

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Die längste Nacht

Autor: Rafael Knop, rafael.knop@gmail.com

Dieses Abenteuer erreichte Platz 4

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

DIE LÄNGSTE PACHT

AUTOR: RAFAEL KOP

ILLUSTRATIONEN: KATHLEEN HORN

MIT BESONDEREM DANK FÜR TIPPS UND UNTERSTÜTZUNG AN

MARCUS FRIEDRICH, THORSTEN HAMER, KATHLEEN HORN,
JOHANNA LINDEMANN UND RALF D. REPZ

SOWIE DIE TESTSPIELER, DIE „MEIN ABENTEUER“ ERTRAGEN MUSSTEN

Das Abenteuer (irdische Details)

Das vorliegende Abenteuer spielt irgendwann nach dem „Krieg der 35 Tage“, also ab Mitte 1028 BF. Prinzipiell sind alle Heldentypen geeignet, wobei Geweihte des Boron den Ablauf stark verkürzen können. Die Helden sollten nicht zu erfahren sein, jedoch über einige Kampffertigkeiten und ausreichende Lebenskraft verfügen.

Je nach Ausrüstung und Erfahrung der Helden bietet es sich an, die Immunitäten der Geister gegen profane Waffen zu ignorieren, damit die Helden nicht chancenlos sind – die Geister werden den Helden weiterhin ordentlich zusetzen!

Vorgeschichte – im Krieg der 35 Tage

Der Staat Oron brach zusammen. Beli Belkinai hatte es zunächst nicht wahrhaben wollen, die Gerüchte als falsch abgetan. Der Dornenwall sollte sich geöffnet haben, die Moghuli bedrängt worden sein. Es mußte falsch sein.

Doch schließlich kamen die Schergen des verblendeten Arkos auch in ihr Dorf Yilakesh – erst waren es nur wenige, doch sie stachelten die Bauern an. Und so berannten sie ihr Landhaus, in dem die Beli ein knappes Dutzend ihrer Getreuen um sich geschart hatten. Inbrünstig bat sie die Herrin Bhe'Kelel um Hilfe, doch sie spürte nur unendliche Leere.

„Herrin, sie werden gleich die Tür zerstört haben!“, meldete ihr einer ihrer Mohasklaven. Die Beli schaute sich um, doch sie fand nicht, wen sie suchte. „Wo ist meine Tochter Dalilah? Bringt sie mir, gemeinsam wollen wir den Verblendeten ein letztes Mal entgegentreten!“

Doch der Moha zuckte nur mit den Schultern. „Sie ist nicht hier, Herrin. Ebenso wenig wie die Dame Nedimsara. Sie sind nicht im Landhaus!“

Wütend ergriff die Beli ihre Peitsche und zog sie dem Sklaven durch das Gesicht.

Im selben Moment gab die Tür unten nach, und die Bauern und Schergen des falschen Königs stürmten in das Haus. Gefaßt erwartete die Beli sie in ihrem Empfangssaal. Mit der Macht der Göttin würde sie die Bande zur Raison bringen!

Die Doppelflügeltüren des Saales brachen auf, und die Meute stürmte herein. Als sich die Beli würdevoll erhob und ihre Peitsche auf den Boden knallen ließ, verzagten wirklich die ersten Bauern. Der Strom ebte ab, und ein siegessicheres Lächeln breitete sich auf Belkinais Zügen aus.

Da erblickte sie mitten in der Menge ihre Tochter Dalilah, ihre Erbin, der sie alles über Bhe'Kelel gelehrt hatte. „Worauf wartet ihr?“, rief Dalilah aus, durch die Macht der Göttin nicht verwirrt, „tötet die Dämonenbuhle, die uns so lange unterdrückt hat!“, und der Bann fiel von den Angreifern ab, die mit Mistgabeln und Keulen über die Dämonendiener herfielen.

Das letzte, was Beli Belkinai sah, war das maliziöse Lächeln ihrer eigenen Tochter, ehe sie die Frau erkannte, die einen Dolch gegen sie führte: Nedimsara, ihre Stellvertreterin. Die beiden wichtigsten Frauen ihres Zirkels hatten sich gegen sie gewandt.

Als ihr Körper erschlaffte und zu Boden fiel flüsterte sie leise: „Ich werde wiederkehren und euch beide vernichten!“

Quellenmaterial und Abkürzungen

In diesem Abenteuer wird immer wieder auf offizielle Quellen verwiesen. Dabei werden die folgenden Abkürzungen verwendet:

- **AB** meint den *Aventurischen Boten*
- **AdA** ist das Abenteuer *Aus der Asche*
- **AG** beschreibt den Band *Aventurische Götterdiener*
- **AH** ist der Band *Aventurische Helden*
- **LCD** steht für den *Liber Cantiones Deluxe*
- **LdeS** steht für *Land der ersten Sonne*, der Spielhilfe für die Tulamidenlande
- **MGS** beschreibt den Band *Mit Geistermacht und Sphärenkraft*

Zusammenfassung ...

Durch den Krieg der 35 Tage fiel das Reich Oron an Aranien zurück, Moghuli Dimiona verstarb (s. AB 113-115, LdeS S. 27f). Die Priesterinnen der Belkelel wurden getötet oder mussten fliehen. So geschah es auch im Dorf Yilakesh, in dem Söldner des Maharan Arkos Shah und Bauern die Beli Belkinai, eine „Priesterin“ Belkelels, mit ihrem engsten Kreis töteten. Als Nachfolgerin setzte Sultana Iphemia von Elburum die Tochter Belkinais, Dalilah, ein. Niemand ahnt, daß das unschuldige Mädchen sich bereits selbst Belkelel verschrieben hat. Anders als ihre Mutter sieht sie Belkelel als Meisterin der Verschleierung und uralte Fruchtbarkeitsgöttin. Und so baut sich heimlich den Zirkel wieder neu auf, um ihre Macht zu mehren.

Ebenso pragmatisch wie sie ist Nedimsara, die Wirtin der einzigen Schänke des Dorfes, veranlagt. Unter Belkinai war sie die zweitmächtigste Priesterin der Göttin, die sich nie dem Volk zu erkennen gab. Ihr Ziel war es ebenfalls, den Zirkel neu aufzubauen, doch es gelang zu ihrem Leidwesen Dalilah und nicht ihr. Noch dient sie scheinbar treu der Harani Dalilah, doch in Wirklichkeit sucht sie nach einer Möglichkeit, diese zu beseitigen.

Die dritte wichtige Person ist Beli Belkinai. Ihre Boshaftigkeit und der plötzliche Haß auf Dalilah und Nedimsara ließ sie nicht richtig sterben – sie wurde zu einem Nachtalp. Seither sucht die Leute im Schlaf heim und stärkt sich – nicht mehr lange, und sie wird wieder ihre wahre Gestalt annehmen können.

Die vierte Partei in diesem Abenteuer – neben den Helden – sind die Geister der Gefolgsleute Belkinais.

Auch diesen blieb der Weg in Borons Hallen verwehrt und als Spuk sind sie an den alten Ritualraum der Beli gebunden. Doch wehe, wenn sie erwachen, denn noch immer folgen sie ihrer Beli.

... und Übersicht

Die Helden erreichen das Dorf Yilakesh und werden in der Taverne Zeuge eines Mordversuches an der Harani, den sie vereiteln können. In der Nacht gibt es dann dennoch einen Mord: der Nachtalp Belkinai fällt über Farukol, den Schankburschen Nedimsaras her, der sich heimlich zu einem Stelldichein mit einer Sklavin der Harani verabredet hatte. Doch er wartet vergebens, und als der Schlaf ihn übermannt fällt der Nachtalp über ihn her – die Gier der Beli ist so groß, daß sie ihn tötet.

Am nächsten Morgen findet man den Leichnam nahe des Landhauses der Harani. Diese ordnet halbherzig eine Untersuchung an, und Nedimsara bittet die Helden, sich der Sache anzunehmen: sie weint bittere Tränen und behauptet, daß der Bursche sicher von der finsternen Harani geopfert wurde, die wie ihre Mutter dem Belkelel-Kult anhängt.

Während des Tages können die Helden Erkundigungen einziehen, und sie werden überraschend für den Abend zur Harani eingeladen, die ihren Tsatag feiert. Nach einem teils heiteren, teils sehr angespannten Abend beginnt die längste Nacht der Helden: zunächst sucht Nedimsara den alten Kultraum auf und ruft mit Belkelels Hilfe einen Sharkalaraan an, den sie auf die Helden hetzt – sie hofft, daß die Helden dies als Angriff der Harani werten. Doch aufgrund der großen Kräfte, die sie freisetzt, erwachen die Spuke im Kultraum und treiben Nedimsara in das Landhaus der Harani, welches sie nun attackieren, so wie vor Jahren die Bauern sie angegriffen haben.

Zudem will Beli Belkinai in dieser Nacht einen neuen Körper erhalten und terrorisiert die Helden – welche sich nicht nur mit unheimlichen Geistern konfrontiert sehen, sondern dabei noch zwei sich gegenseitig der Dämonenbuhlerei beschuldigende Frauen als mögliche Gegenspielerinnen haben.

Exkurs: Bannmagie und Exorzismen

Das gefährlichste Geisterabenteuer kann schnell durch kompetente Antimagie oder Geweihtenliturgien entschärft werden. Im Folgenden sind mögliche Bannsprüche aufgezeigt, und wie damit umgegangen werden kann:

- Der Geisterbann vermag den ein oder anderen Spuk auszuschalten (Probe +7, 21 AsP; gegen mehrere Geister Probe +7 + (Anzahl der zu bannenden Geister), 14 * (Anzahl der zu bannenden Geister) AsP). Effektiv ist hier nur die Variante Zone, bei der für 12 AsP alle Spuke aus einer Zone von ZfW Schritt gebannt werden – falls bei einer Probe +3 noch 7 ZfP* übrig bleiben. Dem Nachtalp kann so nicht beigegeben werden; die Bannprobe ist um 20 Punkte erschwert und kostet 60 AsP; für die

Zone müssten bei der Probe +3 noch 20 ZfP* übrig bleiben ...

- Bei dem Pentagramma scheint das Regelwerk nicht eindeutig zu sein. Laut LCD können nur *beschworene* Wesenheiten gebannt werden, d.h. der Zauber wäre nutzlos; im (später erschienenen) Abenteuer AdA sieht es wieder anders aus. Der Autor empfiehlt Ihnen, den Pentagramma gegen Spuke zuzulassen (Probe +6, 7 AsP), gegen den Nachtalp aber aufgrund der besonderen Bindung nicht.
- Der Bannfluch des Heiligen Khalid löst das Abenteuer final – daher sollten Sie darauf achten, daß kein Geweihter (Boron oder Kamaluq) diese Liturgie beherrscht.
- Ein Licht des Herrn läßt zwar die Umgebung des Geweihten erstrahlen, so daß Geister Schaden nehmen würden (weswegen sie direkte Nähe meiden werden), hindert Spuke aber nicht daran „aus dem Schatten“ Schränke umzuwerfen oder ähnlich gegen den Geweihten vorzugehen.

Exkurs: Seelenprüfung und Hellsichtmagie

Paranoide Heldengruppen unterziehen vielleicht direkt Nedimsara einer göttlichen oder magischen Prüfung. Möglicherweise lassen sie die Harani erst gar nicht ausreden, ehe sie sie verzaubern.

