



MUTTERGLÜCK



DSA-GRUPPENSPIEL FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

Das Schwarze Auge

MUTTERGLÜCK

VON DANIEL HEßLER

mit Dank an Susanne Boldt, Tim Höregott, Daniel Simon Richter und Bernd Berheide

Stichworte zum Abenteuer

Spieler: 3-6

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz

Ort und Zeit: Baronie Zackenberg, Ogermauer und Schwarze Sichel im Frühling 1011 BF

Handlung: Suche nach einer verschwundenen Baronstochter, Konfrontation mit dem ersten Zirkel von Azaril Scharlachkraut, zwei tragische Liebesgeschichten unter dem Zeichen des Borbaradianismus und ungewisser Vaterschaft.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Mutterglück ist lose mit dem Computerspiel **Das Schwarze Auge – DEMONICON** verknüpft. Das Abenteuer wartet mit einer ausführlichen Hintergrundgeschichte auf, die zur Gänze erst dann relevant wird, wenn man neben dem ersten auch den optionalen zweiten Teil spielt.

Ein wesentlicher Schwerpunkt des Abenteuers ist das Nachvollziehen von Figurenmotivationen und das Ausspielen kleiner Nebenhandlungen. Wenn Sie und Ihre Gruppe wenig Freude an derartigen *soap*-Elementen haben, ist es nicht nötig, sämtliche Hintergründe zu beleuchten: Beschränken Sie sich auf den ersten Teil, reduzieren Sie die Nebenhandlungen und verzichten Sie auf Azarils Auftreten. Wenn Ihnen jedoch Charakterspiel am Herzen liegt, können Sie sich auf zahlreiche Konfliktmöglichkeiten freuen.

Ein Wort zum Ton

Eingefleischte Kenner von **Das Schwarze Auge** und **Aventurien** mögen sich vielleicht über die ein oder andere Wortwahl in diesem Abenteuer wundern. Manchen mag auch das Setting des Abenteuers deutlich düsterer erscheinen, als das in **Aventurien**, insbesondere vor Borbarads Invasion, normalerweise der Fall ist.

Beides ist dem Umstand geschuldet, dass **Mutterglück** ein Prä-ludium zu **DEMONICON** darstellt und somit den Grundstein für ähnlich düstere Ereignisse in der aventurischen Gegenwart legt. Daher haben wir uns bewusst dagegen entschieden, das Abenteuer der Hal-Zeit entsprechend „aufzuhellen“ oder Begrifflichkeiten anzupassen. Dem Bösen sei auch in jenen Tagen sein finsternes Funkeln erlaubt.

In diesem Sinne wünscht Ihnen die Redaktion viel Spaß bei diesem Abenteuer in der guten, alten Zeit von **Das Schwarze Auge**.



AVENTURIEN

Kämpfer und Zauberer kommen zum Zug. Besonders im zweiten Teil spielt Heimlichkeit eine

forschungen massiv behinderten, entpuppen sich als Verbündete des eigentlichen Kindsvaters, eines gewissen *Rago*: Sie entführten Cosima in seinem Auftrag und glaubten, dadurch ihren Kameraden zurückzugewinnen, der einst einer Elfe namens *Azaril Scharlachkraut* verfiel und dafür seine beiden Freunde verließ.

Cosimas Verlobter Seghal taucht auf und entpuppt sich als Borbaradianer, der seinerseits Azaril hinterging und von ihr bestraft wurde. Er ist sicher, dass Azaril hinter der Entführung steckt und Cosimas Kind einem blutmagischen Ritual zuführen will. Gemeinsam mit Seghal gelangen die Helden zu Ragos Versteck auf der Ogermauer und können Cosima befreien.

ZWEITER TEIL (OPTIONAL)

Rago scheint überwunden, doch Azarils Erscheinen wendet das Blatt. Die Helden werden als Gefangene in die Schwarze Sichel gebracht, wo sich Azarils Stützpunkt in einer alten alhanischen Festung befindet. Um von dort zu fliehen und Cosima zu retten, müssen die Helden Azarils Ritual abwarten und zuschlagen, sobald die Elfe und ihre Lakaien sich magisch verausgabt haben. Mit Seghals Hilfe können sie sich heimlich durch die Festung bewegen und den Ort der finalen Auseinandersetzung zu ihren Gunsten präparieren.

