Eine SEELENPRÜFUNG (WdG 258) macht keinen Pakt erkennbar, zeigt aber auch keine Weihe. Sollte ein Held eine GROSSE SEELENPRÜFUNG durchführen können, zeigt sich, dass sowohl Hesinde als auch Amazeroth Anspruch auf die Seele erheben.

Eboreus' Aussagen sind selten eindeutig. Er faselt undeutlich von einer Verschwörung. Nur mühsam können die Helden in Erfahrung bringen, dass Eboreus den *Transversalen Ring* am Morgen seines Verschwindens von Perval mit den Worten "draußen wirst du schweigen" erhalten hat. Sollten die Helden Shahanya einbringen, wird die Spiegelseele einen möglichen Verdacht gegen sie bestätigen.

KAPITEL II: SPIEGEL

»«Und darum musst du scheitern», erklärte der Spötter lachend und tänzelte von dannen.«

—aus der Erzählung In Xeledons Hain, *Silas*, 1029 BF

AZARILS RITUAL

Azaril will im Portlas Canyziad einen Grimänensturm entfesseln, ein amazerothisches Ritual, das die Draconiter in den Wahnsinn treiben soll. Während Azaril, Surkan, Dassarerth und Zekla das Ritual durchführen werden, ist die Spiegelseele Eboreus' der Fokus. Die Kultisten beziehen in ihren (oder ihnen zugänglichen) Häusern in Mondwacht und dem westlichen Darpatstieg Position. Derweil lässt Hauptmann Rondradan seine Stadtgarde am Abend in Mondwacht einen Dieb suchen, der (vermeintlich) ein Kunstwerk aus dem Haus Klande entwendet hat. Durch Schnee und Dunkelheit sowie den Deckmantel der Untersuchung geschützt, bringt er die weiteren Kämpfer des Zirkels in Position.

Der Grimänensturm soll die mächtigsten Draconiter in Bann schlagen und die anderen beschäftigen, dann sammelt sich der Zirkel zum Angriff. Mit einem von Surkan angefertigten, einmalig wirkenden Duplikat von Borguls *Clavis Nacladoris*, ohne den man die Bleikammern nicht betreten könnte (siehe Seite 81), will Azaril den Kristall der Morgenröte rauben, während die anderen die Draconiter töten sollen.

Folgende Erkenntnisse sollten die Helden am Ende des letzten Kapitels gewonnen haben:

☞ Laut Eboreus wollte Perval ihn zum Schweigen bringen. Der Abt fürchtet wohl etwas, was Eboreus wissen könnte. Deshalb schaffte er ihn auf magischem Weg fort.

☞ Die Söldner, die Eboreus bewacht haben, wurden von einer Elfe oder Halbelfe angeheuert – vermutlich Shahanya. Eine solche suchte auch in Mondwacht nach dem Abt.

☞ Die Entführung scheint Teil eines komplexeren Planes zu sein, den die Helden noch nicht kennen.

Wahrscheinlich werden die Helden einzelne Draconiter ins Vertrauen ziehen, sodass die Erzäbte von Eboreus' Befreiung erfahren und für den Abend eine Versammlung anberaumen, um alle Erkenntnisse zu sammeln, Eboreus zu befragen und die nötigen Schlüsse zu ziehen.



DIE ZUSAMMENKUNFT DER DRACHEN

Am Abend soll die Zusammenkunft in Pervals Amtszimmer (11) stattfinden, während draußen der Wind den Schnee durch die Gassen der Hafenstadt treibt. Auf der einen Seite des Tisches nehmen Kerime, Thancilla und Wulfhelm Platz, an den kurzen Enden Neetya und Perval. Für die Helden werden Stühle den Erzäbten gegenüber aufgestellt. Helmat hält im Flur Wache.

Über den Versammelten liegt eine angespannte Stimmung. Perval besaß bisher das Vertrauen vor allem Thancillas, doch die jüngsten Entwicklungen bedrohen seine Position. Je nachdem, was die Erzäbte schon von den Erkenntnissen und Verdachtsmomenten der Helden wissen, kann die Stimmung noch gedrückter sein. Orientieren Sie sich für die Darstellung der Anwesenden an den Beschreibungen im Anhang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich führt Borgul Eboreus in das Amtszimmer des Präzeptors. Die Draconiter haben sich bemüht, dem alten Abt seine Würde zurückzugeben.

Da fixiert Kerime den Konservator mit ihrem lodernden Blick. "Du zweifelst, Filius."

Es ist eine Feststellung, keine Frage, und Wulfhelm horcht auf. "An Hesinde?", fragt er mit lauernder Stimme.

Draußen heult der Wind.

Borgul schüttelt den Kopf, weicht allen Blicken aus, die auf ihm ruhen. "Nein", sagt er und schluckt. "An euch. Ihr habt den Orden verraten, doch vor diesen Zeugen" – er deutet auf euch – "wird Eboreus die Wahrheit verkünden!"

Ein Lächeln aus Glas umspielt Eboreus' Züge. Plötzlich verkrampft sich sein Körper, beugt sich unnatürlich weit nach hinten. Ein dissonanter Schrei entsteigt seiner Kehle.

GRIMÄNENSTURM

Gestärkt durch ihren Zirkel entfesselt Azaril den Grimänensturm und ruft Dutzende körperlose Bha'Levekim (WdZ 210) durch Eboreus' Geist in die Dritte Sphäre. Doch einer ist vorbereitet: Bereits zwei Mal wurde Wulfhelm das Opfer amazerothischer Versuchungen, zuletzt 1024 BF (AB 93). In den letzten Jahren hat er aus apokryphen Quellen der *Societas Vigilarium* (WdG 89) die Liturgie AUGÉ XELEDONOS (siehe Kasten) rekonstruiert, die er angesichts der geballten dämonischen Macht intoniert, um so die Anwesenden zu retten – und zu erleuchten.

AUGÉ XELEDONOS – XELEDONS HELLES LICHT V / PP / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Festum)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte und die Nutznießer der Liturgie bilden einen Gebetskreis. Die Mitbeter wiederholen die Worte des Geweihten und versinken darüber in Meditation.

Auswirkung: Der Geweihte führt seine Mitbeter in eine höhere Geistebene und leitet sie durch eine xeledonische Prüfung, die den Geist reinigt und die eigenen Fehler offenbart. Versunken im eigenen Geist kann dieser durch keine äußeren Kräfte belangt werden, allerdings ist der Körper schutzlos.

Wirkungsdauer: wie Ritualdauer

Anmerkungen: AUGÉ XELEDONOS ist das Ergebnis göttlicher Inspiration und mühevoller Rekonstruktion (siehe WdG 247). Bisher ist die Liturgie nur Wulfhelm bekannt und so wird es noch einige Zeit bleiben. Sie ist ein Beispiel dafür, dass das Schaffen neuer Liturgien möglich (aber selten) ist.

HELDEPEINSAZ

Helden und Draconiter werden von körperlosen Eingehörnten angegriffen, deren wahre Form niemand erkennen möchte und die versuchen, den Geist zu okkupieren, um ihrem Opfer

Wahn zu bereiten. Wulfhelm öffnet mit der Liturgie AUGÉ XELEDONOS eine sichere Zuflucht. Doch die Helden sollen nicht tatenlos zusehen, wie Meisterpersonen den Tag retten. Mit ihren Aktionen können sie entscheidenden Einfluss auf das Geschehen nehmen:

☞ Es hilft nicht, Eboreus bewusstlos zu schlagen oder mit einem PARALYSIS seinen Körper zu fesseln.

☞ Ein AMAZEROTHBANN (LCD 63, auf Eboreus gesprochen oder als Zone um den Gebetskreis) kann den Grimänensturm schwächen. Solche und ähnliche Aktionen verschaffen Wulfhelm die nötige Zeit, die Liturgie zu sprechen.

☞ Einzelne Bha'Levekim können gebannt werden.

☞ Verlangen Sie immer wieder MR-Proben, bei deren Misslingen der Held bizarre Tagträume erlebt und in Wahnvorstellungen abgelenkt. Zauber und Liturgien, die die Magieresistenz erhöhen, können hilfreich sein.

☞ Die Grimänen nehmen jede Orientierung: Die Perspektive verzerrt sich, Schwindel ist das erste Anzeichen des Kontrollverlustes. Der Strudel der körperlosen Schemen nimmt zudem die Sicht. Den Raum zu verlassen, sollte nur unter großen Anstrengungen möglich sein, wenn es einem Helden aber gelingt, sollte er entkommen. Sie können für ihn die Informationen unter **Der Zirkel greift an** verwenden (Seite 80).

☞ Geweihte oder Akoluthen unter den Helden können als Ritualhelfer (WdG 243) fungieren, andere Helden als Mitbeter.

☞ Nach Möglichkeit sollten schließlich alle Helden den Anforderungen der Draconiter nachkommen, das Gebet mittragen und in Xeledons helles Licht eintauchen.

XELEDONS HELLES LICHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die kreischenden Schemen sind verschwunden, der Hort ebenso. Ihr befindet euch in einer Halle aus grünem Marmor und über euren Köpfen schwebt eine leuchtende Kugel. Mehrere Gänge führen hinaus in ein weitläufiges Labyrinth – woher ihr dieses Wissen habt, wisst ihr nicht. Bei euch sind Kerime, Thancilla, Wulfhelm, Perval und Neetya. Doch etwas ist anders an ihnen. Dann fällt es euch auf: Es sind ihre Augen. Kerimes scheinen aus gleißendem Feuer zu bestehen, während Thancilla die Augen eines Drachen zur Schau trägt. Wulfhelm steht gerade, von keiner Alterslast gebeugt, und der Blick seiner blauen Augen ist offen und klar.

"Die Augen sind der Spiegel der Seele", sagt man. In der Geistebene von AUGÉ XELEDONOS erscheint jeder in seiner weltlichen Gestalt, doch mit seinen 'Seelenaugen'. Sie sollten die Wahl der Augen dem innersten Charakter eines jeden Helden anpassen und können so den Spieler auf einen Aspekt seines Helden hinweisen, der ihm vielleicht gar nicht bewusst ist. Hierbei können Sie sich an den Beispielen der Meisterpersonen orientieren: Während Neetya mit den offen staunenden Augen eines Kindes voranschreitet, benötigt Perval die Führung einer helfenden Hand – denn er ist erblindet. (Ein Zeichen dafür, dass er in die Mysterien seiner Kirche noch nicht eingetaucht ist, während der eigentlich halbblinde Wulfhelm klarer sieht als alle anderen.) Auch die Augen von (Seelen-) Tieren sind denkbar. Damit können auch Vor- und Nachteile (etwa *Eingeschränkte Sicht*) oder mit Zauberwirkungen vergleichbare Effekte einhergehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Xeledons helles Licht schützt uns vor dem Wahnsinn des Scherbenkindes”, spricht der sehende Wulfhelm. “Die Obhut des Spötters ist nicht selbstlos, denn er prüft jeden. Meine Stimme wird euch leiten, doch scheitern und bestehen müsst ihr selbst. Welche Wege ihr beschreitet, sie werden euch stärken, den Irren Blender zu überwinden.”

Innerhalb der rituellen Versenkung müssen die Helden eine vierteilige Prüfung bestehen, die den Feiertagen des Hesindianischen Jahres nachempfunden (WdG 86) und vom Wesen des Hesinde-Sohnes Xeledon geprägt sind. Die Helden folgen dabei den verwirrenden Gängen des Labyrinths. Bei jeder Prüfung gibt es einen Hinweis Wulfhelms, zudem sind die Reaktionen der Begleiter angegeben.

SAMMELN UND VERSTEHEN

Bevor sie die Prüfungen angehen, werden die Helden Vermutungen anstellen wollen. Folgendes kann ihnen dabei (auch mit Hilfe der Draconiter) klar werden:

👁 Borgul von Ragath scheint Teil einer Kabale zu sein, deren Ziele noch nicht eindeutig sind. Er ist Initiator oder Werkzeug, der Grimänensturm lässt aber vermuten, dass er mächtige Verbündete hat.

👁 Zwischen Perval und Borgul gab es in den letzten vier Jahren immer wieder Differenzen. Der Konservator war mit der neuen Politik des Hortes, die der Linie der Pastori folgte, nicht einverstanden. Perval musste schließlich ein Kontaktverbot aussprechen, weil Borgul versuchte, hinter seinem Rücken gehortetes Wissen an interessierte Gelehrte preiszugeben.

👁 Borguls Anklage “Ihr habt den Orden verraten” beschäftigt die Erzäbte. Im Ordenskonflikt gab es immer wieder Draconiter, die der Ansicht waren, der Orden habe sich von den Zielen Eternenwachts oder gar von Hesinde selbst abgewandt. Diese Abtrünnigen erlagen bald gefährlichen, ketzerischen Thesen. Vielleicht muss Borgul zu ihnen gezählt werden.

DIE ERSTE PRÜFUNG: VERSENKUNG

“Begreife, was dich fesselt, und lege es ab!”