- Einer Seelenprüfung wird sich keine der beiden Damen unterziehen lassen – und zwangsweise ist diese nur bei ertappten Mördern, Frevlern oder Verurteilten legitimiert (vgl. AG 108).
- Bei einem Bannbaladin müssen bei beiden Damen 10 ZfP* erreicht werden – was angesichts der hohen MR und Dalilahs magischer Sonderfertigkeiten unmöglich sein sollte (bedenken Sie, daß die Helden nicht zu erfahren sein sollten!).
- Aus demselben Grund scheidet die Variante Tiefentelepathie des Blick in die Gedanken aus. In der regulären Variante kann der Magier nur kurz in die Gedanken blicken – es ist sehr unwahrscheinlich, daß die Damen genau in dem Moment etwas Arges denken. Und wenn die Helden zu sehr nachbohren, bedenken Sie die hohe Menschenkenntnis der beiden. Sie können dann durchaus gewarnt sein, zumal Hellscherei ein bekanntes Gebiet der Zauberei ist.
- Der Respondami Wahrheitszwang kann schnell einige Fragen lösen („Dalilah, dient Ihr Belkelel?“), dauert aber auch drei Aktionen, so daß Sie Dalilah den Einsatz der SF Eiserner Wille zugestehen können. Gegen Nedimsara ist der Zauber sehr effektiv – aber es gibt keinen Grund, sie direkt zu befragen.

ERSTER AKT: ANKUNFT IN YILAKESH

Die Motivation für die Helden wird direkt im Abenteuer geliefert, wenn sich die Ereignisse überschlagen. Es ist also lediglich wichtig, daß die Helden gerade in Aranien, am besten auf dem Weg nach Elburum oder Llanka, also mitten in das tiefste ehemalige Oron, sind. Das Dorf Yilakesh ist auf keiner Karte eingezeichnet und kann daher passend gelegt werden – es sollte jedoch abseits der größeren Straßen liegen.

Passen Sie den folgenden Vorlesetext an, wenn die Helden nicht beritten sind:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe sinkt bereits rot-golden hernieder, als ihr eure Pferde den Weg entlang über eine Hügelkuppe führt. Vor euch liegt ein kleiner Weiler mit einem halben Dutzend einfacher Häuser, die sich um ein etwas prächtigeres Haus aus hellem Sandstein gruppieren.

Etwas im Hintergrund, nahe eines kleinen Wäldchens, seht ihr zudem ein prachtvolles Landhaus im dekadenten Stil der adligen Herrinnen Araniens.

Weit und breit scheint dies die einzige Möglichkeit zu einer zivilisierten Übernachtung zu sein, wenn ihr eure erschöpften Pferde nicht weiter antreiben oder in der Wildnis verbleiben wollt.

Sobald sich die Helden nähern, erkennen sie, daß das Steinhaus in der Dorfmitte offenbar eine Schänke ist. Neugierige Dorfbewohner schauen die Helden an, und schließlich tritt ein junger Mann – einer der Schankburschen, Farukol, – hervor, der sich anbietet, die Pferde zu versorgen und den Helden die Schänke empfiehlt: „Etwas zu Essen findet ihr woanders nicht!“.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der kleinen Schänke ist schon relativ viel Betrieb, als ihr eintretet – von den fünf Tischen ist nur noch einer in der Nähe der Tür frei. Eine Schankmagd und ein Schankbursche bedienen fleißig die Gäste, während eine kräftige Frau hinter dem Schanktisch – wohl die Wirtin – Euch ein fröhliches „Die Götter mit Euch!“ zuruft und auf den freien Tisch verweist. Die restlichen Gäste schauen interessiert auf – zumeist Bauern, wie ihr feststellt. Lediglich am anderen Tisch in Türnähe sitzt eine junge, attraktive Frau in feinen Gewändern, die offenbar wohlhabend ist und euch mit einem Weinpokal zuprostatet.

Bei der Frau handelt es sich natürlich um Dalilah, die es sich zweimal in der Woche nicht nehmen läßt, ihre Untertanen in der Schänke zu besuchen. An ihrem Tisch steht nur ihr Stuhl – für gewöhnlich sitzt die hohe Dame allein.

Geben Sie den Helden einen Moment, sich zu orientieren – die Schankmaid wird nach Wünschen fragen, Waffen und andere unhandliche Gegenstände können abgestellt werden. Doch dann geht es schlagartig los:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür wird aufgestoßen, und ihr seht eine schnelle Bewegung – ein Mann, der einen Dolch zum Stoß erhoben hat, stürmt hinein, auf den Tisch der reichen Frau zu.

(Warten Sie kurz die Reaktion der Helden ab – keine anderen Gäste sind nah genug dran, um etwas zu unternehmen)

Erschrocken schreit die Frau auf, während der Mann zischt: „Stirb und fahr in die Niederhöhlen, Dämonenbuhle!“, und sticht auf sie ein.

Falls ein Held die Gabe *Gefahreninstinkt* hat, können Sie ihm kurz vorher schon mitteilen, daß „irgendetwas in der Luft liegt“.

Ansonsten bleibt zu hoffen, daß die Helden schnell reagieren – Dalilah ist zu erschrocken und kann nur *Ausweichen* (PA 7).

Die Werte des Messerstechers:

IB 10 AT 13 PA 10 TP 1W+2 (Schwerer Dolch)

LeP 27 MR 3

Sinkt seine LE unter 15 oder greifen die Helden in deutlicher Überzahl an, ergibt er sich.

Sobald die Helden den Messerstecher überwunden haben, dankt ihnen die Harani unter Tränen. Sie ist schockiert, daß einer ihrer Untertanen – es handelt sich um den Tagelöhner Retoban – sie umbringen wollte. Sie fordert zwei kräftige Bauern auf, den Schurken in ihr Landhaus zu bringen, wo sie im Keller einen Raum hat, der als Zelle genutzt werden kann.

Danach wird Dalilah die Schänke schnell verlassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer ist der jungen Harani der Schreck anzusehen. Mit tränenerstickter Stimme wendet sie sich an *(Held mit dem höchsten CH oder Vorteil Gutaussehend / Herausragendes Aussehen)*:

„Habt nochmals Dank, edle Fremde! Ihr seid eingeladen, die Nacht in meinem Landhaus zu verbringen – ich stehe tief in Eurer Schuld!“

Dann dreht sie sich auf dem Absatz um und verläßt schnellen Schrittes die Schänke.

Sollten die Helden nachfragen, so erfahren sie, daß es in der Schänke sowieso keine Möglichkeiten zur Übernachtung gibt – das Landhaus bietet sich also an.

Fragen die Helden zudem, was es mit der Beschuldigung des Attentäters, die Harani sei eine Dämonenbuhle, auf sich hat, so stoßen sie zunächst auf eine Mauer des Schweigens und einige Ausflüchte. Erst wenn sie nachbohren (Probe +3 auf *Überreden*), sind die Dörfler bereit zu reden:

- 1 TaP*: Zur Zeit des Schwarzen Orons herrschten hier böse Dämonenbuhlinnen – und weil sie die neue Harani ist, glaubte Retoban wohl, daß sie ebenso böse ist.
- 3 TaP*: Genaugenommen ist Dalilah die leibliche Tochter der finsternen Priesterin von einst.
- Ab 5 TaP* erzählen die Leute auch die Geschichte, wie es zum Sturz kam (s.

Vorgeschichte, S. 1) – inzwischen ist ihnen das Gemetzel von einst etwas ungeheuer.

Fragen die Helden Nedimsara direkt, so erhalten sie alle Informationen brühwarm nach etwas Zögern (einfache Probe auf *Überreden* erforderlich) – es müssen keine TaP* übrig behalten werden. Dabei rückt Nedimsara ihren Anteil beim Sieg über die Beli natürlich ins beste Licht!

Haben die Helden noch Fragen zur Harani, können Sie nach Gutdünken Informationen aus den *Dramatis Personae* (Seite 18) verwenden. Die Dörfler verehren die junge, hübsche Adlige, die nach der dunklen Oron-Zeit während einer Periode des Friedens herrscht, doch Nedimsara wird versuchen, den ein oder anderen Nadelstich zu setzen – auf keinen Fall wird sie aber zu diesem Zeitpunkt schon von Dämonenpaktiererei sprechen!

Wenn es Nacht wird ...

Falls die Helden nicht direkt der Harani gefolgt sind, wird irgendwann auch der letzte Zeher die Schänke verlassen, und Nedimsara bittet die Helden höflich, aber bestimmt, zu gehen – sie will hier schließen. Falls die Helden nun fragen, wo sie schlafen können, verweist Nedimsara auf das Angebot von Dalilah – andere Möglichkeiten gibt es hier nicht (abgesehen von einem Stall, der von traviagefälligen Dörflern angeboten werden kann).

Natürlich sind besonders paranoide Helden vielleicht der Meinung, in der Wildnis zu schlafen – wie sie wollen. Für die weitere Handlung ist es unerheblich.

Deutlich interessanter ist es, wenn die Helden das Landhaus der Harani aufsuchen. Ändern Sie den folgenden Text ab, wenn die Helden direkt mit der Harani aufgebrochen sind und nicht erst später das Landhaus aufsuchen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inzwischen ist die Praiosscheibe beinahe vollständig verschwunden, und so wird das prächtige Landhaus der Harani in einen rötlichen Schein getaucht, der es noch erhabener erscheinen läßt.

Der Weg zum Haus, das im U-Stil zum Dorf hin geöffnet ist, wird von Akazien umrandet, und ihr schreitet über eine kleine Brücke, unter der ein Bach hinwegfließt. Eine marmorne Freitreppe führt zum Haupteingang hinauf.

Erst bei näherem Hinschauen (5 TaP* aus einer Probe auf *Sinnenschärfe* oder 1 TaP* aus einer Probe auf *Baukunst*) läßt sich erkennen, daß nicht alles Gold ist, was glänzt – hier und da hängt ein Laden schief, zwischen Steinplatten wächst Unkraut hervor: der Protz, den die alte Beli aufbaute, kann vor ihrer Tochter nicht mehr vollständig finanziert werden.

Betätigen die Helden den großen, goldenen Türklopfer in Form einer Rose, so öffnet nach kurzer Zeit ein dunkelhäutiger Sklave, der über die Ankunft der Helden schon informiert ist. Der Sklave führt die Helden in einen Seitenflügel. Überall liegen dunkelrote Teppiche und bisweilen sind

Wandteppiche zu sehen, die alte tulamidische Helden zeigen. An anderen Stellen wiederum zeigen die dunklen Ränder, daß hier früher einmal ein Wandteppich hing ...

Die Zimmer der Helden – insgesamt hat die Harani drei Doppelzimmer für Gäste zur Verfügung – sind etwas angestaubt, aber in gutem Zustand. Eine Moha-Sklavin richtet gerade die Betten und verschwindet, sobald die Helden eintreffen.

Im Haus befinden sich außer den Helden nur die Harani Dalilah sowie die beiden mohischen Sklaven Tanako und Yasila. Der Schurke Retoban ist im Keller mit winzigem Fenster eingesperrt und soll am nächsten Morgen befragt werden, kann Tanako den Helden erklären. Harani Dalilah hat sich bereits ob der Aufregung zurückgezogen, läßt aber ausrichten, daß sie sich morgen auf ein gemeinsames Frühstück freut.

Sollten die Helden Retoban befragen wollen, gibt sich Tanako zögerlich – sicherlich will die Harani dabei sein. Wenn die Helden allzu gut argumentieren (7 TaP* aus einer Probe auf *Überreden*), gibt er jedoch nach.

DAS GESTÄNDNIS DES MESSERSTECHERS

Diese Szene findet natürlich nur statt, wenn die Helden Retoban heimlich verhören oder in der Nacht den Mord an ihm verhindern (s. „Das Ende des Messerstechers“, Seite 6), etwa weil sie Wache vor seiner „Zelle“ halten.

Retoban ist vor Haß auf Dalilah zerfressen und beschuldigt sie der Dämonenbuhlerei und dem Tod an seiner Familie. Er gesteht, daß er sie töten wollte um das Dorf zu erlösen.