Währenddessen werden sie von Rago gefoltert, und wenn sie tapfer genug sind, können sie nicht nur herausfinden, dass Rago selbst von Azaril hintergangen wurde – sie können ihn sogar zu ihrem Verbündeten für Cosimas Befreiung und ihre eigene Flucht machen.

ZUR HELDENAUSSWAHL

Das Abenteuer ist für 3-5 Helden mit mindestens 2.500 AP geeignet. Die Schwerpunkte liegen auf Interaktion und Planung, doch auch

wichtige Rolle. Religiöse Fanatiker, Exoten und Berufsbarbaren sollten nur dann zugelassen werden, wenn es den restlichen Helden gelingen kann, sie zum konstruktiven Austausch mit mittelreichischer Landbevölkerung und (zweifelnden) Borbaradianern zu bewegen.

DIE GEGENWART

Das Abenteuer spielt gut 20 Jahre vor der aktuellen Zeitrechnung. Seit Galottas Ogerzug ist ein Jahrzehnt vergangen, Kaiser Hal verschwand vor einem Jahr, und im Norden tobt der dritte Orkensturm. Bis zu Borbarads Invasion werden noch acht Winter vergehen, doch seine Anhänger arbeiten seit Jahren auf seine Rückkehr hin – allen voran Azaril Scharlachkraut, die schon jetzt eine große Vision verfolgt.

WAS BISHER GESCHAH

RAGO UND AZARIL

Es war im Jahre 1002 BF, als ein dreiköpfiges Söldnergrüppchen namens „Das Kleeblatt“ in ein borbaradianisches Kloster vordrang, das der glatzköpfige Xeraan beherrschte (siehe das vergriffene Abenteuer **Die Seelen der Magier** von 1988). So traf *Rago*, seine Freunde *Pavel* und *Fergoloch* im Schlepptau, auf die junge Elfe *Azaril* und verfiel ihrer Schönheit. Die einstige Agentin des Erzmagiers Rohezel begann

ERSTER TEIL

Perricum im Jahr 1011 BF. Zur Schneeschmelze werden die Helden von *Valadus von Darrenfurt* beauftragt, in seinem Namen um die Baroness *Cosima von Zackenberg* zu freien. Als sie auf der Burg ihres Vaters eintreffen, stellt sich heraus, dass Cosima nicht nur verlobt und schwanger, sondern auch noch verschwunden ist. Die Nachforschungen ergeben, dass der Verlobte, Junker *Seghal von Eichelbrunn*, nicht der Vater von Cosimas Kind sein kann. Zwei Söldner, die die Nach-

gerade, sich mit den Lehren Borbarads anzufreunden, doch nach der Niederlage ihres neuen Mentors Xeraan verließ sie das Kloster gemeinsam mit dem Kleeblatt. Rago umwarb sie unermüdlich, doch Azaril erhörte ihn über viele Monde nicht – zu fremd war ihr Rahjas Leidenschaft, zu groß ihre Unsicherheit in Liebesdingen und ihre Neugier auf Borbarads Lehren, deren kalte, berechnende Logik jede ernsthaftige Zuneigung verboten. Je vehementer Rago sie bedrängte, desto verwirrter wurden Azarils Gefühle, und desto verbissener klammerte sich die Elfe an die Lehren des Nandussohns.

Eines Nachts stahl sich Azaril heimlich aus dem Lager des Kleeblatts. Inspiriert von einem Traumgesicht wollte sie Borbarads Lehre weitertragen, ihren eigenen Zirkel gründen, die Rückkehr des Dämonenmeisters vorbereiten. Rago, dessen war sie sicher, würde sie schon bald vergessen haben.