Die Helden sollen prüfen, welcher *weltliche* Besitz sie bestimmt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein tiefer Brunnen. Diesem sollen sie einen Teil dieses Besitzes opfern (dem Wesen der Geistebene entsprechend kann dies auch etwas sein, was der Held in Perricum nicht bei sich hatte). Vor dem Opfer nimmt Wulfhelm dem Helden einen Heiligen Eid ab (entsprechend dem EIDSEGEN, WdG 251), der ihn bindet, dieses Opfer auch in der wirklichen Welt zu bringen.

👁 Neetya: “Ich bin Seefahrerin, was ich brauche, trage ich bei mir.” Tatsächlich ist Neetya in dieser Prüfung mit sich im Reinen: Ihr Leben gehört der Forschung und der See, ihre privaten Bindungen sind keine Verpflichtungen.

👁 Perval: Pervals Einspruch “Ich habe Hesinde bereits alles geopfert, als ich in der Schlacht in den Wolken kämpfte” lässt ihn die Prüfung nicht bestehen. Erst als er die “Bande zum Patriziat seiner Familie” und einen symbolischen Stammbaum opfert, steht ihm der weitere Weg offen.

DIE ZWEITE PRÜFUNG: REINIGUNG

“Kenne deine Fesseln der Angst!”

Die nächste Prüfung muss jeder Held einzeln absolvieren. Er wird mit seiner höchsten *Schlechten Eigenschaft* konfrontiert, vorrangig einer Angst, um sich von den geistigen Fesseln zu befreien. Auch diese Prüfung sollte über Rollenspiel gelöst werden, Sie können aber auch Proben verlangen.

👁 Neetya (Totenangst): Neetya muss sich mit ihrem Tod auseinandersetzen und sich in ihr eigenes Grab legen.

👁 Perval (Autoritätsgläubig): Die blinde Perval irrt durch die Gänge, einer ihn leitenden Stimme folgend. Doch sie führt ihn in schmerzhaftes Fallen, bis er den Gehorsam durchbricht.

DIE DRITTE PRÜFUNG: PRÜFUNG

“Benennt, was hinter dieser Tür wacht, und sie wird euch geöffnet!”

Eine Tür mit einer Sichtklappe versperrt den weiteren Weg. Jeder Held kann ein Mal die Klappe öffnen und hindurch sehen. Die Gesamteindrücke ergeben die Lösung. Das Tückische ist, dass es sich hier um ein xeledonisches Rätsel handelt, das nicht so einfach zu lösen ist. Jeder Held blickt durch die Klappe auf die Wand des dahinter liegenden Raumes, in dem ein Feuer brennt. Von dem ‘Wächter’ sieht er nur einen tanzenden Schatten. Diesen Schatten jedoch nimmt jeder Held anders wahr:

👁 ein kräftiger Arm mit einer Keule

👁 der Rachen eines Drachen

👁 der Schwanz eines Skorpions

👁 der Flügel einer Fledermaus

👁 ein gehörntes Haupt

Während Neetya einen Tentakel erblickt, ist der blinde Perval auch in dieser Prüfung hilflos.

Lassen Sie nur Antworten wie “unsere Angst” oder besser “unsere Unwissenheit” gelten. Die Prüfung weist auf die Unzulänglichkeit sterblicher Wahrnehmung hin.

DIE VIERTE PRÜFUNG: ERLEUCHTUNG

“Beschreibe, was du im Spiegel siehst!”

In der letzten Prüfung soll der Held seine eigene Unzulänglichkeit begreifen – und formulieren, während er sich selbst in einem Spiegel betrachtet. Das Bewusstsein darüber wird seinen Willen stärken und die Versenkung beenden.

👁 Neetya: “Ich will stets an das Gute im Menschen glauben, doch mitunter verwehre ich den Blick vor dem offensichtlich Schlechten.”

👁 Perval: “Ich bin ein hilflos Irrender, der das wahre Antlitz der Göttin scheut, weil er fürchtet, seine Autorität und sein Willen könnten schwinden, wenn er die weltlichen Belange verlässt.”

AUS DEM LICHT, IN DIE WELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kehrt zurück in den Raum, in dem die Prüfungen begonnen haben. Wulfhelm scheint zufrieden, er blickt euch wohlwollend entgegen. “Unsere Schwächen machen uns angreifbar. Xeledon lehrt uns, sie zu kennen, um dem Feind begegnen zu können. Jetzt lasst uns zurückkehren und eben diesen Feind besiegen!”

Xeledons helles Licht verblasst und ihr erwacht in euren Körpern.

DEM FEIND BEGEGNEH

Nach der Liturgie AUGE XELEDONS ist Wulfhelm am Ende seiner Kräfte, er wirkt noch älter und zerbrechlicher als zuvor. Auch Kerime und Thancilla, die Wulfhelm mit ihrer karmalen Kraft massiv unterstützt haben, schwanken zwischen Entkräftung und Entrückung. Die drei mächtigen Geweihten benötigen nun die Helden, um den Kampf gegen den Zirkel zu entscheiden. Perval ist zwar noch durch die Eindrücke der Liturgie irritiert, kann die Helden aber als passabler Stockfechter unterstützen.

Dennoch ist dies vorrangig die Stunde der Helden: Ihre Fähigkeiten und ihr Einfallsreichtum werden den Ausgang des Abenteuers entscheiden. Nachfolgend finden Sie alle nötigen Informationen, um das Finale auszugestalten. Beachten Sie dabei folgende Punkte:

- Die Draconiter überleben das Finale, es ist aber möglich, dass einzelne von ihnen schwer verletzt werden.
- Von dem Zirkel muss einzig Azaril das Finale überstehen – ob sie aber triumphierend mit dem Kristall der Morgenröte entkommen kann oder geschlagen fliehen muss, hängt von den Erfolgen der Helden ab. Das Schicksal der anderen Borbaradianer ist offen: Sie werden im offiziellen Aventurien keine Rolle mehr spielen.

DER ZIRKEL GREIFT AN

Während draußen der Schnee tobt und im Hort der Grimmensturm, schlagen die Borbaradianer zu. Ihr vorrangiges Ziel ist das Eindringen in die Bleikammern (mit Hilfe der *Claves Nacladorii*). Dazu wollen sie die hilflosen Geweihten ausschalten. Azaril und Surkan werden den Vorstoß in die Bleikammern anführen, während die anderen die Draconiter ausschalten und sich nach oben kämpfen.

Die nicht gebannten Draconiter können nur wenig Widerstand leisten: Ingalf ist schnell überwunden, Thorhalla leistet länger Widerstand, muss sich aber bald in die Wachkammer (3) zurückziehen. Saginta versucht in das Obergeschoss zu gelangen, während Shahanya sich bemüht, von den Novizen abzulenken. Helmat bezieht Position am oberen Ende einer der Treppen und stellt eine nur schwer zu überwindende Verteidigung dar. Später wird er sich vorrangig auf den Schutz der Erzäbte konzentrieren, es sei denn, eine kampfschwache Gruppe ist auf seine Hilfe angewiesen.

AZARIL SCHARLACHKRAUT, HOCHPROPHETIN BORBARADS

Seit Xeraans Tod führt die junge Elfe (geboren 983 BF, 1,90 Schritt, kurze schwarze Haare, braune Augen) die Kirche des Heiligen Borbarad, die von ihr begründet und später von dem Heptarchen für seine Zwecke missbraucht wurde. Als Agentin Rohezals ist sie einst in die Fänge der Borbaradianer geraten und später zur glühenden Anhängerin des Dämonenmeisters geworden. Da die Borbarad-Kirche ihre Rolle als Staatsreligion



verloren hat, ist Azaril nach wie vor oft in anderen Ländern unterwegs, um Zirkel des Kultes zu gründen und ihre Pläne zu Ehren des gefallen Alveranians voranzutreiben.

Vorgehen: Azaril wird sich eher im Hintergrund halten und die Kämpfe mit ihren Zaubern beeinflussen. Es ist durchaus gewollt, dass ein Held seine Zauberkräfte mit ihr misst oder kurz die Klängen kreuzt – am Ende wird Azaril aber entkommen können, auch wenn sie dafür ihren Zirkel opfern muss.

Kurzcharakteristik: brillante Agentin, meisterliche Borbaradianerin

Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 16; Gefahreninstinkt 17, Prophezeien 16

Herausragende Talente: Betören 13, Geschichtswissen 12, Lehren 15, Magiekunde 13, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 12, Überreden 15, Überzeugen 15

Herausragende Zauber: alle verbreiteten Elfenzauber, viele Gildeformeln und alle Borbaradianersprüche mindestens meisterlich; kennt auch einige satuarische und druidische Sprüche

DASSARETH KLANDE

Dassareth ist eine jüngere Tochter des Perricumer Handelsherrn und hat sich einen Namen als wagemutige Kauffahrerin gemacht. Mit Azarils Hilfe will sie ihren Vater und ihre Geschwister aus dem Weg räumen, um die Leitung des Handelshauses zu übernehmen. Dassareth ist ein Machtmensch, der den Verheißungen nach Einfluss und Ansehen erlegen ist.

Vorgehen: Dassareth versucht, sich möglichst schnell nach oben zu kämpfen, und schreckt auch vor wagemutigen Aktionen nicht zurück.

Aussehen: 34 Jahre, dunkelblonde Locken, leicht krumme Nase

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16; Goldgier 9

Säbel: INI 15+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK N

LeP 33 AuP 37 RS 2 WS 7 GS 7 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (Ausweichen 13), Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Standfest, Umreißen, Wuchtschlag

SURKAN İBN RHUKEYEF

Der Lohnmagier hat sein magisches Handwerk in der Zauberschule von Khunchom gelernt. Er folgt den Lehren Borbarads aus Neugier und hat sich bereits vor Jahren verführen lassen.

Vorgehen: Surkan wird seine Zauberfertigkeiten einsetzen, um die Helden zu behindern und ihm und Azaril die Flucht zu ermöglichen.

Aussehen: 41 Jahre, silbergraues Haar, voller Schnauzer, leicht untersetzt

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 15; Genusssucht 7, Neugier 11

Zauberstab: INI 9+1W6 AT 10 PA 15 TP 1W6+2 DK N

LeP 31 AuP 37 AsP 49 RS 0 WS 7 GS 8 MR 6 (+7)

Relevante Zauber: Adamantium 11, Applicatus 14, Brenne 10, Desintegratus 8, Fortifex 11, Hartes Schmelze 12, Motoricus 15, Nihilogravo 10

Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Meisterparade, Simultanzaubern, Zauber bereithalten, Zauberroutine

Besonderheiten: Surkans Zauberstab ist mit den Ritualen Apport, Ewige Flamme, Flammenschwert (als Khunchomer), Hammer des Magus, Kraftfokus und Zauberspeicher (Gardianum für 30 TP) belegt.

ROND RADAN RAUL VON BERGTHANN

Neben Dassareth ist Rondradan die einflussreichste Person in Azarils Zirkel, denn er steht seit einigen Jahren als Hauptmann der Stadtgarde vor. Niemand stellt die Integrität des Offiziers in Frage, der während der Invasion der Verdammten gegen die Dämonenknechte stritt.

Vorgehen: Rondradan führt den Angriff auf das obere Stockwerk. Er ist erfahren genug, um nicht leichtsinnig zu agieren, und skrupellos genug, den Anschlag durchzuführen.

Aussehen: 51 Jahre, vernarbt

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KK 16; Eisern

Schwert: INI 17+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+5 DK N

LeP 40 AuP 43 RS 4 WS 8+2 GS 5 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

ZEKLA WECKEPER

Auf den Spuren der Magiermogule hat die junge Gelehrte bereits einige Reisen in die Tulamidenlande unternommen. Sie glaubt, dass Borbarad seine Jünger belohnt, indem sie nach ihrem Tod wie er im Rausch der Ewigkeit aufgehen.

Vorgehen: Zekla droht lieber, als dass sie kämpft, und versucht dabei, in die Bibliothek einzudringen.

Aussehen: 28 Jahre, Leberfleck unter dem rechten Auge

Herausragende Eigenschaften: KL 14; Aberglaube 7, Neugier 8

Rapier: INI 11+1W6 AT 12 PA 15 TP 1W6+3 DK N

LeP 28 AuP 32 RS 2 WS 7 GS 7 MR 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (Ausweichen 10), Finte, Meisterparade

KULMAN DER KAHLE

Der Söldner folgt Zekla aus Liebe auf den borbaradianischen Pfaden, auch wenn ihn starke Gewissensbisse plagen.

Vorgehen: Kulman wird immer in Zeklas Nähe bleiben und sie beschützen. Er weigert sich, Götterdiener zu töten. Wenn der Zirkel zu scheitern droht, wird er versuchen, mit Zekla zu fliehen, oder sich für sie opfern.

Aussehen: 33 Jahre, Glatze

Herausragende Eigenschaften: GE 16

Zwei Khunchomer:

INI 15+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+5 DK N

LeP 36 AuP 43 RS 3 WS 8 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (Ausweichen 15), Beidhändiger Kampf II, Binden, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen, Wuchtschlag

WEITERE KÄMPFER

Wenn Sie die Kämpfe noch gefährlicher gestalten wollen, können weitere Kämpfer die Borbaradianer unterstützen – seien es von Rondradan überzeugte Gardisten oder angeheuerte Söldner. Orientieren Sie sich an den Werten auf Seite 76. Vielleicht kennen Sie auch einen alten Bekannten der Helden, der Azarils Pläne in Perricum unterstützt.