Szenen in der Nacht

EIN STREITGESPRÄCH

Falls sich die Helden heimlich durch das Haus bewegen, können sie die folgende Szene erleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Dir hörst Du leise Stimmen. Es sind die beiden Mohas, die sich leise streiten. Die weinerliche Frauenstimme wird dabei etwas lauter:

„Er wartet aber in dieser Nacht – ich habe es ihm versprochen, Bruder! Er ist doch so nett!“

„Nein, Schwester. Die Herrin hat befohlen, daß wir für die Gäste da sein sollen. Und dabei bleibt es. Du verläßt das Haus heute nicht mehr!“

Schritte entfernen sich, und eine Tür schlägt zu.

Ob das Gespräch nun auf Mohisch oder Tulamidya geführt wurde, bleibt Ihnen überlassen. Sollten die Helden die Szenerie betreten, finden sie nur den Sklaven Tanako vor. Fragen die Helden nach, so erklärt er, daß es lediglich ein Streit unter Geschwistern war – die hohen Damen und Herren mögen dies entschuldigen.

Zweck der Szene: Tanako hat Yasila untersagt, sich in der Nacht mit Farukol zu treffen, der somit vergeblich warten und sterben wird. Hiermit können

die Helden am nächsten Tag erahnen, was Farukol allein ins Dunkle getrieben hat.

DAS ENDE DES MESSERSTECHERS

Nedimsara will den Mitwisser Retoban unbedingt loswerden, damit er nicht gestehen kann, daß sie ihn angestiftet hat. Sie schleicht sich in der Nacht zum Landhaus der Harani bis in den Keller und gibt Retoban einen „Zaubertrank“, mit dem er fliehen kann. Natürlich ist in der Phiole lediglich Gift enthalten, so daß Retoban kurz darauf verstirbt. Falls die Helden irgendwie Wache halten, legen Sie vergleichende Proben auf *Schleichen* von Nedimsara und der *Sinnenschärfe* des Wachhabenden ab. Im Zweifelsfall zieht sich Nedimsara lieber zurück als hier erwischt zu werden (falls sie also eine Wache bemerkt).

FARUKOLS TOD

Ebenso wie in der Szene davor können die Helden auch hier nur die Nachwirkungen erleben: gönnen Sie einem Helden, der Wache hält oder den Nachteil *Schlafstörungen* hat, eine Probe auf *Sinnenschärfe* +5.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ziemlich ruhig hier. Kein Wunder, gibt es doch auch nur wenige Menschen im Ort, und wilde Tiere sind in der Nähe auch nicht zu erwarten. Eine Eule – oder war es ein anderer Vogel – schreit leise in die Nacht hinein.

Doch da – war das nicht der erstickte Schrei eines Menschen, irgendwo von draußen? Du lauschst gebannt, doch weiter ist nichts zu hören.

Der Held wurde soeben Zeuge von Farukols Todesschrei, der vom Nachtalp Belkinai in ihrer unbändigen Gier getötet wurde. Falls der Held sich unbedingt umschauchen möchte – nur zu, draußen ist es dunkel, und Farukol liegt irgendwo in einem Gebüsch (s. Karte im Anhang). Falls der Held nicht gerade den Vorteil *Glück* hat, wird er ihn nur finden, wenn er 15 TaP* bei einer Probe auf *Orientierung* behält (die er auch ansammeln kann; jede SR ist eine weitere Probe erlaubt).

Falls der Held Farukols Leiche findet, ist Belkinai natürlich längst fort. Improvisieren Sie dann anhand der Informationen unten (s. Abschnitt „Das Opfer des Nachtalps“, Seite 7). Harani Dalilah wird sich ob eines toten Bauernburschen nicht aus den Federn holen lassen.

ZWEITER AKT: ERWACHEN UND ERKUNDIGUNGEN

Falls die Helden nicht von sich aus aktiv werden – etwa wegen des nächtlichen Schreies – erwartet sie am nächsten Morgen ein herrschaftliches Frühstück mit der Harani. Dalilah ist es wichtig, sich ihren Rettern als besonders dankbar zu präsentieren. Sie hat sich fein angezogen – bei einer Gruppe mit überwiegend oder besonders gutaussehenden

Männern auch gerne mit tiefem Ausschnitt – und läßt die beiden Sklaven aus ihren Vorräten die exquisitesten Speisen auftischen: Arangen, Straußeneier und vieles mehr.

Die Harani gibt sich bestürzt, wenn sie auf das Attentat angesprochen wird, und ist sonst eine weltgewandte Gesprächspartnerin. Bei gutaussehenden oder hochgestellten Helden und Heldinnen (SO 10+) ist sie auch einem kleinen Flirt nicht abgeneigt. Alle Anfragen zum Verhör des Schurken wiegelt sie ab: „Das hat doch Zeit bis nach dem Frühstück, oder?“

Leider wird das angenehme Essen dann doch gestört:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem betörenden Lächeln schenkt Harani Dalilah gerade (*Heldennamen*) noch etwas Arangensaft in den Pokal, als es an der großen Tür klopft.

Der Moha tritt ein, verneigt sich und wartet ab. „Ja, bitte?“, fragt Dalilah etwas zu süß.

„Herrin, ein Bote aus dem Dorf ist hier. Es hat in der Nacht einen Toten gegeben. Farukol, einen Burschen der Dame Nedimsara!“

Mehr weiß Tanako auch nicht. Die Reaktion Dalilahs hängt ein wenig von der ihrer Gäste ab – falls diese nichts tun, gereicht ihr ein „Wie bedauerlich, nach dem Frühstück werde ich es mir wohl anschauen müssen!“.

Sollten diese aber sofort aufspringen oder entsetzt sein, so heuchelt auch sie Erschrecken und will sich der Sache sogleich annehmen.

Von diesem Zeitpunkt an ist das Modul in Bausteinen gegliedert. Harani Dalilah will zunächst gemütlich mit den Helden das Frühstück beenden, sich dann den Attentäter vornehmen („Ein Anschlag auf mein Leben ist wichtiger als ein toter Unfreier!“) – und wenn sie dann feststellt, daß dieser tot ist sucht sie den Ort des Mordes auf. Für beide Mordermittlungen möchte sie am liebsten die Helden einspannen – je nach deren bisherigem Auftreten mit der Autorität einer Harani, bezauberndem Augenaufschlag oder blinkenden Münzen.

Ermittlungen

Notwendige Szenen:

DIE ERSTE LEICHE: DER TOTE RETOBAN

Variieren Sie den Text, falls die Helden ohne die Harani hier auftreten, etwa, weil sie sich schon vor dem Frühstück umsehen wollen. Falls die Helden sich gar nicht mit dem Gefangenen befassen, erhalten sie spärliche Informationen hinterher von Dalilah oder Tanako.

Es ist natürlich möglich, daß Retoban überhaupt nicht verstorben ist, weil die Helden zu gut aufgepaßt haben. In diesem Fall reagiert er wie in der Szene „Das Geständnis des Messerstechers“ (s. Seite 5) beschrieben, und Dalilah will am nächsten Tag über ihn richten – Sie können ihn dann in die nächtliche Spukgeschichte als Opfer einbinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Moha führt die Harani und Euch gemeinsam in den Keller, zieht den schweren Riegel zurück und öffnet vorsichtig die Eichentür.

„Wach auf, Bursche, die Herrin will Dich sprechen!“

Er tritt ein, und stößt mit der Fußspitze den Gefangenen an, der sich zur Seite dreht – mit verzerrten Gesichtszügen. Er ist offenbar tot!

Harani Dalilah schlägt die Hand vor ihren Mund, dann gewinnt sie die Fassung. „Er hätte den Tag sowieso nicht überlebt, aber wie konnte er hier unten sterben?“

Ganz unbewußt wendet sie sich an Euch mit ihrer Frage.

Die Helden können keine Wunden erkennen, sehen jedoch eine kleine Phiole, auf die der Tote gefallen ist. Falls einer von ihnen 3 TaP* aus einer Probe auf *Heilkunde Gift* (oder 7 TaP* aus *Alchimie* bzw. *Kochen (Tränke)*) übrig behält, so kann er in der Phiole Reste von Omrais, dem Gift des Wüstenskorpions, erkennen.

Von den Bediensteten hat niemand jemand anderes hier im Haus gesehen oder gehört, und auch die Harani verliert recht schnell das Interesse an Retoban und wendet sich lieber dem neuen Mordfall zu.

DIE ZWEITE LEICHE: DAS OPFER DES NACHTALPS

Variieren Sie den Text, falls die Helden ohne die Harani hier auftreten – etwa, weil sie sich getrennt oder direkt hierher begeben haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Handvoll Dorfbewohner steht versammelt in den Büschen – das muß wohl der Ort des Verbrechens sein. Einige habt ihr gestern schon in der Schänke gesehen, unter anderem die Wirtin Nedimsara, die mit bleichem Gesicht nach vorne gebeugt steht.

Harani Dalilah wird sofort Platz gemacht, und die junge Frau schaut auf den Leichnam am Boden, verzieht erschrocken und angewidert zugleich das Gesicht und wendet sich dann ab.

Als ihr Blick auf Euch fällt, lächelt sie freundlich: „Edle, weitgereiste Helden, Ihr habt Euch gestern als fähig und tapfer erwiesen, finstere Pläne zu durchkreuzen. Mögt Ihr Euch dieses Mordes annehmen, wenn ich darum bitte?“

Dalilah interessiert der Tote überhaupt nicht; sie findet es allerdings beunruhigend, daß in so kurzer Zeit gleich zwei Verbrechen hier geschehen. Sie hofft, daß die Helden sich dieser Sache schnell annehmen – sie kann ja nicht ahnen, wer dahinter steckt ...

Falls die Helden die Leiche näher anschauen wollen – sagte ihnen der Name nichts, so erkennen sie nun den Burschen, der gestern ihre Pferde entgegengenommen hat – bemerken sie, daß Farukol seine Augen vor Entsetzen weit aufgerissen hat. Offene Wunden sind nicht zu erkennen.

Um Spuren zu erkennen ist die Umgebung bereits von zu vielen Leuten betreten worden – nur ein wirklich ausgezeichneter *Fährtenleser* (12 TaP* aus einer Probe) bemerkt nach längerer Suche, daß

offenbar nur eine einzige Spur vor dem heutigen Morgen hierher führte – die Spur des Toten.

Um den Toten herum stehen neben Harani Dalilah die Wirtin Nedimsara, eine weitere Schankmaid von ihr sowie zwei Dorfbewohner, der Freibauer Marwamir und die Gutsherrin Fayriya.

Dalilah wird die Szenerie bald in Richtung ihres Landhauses verlassen, während Nedimsara versucht, die Helden ohne weitere Zeugen zu sprechen (s. unten, „Nedimsaras Verdächtigungen“). Ihre Schankmaid, Cybiana, fand Farukol, als sie die Gegend nach ihm absuchte, da er nicht zur Arbeit erschien. Die Helden können leicht feststellen, daß sie sehr unglücklich ist, weil sie heimlich in ihn verliebt war, er aber ihre Liebe nicht erwiderte. Cybiana hat keinen blassen Schimmer, was Farukol hier draußen wollte.

Die beiden Bauern sind aus reiner Neugierde hier – sie wissen nur, daß Farukol in der Schänke geschlafen hat und kannten ihn „wie man hier eben jeden kennt“.

NEDIMSARAS VERDÄCHTIGUNGEN

Sobald die intrigante Wirtin die Möglichkeit sieht, daß sie die Helden allein sprechen kann, wird sie dies ausnutzen, und dabei meisterlich die entsetzte und todtraurige mütterliche Freundin des Toten spielen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nedimsara, die Wirtin, hat Tränen in den Augen, als ihr sie aufsucht.