Doch Azaril irrte. Rago brach mit dem Kleeblatt und setzte sich auf ihre Spur. Kein Versteck, keine Drohung, kein Zauber konnte ihn von seiner Geliebten fernhalten. Er verschaffte sich Zutritt zu Azarils Zirkel und wurde, ohne dass die Elfe es verhindern konnte, im Laufe eines knappen Jahrzehnts zu einem seiner verdientesten Mitglieder. Azaril konnte sein Fördern nicht länger ignorieren, denn auch ihre eigenen Gefühle für diesen Dickschädel wurden stärker. Ragos Liebe war ein prinzipielles Problem geworden.

GENARRTE LIEBE

Für ihren Plan, Borbarads Ersten Paladin zu schaffen (Siehe Seite 18), benötigte Azaril zwei Männer. Sie sollten die Väter der sieben Kinder sein, aus denen einst der Paladin entstünde. Und um dieses Privileg sollten die Kultisten kämpfen. Hier tat sich neben Rago, den die Chance sich vor Azaril zu beweisen beflügelte, ein Kultist namens *Seghal* hervor. Beide erhielten den Auftrag zur Ver- und Entführung von Jungfrauen edelster Herkunft. Azaril hoffte, dass Liebesnächte mit anderen Frauen Ragos Leidenschaft für sie abkühlen würden, und so schickte sie die beiden zu ihren ersten sechs Missionen, von denen sie auch erfolgreich zurückkehrten.

Wer nun die siebte, die „reinste“ Jungfrau erobern durfte, sollte ein letzter ritueller Kampf entscheiden. Rago trat mit der festen Überzeugung an, Azaril sei jene reinste aller Frauen. Die Elfe hatte diesen Irrtum durch diverse Andeutungen geschürt, weil sie an Seghals Sieg glaubte und hoffte, Borbarads Lehren gemäß den Verlierer ein für alle Mal ablehnen zu können und damit Rago los zu sein. Doch eine Laune der Göttin Rahja wollte es wohl, dass Ragos Leidenschaft ihm den Sieg über Seghal ermöglichte.

Azaril wollte sich weder Rago hingeben, noch wollte sie sein Drängen weiter erdulden. Nach dem Kampf eröffnete die Elfe ihm, dass nicht sie, sondern die nichts ahnende Cosima von Zackenberg die letzte der sieben Jungfrauen sein sollte – aufgrund der Sternenkongstellati-on, zu der sie geboren worden war. Rago war tief verletzt und lehnte seinen Sieg ab. Er wollte Azaril und schwor, er würde bei keiner Anderen mehr schlafen. Für Azaril bedeutete es eine Gefährdung des Hauptrituals, wenn nicht der tatsächliche Sieger das siebte Kind zeugte. Zudem sah sie ein, dass keine Demütigung groß genug sein würde, Ragos Besessenheit für sie zu brechen. Um nicht die gesamte Unternehmung zu gefährden, willigte sie zum Schein ein.

WAS MEIN IST, SOLL MEIN BLEIBEN

Azaril erklärte Seghal zum Sieger und behauptete, Ragos Leidenschaft habe sie erweicht. Einmal, ein einziges Mal würde sie sich ihm hingeben. Insgeheim befahl sie Seghal, sich Cosima gefügig zu machen, sie jedoch nicht anzurühren, bis „die Sterne richtig stünden“. Zu diesem Zeitpunkt wollte sie Rago in Cosimas Nähe locken und ihn auf magischem Wege glauben machen, Cosima sei sie selbst. Der Zeugung des siebten Kindes durch den tatsächlichen Sieger stünde somit nichts mehr im Wege.

Während Seghal, getarnt als Junker von Eichelbrunn, nach Zackenberg zog, hielt Azaril Rago mit falschen Küssen und geflüsterten Versprechen hin. Sie wartete, dass Seghal ihr Nachricht über seine Fortschritte senden würde. Doch auf Burg Zackenfels verliebte sich Seghal in Cosima und wollte ihr das schreckliche Schicksal ersparen, das den

sieben werdenden Müttern blühte. So rührte er Cosima sehr wohl an, achtete jedoch auf Verhütung und erfand er immer neue Ausreden, die Rago und Azaril von Zackenberg fernhielten, um so die Nacht mit der korrekten Sternenkongstellati-on ungenutzt verstreichen zu lassen.