DIE BLEIKAMMERN

Nur über Borguls Amtszimmer (9) gelangt man in das Kellerarchiv und zu den Bleikammern. Das doppelflügelige Tor der Bleikammer ist tatsächlich aus massivem Blei. Um es zu bewegen, braucht es einen kraftvollen MOTORICUS – dieser alleine öffnet aber nicht die Riegel und Bolzen im Inneren. Man benötigt zwei identische Schlüssel, die *Claves Nacladorii* (siehe **Geheimnisse der Bleikammern**, unten), von denen es drei gibt: Je einen Schlüssel tragen Neetya, Perval und Borgul. Es ist demnach unmöglich, dass ein Einzelner die Bleikammern betritt.

Sofern ihn keiner der Helden aufhalten kann, wird Borgul beim Ausbruch des Grimänensturmes fliehen. Durch ein Amulett Azarils ist er vor den Dämonen und ihrem Blendwerk geschützt. Er hastet am überraschten Helmat vorbei ("Dämonenangriff! Ich hole Hilfe!") und eilt nach unten. Sollte ein Held dem Grimänensturm entkommen und nicht an AUGE XELEDONOS teilnehmen, kann er Borgul nachsetzen und in den Angriff des Zirkels geraten.

Borguls Schlüssel und ein von Surkan angefertigtes Duplikat sollten das Tor der Bleikammer öffnen – es sei denn, die Borbaradianer werden aufgehalten.

Im Inneren der Bleikammern macht es die massive Ummantlung des Raumes schwierig, innerhalb der Kammern Magie zu wirken (alle Proben +12). Zudem liegt über dem Keller der dauerhafte Segen Hesindes.

GEHEIMNISSE DER BLEIKAMMERN

Die Claves Nacladorii

Die 'Schlüssel Nacladors' haben die Form eines schmalen, gezackten und mit Glyphen versehenen Stabes aus einer Arkanium-Legierung und sind etwa 5 Finger lang. Einzig zwei eingesetzte *Claves Nacladorii* aktivieren den mächtigen MOTORICUS (LCD 181), der in den Toren gespeichert ist. Zudem öffnen sie mit einer Kombination aus FORAMEN (LCD 89) und ANIMATIO (LCD 24) weitere Sicherungen. Hinzu kommt eine magische Signatur, durch die das Tor die Schlüssel 'erkennt'. Tor und Schlüssel sind Meisterwerke der Khunchomer Artefakt-schmieden.

Der Kristall der Morgenröte

Der Kristallsplitter hat nicht einmal die Größe einer halben Faust. Während eine Seite kunstvoll geschliffen ist, zeugen die scharfen Bruchkanten der anderen Seiten davon, dass der Kristall Bruchstück eines weitaus größeren Edelsteins ist. Er schimmert rot, aber bisweilen zeigen sich dunkle Schlieren in seinem Inneren.

Die Herkunft des Kristalls ist nicht bekannt. Auf Grund seiner Fähigkeit, Licht einen roten Glanz zu verleihen, vermutete man lange, dass er Teil eines großen, tsahi-

ligen Prismas sei, das auf unbekannte Art und Weise nicht nur in Einzelteile, sondern auch in seine Spektren zerteilt wurde. Auch lokalisierte man Reste eines mächtigen Zaubers und entdeckte, dass der Kristall vom Hauch des Nayrakis erfüllt ist.

Azaril vermutet in ihm einen Splitter von Borbarads Kristallherz (siehe **Krieg der Magier**). Ob dies stimmt oder die Hochprophetin einem Irrtum aufsitzt, ist Ihnen überlassen; ebenso kann es sich um das Bruchstück des Kristallherzens eines Magiermoguls oder echsischen Zauberers handeln. Die in dem (vergriffenen) Abenteuer **Krieg der Magier** erwähnten Kristallsplitter werden in offiziellen Publikationen nicht mehr auftauchen, sodass die Jagd nach ihnen im Anschluss dieses Abenteuers der Auftakt für eine eigene Kampagne sein kann.

Der Wellenreif

Der Wellenreif wurde von Neetya 1020 BF aus Ysilia gerettet. Dort entdeckte man den Ring aus dem unbekanntem, dunkelblauen Metall 1009 BF in einer überschwemmten

Kaverne. Er misst 2 Spann im Durchmesser, ist für seine Größe ungewöhnlich leicht (er schwimmt auf Wasser) und trägt unbekannte Runen und Zeichen graviert.

Noch hat der Wellenreif sein Geheimnis nicht preisgegeben (und wird dies erst in einer zukünftigen Publikation nachholen), Neetya vermutet in ihm jedoch eine Waffe gegen die dämonischen Mächte der Blutigen See.

Gefährliche Schriften

Während der Invasion der Verdammten und auch danach gelang es immer wieder mutigen Abenteurern, gefährliche Schriften zu sichern und nach Perricum zu bringen. Darunter finden sich auch die Bücher *Pforten des Grauens* (eine Version der *Wege ohne Namen*; spezialisiert auf die Beschwörung und Beherrschung charyptider Schrecken), *Drudenfüße im Meer*, *Porta Aithericca* und viele unbekannte Werke. Sehr erwähnenswert ist eine frühe Abschrift der *Metaspekulativen Dämonologie*, die der Botenreiter und spätere Dracooniter Joost Ulmensen unter Einsatz seines Lebens aus dem umkämpften Tobrien fortschaffte.

Finis

Die Helden können das Leben der Erzäbte retten und den Zirkel in die Flucht schlagen. Das völlige Ausbrennen des Zirkels in Perricum wird hohe Stellen noch einige Zeit beschäftigen und die Helden können sich in einem Folgeabenteuer daran beteiligen. Zuerst einmal ist ihnen aber der Dank des Heiligen Drachenordens sicher. In Perricum werden sie gern gesehene Gäste sein und vielleicht tritt Perval auch für zukünftige Questen an sie heran. Zudem genießen die Helden das Wohlwollen von Kerime, Thancilla und Wulfhelm.

☞ Borgul, der den Wahnsinn seiner Tat begreift, unterwirft sich göttlicher Gnade. Er wird dem Argelianischen Gericht zu Kuslik (**WdG 85**) überstellt. Sein weiteres Schicksal wird an anderer Stelle erzählt.

☞ Durch die Manipulation Azarils und das Beschwören der Bha'Levekim durch seinen Geist hat sich Eboreus' Zustand weiter verschlimmert. Die Spiegelsee gewinnt immer öfter die Oberhand und es ist fraglich, ob der Abt je wieder genesen wird.

☞ Perval ist zutiefst erschüttert. In AUGE XELEDONOS hat er sich selbst erfahren, wie er es nie wollte, blind und hilflos. Für ihn beginnt eine Phase der Wandlung, die ihn tiefer in die Mysterien seiner Kirche führen wird.

LOHN DER ΕΡΚΕΠΠΙΣ

Jeder Held hat sich **250 Abenteuerpunkte** verdient, dazu kommen **Spezielle Erfahrungen** in *Gassenwissen*, *Götter/Kulte*, *Menschenkenntnis* (wahlweise *Heilkunde Seele*) und weiteren geforderten Talenten. Die in der zweiten Prüfung beanspruchte *Schlechte Eigenschaft* darf um 1 Punkt verbilligt gesenkt werden, zudem darf der nächste Punkt MR eine Spalte billiger erworben werden. Der Portlas Canyziad ermöglicht den Helden ebenfalls Lernerleichterung, vorrangig in Geschichte und nautischen Fähigkeiten.

DRAMATIS PERSONAE

IM PORTLAS CANYZIAD

PERVAL GROTERIAN, PRÄZEPTOR

Perval (geboren 995 BF, 1,74 Schritt, streng zurückgekämmte braune Haare, kalte graue Augen) entstammt dem Garether Patriziergeschlecht Groterian (**Herz 112**). Als junger Hesinde-Geweihter bereiste er Aventurien, ehe er den Dracoonitern beitrug. Der streitbare Perval ist ein erklärter Feind des Erbadels und setzt sich für mehr politischen Einfluss der Geweihtenschaft ein, die sich als Hirten der Menschen annehmen soll. In die Mysterien seiner Kirche ist er noch nicht tief eingetaucht.

Zitate: »Mag sein, dass die Herrschaft durch einen Priesterrat bereits einmal gescheitert ist – die Herrschaft durch einen Adli-



gen scheiterte öfter.«; »Sollte nicht die Weisheit über das Wohl und Wehe eines Reiches entscheiden anstelle eines namhaften Stammbaums?«; »Die Adligen sehen sich als Stellvertreter der Götter auf Dere und begründen damit ihre Rechte. Doch den Umkehrschluss ihrer Pflichten zu ziehen, sind die meisten von ihnen außerstande.«

Kurzcharakteristik: entschlossener und streitbarer Kämpfer gegen die Finsternis; meisterlicher Historiker, kompetenter Diplomat
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, CH 15; Gutes Gedächtnis, Verbindungen; Autoritätsgläubig 6, Arroganz 10, Neugier 7, Vorurteile gegen Adel 10; Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad IV

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Mittelreich) 15 (17), Lehren 11, Magiekunde 14, Selbstbeherrschung 11, Schriftlicher Ausdruck 12, Staatskunst (Intrigen) 12 (14), Stäbe 13, Überreden 13, Überzeugen 14

NEETYA VON PERRICUM, PROPÄZEPTORIN

Die Tochter eines Perricum Seeoffiziers studierte an der Flottenakademie Kartographie und nahm als junge Frau an der legendären Perlenmeerexpedition der *Seeadler von Beilunk* teil. Danach bereiste Neetya (geboren 973 BF, 1,80 Schritt, graumelierte, dunkelblonde Haare, forsche blaue Augen, verschmitztes Lächeln) fast sämtliche Küsten Aventuriens, studierte in allen großen Hafestädten und lehrte an diversen Universitäten. 1013 BF empfing sie im Perricum Hesinde-Tempel ihre Spätweihe und barg 1020 BF den Wellenreif (siehe Kasten links) aus dem bedrohten Ysilia. Durch ihre Freundschaft zu Eboerus Belgor kam sie in Kontakt mit dem SOD und trat diesem später bei. Seit 1022 BF bekleidet sie das Amt der Propäzeptorin. Aus den politischen Wirren des Ordens hält sie sich heraus und begegnet Konflikten pragmatisch, so wie sie es auf Hoher See gelernt hat. Die gute Seele des Hortes ist mit dem Magier *Gerion Ehrwald* (siehe Seite 74) verheiratet, aber kinderlos geblieben.

Zitate: (suchend) »Es muss hier auf meinem Schreibtisch liegen.«; »Den Schlüssel haben wir. Jetzt fehlt noch die passende Tür.«

Kurzcharakteristik: resolut-charismatisch und liebenswürdig-chaotisch; brillante Kartographin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 16; Innerer Kompass; Neugier 12, Schlafstörungen, Totenangst 6; Meereskundig; Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad III

Herausragende Talente: Geographie (Perlenmeerküste) 14 (16), Kartographie (Küsten/Meere) 18 (20), Lehren 15, Malen/Zeichnen 12, Orientierung (Meer) 12 (14), Rechnen 12, Schriftlicher Ausdruck 13, Schwimmen 12, Sternkunde (Navigation) 12 (14)

BORGUL VON RAGATH, KONSERVATOR

Der brillante Historiker (geboren 983 BF, 1,70 Schritt, schlaksig, trübe Augen, wirres braunes Haar) kam erst 1026 BF zum Portlas Canyziad, ist mit Eboerus aber schon seit der gemeinsamen Studienzeit in Methumis befreundet. Nach einer beeindruckenden Karriere an der Akademie schloss er sich 1021 BF den Draconitern an. Er ist selbst nie viel gereist, sondern hat sich ganz dem schriftlichen Studium gewidmet und auf die Berichte befreundeter Gelehrter gestützt. Mit Perval liegt er von Anfang an im Streit, da dieser die offene Haltung des Satori nicht schätzt und schließlich unterbunden hat. Im Geheimen unterhält er dennoch seine Kontakte, die ihm in diesem Abenteuer zum Verhängnis werden.

Zitate: »Unter Eboerus haben wir immer ...«; »Seht ihr denn nicht die Gezeiten der Geschichte? Die unterschiedlichen Rhythmen der Ereignisse – und wie sie ihrem Höhepunkt entgegenstreben?«

Kurzcharakteristik: weltfremder Historiker

Herausragende Eigenschaften: KL 16, KO 9, KK 10; Begabung (Wissenstalente), Gutes Gedächtnis; Neugier 10, Stubenhocker, Weltfremd 8; Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad III
Herausragende Talente: Geschichtswissen 16, Götter/Kulte 15, Magiekunde (Magiehistorie) 15 (17), Philosophie 15, Sagen/Legenden 16

Philosophisches: Borgul vertritt die Theorie einer 'Gezeitenhistorie': geschichtliche und magische Ereignisse wiederholen sich in eigenen, bestimmbareren Rhythmen, gleich Ebbe und Flut (wie zum Beispiel die Heldenzeitalter alle tausend Jahre). Eine genaue Kenntnis der Vergangenheit und die Entschlüsselung der 'Flutzeiten' ermöglichen Rückschlüsse auf Gegenwart und Zukunft.