„Er war so jung. Zwar etwas eigenwillig, aber ein braver Bursche. Wieso passiert ihm so etwas?“

Sie schüttelt den Kopf und murmelt leise „Genau wie damals. Sie hat es geerbt.“

Dann versucht sie ein schwaches Lächeln aufzusetzen: „Wollt Ihr Euch dieser Sache annehmen, edle Helden?“

Natürlich hofft die Wirtin, daß die Helden nachfragen – dann erzählt sie stockend, daß die alte Bel Belkinai zur Zeit Orons eine blutrünstige und despotische Belkelel-Priesterin war. Und, daß sie die Mutter der Harani Dalilah war. Sie glaubt, daß Dalilah die finsternen Riten ihrer Mutter fortsetzen will – warum sonst so ein Toter, und der Anschlag des armen Bauern Retoban?

Falls die Helden hier schon mißtrauisch werden, spielen Sie die Sache herunter! Nedimsara ist eine meisterliche Rednerin und Menschenkennerin. Ihr Ziel ist es, ein paar Zweifel zu säen und die Helden zu bitten, den Mord genau zu untersuchen.

FARUKOLS HEIM

Möglicherweise zieht es die Helden als Ermittler zu Farukols Wohnstätte. Der junge Bursche lebte in einem Verschlag, der hinten an die Schänke Nedimsaras gebaut ist. Hier finden sich kaum Wertgegenstände – ein Dolch, einige Hallah (das aranische Äquivalent zu Hellern) sowie seine gebrauchte Alltagskleidung.

In der Tat ist das Auffälligste, daß er zwei Sätze Kleidung besaß, und die etwas feinere der beiden getragen hat.

DIE ALTE GESCHICHTE – YILAKESH IN ORON

Es gibt genügend Andeutungen, daß früher hier nicht alles sauber war – und das ahnen geschichtskundige Helden vermutlich allein anhand der Tatsache, daß der Ort im tiefsten Oron lag. Falls die Helden also hartnäckig bohren, finden sie schließlich eine Bäuerin (oder Nedimsara), die ihnen die Geschichte der Beli Belkinai erzählen kann (s. Seite 2).

DAS FEST DER HARANI

Spätestens am frühen Nachmittag sucht Dalilahs Sklavin Yasila die Helden auf:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Entschuldigt, edle Helden!“

Schüchtern lächelnd steht die dunkelhäutige Dienerin der Harani vor Euch und deutet einen Knicks an. Dann reicht sie (*Held*) einen Brief.

„Die Herrin würde sich sehr freuen, wenn Ihr ihr bei dem Fest heute Abend Gesellschaft leisten würdet! Selbstverständlich sollt Ihr die Ehrengäste sein!“

Der Brief enthält eine Einladung zur Tsatagsfeier der Harani. Dalilah wird am nächsten Tag 22 Sommer alt und bittet die Helden, ihr Gesellschaft zu leisten.

Yasila verweilt noch einen Moment, um (hoffentlich) die Zusage der Helden mitzunehmen. Auf Nachfragen erklärt sie, daß selbstredend kein Geschenk mitzubringen sei, da sie die Ehrengäste sind. Außer ihnen werden noch die Wirtin Nedimsara sowie die Gutsherrinnen Fayriya und Azizelis und der Freibauer Marwamir zugegen sein.

Mögliche Szenen:

YASILAS TRAUER

Vielleicht haben die Helden in der Nacht zuvor das Gespräch von Yasila und Tanako belauscht (s. „Ein Streitgespräch“, Seite 5) und ahnen daher schon, weshalb Farukol unterwegs war. Möglich ist auch, daß sie auf anderem Weg über Yasila stolpern. In jedem Fall ist die junge Moha-Skavin sehr verstört und bricht schnell in Tränen aus. Es bedarf viel Einfühlungsvermögen, um von ihr Informationen zu erhalten (einfache Probe auf *Heilkunde Seele* oder Probe +5 auf *Überreden*).

Falls sich die Helden als entsprechend einfühlsam erweisen, erklärt sie unter Tränen, daß sie sich vor einer Woche zum ersten Mal mit Farukol getroffen hat. Da ihre Herrin so etwas sicherlich nicht duldet, müssen sie sich heimlich treffen – immer an derselben Stelle. Sie selbst hat nur Tanako von Farukol erzählt und ist sich sicher, daß niemand sonst etwas davon weiß.

Belohnen Sie Helden, die sich noch etwas um Yasila kümmern, ruhig mit einigen Extra-AP oder einer speziellen Erfahrung auf *Heilkunde Seele*.

DIE GRÄBER DER PAKTIERER

Möglicherweise fragen die Helden, wenn sie „Die alte Geschichte – Yilakesh in Oron“ (s. oben) hören, wo sich der Kultplatz der Belkelel-Kultisten befand oder wo man die Leichen der Paktierer beerdigt hat.

Die Dörfler weichen gerne aus und versuchen vom Thema abzulenken. Hier müssen die Dörfler schon richtig *überzeugt* werden (3 TaP*, alternativ 7 TaP* aus einer Probe auf *Überreden*). Lediglich die Harani Dalilah ist etwas kommunikativer – sie wird die Antwort allerdings mit einem charmanten Lächeln an die Bedingung knüpfen, daß die Helden ihr Fest aufsuchen.

Falls Sie diese Szene unbedingt einbringen wollen – vielleicht, um die Helden auf eine falsche Fährte zu locken – so kann Nedimsara die Helden darauf hinweisen, und dabei fallen lassen, daß die Harani den Dorfbewohnern verboten hat, das Gebiet zu betreten (nicht ganz wahr; Dalilah hat nur Sorge, daß ein Unglück geschehen kann). Das klingt doch sehr verdächtig, nicht wahr?

Die „Gräber“ der Paktierer liegen in einem kleinen Wäldchen etwas abseits – dort, wo auch der Kultplatz früher war. Noch immer liegt jedoch ein unheiliger Schatten über dem Ort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleine Wald liegt nun vor Euch, doch er sieht irgendwie düster aus. Keine Vögel, kein Rascheln im Gebüsch ist zu hören. Als ihr näher kommt erkennt ihr leichten Nebel, der auf den Wald begrenzt zu sein scheint. Modriger Geruch dringt aus dem Wald hervor.

Sobald die Helden den Wald betreten, bemerken sie, daß der Nebel dort noch dichter ist. Helden mit dem Nachteil *Aberglaube* können seltsame Schemen erkennen – verzerrte Gesichter im Nebel, die sie anklagend anblicken.

Alle Helden, die weiter gehen wollen, müssen eine *Mut*-Probe ablegen, ggf. um den halben Wert des *Aberglaubens* oder einer anderen passenden Schlechten Eigenschaft erschwert. Wenn sie die Nebelwand durchdringen, erreichen sie eine Lichtung, auf der zahlreiche Skelette liegen, die nur mit etwas Erde notdürftig bedeckt sind. Eine schwere Steinplatte bedeckt den Eingang in den Kultraum (*Körperkraft*-Probe erforderlich, um sie beiseite zu schieben). Darunter führt eine Treppe in eine Höhle, in der ein Opferaltar und dahinter eine zersplitterte Statue zu sehen ist – einst eine Statue der Belkelel. Eine einfache Probe auf *Fähr tensuchen* ergibt, daß hier seit mindestens einem Jahr niemand mehr drin war.

Halten sich die Helden hier länger auf, so können Sie ihnen anhand der unten beschriebenen Szenen schon einen kleinen Vorgeschmack auf die kommende Nacht bieten:

- Der (männliche) Held mit der höchsten *Intuition* spürt die Qualen, die der zuletzt hier geopfert Mann erleiden mußte – erst schmerzt ihm der Kopf, weil er Schreie zu hören glaubt, dann glaubt er, die Schmerzen selbst erleiden zu müssen. In Wirklichkeit verliert er „nur“ Ausdauer, doch seine Gefährten sehen ihn zu Boden sinken und unter Schmerzen wimmern. Eine Probe +7 auf *Selbstbeherrschung* beendet die Schmerzen ebenso wie ein unsanftes Schütteln durch andere Helden.

- Eine besonders *arrogante* Heldin (oder auch ein Held) hat plötzlich das Gefühl, sich auf Kosten eines „schwachen“ Gruppenmitglieds (z.B. eine Person mit den Nachteilen *Unansehnlich*, *Miserable Eigenschaft*, *Pechmagnet*, *Vergesslichkeit* etc.) profilieren zu müssen. Gehen Sie für einen Moment mit der Spielerin aus dem Raum und teilen sie ihr mit, daß die Heldin vorübergehend den Nachteil *Grausamkeit* hat – und es auf Kosten des anderen Helden ausleben sollte. Gestehen Sie anschließend der Heldin nach einer gewissen Zeit – oder guten Argumenten der anderen Helden – eine Probe auf *Selbstbeherrschung* zu, nach Ihrem Ermessen erschwert (z.B. um den Wert in *Arroganz*). Bei Gelingen fällt die plötzliche Grausamkeit der Heldin ebenso schnell wieder von ihr ab.
- Eine Heldin (oder ein Held), die schon immer nach der Führung der Gruppe gestrebt hat, erliegt plötzlich Einflüsterungen aus dem Nebel – wispernde Stimmen, die ihr sagen, daß sie zu Höherem geboren sei, und daß sie die Macht hat, über die Gruppe zu gebieten. Locken Sie die Heldin zur zerbrochenen Statue und verstärken Sie die Einflüsterungen, wenn sie ein Teil davon berührt – bis ihre Freunde sie fragen, was sie da tut, und die Heldin nach einer gelungenen Probe auf *Selbstbeherrschung* (nach Ihrem Ermessen erschwert) sich das auf einmal selbst fragt.

Möglicherweise wollen geweihte Helden die Skelette hier mit einem *Grabsegen* zu einer angemessenen Ruhe verhelfen. Insgesamt liegen zehn Skelette (die später als Spuke erscheinen können, s. „Nedimsaras Beschwörung“, Seite 10) hier. Beachten Sie, daß es sich bei dem Unheiligtum um dämonisch verzerrtes Territorium (im Sinne von AG S. 27) handelt, so daß eine Liturgie pauschal um 7 Punkte erschwert ist. Sollen alle zehn Skelette eingeseget werden, so ist der Grabsegen auf Grad II aufzustocken (10 KaP, Probe insgesamt +11). Um einzelne Skelette einzusegnen, ist nur eine Probe +7 bei Kosten von 5 KaP je Skelett erforderlich.

Bedenken Sie, daß – falls alle zehn Skelette eingeseget werden – dem Nachtlp später keine Spuke zur Verfügung stehen, weswegen Sie allenfalls einzelne Einsegnungen zulassen sollten – ggf. ist der Geweihte Opfer einer der oben beschriebenen Szenen.

Hier gibt es für die Helden keine echten Erkenntnisse, weswegen sie den Ort hoffentlich bald verlassen.

DAS NEUE HEILIGTUM

Es ist eher unwahrscheinlich, daß die Helden das neue Heiligtum – es befindet sich in den Hügeln im Nordwesten (s. Karte im Anhang) – auffinden.

Falls sich Ihre Helden dennoch dort umschaue, können die Helden eine gut versteckte Höhle finden (10 TaP* aus einer Probe auf *Sinnenschärfe* oder 3 TaP* aus einer Probe auf *Zwergennase* erforderlich – bedenken Sie dabei, daß die Gabe Zwergennase

erst ab einem TaW von 7 selbständig genutzt werden darf, s. AH Seite 111).

Die Darstellung des neuen Heiligtums ist Ihnen überlassen, da es für das Abenteuer nicht relevant ist. Beachten Sie, daß Dalilah in Belkelel eher eine alte Fruchtbarkeitsgöttin sieht, als eine zügellose und grausame Herrin. Die Statue in der Höhle stellt also zwar eine schöne, dralle Frau dar, die jedoch keineswegs eine Peitsche schwingt, sondern vor sich als Opfergaben Ähren und Wein liegen hat. Zudem gibt es Darstellungen von Kindern – ein weiterer Aspekt der Fruchtbarkeit.