Zu dieser Zeit war es auch, dass *Valadus von Darrenfurt* Interesse an Cosima entwickelte und schriftlich um ihre Hand anhielt. Cosimas Vater witterte eine gute Partie und zerstritt sich darüber mit Seghal. Dieser jedoch erwirkte mittels SCHWARZER SCHRECKEN, dass der Baron klein beigab und Valadus eine vage Ablehnung schickte, die von diesem als vage Zusage missverstanden wurde.

Es dauerte nicht lange, bis Azaril Seghal auf die Schliche kam. Sie stellte ihn zur Rede und ließ ihn von einem Karakil nach Maraskan transportieren. Hier sollte er für seinen Ungehorsam büßen, bis es an der Zeit wäre, die sieben Kinder zur Welt zu bringen. Nach diesem Ritual konnte sie ihn beseitigen und Rago sollte die Erziehung der Kinder übernehmen.

Am 9. Efferd 1011 BF, als die Sternenkongstellati-on günstig war, lockte sie Cosima und Rago unabhängig voneinander zum Ort des Zeugungsrituals: Cosima erhielt neben Rauschkräutern eine gefälschte Nachricht im Namen Seghals, Ragos Blick trübte Azaril durch Zauberei. Die Leidenschaft der beiden Genarrten tat ein Übriges, und so empfing Cosima in jener Nacht einen Sohn, während Rago glaubte, endlich mit Azaril das Lager geteilt zu haben.

DREI BLÄTTER, EIN STÄNGEL

Doch Azaril hatte die Rechnung ohne das Kleeblatt gemacht. Zufällig befanden sich nämlich Parel und Fergolosch zu dieser Zeit ebenfalls auf Burg Zackenfels. Im Auftrag von Cosimas Zofe *Praiodane* folgten sie dem Mädchen heimlich zum Stelldichein in einem verlassenen Heuschouer, um ihre Sicherheit zu gewährleisten. Praiodane glaubte, das Geheimnis sei bei den Fremden sicherer, weil diese sowieso bald wieder abreisen würden.

Am Morgen des 10. Efferd beobachteten die Söldner feixend, dass nicht Seghal, sondern Rago die Scheune verließ, in der Cosima die Nacht verbracht hatte. Sie waren froh, dass ihr alter Freund offenbar endlich von „der dämlichen Elfe“ losgekommen war und begrüßten ihn mit anerkennendem Schulterklopfen dafür, dass er „das Mädchen von diesem adligen Schnösel flachgelegt“ habe. Sie meinten damit den verschollenen Verlobten Seghal, doch Rago glaubte, die Rede sei von Cosimas Vater. Ragos Sinne waren noch immer benebelt und die Situation war ihm unangenehm. Darum beachtete er seine Irritationen während des Gesprächs nicht weiter und brachte die beiden zum Schweigen, indem er versprach, bald von sich hören zu lassen. Parel und Fergolosch nahmen dies zum Anlass, ihren Vertrag mit dem Baron zu verlängern, in Zackenberg zu überwintern und ein Auge auf Ragos Eröberung zu haben.

Als die Söldner abgezogen waren, um sich vor Cosima zu verbergen, packte Azaril die Gelegenheit beim Schopf. Sie hatte das Gespräch belauscht und wusste: Mit ihnen als Werkzeug würde es ein Leichtes sein, die schwangere Cosima aus der Burg zu entführen. Gemeinsam mit Rago kehrte sie zu ihrem Zirkel zurück und wartete einige Monde, in denen das Kind unter Cosimas Herzen ungestört wachsen konnte. Nach ihrer Rückkehr zur Burg horchte Praiodane die Söldner aus und erkannte, dass das Kind nicht von Seghal stammte. Doch Cosima wollte ihr nicht glauben, die beiden zerstritten sich und Praiodane wurde durch die Wächterin *Efferdane* ersetzt.

COSIMAS ENTFÜHRUNG

Als der Schnee Burg Zackenfels wieder freigab, sandte Azaril per NUNTIOVOLO einen gefälschten Brief an Cosima, in dem Seghal sie bat, ihm entgegen zu reisen (siehe Seite 11). Wie Azaril vermutet hatte, wollte Cosima weder das Leben ihres Vaters gefährden, noch wollte sie gebären, ohne Seghal bei sich zu wissen. Also bat sie die Söldner um Hilfe, die den Brief wiederum Rago zuschrieben.