EBOREUS BELGOR

Eboerus (geboren 965 BF, 1,84 Schritt, graues Haar und Bart, schwarze Augen) ist der Sohn einer alteingesessenen Familie von Schiffszimmerleuten mit eigener Werft in Perricum und studierte in Methumis Historie und Alte Sprachen. Sein Wissensdurst nach den alten Völkern Aventuriens trieb ihn in die Arme der Hesinde-Kirche. Nach seinem Noviziat als Geweihter trat er später den Draconitern bei.

1015 BF wurde er der erste Präzeptor des Hortes in Perricum und konzentrierte sich dort auf die Erforschung der Kultur der Trolle. Er ist einer der wenigen Menschen, der die sagenumwobene Feste Graulgatschthor besuchte, und darf als der wahrscheinlich beste (menschliche) Kenner dieses alten Volkes gelten.

Er kämpfte 1027 BF in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld und verlor dabei den Verstand, als er sich amazerothischer Kräfte bediente, um andere Menschen aus dem Magnum Opus des Weltenbrandes zu retten. Seitdem ringt er in der Obhut seines alten Freundes Olorand von Gareth-Rothenfels mit seiner Spiegelseele.

Kurzcharakteristik: brillanter Sprachenkundler und Historiker; ein Geweihter in den Klauen des Gegenspielers seiner Göttin
Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Wahnvorstellungen

Herausragende Talente: Überzeugen 13, Geschichtswissen (Trolle) 14 (16), Götter/Kulte 16, Lehren 15, Magiekunde 13, Selbstbeherrschung 9; viele alte und lebende Sprachen (Isdira und Rssah nahezu perfekt) und Schriften, Kenntnis des Trollischen (in drei Dialekten) und der trollischen Raumbilderschrift

WEITERE DRACONITEN

Die halbelfische **Sotera Shahanya** (1,92 Schritt, schwarzer Pagenschnitt, blassblaue Augen, südlich angehauchte Gesichtszüge) ist eine vollendete Verwalterin und brillante Sprachenkundlerin. Mit kalter Präzision geht sie ihren Aufgaben nach und beobachtet ihre Umwelt mit spöttischer Distanz. Oft taucht sie überraschend auf und dann werden Gespräche leiser oder verstummen ganz. Ihr unnahbare Art und ihre Ähnlichkeit zu Azaril machen sie zu einer geeigneten falschen Verdächtigen.

Die nicht-geweihte **Saginta Ehrwald** (gereifte Frau mit lebhafter Vergangenheit, leidenschaftliche Pfeiferraucherin) bekleidet das Amt der Superiorin. Die ehemalige Schiffszim-

merfrau hat früh ihre Liebe zur bildenden Kunst entdeckt und aus ihrer Hand stammen auch die göttlich inspirierten Holzarbeiten in der Eingangshalle des Hortes.

☉ **Angrond Wenzelin** (geboren 1014 BF, strahlend blaue Augen, krauser Lockenkopf) ist das zweitjüngste Kind nostrischer Einwanderer. Sein Vater ist Hafenvorwalter und mit Neetya und Saginta befreundet. Selbst die schwersten Arbeiten geht Angrond mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen an.

☉ Neben Angrond ist **Esmene** (geboren 1017 BF, blonde Haare, blaue Augen, erblühende Schönheit) eine der beiden Novizen des Hortes. Sie wirkt oft verunsichert und hält sich im Hintergrund. Die unheimliche Shahanya scheint aber Gefallen an dem Mädchen gefunden zu haben und hat sich ihrer angenommen.

☉ Die riesige Tempelgardistin **Thorhalla Fjolvnarrasdottir** (geboren 998 BF, 2,04 Schritt, kahler, vollständig tätowierter Schädel, schwarze Augen) macht einen wilden und gefährlichen Eindruck, ist dabei aber eine friedfertige und liebenswerte Person, die manchmal jedoch tiefer Schwermut erfasst, wenn sie gefallener Freunde gedenkt.

☉ Der gebürtige Darpatier **Ingulf Darp** (geboren 1001 BF, 1,75 Schritt, braunes Haar, unsteter Blick) war Hafengardist, ehe er sich für den Dienst an der Göttin entschied. Sein unstetes Wesen verwehrte ihm das Noviziat. Das nagt an seinem Selbstbewusstsein. Nach dem Dienst trinkt und spielt er in den Hafenkaschemmen über die Maße. Wüsste Perval darum, könnte dies Ingulf seinen Posten als Tempelgardist kosten, doch bis jetzt konnte Thorhalla ihn schützen.

DIE REISENDEN

Drei weitere Draconiter zählen zum Portlas Canyziad, sind aber meist auf Reisen unterwegs.

☉ Cassandra di Balligur (geboren 994 BF, braunrote Haare) war bis 1022 BF Propäzeptorin des Hortes, doch dann entschloss sich die meisterliche Seefahrerin, mit ihrem Schiff, der zyklöpäischen Galeere *Canyzeth auf den Wellen*, als Prälatin auf eigene Faust gegen die Blutige See zu kämpfen.

☉ Die Hexe Purothea Schlangenkind (geboren 996 BF, blondes Haar mit grüner Hexensträhne, Nesselvipere Goldfleck) wurde 1031 BF zur Legatin der Wildermark ernannt (**AB 130**) und ist dort in diplomatischer Mission unterwegs (siehe **Von eigenen Gnaden 31**).

☉ Der ehemalige Botenreiter Joost Ulmensen (geboren 988 BF, 1,85, schwarzer Pferdeschwanz, blaue Augen, Nachteil *Pechmagnet*) ist ein profaner Drachenjünger und oft als Bote in Ordensbelangen unterwegs.

DIE ERZÄBTE

Kerime al'Kadim, Erzäbtissin der Südlände

Die schwarzhaarige Draconiterin (geboren 990 BF) steht dem Erzhort in Khunchom vor (**Erste Sonne 146**). Sie ist eine der Wenigen, die ahnen, welche Gefahr vom Herzen Maraskans ausgeht. Als treue Dienerin Hesindes versucht sie, sicheres Wissen über ihre verborgene Widersacherin zu erlangen und deren Pläne zu ergründen, um sie schlussendlich vereiteln zu können. Den Sinn ihres Handels verschleiert sie dabei oft. Im Gegensatz zum Erzwissensbewahrer der Tulamidenlande, einem weltfremden Mystiker, hat die Pastori es geschafft, den Einfluss von Orden und Kirche in Khunchom zu mehren.



In ihren dunklen Augen liegt ein Funkeln, das bei ihren Gesprächspartnern das unbehagliche Gefühl erzeugt, Kerime blicke ihnen bis auf den Grund ihrer Seele. Ihre Lippen formen häufig stille Mantras und ihre Hände vollziehen oft komplexe Hastas.

Zitat: »Gebrauchen, nicht missbrauchen, lehrt die schlangengleiche Göttin. Gefährliches Wissen in schwachen Händen ist eine Waffe, die wir zu bekämpfen angetreten sind.«

Kurzcharakteristik: brillante Geweihte und Echsenkennerin, meisterliche Geschichtenerzählerin und Menschenkennerin

Herausragende Eigenschaften: Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis; Arroganz; Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad IV

Besonderheiten: Die Drachenlohe in Kerimes Augen macht es schwer, etwas vor ihr zu verbergen. Es mischt sich darin eine meisterliche Menschenkenntnis mit einer unbewussten Seelenprüfung.

THANCILLA DRACHENTOCHTER, ERZÄBTISSIN DER DUNKLEN LANDE

Die zynische Erzäbtissin (geboren 996 BF, schwarze Haare, schwarzumkränzte graue Augen) führt seit Anfang 1027 BF die Zirkelkongregation der Dunklen Lande auf undurchschaubare und unbeugsame Weise (**Schild 156**). Sie ist eine enge Beraterin des tobri-schen Herzogs und kämpft kompromisslos von ihrem Erzhort in den Drachensteinen gegen die Schwarzen Lande. Meist ist sie mit einem Schlangenpanzer gewappnet und führt den schwarzen Schlangensstab *Dalkeshjas* mit sich.

Zitat: »Es spielt keine Rolle, ob es beschwerlich ist, denn es muss getan werden.«

Kurzcharakteristik: brillante und unheimliche Drachenkennerin

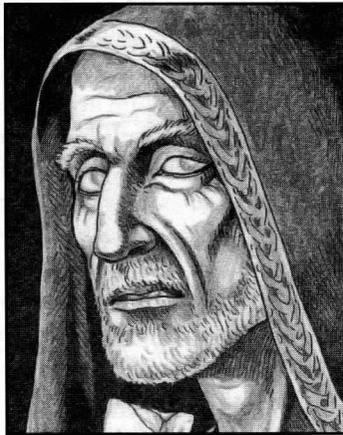
Herausragende Eigenschaften: Viertelzauberer, Übernatürliche Begabungen (Blick in die Gedanken, Gedankenbilder); Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad IV, zusätzlich Argeliens bannende Hand

Besonderheiten: Thancilla beherrscht das Drachische und projiziert ihre Worte, die sie mit dunkler Stimme vorbringt, auch in drachischer Weise in den Geist ihres Gegenübers – eine Angewohnheit, die aus ihrer Zeit bei dem Kaiserdrachen Apep stammt.



WULFHELM TAPPHAUSER, ERZÄBT DER PORDLANDE

Der unbeugsame Hardliner (geboren 980 BF, wirkt doppelt so alt, weiße Haare und Bart, milchig-graue Augen; **Schwarzer Bär 152**) leitet den Erzhort in Festum. Oft weiß man nicht, was der halbblinde Draconiter wahrnimmt, wenn seine Augen umherschweifen. Für vier Jahre verschwand er auf einer Queste und kehrte halb wahnsinnig zurück. Allein Eternenwacht vertraute er an, was ihm widerfuhr. Kalte Wut beherrscht den Erzmagister, die nur im Zwiesgespräch mit der Göttin oder alten Freunden weicht.



Wulfhelm beschäftigt sich intensiv mit antiken Sprachen und gilt hier aventurienweit als Koryphäe. Zudem widmet er sich

dem alten Volk der Elfen, in deren Überlieferungen er nach Spuren der göttlichen Mada sucht.

Zitate: »Die Unbeständigen straft die Göttin mit Verwirrung!«
»Wir werden hier Wacht halten und vor allen Dingen werden wir Stand halten, nichts weniger bin ich bereit, der großen Göttin zu geben!«

Kurzcharakteristik: brillanter Altsprachler, unbeugsamer Geweihter und Kenner amazerothischer Versuchungen

Herausragende Eigenschaften: Jähzorn, Prinzipientreu; sämtliche Liturgien der Hesinde-Kirche

Helmat Bachental (geboren 995 BF, 1,83 Schritt, dunkelblonde Haare, graublau Augen) ist der 'Schatten Wulfhelms'. Der stille Geweihte gehört als eine der letzten Eisernen Schlangen zum kämpfenden Arm des Ordens. Stets trägt er seine mit kleinen goldenen Lotosblüten geschmückte Zweililie, mit der er meisterlich umzugehen versteht und bei der er doch vermeidet, sie einzusetzen. In jungen Jahren war er Wulfhelms Zögling, nun ist er sein Beschützer.

PORTLAS CANYZIAD, DER HAFEN DER ERKENNTNIS

»Ein Hort der Schönheit in dieser

Stadt des Krieges! Die Kunstfertigkeit von Portlas Canyziad erinnert die Menschen daran, welche Herrlichkeit Perricum, die Bastion gegen die Finsternis, verteidigt.«

—Notiz des reisenden Hesinde-Geweihten Orlan della Bragindor

Nachdem Abtprimas Erynnion Q. Eternenwacht 1015 BF die Löwenburg besuchte und erkannte, dass Perricum eine wichtige Basis für die Erschließung der damals geplanten Zirkelkongregation der Ostlande sein würde, beschloss er, in der wehrhaften Hafenstadt einen Hort des noch jungen Ordens zu begründen. Ursprünglich sollten hier im Schatten der mächtigen Löwenburg Karten und Berichte über das Perlenmeer, seine Küsten, Gestade und Mysterien gesammelt werden. Der erste Präzeptor Eboreus Belgor prägte das Interesse des Portlas Canyziad für die nächsten Jahre in einem weiteren Forschungsgebiet: der Kultur des alten Volkes der Trolle.

Schon kurz nach der Gründung brach 1016 BF die Invasion der Verdammten über Aventurien herein. Während Borbarads Feldzug wurde der Perricumer Hort zu einem Angelpunkt im Kampf gegen die Schwarzen Horden. Viele Schriften und Artefakte, die aus den umkämpften Landen gerettet werden konnten, fanden hier eine neue, wenn meist auch vorübergehende Verwahrung. In der Dritten Dämonenschlacht ließ die Hälfte der Draconiter aus Perricum ihr Leben. 1022 BF verließ die bisherige Propräzeptorin Cassandra di Balligur den Hort, um an Bord ihres Schiffes *Canyzeth auf den Wellen* gegen die nachtblaue Verdammnis der Blutigen See zu streiten. Mit ihrer Nachfolgerin, der anerkannten Kartographin Neetya von Perricum, gewann das ursprüngliche Anliegen des Hortes, die Kartographierung der Meere, wieder an Gewicht.

Nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld im Peraine 1027 BF konnte Präzeptor Eboreus seinem Amt nicht länger nachkommen. Für ein paar Monate führte Neetya den Hort, dann berief Erzäbtissin Thancilla Drachentochter am 11. Praios 1028 BF den Draconiter Perval Groterian, der bisher in der Garether Madaburg (**Herz 95**) tätig war, zum neuen Präzeptor. Unter ihm trat der Hort aus dem Schatten hervor.

DER HORT

Im westlichen Teil Perricums findet man Portlas Canyziad ('Hafen der Erkenntnis'), den Hort der Draconiter (Gebäude Nummer 19 im Stadtplan von Perricum, siehe **Schild 142**). In unmittelbarer Nachbarschaft zum Tempel der Hesinde (Gebäudennummer 16) erhebt sich das Ordenshaus an einer Seite eines baumbestandenen Platzes, der von den Häusern Gelehrter und Magier eingerahmt wird. Das prachtvolle, doppelflügelige Portal wird von den steinernen Abbildern der Mada und des Nandus flankiert, während im Abschlussstein das Wappen des Ordens eingelassen ist.

Das Gebäude ist ursprünglich die Schenkung eines wohlhabenden Nebachoten gewesen und wurde im Lauf der Jahre ausgebaut. Auf das Flachdach des ehemals einstöckigen Hauses wurde ein weiteres Stockwerk aus Holz und mit einem Schieferdach gesetzt, veredelt durch kunstvolle Drachen- und

ÄMTER IM ORDENSHAUS

Der *Präzeptor* (bosp. 'Lehrer') steht dem Ordenshaus vor und wird von der *Propräzeptorin* vertreten. Der *Konservator* (bosp. 'Erhalter') verwaltet Bibliothek und Bleikammer, während die *Sotera* (bosp. 'Wächterin') für die weltlichen Belange des Hortes sorgt und den Akoluthen vorsteht. Diese Ämter sind ausdrücklich Geweihten vorbehalten.

In unterbesetzten oder großen Horten gibt es auch Ämter für magiekundige oder profane Draconiter, die in der Hierarchie auf einer Stufe mit dem Soter stehen. Das Amt für Zauberkundige wird *Präfekt* (bosp. 'Aufseher'), jenes für Laien *Superior* (bosp. 'Oberer') betitelt.

In Perricum ist das Amt des Präfekten vakant und wird von offizieller Seite auch in Zukunft nicht besetzt. Es eignet sich für einen zauberkundigen Helden, der sich den Draconitern angeschlossen hat.

Schlangenverzierungen. In diesem Dach ist auch eine gläserne Kuppel eingelassen, die die Hesinde-Kapelle (2) im Inneren erhellt. An den sechs äußeren Ecken des Erdgeschosses wurden zudem Nischen mit den Statuetten der Heiligen Cany-zeth, Argelion, Cereborn und Ingalf sowie der Alveraniare Xeledon und Naclador eingerichtet.

In unmittelbarer Nähe, zwischen Hort und Tempel gelegen, befindet sich auch das schlichte Gästehaus des Ordens. Vor den hohen Verlusten der letzten Jahre hatten hier die anderen geweihten Draconiter ihre Kammern, nun wird es reisenden Ordensschwestern und -brüdern zur Verfügung gestellt oder gegen einen kleinen Obolus an Forscher und Gelehrte vermietet.

DAS ERDGESCHOSS

Die vier Schritt hohe Eingangshalle (1) ist das Herz des Hortes. Die Draconiter haben den Namen ihres Ordenshauses wörtlich genommen: Fast der gesamte steinerne Boden der Halle wurde von dem bildenden Künstler Efferdwin Seehof kunstfertig als Wellenmeer ausgearbeitet. Durch das geschickte Anbringen von Fackeln hat man den Eindruck, die Wellen würden sich in dem flackernden Licht tatsächlich bewegen.

Um den Eindruck eines (alveranischen) Hafens noch zu verstärken, hat die Superiorin Saginta Ehrwald die Wände in zehnjähriger Arbeit – und oft im Zustand tiefster Entrückung – komplett mit meisterhaften Holzreliefs von Wolkenbildern, prachtvollen Schiffen und dergleichen mehr verkleidet.

Auf zwei Stegen kann man das 'Meer der Erkenntnis' umrunden, während ein dritter den Besucher zur Kapelle führt. Auf diesem Weg muss er die Statue 'Canyzeth auf den Wellen' (1a) umrunden. Die Erzheilige ist mit einem Buch in der einen Hand und einer brennenden Leuchtschale in der anderen dargestellt. Das flackernde Licht haucht nicht nur den Wellen Leben ein, sondern auch den Haaren der Heiligen, in denen sich – so scheint es – ein neckischer Wind verfangen hat.

Wie auf einer Insel erhebt sich die zwei Stockwerke aufragende Hesinde-Kapelle (2) aus dem steinernen Meer, ein Gebäude im Gebäude. Mit einem Durchmesser von fünf Schritt dient sie eher der privaten Andacht. Zur eigentlichen Messe pilgern die Draconiter jeden Morgen zum benachbarten Hesinde-Tempel.

Wie bei einem Pavillon umrahmen eiserne Bögen das Rund und durchstoßen die Decke der Halle bis zur gläsernen Kuppel des Obergeschosses, durch die helles Tageslicht in die Kapelle fällt. Die Zwischenräume der Bögen sind aus buntem Glas gefertigt, die Heiligenbilder zeigen.

In der Eingangshalle befinden sich die Treppen in das obere Stockwerk sowie der Eingang zur Wachstube (3), die über vier Betten und einen robusten Tisch verfügt. Durch die Verluste

der letzten Jahre wachen momentan nur zwei Gardisten über den Eingang zum Hort.

Über die Küche (4) herrscht die Köchin *Gunelda*. Die resolute Mittvierzigerin hat selbst Präzeptor Perval klar gemacht, dass sein Einfluss an der Schwelle zur Küche endet. Die Küche verfügt als einziger Raum über einen weiteren Zugang zum Hort. Die Tür lässt sich jedoch nur von innen öffnen.

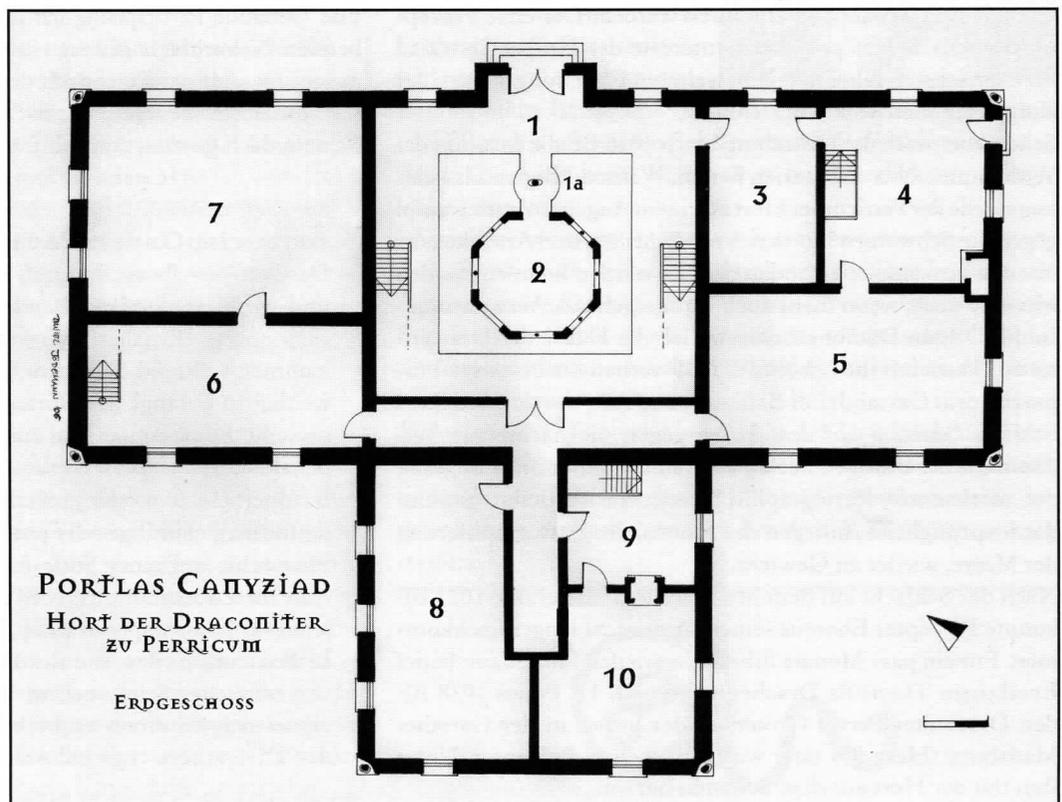
An die Küche schließt das Refektorium (5) an. An einer langen Tafel versammeln sich alle Mitglieder des Hortes zu den Essenszeiten, gelegentlich wird der Saal auch für andere Zwecke genutzt.

Im Eingangsbereich der Kartothek (6) findet sich eine Kartei, in der die Standorte der vorhandenen Karten verzeichnet sind. Die aufgereihten Tische bieten Möglichkeit zu Recherche und Studium. Der Rest des insgesamt zehn Schritt langen Raumes besteht aus hohen Regalen, die nur von einem schmalen Mittelgang unterbrochen sind. In der hinteren linken Ecke ragt eine Stiege zum oberen Stockwerk empor, direkt in die Privatkartothek der Propräzeptorin (12). Der Zugang ist mit einer Luke versperrt, die meist von oben verriegelt ist.

In der Bibliothek (7) findet der Suchende nicht nur die berühmte Chronik der Schwarzen Lande, die der Hort erstellt hat und immer noch fortführt, sondern auch aus den Heptarchien erbeutete (und teils noch unentschlüsselte) Schriftstücke, allerlei Bücher zur Seefahrt und einiges Schriftwerk zur Kultur und Geschichte der Trolle (verfasst vom vormaligen Präzeptor Eboreus). Bibliothek wie Kartothek sind meist verschlossen, doch jedes Mitglied des Hortes besitzt einen Schlüssel für diese Türen.

Im Schlafsaal (8) bieten sechs Etagenbetten bis zu zwölf Akoluthen und Novizen Platz. Seit der verheerenden Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim sind hier gerade einmal zwei Novizen untergebracht.

Bis zur steinernen Decke ragen teils recht wacklige Bücherregale im Amtszimmer der Konservators (9) Borgul von Ragath auf: seine kleine Privatbibliothek, in der er vorrangig private Bücher und Archivlisten verwahrt. Da er nichts aussortieren kann, stapeln sich in seinem Privatgemach (10) alle weiteren



Dokumente. Bemerkenswert sind noch die vielen Statistiken des Konservators (eine Leidenschaft von ihm) und die gut versteckten Briefe, die vom heimlich fortgeführten Kontakt mit freien Gelehrten (vor allem mit der von ihm vergötterten Rileóna Graumantel) zeugen.

DAS OBERGESCHOSS

Durch die schmalen, nach Osten weisenden Fenster fällt nur morgens ein wenig Licht in das kleine Amtszimmer des Präzeptors (11). Der Tür gegenüber steht ein wuchtiger Schreibtisch aus Steineiche, auf dessen Front das Wappen der Draconiter prangt. Hier geht Perval seinen Amtsgeschäften nach, während ein weiterer Tisch mit sechs Stühlen zur Besprechung dient. Hinter dem Schreibtisch steht ein niedriges Regal mit einigen persönlichen Büchern und Akten des Abtes.

Ein hartes Bett, Schrank, Kommode, Tisch und Hocker sind neben einem Regal und einer Truhe mit den wenigen Habseligkeiten des Abtes die einzigen Einrichtungsgegenstände im Privatgemach (12) Pervals. Dass sich hier so wenig Persönliches findet, hat einen Grund: Fast sein gesamter Besitz wurde bei Galottas Angriff auf Gareth vernichtet.