Im Heiligtum gibt es keine Hinweise auf Dalilah oder sonst jemand. Offenbar wird diese Höhle regelmäßig genutzt, doch wer und wie viele Personen hier tätig sind, ist nicht ersichtlich. Während der Anwesenheit der Helden wird es zu keiner Zeremonie kommen.

Der neue Kult der Bhel'Kelel

Harani Dalilah ist vorsichtig, was den Aufbau des Kultes angeht – zu sehr ist die grausame Belkelel-Verehrung ihrer Mutter noch in den Köpfen der Dorfbewohner. Durch Sultana Iphemia in ihrem Amt als Harani bestätigt, gewann sie zunächst das Vertrauen der Gutsherrin Fayriya, und konnte so Nedimsara (zusammen mit dem Wissen um ihre Vergangenheit) vor vollendete Tatsachen stellen.

Die drei Frauen stellen den „inneren Zirkel“ des Kultes dar und sind die einzigen, die das neue Heiligtum kennen. Einige Bedienstete der drei – unter anderem Dalilahs Sklave Tanako – sind von ihren Herrinnen überzeugt worden. Bhel'Kelel wird vorrangig der Fruchtbarkeit halber verehrt – so gedeihen die Felder Fayriyas besonders, und Dalilah begann, Weinreben zu pflanzen, die besonders gut aufgehen.

DRITTER AKT: DIE LÄNGSTE NACHT

Sobald es Abend wird, nimmt die Handlung wieder mehr Fahrt auf: die Harani lädt zu ihrem Fest. Passen Sie den folgenden Text an, falls Ihre Helden Wert darauf legen, besonders früh da zu sein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr den Saal betretet, stellt Ihr fest, daß Harani Dalilah zwar kein großes, aber ein stilvolles Fest initiiert hat. Überall sind Teppiche ausgelegt, und Diwane laden zum Verweilen ein. Die schwarze Dienerin der Harani eilt Euch entgegen und bietet Euch Wein aus teuren Pokalen an.

Ihr seht die Wirtin Nedimsara im Gespräch mit einer anderen Frau. Die Herrin des Hauses unterhält sich mit einem Mann.

Dalilah trägt ein weißes, langes Kleid und goldene Ohrringe sowie eine wertvolle Halskette: die Harani trägt Ihren Reichtum zur Schau, und er steht ihr wunderbar!

Sobald sie Euch bemerkt hat, klatscht sie in die Hände: „Ah, meine Ehrengäste, die mich vor dem feigen Mordanschlag bewahrt haben!“

Die Helden sind an dem Abend ganz besonders begehrt, da sie sicherlich viel zu erzählen haben. Neben den vier anwesenden Personen – außer Dalilah und Nedimsara sind es Azizelis und Marwamir – kommt kurze Zeit später noch die Gutsherrin Fayriya.

Die beiden Sklaven Tanako und Yasila sorgen für ein reichliches Büffet, und nach einiger Zeit kommt ein Barde hinzu, der einige Lieder vorspielt. Dann wird natürlich auch zum Tanz gebeten.

Die folgenden Szenen können Sie nach Belieben einbauen, um die Stimmung auf dem Fest einzufangen:

- Dalilah flirtet ganz offen mit dem Freibauern Marwamir, der anfangs deutlich reserviert ist, jedoch mit der Zeit auftaut und zum Ende des Fests der Harani aus der Hand frißt. (Hintergrund: Dalilah will ihren Einfluß ausdehnen).
- Nedimsara fragt die Helden beiläufig nach den Ermittlungen und wiederholt ihre Anschuldigungen gegen Dalilah. Sie ist die Einzige, die sich für die Morde zu interessieren scheint – alle anderen suchen hier den Genuß des Festes.
- Azizelis, eine reiche aber eher mäßig attraktive brünette Gutsherrin (Alter rund 40 Jahre) umgarnt einen attraktiven (oder besonders klugen) Helden. Sie erklärt nach mehreren Bechern Wein, daß ihr Mann ein Taugenichts sei und wird schließlich beinahe aufdringlich. (Hintergrund: Azizelis möchte ihre Position im Dorf durch eine Liaison mit dem Helden verbessern).
- Sobald Dalilah den Freibauern Marwamir betört hat, bittet sie einen Helden zum Tanz und macht ihm schöne Augen – nicht nur, um Marwamir eifersüchtig zu machen, sondern einfach auch um Spaß zu haben.
- Es wird reichlich Wein ausgeschenkt, und Dalilah achtet darauf, mit jedem Helden persönlich anzustoßen (was paranoide Helden vielleicht voller Sorge stimmt, aber von ihr als Pflicht der Gastgeberin angesehen wird). Wollen Helden dies verweigern, so belehrt sie eine Probe auf *Etikette*, daß es eine Beleidigung der Gastgeberin ist.
- Beide Sklaven haben die Anweisung, die Weinpokale aller (auch Dalilahs) stets gut gefüllt zu halten. Der Wein schmeckt hervorragend, ist jedoch auch sehr stark: die Reben sind zuvor von Dalilah in einer Zeremonie Bhel'Kelel geweiht worden. Es ist jedoch kein Schwarzer Wein, noch ist er magisch oder macht süchtig. Allerdings verkündet er noch mehr die Sicht als gewöhnlich – verlangen Sie *Zechen*-Proben und senken sie die *Klugheit*, *Intuition* und *Selbstbeherrschung*.

Das Fest endet ...

Als erste wird sich Nedimsara zurückziehen, dann die drei anderen Gäste. Der Barde bekommt ein Schlafgemach zugewiesen, während Dalilah die Helden – so sie noch nicht zu Bett sind – zu einem Schlaftrunk überreden will (bedenken Sie Dalilahs

hohen *Überreden*-Wert und die möglicherweise gesenkte *Selbstbeherrschung* der Helden!).

Schließlich können die erschöpften Helden zu Bett gehen – und in der Nacht beginnt dann das Grauen:

TÖDLICHE TRÄUME

Kaum, daß die Helden eingeschlafen sind, regt sich der Nachtalp Belkinai. Sie sucht sich den Helden, der am tiefsten schläft (also vermutlich den Betrunknen) als Opfer. Gehen Sie ggf. mit dem Spieler aus dem Raum, um folgenden Text vorzubringen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schläfst von dem schweren Wein sofort ein. Du beginnst, zusammenhanglos zu träumen. Eine schöne Frau – Dalilah? – kommt auf Dich zu. Sie küßt Dich, und Du fühlst Dich gut. Doch dann bemerkst Du, daß sie Dich nicht küßt, sondern Dein Blut trinkt. Dein Blut? Nein, es ist etwas anderes. Und es ist nicht Dalilah. Sie sieht anders aus. Böse. Und sie will Dich töten.

Der Schläfer verliert augenblicklich 1W3 LeP. Beachten Sie, daß andere Helden den Nachtalp als schwarzen Schatten sehen können, und die Beli daher sehr vorsichtig ist, damit keine Helden aufwachen (es gibt drei Doppelzimmer; falls ein betrunkenen Held ein solches als Einzelzimmer benutzt, wird die Beli ihn überfallen wollen).

Um zu erwachen, muss dem Schläfer eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +10, erleichtert um die erlittenen SP sowie die MR gelingen. Gelingt die Probe, so kommt er langsam zu sich, doch es ist niemand zu sehen – nur ein böser Traum? Der Held fühlt sich jedenfalls geschwächt.

Mißlingt die Probe, so verliert der Schläfer weitere 1W3 LeP, und die Beli zieht sich gesättigt zurück. Der Traum endet, doch der Held erwacht nicht sofort. Dies ändert sich spätestens, wenn Nedimsaras Plan beginnt:

NEDIMSARAS BESCHWÖRUNG

Nachdem Nedimsara das Fest verlassen hat, sucht sie nur kurz ihre Schänke auf, um ihre rot-schwarze Belkelel-Tracht vergangener Zeit an sich zu nehmen und macht sich zum alten Heiligtum auf. Dort ruft sie die Herrin der Schwarzfaulen Lust an und erbittet die Macht, einen Dämon herbeizurufen und auf die Helden zu jagen¹.

Dies gelingt ihr, auch wenn es sehr kräftezehrend ist (sie verliert durch die Invocation W20 LeP), doch kaum, daß der gerufene Sharkalaraan (s. MGS S. 68) die Helden sucht, erwachen die Spuke durch die freigesetzte Energie und trachten Nedimsara nach dem Leben. Diese flieht, doch sie erreicht nur noch das Landhaus der Harani (s. „Die Jagd der Spuke“).

¹ regeltechnisch beschreitet sie den Zweiten Kreis der Verdammnis und erhält die Dunklen Gaben Borbaradianismus (beschränkt auf *Invocatio Maior*) sowie den Wahren Namen des Sharkalaraan in hoher Qualität.

Währenddessen erreicht der Dämon das Landhaus, doch seine Anwesenheit wird von Dalilah erspürt. Sie übernimmt die Kontrolle über den Dämon und erfährt von Nedimsaras Verrat. Sie befiehlt dem Sharkalaraan, sie selbst zu jagen, wobei sie laut schreiend auf die Gemächer der Helden zueilt: ihr Ziel ist es, daß die Helden den Dämon vernichten und dann nach der Beschwörerin suchen ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gellender Schrei läßt Euch in den Betten hochfahren, dann ein lautes Knurren. Ein Gegenstand wird irgendwo im Haus umgeworfen, dann schreit die Frauenstimme noch einmal – es ist die Harani Dalilah, kein Zweifel.

„Hilfe, bei den Göttern, es will mich töten!“

Richten Sie es so ein, daß Dalilah bereits sehr nah an den Gemächern der Helden ist. Sobald der erste Held die Szenerie betritt, geht es so weiter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was Du siehst, läßt Dich vor Abscheu erschauern. Die Harani liegt am Boden der Halle, ihr Nachthemd ist halb zerrissen. Über ihr geifert ein wolfsartiges Wesen mit fünf gebogenen Hörnern auf dem Rücken. Die Harani schreit und wehrt sich mit Händen und Füßen gegen den Wolfsdämon, der plötzlich eine ekelhaft lange Zunge entblößt, die er obszön geifernd über ihren Körper gleiten läßt.

Hoffen wir, daß der Held nicht zögert, sondern diesem abstoßenden Treiben ein Ende setzt. Der Sharkalaraan wird ihn zunächst ignorieren, aber sobald er einen Treffer oder Zauber hingenommen hat, wird er die lästigen Helden zurücktreiben, um sich danach wieder um Dalilah zu kümmern.

Die Werte: IB 12 AT 14 PA 6 TP 1W+2 (Biß)
LeP 30 RS 4 MR 12

Wichtige Eigenschaften: Regeneration I (W6 LeP pro KR), Resistenz gegen profane Waffen (Schaden nicht-magischer und nicht-geweihter Waffen wird halbiert), Schreckgestalt I (um gegen den Dämon zu kämpfen, ist eine *Mut*-Probe +6 erforderlich. Bei Mißlingen sinken *Mut*, *Klugheit*, *Charisma* und *Fingerfertigkeit* um so viele Punkte, wie zum Gelingen der Probe fehlen. Dies führt insbesondere zu einer Neuberechnung von *Angriff*-, *Initiative*- und dem *Fernkampfbasiswert*).

Der Sharkalaraan hat es auf die Harani abgesehen (da sie es ihm ja so befohlen hat), d.h. er wird zurückweichende Helden nicht verfolgen und kampfunfähige Helden auch nicht töten.