Cosima überzeugte ihre neue Zofe Efferdane, ein paar Tage vorzutäuschen, sie sei erkrankt und könne ihre Kemenate nicht verlassen. Die Söldner bestachen die Torwächterin Praiodane, damit sie sie nachts aus der Burg ließ. Diese wiederum überredete ihren Kameraden Ben-

rik, mit ihr den Wachdienst in dieser Nacht zu tauschen. Heimlich brachten Parel und Fergolosch die werdenden Mutter zu der Scheune, in der ihr Kind gezeugt worden war. Cosima begehrte auf, als sie anstelle ihres Geliebten nur Rago dort antraf, darum flößte er ihr eilig ein Schlafmittel ein, das ihm Azaril mitgegeben hatte.

Rago kannte den Brief, den Azaril nach Zackenberg gesandt hatte und stellte bei dem Treffen keine näheren Fragen, um die beiden Söldner nicht gegen sich aufzubringen. Er heuchelte Reue darüber, dass er das Kleeblatt für Azaril verlassen hatte, behauptete, er wolle sich allein „um die Sache kümmern“ und schickte die Freunde zurück nach Zackenberg. Sie sollten die Spuren verwischen, so dass das Kleeblatt bald unbehelligt weiterziehen könne.

Tatsächlich reiste Rago aber zur Ogermauer, um dort auf Azaril warten, die Cosima für die Reise zu ihrem Hauptquartier und das dortige Ritual bereitmachen wollte. Wahrscheinlich war es dem eiligen Ablauf des Treffens geschuldet, dass das Missverständnis aus der Zeugungsnacht hier wieder nicht aufgeklärt wurde. Doch sowohl bei Rago, als auch bei den Söldnern, hinterließ das Treffen Zweifel an den Annahmen, die sie seitdem gemacht hatten.

Die Söldner kehrten zwei Tage vor Eintreffen der Helden zurück nach Zackenberg und behaupteten gegenüber Zofe und Wächterin, Cosima sei mit Seghal durchgebrannt, um Valadus' Werben zu entgehen. Praiodane hielt den Mund, auch weil sie sich für ihre Bestechlichkeit und ihre Rachegeleüste gegenüber Cosima schämte. Efferdane konnten sie überzeugen, dass jeder Tag, an dem sie Cosimas „Flucht“ geheim halten konnte, den Liebenden einen Vorsprung verschaffen würde.

ZEITLEISTE

Sommer 1002 BF: Das Kleeblatt befreit Azaril aus Xeraans Kloster. Rago verliebt sich in Azaril.

Herbst 1003 BF: Azaril verlässt das Kleeblatt, woraufhin ihr Rago folgt und das Kleeblatt zerbricht.

1003 BF bis 1008 BF: Während sich Parel und Fergolosch allein durchschlagen, baut Azaril ihren eigenen Zirkel auf und kann nicht verhindern, dass Rago darin Karriere macht.

Anfang 1009 BF: Azaril entwickelt den Plan vom Ersten Paladin. In Zweikämpfen stellen sich Seghal und Rago als die Besten unter den Kultisten heraus.

1009 BF bis Herbst 1010 BF: Rago und Seghal schwängern sechs der sieben Jungfrauen und entführen sie. Die Frauen werden von Azaril mittels RUHE KÖRPER über Monde schlafen gelegt.

Winter 1010 BF: Rago besiegt Seghal im rituellen Zweikampf um die letzte Jungfrau. Er erzwingt einen Tausch: Seghal wird Sieger und Rago wird eine Nacht mit Azaril versprochen.

Frühling 1010 BF: Seghal hält sich in Zackenberg auf, verliebt sich in Cosima, doch vermeidet ihre Schwangerschaft. Inzwischen hält Azaril Rago hin.

3. Praios 1011 BF: Valadus von Darrenfurt hält schriftlich um Cosimas Hand an, bekommt aber nur eine vage Antwort. Der Baron wittert eine bessere Partie als Seghal und zerstreitet sich mit ihm. Seghal traumatisiert den Baron mittels SCHWARZER SCHRECKEN.