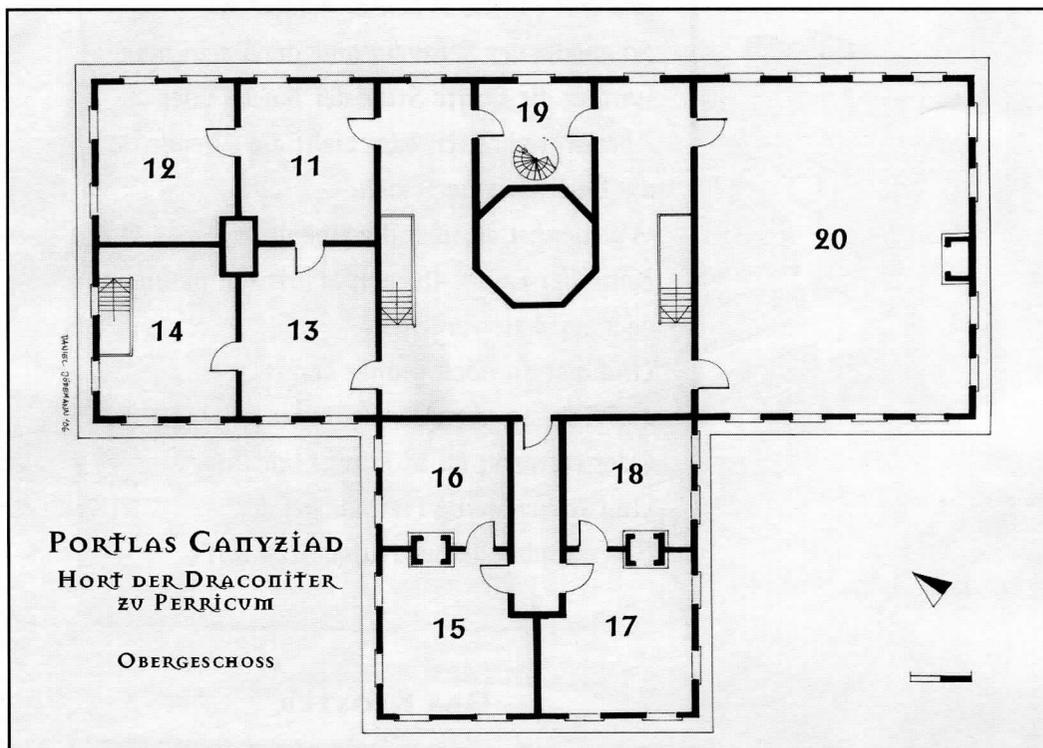
Hier findet sich das Wenige, das Perval aus den verwüsteten Teilen der Madaburg bergen konnte: Halbverbrannte Bücher, gesprungene Schalen und rußige Statuetten wirken mehr wie Mahnmale als wie Andenken.

Ein schwerer Schreibtisch aus dunklem Holz dominiert das Amtszimmer der Propräzeptorin (13). Die reichen Verzierungen zeigen auf Wogen tanzende Schiffe, einen springenden Delphin und einen Paradiesvogel, der über diesem Schauspiel durch die Lüfte segelt. Unzählige Schriftrollen und Bücher türmen sich auf dem Tisch. An der Wand dahinter hängt eine Karte des Perlenmeeres und der angrenzenden Küsten und Ländereien. Auf ihr dokumentiert Neetya die Orte, an denen es zur Sichtung von Dämonenarchen kam, sowie unzählige weitere Informationen. In einem Regal bewahrt Neetya private Bücher und Niederschriften ihrer Forschungen auf.

Die Privatkartothek der Propräzeptorin (14) (eigentlich: Privatgemach der Propräzeptorin, Neetya wohnt jedoch außerhalb des Hortes) bekommen nur wenige Besucher zu Gesicht. An allen vier Wänden finden sich Regale mit unzählbaren See- oder Landkarten. In der Mitte des Raumes stehen ein Lesepult und ein großer Tisch, auf dem die Karten zur näheren Betrachtung ausgebreitet werden können. Eine Stiege in der linken hinteren Ecke führt zur Kartothek (6).

Die kahle Einrichtung des Amtszimmers der Sotera (15) besteht aus nicht mehr als aus einem Schreibtisch, einem Lehnstuhl dahinter und vier Stühlen davor. Bücher und Schriftstücke sucht man vergebens, alle Dokumente von Shahanyas Vorgängerin befinden sich im Kellerarchiv. Shahanya hat sie nach ihrem Amtsantritt gelesen und da sie, die nie etwas vergisst, diese nun nicht mehr benötigt, zwei Stockwerke tiefer verbannt. Auch für ihr Privatgemach (16) hat Shahanya entschieden, dass sie keine Erinnerungsstücke braucht.

Die Liebe der Superiorin Saginta Ehrwald zu ihrem Handwerk und der bildenden Kunst spiegelt sich auch in ihrem Amtszimmer (17) und Privatgemach (18) wieder: kein Mö-



belstück, das nicht irgendwie kunstvoll verziert wäre, daneben viele liebevoll geschnitzte Figuren, Bildnisse und Schiffsmodelle aller Typen.

Im Astrolabium (19) werden Forschungen zu den Sternbildern und der Navigation betrieben und mit den Berichten der Kapitäne abgeglichen. Neetya ist nachts häufig hier anzutreffen.

Tische, Bänke und Stühle können im großen Lehr- und Versammlungssaal (20) frei gestellt werden, sodass er mal als Lehrstätte für Novizen dient, dann wieder als Tagungssaal bei großen Beratungen, aber auch als Werkstatt, wenn Saginta an einer neuen Statue schnitzt. Vorhänge nach maraskanischem Vorbild machen den Raum unterteilbar. Seit jüngster Zeit vermietet die Sotera den Raum auch an auswärtige Gruppen, zum Beispiel die hiesigen Zünfte, und von Zeit zu Zeit findet hier gar die Aufführung einer reisenden Theatergruppe statt.

KELLERARCHIV UND BLEIKAMMERN

Zugang zum Keller erlangt man nur über das Amtszimmer des Konservators (9). Im Keller selbst befinden sich in endlosen Regalen weitere Schriftstücke, meist in Tonkrügen aufbewahrt, sowie ein paar besondere und gefährliche Bücher und Traktate, die hier verwahrt werden. Vom Kellerarchiv führt eine schwere Tür zu den Bleikammern des Hortes.

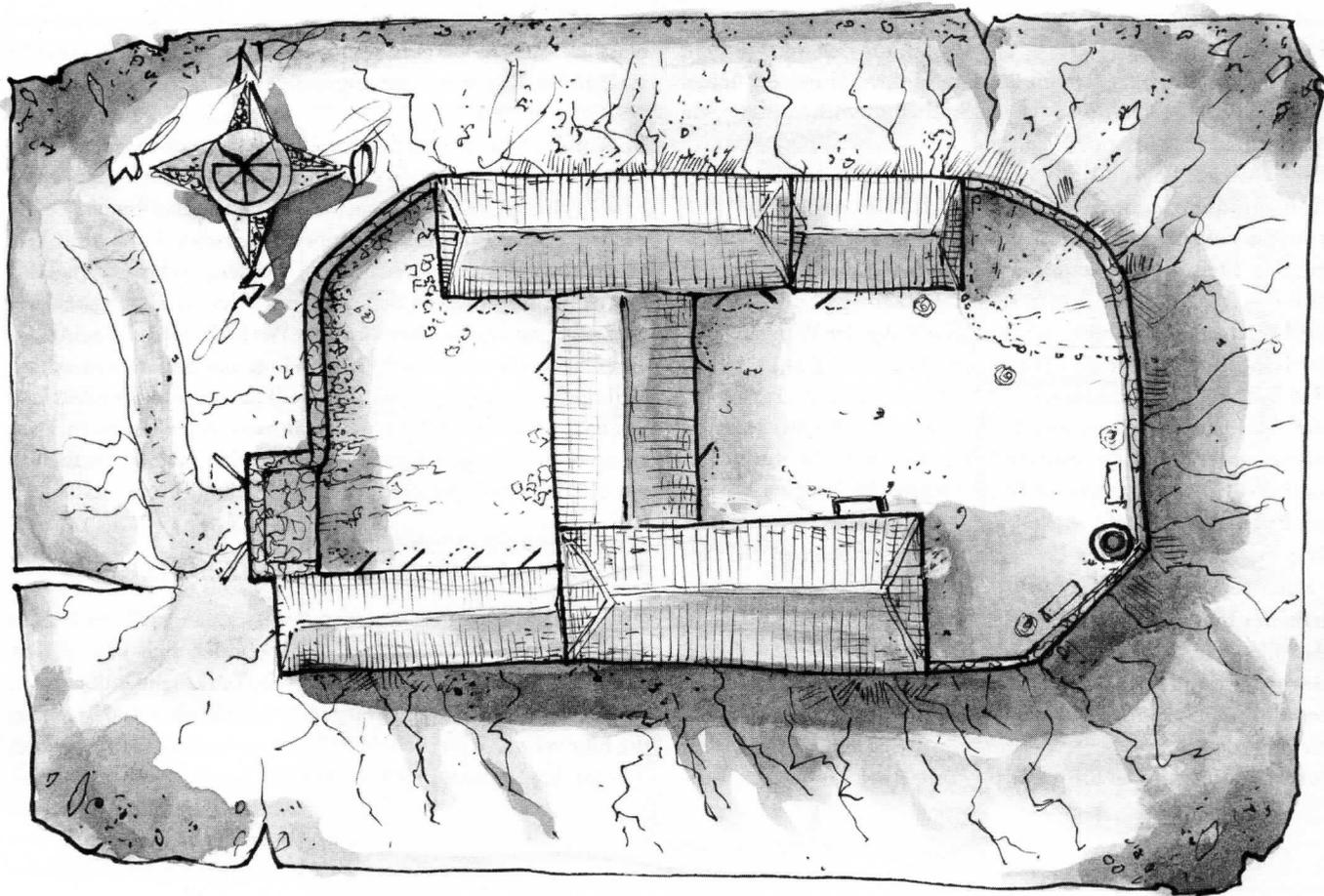
KOPIERVORLAGEN

Ἰπ Ποιοπας Αρμεπ

DIE ERSTE BOOTSCHAFT

»Die Abendröte hat Einzug gehalten,
und mit ihr die Wächter derselben.
So gnädig der Schweigsame auch sein mag,
wird er die sanfte Stille der Nacht über die
Abendröte breiten oder zieht die Abendröte
die Düsternis nach sich?
Was denkst du über die Abendröte?
Kann der Ewige ihr den Schrecken nehmen
oder wird sie vergehen?
Und bist du noch immer bereit,
der Wächter der Abendröte zu sein?
Oder erstarrst du in Furcht vor ihr?
Und stehen deine Freunde bei der
Bewältigung deiner Aufgabe zu dir?«