Stellen Sie den Dämon als grausam, aber nicht tödlich dar. Die Szene sollte die Helden sehr fordern – die anstehende Horror-Nacht wirkt noch besser, wenn einige Helden bereits verausgabt und mögliche Zauberer in der Runde kaum noch über Astralenergie verfügen. Sollten die Helden nicht bestehen können, so wird Dalilah versuchen, den Dämon ein weiteres Mal zu kontrollieren und ihm befehlen, zu fliehen – ob es ihr gelingt, obliegt allein Ihrer Entscheidung. Sobald der Dämon fort ist, läßt sich die schwer atmende und offenbar verletzte Dalilah (geben Sie ihr

1W+2 SP von dem Kampf) von den Helden versorgen, wobei sie ihnen mehrfach dankt. Doch jetzt beginnt erst das echte Grauen. Geben Sie den Helden eine Minute Real-Zeit nach dem Kampf, ehe die nächste Szene direkt anschließt:

DIE JAGD DER SPUKE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist von draußen ein weiterer Schrei zu hören, ehe irgendetwas gegen die Haustür schlägt. Ein lauter Knall ertönt, als würde die Tür aus den Angeln gerissen, dann hört ihr, wie jemand sich schwer atmend durch die Halle bewegt.

Nedimsara hat das Haus erreicht, doch die Spuke auch. Falls die Helden zuvor aus dem Fenster schauen, sehen sie die Wirtin in halb zerrissenen Kleidern, die anscheinend von einer Nebelwand verfolgt wird.

Eilen die Helden in die Eingangshalle – und das wird zumindest Dalilah tun, sofern sie nicht zu stark verletzt ist – so bietet sich ihnen das folgende Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tatsächlich ist die Tür des Saales aus den Angeln gerissen, und leichter Nebel wabert draußen. Nur wenige Schritte vor der Tür liegt eine Frau – es ist die Wirtin Nedimsara.

Ihre Kleidung, ein ehemals rot und schwarzes Festgewand, sieht zerfetzt aus, als wäre ein Ork über sie hergefallen. Lediglich ihre schwarzen Stiefel scheinen unbeschädigt.

Als ihr sie näher anschaut bemerkt ihr allerdings, daß sie nicht blutet und auch keine weiteren Wunden aufweist.

Die Wirtin ist bewußtlos, als die Helden sie erreichen – und durch die Beschwörung sehr erschöpft (s. oben). Zum Glück der Helden sind die Spuke zwar bereits aktiv, aber haben noch keinen Grund, das Haus zu betreten. Daher werden sie nur auf Helden aufmerksam, die das Haus in den Nebel verlassen wollen – lassen Sie diese Helden Opfer von durch die Luft fliegenden Fässern, Stühlen oder Holzlaten werden (je nach Gegenstand 1W6+1 bis 3W6+3 TP; um im Nebel *auszuweichen* ist eine Probe +7 erforderlich).

Falls die Helden den Nebel untersuchen, können sie bei einem *Odern* feststellen, daß er schwach magisch ist; bei einem *Analys* ist bei einer gelungenen Probe +4 das Merkmal *Dämonisch* (Belkelel) zu bemerken – eine Nebenwirkung der niederhöllischen Meisterin der Verschleierung aufgrund der Invocation und ihrer just zurückkehrenden mächtigen Dienerin, Beli Belkinai (s. nächster Abschnitt).

Sobald Nedimsara wieder zu sich kommt, versucht sie sich herauszureden: Sie sei noch kurz spazieren gewesen, und dann plötzlich im Nebel gefangen und hierher gejagt worden. Da sie sehr verstört ist, können profunde Menschenkenner die sonst so sichere Intrigantin durchschauen (7 TaP* aus einer Probe auf *Menschenkenntnis* erforderlich). Zudem

können die Helden bemerken, daß sie nicht mehr die Abendgarderobe von vorher trägt.

Bevor sie jedoch lange befragt werden kann, greift die grausame Belkinai, der Nachthalp, ein:

DER ERSTE ANGRIFF DER BELI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lautes Heulen ertönt von draußen. Das war kein Mensch oder Tier. Das Geräusch läßt euch erschauern.

Noch einmal heult es auf, und durch die Tür zieht ein eisiger Windstoß, der alle Fackeln und Kerzen hier erlöschen läßt. Dann ist es still. Viel zu still.

Nun hat die Beli ihre alte Gefolgschaft wieder an sich gebunden und ist bereit, die beiden Verräterinnen sowie Ihre Helden zu töten, um dafür selbst wieder zu leben!

Verweilen die Helden weiter in der Halle, so wird die Beli die plötzliche Dunkelheit nutzen (falls kein Heldenmagier einen *Flim Flam* zaubert), und einige Spuke entsenden, die nun Gegenstände aus der Halle (Stühle, Kommoden) auf die Helden werfen. Erschweren Sie die *Ausweichen*-Proben der Helden um bis zu 5 Punkte, je nach Dunkelheit.

Die Fertigkeiten der Spuke

Beli Belkinai stehen ein knappes Dutzend Spuke zur Verfügung, wobei sich gerade bei nur mäßig erfahrenen Runden empfiehlt, diese Anzahl drastisch zu senken. Überhaupt sollten die Spuke nur einzeln oder paarweise auftreten. Ein „exemplarischer Spuk“ hat dabei die folgenden Werte und Fertigkeiten:

IB 12 AT 10 LeP 40 RS 8 MR 15

Spuke parieren nicht, sind aber zum einen unsichtbar und zum anderen *immun gegen profane Waffen*. (Kampf-)Zaubersprüche gegen sie sind immer um die MR erschwert.

Spuke können dafür Helden nicht direkt angreifen, sondern nur *Schaden auf unbelebte Materie* wirken – hauptsächlich Türen oder Wände einreißen, Treppen einstürzen lassen, oder schwere Gegenstände nach den Helden werfen. Damit die Spuke nicht zu mächtig sind, sollten Sie die Regelung aus AdA S. 49 anwenden, daß ein Spuk beim Einsatz der Fertigkeit Schaden auf unbelebte Materie je nach Größe des Gegenstandes 1-3 LeP aufbringen muss.

Scheuen Sie nicht davor zurück, den Spuken individuelle Fähigkeiten zuzugestehen – mögliche Fähigkeiten finden Sie in MGS, S. 109ff.

Zum Austreiben der Spuke und antimagischem Vorgehen vergleichen Sie den Kasten „Exkurs: Bannmagie und Exorzismen“ auf Seite 2.

Ziel der Beli ist es, daß sich die Helden zurückziehen. Nach und nach werden alle Fensterläden außen weggerissen, so daß sich die Helden am besten in einen Innenraum zurückziehen sollten – inszenieren Sie eine kleine Jagd, bei der die Spuke den Helden immer einen Schritt voraus zu sein scheinen, jedoch nur von außerhalb des Hauses angreifen. Belkinai ist bereit, ein oder zwei Spuke zu opfern, damit die Helden sich in einen Innenraum oder Keller

zurückziehen, aus dem es keinen Weg nach draußen gibt – und sie in der Falle sitzen.

Sobald ihr dies gelungen ist sammelt sie ihre Kräfte, um den Helden eine unvergessliche Nacht zu bereiten, währenddessen die Spuke immer wieder angreifen.

Ausbruchsversuche der Helden

Es ist durchaus wahrscheinlich, daß die Helden sich nicht in einem engen Raum einsperren lassen wollen. Machen Sie den Helden klar, daß sie das Haus nicht verlassen können, da sie im seltsamen Nebel jede Orientierung verlieren und zudem den Angriffen der Spuke schutzlos ausgeliefert sind.

Sobald die Helden in einem Keller- oder Innenraum „gefangen“ sind, stapeln die Spuke um die (nach Möglichkeit einzige) Tür ein ganzes Arsenal an Stuhlbeinen, Schranktüren etc. auf, damit die Helden bei einem Ausbruch unter Beschuß genommen werden – machen Sie den Helden klar, daß es kein Entkommen auf diesem Weg gibt, ziehen Sie aber den Spuken für diese Vorbereitung auch insgesamt ca. 10 LeP ab!

Als Raum bieten sich eine Bibliothek (ebenerdig innenliegend, nur ein Eingang) oder der Weinkeller (ebenfalls nur ein Eingang) an – diese wird Dalilah früher oder später ansteuern.

GEFLOHEN ODER GEFANGEN?

Die folgenden Szenen können Sie in beliebiger Reihenfolge einbauen oder auch weglassen. Sie dienen dazu, die Helden wach (und erschöpft) zu halten. Wenn sie dann glauben, daß es nicht schlimmer kommen kann, beginnt die wütende Beli Belkinai ihre Angriffe.

- Sobald sich die Helden in ihrem „Versteck“ etwas sicherer fühlen, schleicht sich ein Spuk hinein und wirft einen großen Schrank o.ä. um (Kosten 4 LeP, Schaden 3W+3) – hoffentlich können die Helden (und Dalilah) rechtzeitig ausweichen!
- Falls die Helden achtlos ihre Waffen – und seien es nur Dolche – ablegen, so kann ein Spuk diese nutzen, indem er sie nach den Helden schleudert (Kosten 1 LeP, Schaden je nach Waffe). Vielleicht war in dem umgefallenen Schrank ja auch das Tafelsilber der Harani, und nun sehen sich die Helden unsichtbaren Messerwerfern entgegen. Einzig probates Mittel dagegen ist wohl ein *Odem* o.ä., um zu erkennen, wo da etwas ist.
- Gönnen Sie den Helden einen Erfolg, sei es durch einen Grabsegen oder das Bekämpfen eines bereits sehr geschwächten Spuks – ein unmenschliches Heulen ertönt dann, danach ist es still. Auch die anderen Spuke warten daraufhin zunächst ab.
- Falls die Helden nicht bereits die Sklavin Yasila vorher gesucht und gefunden haben (Tanako ist nirgendwo aufzufinden, siehe „Belkinais erster Angriff: Tanako“), versucht diese, sich zu den Helden und ihrer Herrin durchzuschlagen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein leiser Schrei ist von draußen zu hören, dann Schritte. Jemand rüttelt an der Tür, die plötzlich erzittert, und jemand schreit erneut auf – eine Frau:

„Bitte, laßt mich ein! Ich will nicht sterben!“

Yasila ist verzweifelt, und die Spuke greifen sie an. Sollten die Helden die Tür öffnen, so taumelt sie schwer verwundet hinein, und aus dem Hinterhalt fliegen mehrere kleine Möbelteile auf die Helden zu – Stuhlbeine, Kerzenleuchter und dergleichen (Kosten je 1 LeP; Schaden 1W+1).

Falls die Helden die Tür nicht öffnen, knallt es noch ein paar mal gegen die Tür, als die Gegenstände Yasila und die Tür treffen. Die Mohasklavin erliegt dann ihren zahlreichen Wunden.

Sollte Yasila in Sicherheit gebracht werden, ist sie sehr schwach (8 LeP) und kann nur berichten, daß sie erwacht ist, als ihre Fensterläden eingeschlagen wurden, und irgendetwas sie jagte. Tanako hat sie nirgendwo gesehen.

- Mehrere Spuke dringen gleichzeitig durch verschiedene Wände ein, mit dem Ziel, die Helden zu zermürben: ein Stuhl, auf dem ein Held sitzt, wird zerstört; Bücher werden auf ruhende Helden geworfen; ein Spuk will einem Magier dessen Stab entreißen usw.

BELKINAI'S ERSTER ANGRIFF: TANAKO

Schließlich – etwa zur zweiten Stunde nach Mitternacht – hat Belkinai genug Kräfte gesammelt. Bereits zuvor hat sie Tanako, der schon unter ihr gedient hatte, von den Spuken zu sich treiben lassen und übernimmt nun für kurze Zeit die Kontrolle über ihn (mittels der Fähigkeit *Übernahme eines fremden Geistes*). Mit einem inszenierten Auftritt will sie den Liebessklaven ihrer Tochter von ihr selbst töten lassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon einige Zeit war es still draußen, doch nun glaubt ihr ein leises Wispern zu hören. Schritte nähern sich, und jemand klopft an die Tür. Es knarrt kurz, und dann öffnet sich die Tür wie von Geisterhand.