DAS KLOSTER

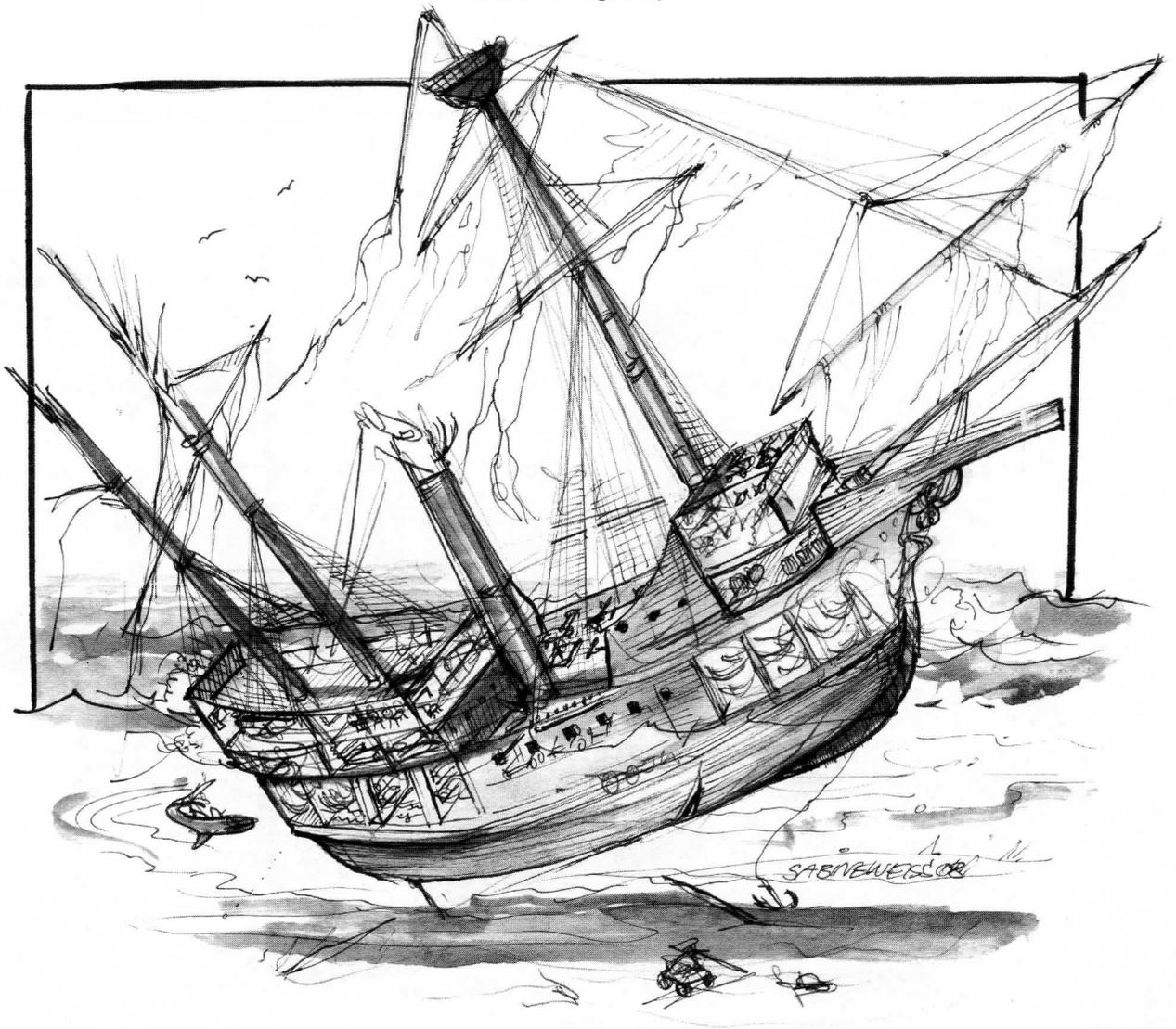


ВУПТЕ SCHERBEN

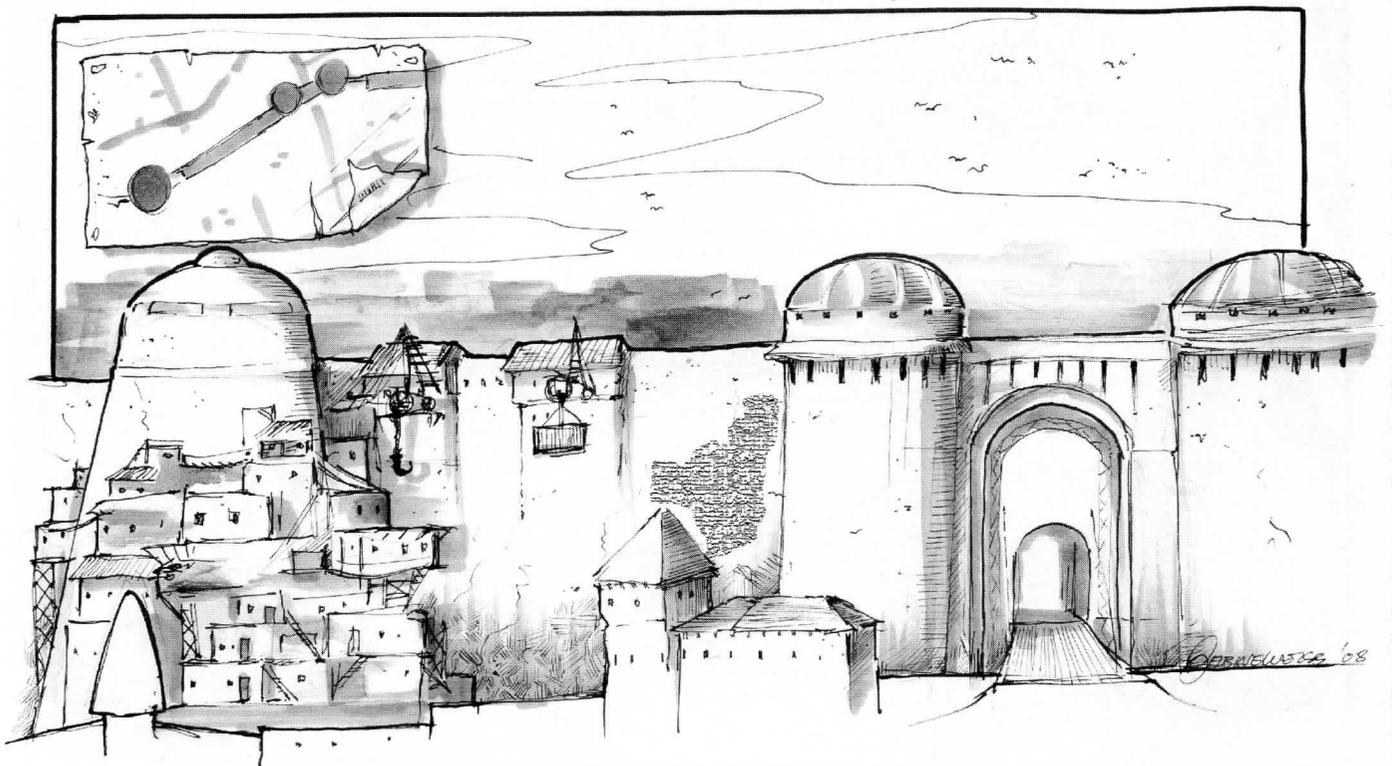
BEILUNK



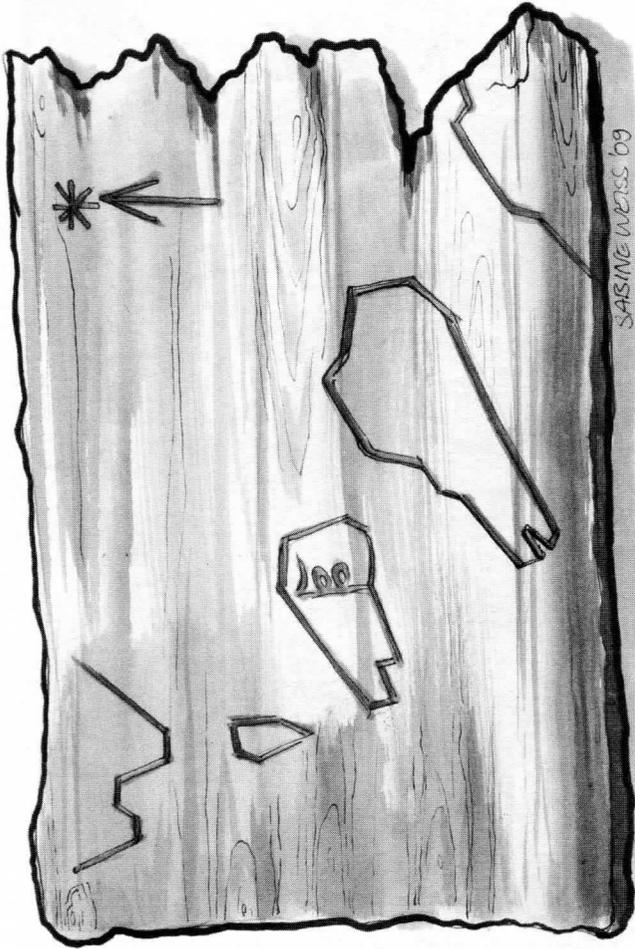
DAS WRACK



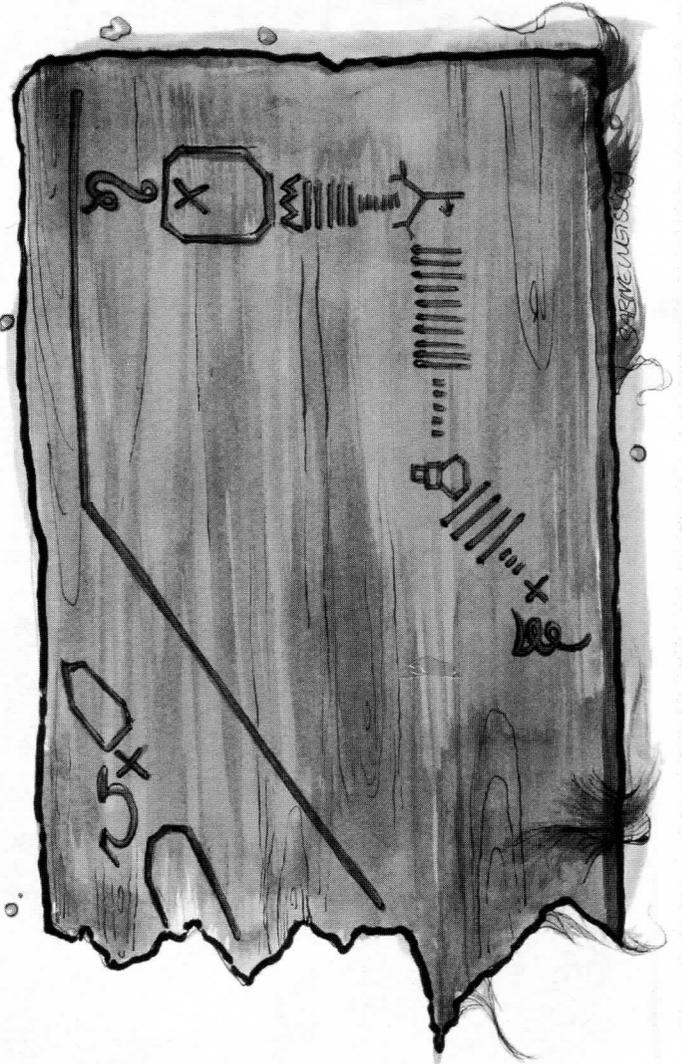
DIE MAVER



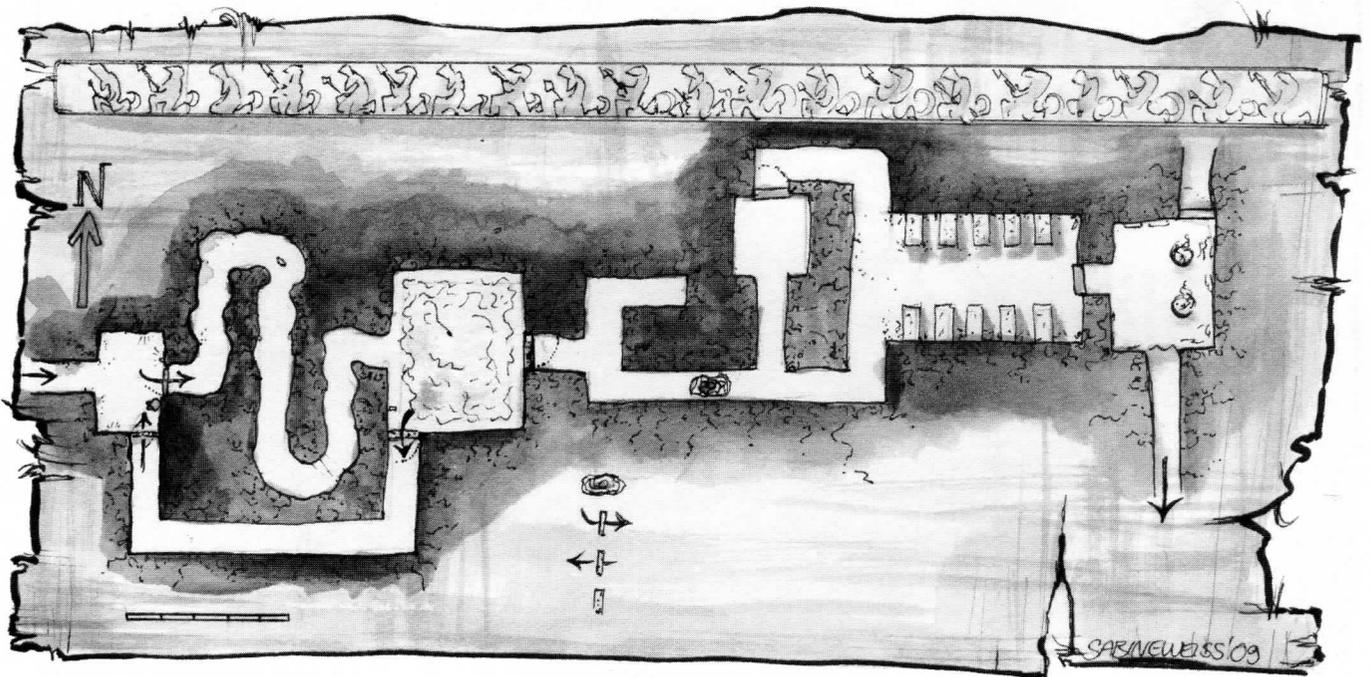
TJALVAR'S KARTE



GUNNARS KARTE



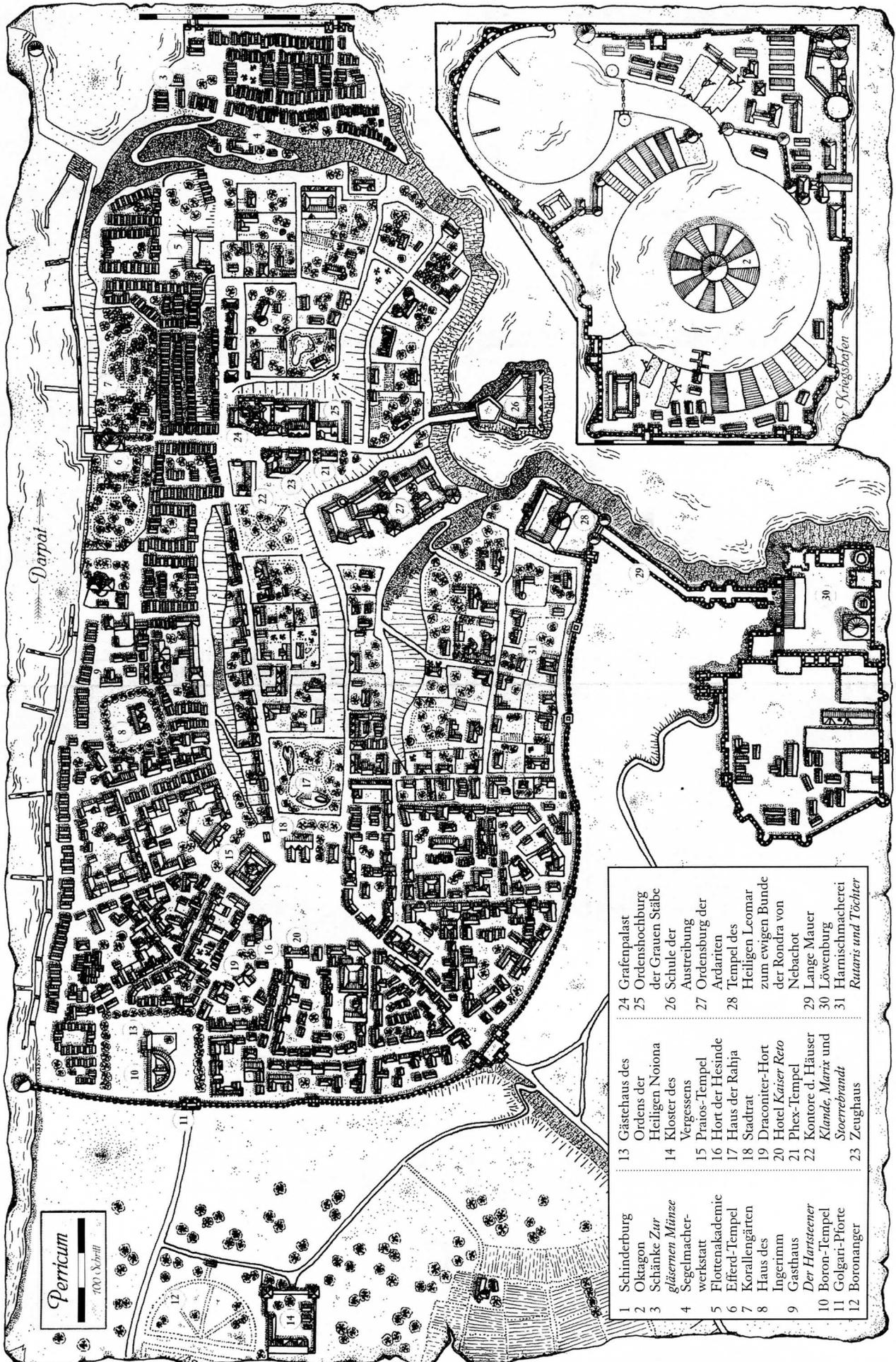
DER TEMPEL DES V'SAR



DIE ECHSENSTADT

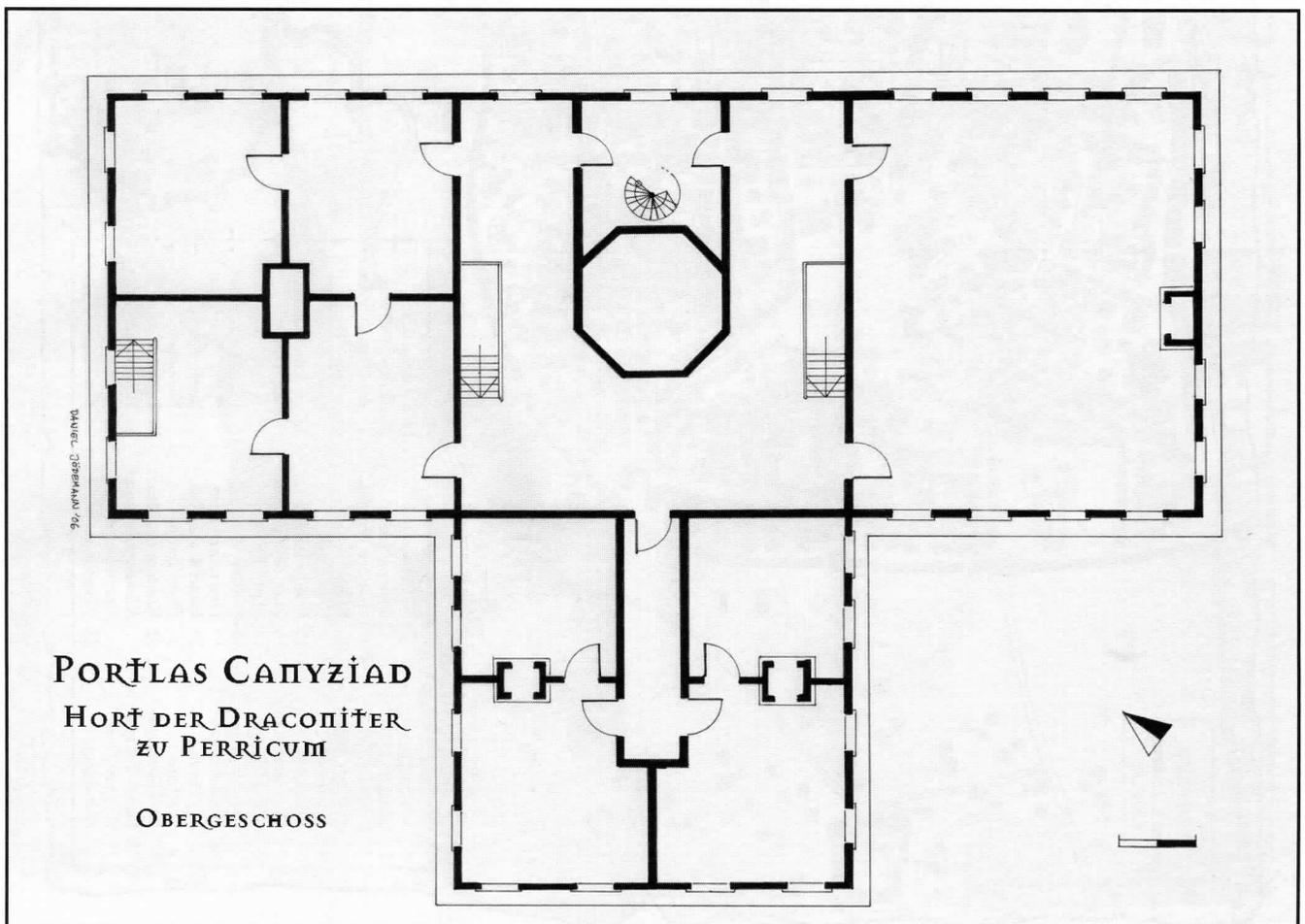
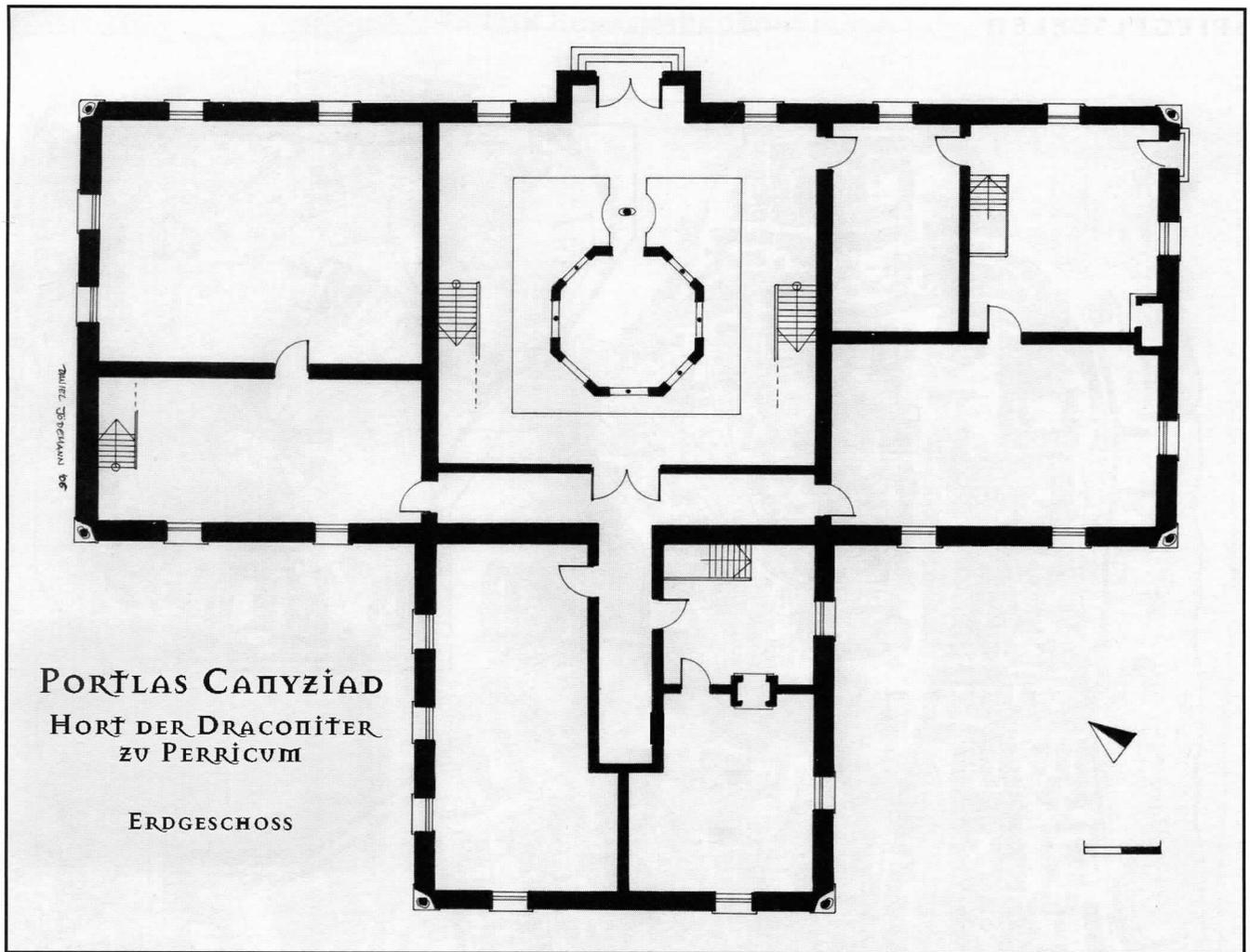


SABINE WEX 09



Perricum
100 Yards

- | | | |
|-------------------------------|--|--|
| 1 Schinderburg | 13 Gästehaus des Ordens der Heiligen Noiona | 24 Grafenpalast |
| 2 Oktagon | 14 Kloster des Vergessens | 25 Ordenshochburg der Grauen Stäbe |
| 3 Schänke Zur gläsernen Münze | 15 Pratos-Tempel | 26 Schule der Austreibung |
| 4 Segelmacherwerkstatt | 16 Hort der Hsinde | 27 Ordensburg der Ardaniten |
| 5 Flottenakademie | 17 Haus der Rahja | 28 Tempel des Heiligen Leomar |
| 6 Efferd-Tempel | 18 Stadtrat | zum ewigen Bunde der Rondra von Nebachot |
| 7 Korallengärten | 19 Draconier-Hort | 29 Lange Mauer |
| 8 Haus des Ingerimm | 20 Hotel Kaiser Reto | 30 Löwenburg |
| 9 Gasthaus | 21 Phex-Tempel | 31 Harnischmacheri |
| Der Harstaeener | 22 Kontore d. Häuser Klände, Marix und Stoerbrandt | Rutaris und Töchter |
| 10 Boron-Tempel | 23 Zeughaus | |
| 11 Golgari-Pforte | | |
| 12 Boronanger | | |



AVENTURIEN

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

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

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

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