(Reaktion der Helden abwarten)

In der Tür steht Tanako, der Leibdiener Dalilahs. Hinter ihm schweben in der Luft ein halbes Dutzend brennender Kerzenleuchter, die die Szene in ein schauriges Licht setzen. Tanako schreitet schweigend auf die Harani zu.

(Reaktion der Helden abwarten)

„Büße für Deine Missetaten, falsche Schlange!“, spricht er tonlos und deutet auf Dalilah. Im selben Moment fliegen die sechs Kerzenleuchter vor, direkt auf die Harani zu.



Es ist gut möglich, daß die Helden schon vorher intervenieren – sobald sie ihn hindern wollen, fliegen die sechs Kerzenleuchter (natürlich von sechs Spuken gehalten) auf die Harani (AT 10, Kosten je 1 LeP, Schaden 1W+2), und er spricht seinen Satz. Dann gibt Belkinai seinen Geist frei – Tanako steht verwirrt da während die Helden ihn vermutlich angreifen – zumindest Dalilah zieht ihren Säbel (falls sie ihn überhaupt führt; ansonsten eine Waffe eines Helden) und schlägt nach ihrem Diener, der wirr stammelnd zu Boden sinkt.

Es obliegt Ihrer Entscheidung, ob Tanako diese Szene überlebt. Falls dies durch besonderen Einsatz der Helden der Fall sein sollte, bedenken Sie sie am Ende mit ein paar Extra-AP.

Die Werte der Beli Belkinai

Belkinai ist bereits ein sehr mächtiger Nachtalp, der in dieser Nacht durch den Tod der Helden und ihrer Tochter wieder ins Leben zurückkommen will. Da sie die Fähigkeit *Intelligenz* hat, verfolgt sie weiter die Ziele, die sie zu Lebzeiten hatte: grausame, despotische Herrschaft über alle. Dabei hält sie von Männern überhaupt nichts, und ihre Tochter möchte sie ganz besonders leiden sehen.

IB 20 AT 15 PA 10 TP 1W SP LeP 400 RS 6 MR 12

Einem Angriff der Beli kann nur ausgewichen werden; auch sie ist immun gegen profane Waffen und kann ihre MR gegen (Kampf-)Zauber und Gebete einsetzen.

Darüber hinaus verfügt sie über folgende Fertigkeiten: Geisterführung, Intelligenz, Manifestation, Schaden auf belebte Materie, Sprache, Übernahme eines fremden Geistes

Von nun an wird der Nachtalp einen Angriff nach dem anderen auf die Helden starten – viel mehr Zeit als bis zur sechsten oder siebten Stunde verbleibt der Beli auch nicht. Gönnen Sie den Helden (und Spielern) jedoch stets Ruhepausen, z.B. nachdem ein Spuk final getötet wurde. Die Spannung lebt von solchen Pausen und der Ungewissheit, was als nächstes kommt.

Die folgenden Ereignisse können Sie in beliebiger Reihenfolge platzieren (oder einfach weglassen bzw. weitere hinzu erfinden) – wichtig sind hier lediglich die mit einem (*) gekennzeichneten Szenen.

Falls die Helden Nedimsara in einer Ruhepause befragen wollen, ziehen sie die Szene „Nedimsaras Attentat“ (s. Seite 14) einfach vor.

LICHT UND DUNKELHEIT

Es ist dunkel im Raum – belassen es die Helden dabei oder machen sie Licht? In den vorgeschlagenen Räumen Bibliothek und Weinkeller (s. Kasten „Ausbruchsversuche der Helden“, S. 12) ist durch Regale und sogar Bücher genug Material für ein Feuer, und auch Kerzen finden sich dort.

Die Beli wird zunächst den Spuken befehlen, mögliche Lichtquellen der Helden auszuschalten: im Dunklen ist die Angst noch größer. Die Spuke dringen daher (unsichtbar!) in den Raum ein und

werfen Kerzen und Laternen nach den Helden oder einfach an die Wand. Falls die Helden ein Feuer entzündet haben, nehmen sie brennende Scheite aus dem Feuer und versuchen, die Kleidung der Helden zu entzünden – so lange, bis die Helden das Feuer löschen.

Ziehen Sie pro Aktion einem Spuk 1 LeP ab – Belkinai hat genug Reserven, um die Helden ins Dunkel zu treiben.

DAS ENDE DES BARDE

Vermutlich haben sowohl die Helden als auch Dalilah in der Hektik vergessen, daß neben ihnen und den Sklaven auch der Barde vom Fest noch im Haus residiert. Belkinai hingegen hat ihm zunächst einen Großteil seiner Lebensenergie geraubt und ihn dann in manifestierter Form gefoltert und in den Wahnsinn getrieben. Ähnlich wie bei der Inszenierung um die Rückkehr Tanakos läßt sie auch ihn todgeweiht zu den Helden kommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein unheimliches Heulen ist von draußen zu hören, welches langsam abebbt. Dann hört ihr langsame Schritte, und schließlich ein Kratzen an der Tür.

(Reaktion der Helden abwarten)

Krachend wird die Tür aufgerissen, und eine Gestalt ist in ihr zu sehen. Es ist ein Mann, seine Haare hängen durcheinander über seinem Gesicht, blutige Striemen sind zu sehen. Vorsichtig schiebt er die Haare zur Seite, und ihr erkennt den Barden vom Abend. Er öffnet den Mund, doch kein Laut kommt heraus – seine Zunge fehlt ihm!

Falls die Helden ihn nicht hereinholen oder zurückweisen, wirft ein Spuk die Handharfe des Barden auf einen der Helden. Beim Anblick seines zerstörten Instruments greift der Barde den Helden an (Raufen, AT 4, 1W TP(A)).

Dem Barden ist nicht mehr zu helfen – falls er nicht kundig versorgt wird (7 TaP* aus einer Probe auf *Heilkunde Wunden* oder ein *Balsam*), verstirbt er in kürzester Zeit. So lange dient er jedoch als abschreckendes Beispiel, wie es den Helden noch ergehen kann.

TÖDLICHE TRÄUME, ZWEITER TEIL

Sobald ein Held vor Erschöpfung einschläft (und Belkinai es registriert), versucht der Nachtalp wieder, in seine Träume einzudringen. Lassen Sie den Spieler auf die Magieresistenz des Helden würfeln und passen Sie bei Mißlingen den folgenden Text ggf. an Ihren Helden an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich wird es hell, die Praiosscheibe dringt in Dein dunkles Versteck. Du streckst Dich, der Spuk ist vorbei. Dann fällt Dein Blick auf Deine Freunde und die Harani – sie alle lächeln Dich aus verzerrten Fratzen an.

„Willkommen bei uns!“, haucht Dir die Harani entgegen und reicht Dir ihre Hand. „Komm mit uns, wir haben einen Dienst zu leisten!“

Und Du folgst ihr und Deinen Freunden, bis ihr den Audienzsaal erreicht. Auf einem prunkvollen Thron

sitzt eine hübsche Frau, die Dir irgendwie bekannt vorkommt. Auch sie lächelt, und hebt huldvoll die Hand, woraufhin ihr alle niederkniet.

„Ihr habt Euch entschlossen, Uns zu dienen, und dafür sollt ihr leben!“

Plötzlich ergreifen Deine Freunde Dich und tragen Dich auf eine Streckbank. Sie ketten Dich fest, und unter dem schallenden Gelächter der Frau auf dem Thron beginnt die junge Harani, Dich zu foltern, während Deine Freunde ein Gebet an Belkelel rezitieren ...

Der Held beginnt in der Tat, leicht zu bluten (1 SP) und erleidet fürchterliche Schmerzen – schreiend windet er sich im Schlaf, bis seine Freunde ihn aufwecken können. Ob dies so leicht gelingt, liegt bei Ihnen.

NEDIMSARAS ATTENTAT (+)

Irgendwann zu später Stunde hält Nedimsara, die durch ihre erste Spukjagd und die Dämonenbeschwörung sowieso schon angeschlagen ist, den Druck durch die ständigen Angriffe nicht mehr aus. In ihrem Wahn glaubt sie, daß auch hinter den Angriffen Dalilah steckt und sie hofft, daß durch Dalilahs Tod die Attacken enden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen Moment ist etwas Ruhe eingetreten, doch Erschöpfung und Angst ist in den Gesichtern aller Anwesenden zu lesen.

Die Harani schließt ihre Augen, um sich einen Moment ausruhen zu können, da springt Nedimsara vor, greift nach der nächstbesten Waffe und zischt: „Dämonenbuhle, dies alles ist Dein Werk. Retoban war zu schwach, doch ich beende mein Werk dann eben allein!“

Die Helden sollten Nedimsara schnell überwältigen können – bedenken Sie, dass die Wirtin praktisch kampfunfähig ist, da die Beschwörung vorab von ihrer Lebensenergie bezahlt wurde (s. Abschnitt „Nedimsaras Beschwörung“, Seite 10).

Falls sie lebendig überwunden wird, ergeht sie sich in wüsten Anschuldigungen gegen die Harani und belastet sich dabei selbst:

- Dalilah, die Tochter der alten Beli, diente schon damals in ihrem Zirkel und wurde zur Belkelel-Priesterin geweiht. Sie entging ihrer Strafe nur, weil sie sich so gut verstellen kann.
- Heute hat sie einen neuen, geheimen Zirkel gegründet, den niemand kennt.
- Dafür hat sie ihren Diener Farukol opfern wollen.
- Sie hat ja auch einen Dämon auf die Helden gehetzt, der sie töten sollte.
- Sicher hat sie ein Dämonenmal, man muss sie nur untersuchen.

Auf die Frage, wieso sie den neuen Zirkel kennt, der so geheim ist, schweigt sie beharrlich. Weiterhin ist es möglich, daß die Helden Nedimsara gar nichts von dem Dämon erzählt haben – in dem Fall kann sie gefragt werden, woher sie davon weiß. Dann antwortet sie, daß sie zufällig gesehen habe, wie der

Dämon die Helden angriff – ebenfalls falsch, da sie nicht ahnt, daß Dalilah „angegriffen“ wurde.

Sollten die Helden dennoch die Harani auf ein Dämonenmal untersuchen wollen, so gönnen sie den Helden hier keinen Erfolg. Das Dämonenmal ist eine kaum merklich blutende Rosentätowierung auf dem Bauch der Harani – bei dem ganzen Blut, das sicherlich an ihrem Körper zu finden ist, ist nichts Besonderes an der Tätowierung auszumachen.

Anders ist es bei Nedimsara, falls die Helden auf die Idee kommen, diese zu untersuchen: ihr Dämonenmal ist aufgrund des erst gerade aufgestockten Paktes deutlich sichtbar zu erkennen: über den ganzen Rücken ziehen sich blutende Striemen, wie von einem Peitschenangriff – doch einen solchen hat es nicht gegeben, und die Blutung ist sehr frisch!

Sollten die Helden Nedimsara der Dämonenpaktierei überführen, erklärt Dalilah kurzerhand in ihrer Funktion als oberste Richterin hier, daß sie dem Tod zu überantworten ist. Sie soll „sichergestellt“ werden (etwa durch Fessel und Knebel) und in den Morgenstunden dem Feuer übergeben werden.

Schlagen die Helden von sich aus vor, sie sofort zu töten, wird sich Dalilah überreden lassen (ohne allzu lange zu zögern – so ist die Gegenspielerin bequem entsorgt) und einen Helden bitten, den Todesstoß zu setzen.

BELKINAI'S OFFENBARUNG (+)

Möglicherweise haben die Helden eine Ahnung, aber sicherlich keine Gewißheit, wer die Anführerin der Spuke ist. Dies ändert sich etwa zur fünften Stunde, so daß die Helden dann auch eine Möglichkeit bekommen, den Nachtlap zu besiegen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal zersplittern einige hölzerne Bodenplatten, so daß ihr in Deckung gehen müßt, um nicht getroffen zu werden. Zu eurer Überraschung befindet sich im Boden darunter ein kleiner Hohlraum, in dem zusammengerollt eine blutrote Peitsche liegt.