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

PILGERPFADE

REDAKTION: MOMO EVERS; AUTOREN: MICHAEL MASBERG, PHILIPPE MINDACH, SEBASTIAN THURAU UND STEFAN UPTREGER

Wahnsinn und Genie, Besessenheit und Liebe, Machtgier und Verantwortung, Freundschaft und Verrat – zwischen dem Weg nach Alveran und dem Weg in die Niederhöhlen liegt oft nur ein winzig kleiner Schritt. *Pilgerpfade* führt die Helden auf den Weg der Götter Aventuriens – und lehrt sie, dass auch in einer Welt wie Dere, in der die Götter und ihr Wirken selbst fester Bestandteil des Lebens sind, nicht alles immer so eindeutig ist, wie es scheint:

In *Noionas Armen* führt die Helden in ein Boron-Kloster bei Perricum, während *Bunte Scherben* im praiosgesegneten Beilunk spielt. *Blinde Wut* ist eine Schatzsuche im Umfeld traditioneller Achaz und ihrer Götter, und *Spiegelseelen* handelt von konfessionellen Differenzen bei den Draconitern.

Götter im Fokus:

Boron, Hesinde, Kr'Thon'Chh, Pantheon der archaischen Achaz, Praios, V'Sar

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und natürlich *Wege der Götter*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der jeweiligen Regionalspielhilfen hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

€ 18,00 [D] • CHF 32,40



9 783940 424280

ISBN 978-3-940424-28-0



www.ulisses-spiele.de

13051

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 164

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG (HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

INTERAKTION,
HINTERGRUNDWISSEN,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

BEILUNK, HAVENA,
ECHSENSÜMPFE, SELEM,
MENGBILLA, PERRICUM;
IN NEUER ZEIT