Zwei Schemen treten durch eine Wand, und einer von ihnen nimmt die Gestalt einer Frau an.

„Endlich gehört sie wieder mir – mit Eurem Leben will ich wieder lebendig werden!“

Die Gestalt streckt die Hand nach der Peitsche aus, und sie fliegt ihr zu, während die Harani mit aufgerissenen Augen ein tonloses „Mutter?“ hervorbringt.

Belkinai benötigt ihre (belkelel-„geweihte“) Peitsche – ein Unterfangen, welches die Helden nach Möglichkeit verhindern sollten: die arrogante und eitle Alt-Harani rechnet nicht damit, daß irgendjemand sie daran hindern könnte.

Ergreifen die Helden die Peitsche (Probe auf *Fingerfertigkeit*), so fügt sie ihnen Schmerzen zu (1W3 SP(A)), doch dies unterbricht den Flug. Tun die Helden dies nicht, so ergreift Dalilah sie und übergibt sie dann dem kampfstärksten Helden.

Wütend greifen der Spuk (der zweite Schemen) und die Beli den Helden an, doch sie lassen sich zurückdrängen, wenn die Helden entschlossen genug sind.

Im Übrigen ist die Peitsche eine *verletzende Waffe* gegen Spuk und Nachtalp – sobald die Helden damit zugeschlagen haben, ziehen sich die Geister zunächst zurück.

Während sich die Helden nun beraten können (ein Held mit hohen Werten in *Magiekunde* oder *Götter/Kulte* mag erahnen, daß die Peitsche zwar verflucht ist, aber hier gute Dienste leisten kann), sammelt die Beli alle Kräfte, um die Helden noch mehrfach anzugreifen: sie schickt ihre Spuke bis zu deren Tod in die Kammer (oder in einen anderen Raum, falls die Helden sich bewegen) und setzt die Helden einem wahren Hagel aus Gegenständen aus.

Die alte Peitsche, Belkinais „heilige Waffe“

Die blutrote Peitsche war ein Ritualinstrument Belkinais zu ihren Lebzeiten und soll als Bindeglied dienen, damit sie wieder ins Leben zurückkehren kann. Sie ist eine dämonische Waffe und fügt Nicht-Paktierern Schaden zu: 1W3 SP(A) pro zehn Aktionen.

Wie eine normale Peitsche richtet sie 1W6 TP als profanen Schaden an; ihr magischer Schaden (gegen Geister und die Beli) ist wegen der dämonischen Struktur jedoch erhöht und beträgt 1W6+3 TP – da die Waffe verletzend gegen diese Wesenheiten (und im Übrigen auch gegen Rahjageweihte) ist, werden die TP gegen den Nachtalp und die Spuke verdoppelt!

BELKINAI'S ENDE (+)

Sobald die sechste Morgenstunde naht, wird die Beli einen letzten verzweifelten Versuch starten, die Helden doch noch zu töten. Je nach Verfassung der Charaktere wird sie dabei noch von überlebenden Spuken unterstützt (andernfalls ist es für diese „zu spät“ und sie kehren zum alten Heiligtum zurück).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon einige Zeit still, und nach Eurer Einschätzung müßte auch bald der Morgen grauen. Doch dann verspürt Ihr einen leichten Windzug, der immer stärker wird und schließlich die Tür aufreißt. Dahinter seht ihr einen Schemen, der plötzlich sichtbar wird. Es ist eine hübsche Frau in engen, roten Kleidern – die sich plötzlich in eine häßliche Fratze wandelt und auf Euch zustürmt!

Belkinai hat sich manifestiert und ist nun in ihrer wahren Gestalt zu sehen – so, wie sie nach dem Massaker des Lynchmobs aussah. Verlangen Sie von den Helden eine *Mut*-Probe +3, bei deren Mißlingen sie die Eigenschaften *Mut*, *Klugheit*, *Charisma* und *Fingerfertigkeit* in Höhe der fehlenden Punkte absenken.

Verwenden Sie die Werte Belkinais von Seite 13 und passen Sie diese an Ihre Heldengruppe an: Ziehen Sie ihr ausreichend LeP für bisherige Aktionen ab. Sind die Helden schon sehr geschwächt, so kostet

die Manifestation den Nachtalp je Aktion 2 LeP, und ihre Attacke sinkt auf 12 – bedenken Sie aber, daß Angriffen von ihr nach wie vor nur ausgewichen werden kann! Ob sie in diesem Endkampf noch immer die Hälfte der Schadenspunkte, die sie einem Gegner verpaßt, sich selbst gutschreiben kann, liegt ebenfalls an Ihnen.

In den Testrunden hat es sich als geeignet gezeigt, wenn – bei durchschnittlich erfahrenen Helden – die Beli für den Endkampf mit 100 LeP und RS 0 ausgestattet wird. Als „Waffe“ setzt sie ihre klauenartigen Finger (TP 1W+1, Angriff wie die SF Doppelangriff) ein.

Falls die Helden nicht auf die Idee kommen, die Peitsche einzusetzen, wird dies Dalilah versuchen – und nachdem sie erfolgreich den ein oder anderen Treffer gesetzt hat, konzentriert sich Belkinai auf sie, so daß Dalilah schließlich kampfunfähig (nicht aber tot!) zu Boden gehen sollte, damit ein Held mit der Waffe weiterkämpfen kann.



Letzten Endes sollte die alte Beli besiegt werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Name des Helden) führt einen weiteren, kräftigen Streich gegen die gleichzeitig so schöne und abstoßende Geistergestalt, die daraufhin ein infernalisches Kreischen ausstößt. Ihr Körper beginnt sich aufzulösen, während sie wütend mit ihren krallenartigen Fingern nach Euch schlägt.

„Nein, ich darf nicht sterben, niemals! Verflucht sollt Ihr sein, im Namen Belkeles!“

Die Gestalt vergeht, und Euch ist, als würde eine zentnerschwere Last von Euren Schultern fallen. Die längste Nacht ist vorbei.

ABSPANN: LOHN DER MÜHEN

Das Landhaus ist verwüstet, die Harani schwer angeschlagen, doch die Helden haben die Geister vertrieben und dabei die Morde aufgeklärt. Harani Dalilah lädt die Helden selbstverständlich noch zum Verweilen ein – am nächsten Tag wird sie zunächst einmal lange schlafen (wie Ihre Helden wohl auch).

Die folgende Nacht verläuft zum Glück völlig ruhig, und am darauffolgenden Tage beginnen die Aufräumarbeiten. Dalilah dankt den Helden so gut sie kann – die Helden können Sie unter „Verbindungen“ auf ihrem Heldenbogen notieren. Zudem entlohnt sie materiell interessierte Helden mit zehn Dinar je Person und bietet charismatischen (und loyalen) Helden an, das Wirtshaus Nedimsaras zu übernehmen – was die Helden (zu ihrem Bedauern) vermutlich ausschlagen werden.

Darüber hinaus sollen die Helden mit 250 Abenteurpunkten entlohnt werden; dazu ggf. zusätzliche Abenteurpunkte für gutes Rollenspiel. Zudem sind drei bis fünf spezielle Erfahrungen angebracht, etwa auf *Menschenkenntnis*, *Etikette*, *Götter/Kulte*. Je nach Aktionen der Spuke bieten sich zudem *Körperbeherrschung* oder die *Hauptkampfwaffe* an. In jedem Fall erhält derjenige, der zuletzt mit der *Peitsche* gekämpft hat, eine spezielle Erfahrung für diese Waffenart.

Die Peitsche sollte von den Helden zum nächsten Tempel in Verwahrung gebracht werden – ein Unterfangen, welches Dalilah selbstredend unterstützt!

In der Folgezeit wird Harani Dalilah ihren Zirkel erweitern – und vielleicht kann sie ja beim Umgang mit Alt-Oronierinnen und anderen Schurken auf die Hilfe Ihrer Helden zählen?

Anhang: Dramatis Personae**Dalilah von Yilakesh**

Die dunkelhaarige attraktive Adlige Anfang 20 ist von ihrer Mutter ganz im Belkelel-Glauben aufgezogen worden, doch als sie mit der Zeit in der Bibliothek ihres Herrenhauses mehr über die Göttin lesen konnte, verfolgte sie einen ganz anderen Ansatz als ihre Mutter. Die Vorurteile ihrer Mutter gegen Männer und der Hang zum Foltern liegen ihr gar nicht, denn sie sieht in Belkelel eine alte Fruchtbarkeitsgöttin, mit deren Segen sie Yilakesh zu einem wirtschaftlich florierenden Dorf aufbauen und somit an Macht gewinnen möchte.

Die Revolution nach dem Krieg der 35 Tage kam ihr ganz recht, und sie wechselte schnell die Seiten und herrscht nun, von Sultana Iphemia bestätigt, als junge, aber durchsetzungsstarke Harani über das Dorf. Die Dörfler sehen in ihr das „liebe Kind“ der bösen Mutter und verehren sie ob ihrer Schönheit und der Tatsache, daß nun alles friedlich hier zugeht – und dabei die Ernten sehr gut ausfallen und ein gewisser Wohlstand einsetzt.

Dalilah hingegen späht bereits nach reichen Männern der Umgebung, die sie erst heiraten und dann beseitigen kann, denn sie will ihr Leben nicht in dem kleinen Dorf beenden.

Zwar ist sie eine Paktiererin Belkelels (damals noch von ihrer Mutter initiiert), woher Brünstigkeit und Schwarze Gaben stammen, doch wendet sie diese (Gaben) praktisch nicht mehr an.



Kurzcharakteristik: kompetente Religionsführerin, meisterliche Verführerin und Intrigantin

**MU 15 KL 13 IN 13 CH 16 FF 12 GE 12 KO 11
KK 11 SO 9
LeP 29 AuP 31 MR 5 (+3 wegen Gedankenschutz)
AT 12 PA 11 (Säbel)**

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Eitelkeit 5, Neugier 5, Brünstigkeit 7, Herrschsucht 8

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 4, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Betören 11, Überzeugen 10, Götter/Kulte 11

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Gedankenschutz

Nedimsara saba Beyrina

Die durchaus beliebte Wirtin (Mitte dreißig) war eine Vertraute der alten Beli Belkinai, doch ihr reichte der „zweite Platz“ nicht länger aus, weswegen sie nach dem Krieg der 35 Tage schnell die Seiten wechselte. Als sie dann den Zirkel erneut aufbauen wollte, war ihr die junge Harani schon zuvorgekommen. Zähneknirschend schloß sie sich ihr an mit dem Ziel, sie wie ihre Mutter abzusetzen.

Sie verführte den Knecht Retoban, der an die alte Beli seine Familie verloren hatte und flüsterte ihm ein, daß die junge Harani ebenso verdorben sei und damals ihre Mutter angestiftet hätte. Zwar gelingt es ihr so, daß Retoban Dalilah töten will, doch die Helden verhindern das Attentat.

Also intrigiert die Wirtin weiter, doch am Ende stolpert sie in ihre eigene Schlinge – die Helden können eine weitere Alt-Oronierin zur Strecke bringen.



Kurzcharakteristik: meisterliche Menschenkennerin und Intrigantin

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

LeP 32 AuP 37 MR 3

AT 14 PA 13 (Ringen)

AT 13 PA 10 (Dolch)

Vor- und Nachteile: Neugier 5, Goldgier 8, Grausamkeit 7/8

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7, Schleichen 7, Sich Verstecken 6, Menschenkenntnis 12, Überreden 11, Götter/Kulte 9

Sonderfertigkeiten: Waffenlos (Bornländisch); Fußfeger, Tritt, Würgegriff

Schwarze Gaben: Alterslosigkeit, Dunkler Rausch

Anhang: Die Karte von Yilakesh