Mitte Praios 1011 BF: Parel und Fergolosch treten in die Dienste des Barons von Zackenberg.

29. Praios 1011 BF: Azaril entfernt Seghal aus Zackenberg. Cosima glaubt, sein Lehnsherr habe ihn gerufen.

9. Efferd 1011 BF: Die Zeugungsnacht. Azaril lockt Rago und Cosima zum Ort der Empfängnis und benebelt ihre Sinne. Beide glauben, bei ihren Geliebten zu liegen. In Praiodanes Auftrag begleiten Parel und Fergolosch Cosima heimlich und erkennen Rago.

10. Efferd 1011 BF: Die Söldner beglückwünschen den verwirrten Rago und versprechen, über den Winter auf „sein Mädchen“ aufzupassen.

11. Efferd 1011 BF: Praiodane erfährt von den Söldnern, dass Cosima nicht mit Seghal zusammen war. Weil Cosima ihr nicht glauben will, zerstreiten sich die beiden. Praiodane wird Wächterin, Efferdane wird Zofe.

Anfang Phex 1011 BF (Anwerbung): Schneeschmelze. Valadus wirbt die Helden an, seine Geschenke zu überbringen.

4 Tage vor Ankunft der Helden: Azaril lockt die hochschwangere Cosima mit einem gefälschten Brief zum Ort der Zeugung. Die Söldner bestechen Torwächterin Praiodane und übergeben Cosima an Rago.

2 Tage vor Ankunft der Helden: Die Söldner kehren ohne Cosima zurück nach Zackenberg und behaupten vor Efferdane und Praiodane, sie sei mit Seghal durchgebrannt.

ERSTER TEIL

Fergolosch (eifrig): „Gortoscha mortomosch!

Wir kümmern uns um dein Mädchen!“

Rago (kühl): „Sie ist nicht mein Mädchen.“

Parel (grinsend): „Gewiss, du alter Gauner.“

—Gespräch unter Freunden, Efferd 1011 BF

DIE ANWERBUNG

Perricum im Frühling 1011 BF. Der wohlhabende Adlige Valadus von Darrenfurt (23, Lebemann, blonder Scheitel und Kinnbart, liebt Ilmenblatt, hasst Gebäck) wirbt die Helden an, um ihm beim Werben um seine künftige Braut Cosima von Zackenberg behilflich zu sein. Sie sollen nach Zackenberg reisen, dort ein Schreiben übergeben und Cosimas Vater, Baron Zoltan, mit Geschenken günstig stimmen. Sind die Helden von Stand, können sie Letzteres gern persönlich übernehmen, anderenfalls sollen sie Umwege über das Burgpersonal versuchen – Valadus weiß, wie einflussreich Wachleute und Zofen bisweilen sind.

Hierfür soll jeder Held zehn Golddukatn erhalten, die Valadus' Familie noch persönlich aus den Händen des verschollenen Kaisers erhalten hat und die darum „viel, viel mehr wert sind“, sowie (je nach Überreden-Erfolg) pro Held zusätzlich bis zu drei Dukaten als Anzahlung. Notwendige Ausrüstung kann in Perricum erworben werden, und bei „sinnvollen Investitionen“ ist Valadus bereit, die Hälfte des Preises zu übernehmen.

Als Brautgeschenke gibt ihnen Valadus ein Perlendiadem, einen silbernen Handspiegel und ein geschöntes Gemälde seiner selbst mit, allesamt so schmuckvoll wie wasserdicht verpackt.

Bei ihrer Anwerbung sollten die Helden folgende Informationen erhalten:

👁 Vor dem ersten Schnee hat Valadus ein Heiratsgesuch nach Zackenberg gesandt und vom Baron eine vage Antwort erhalten. Das Schreiben enthielt die Formulierung „die Neigung meiner Tochter liegt mir jedoch ebenso am Herzen wie ihre künftige Begüterung“, was Valadus als Aufforderung versteht, seine Ernsthaftigkeit und seinen Wohlstand herauszukehren. Die Geschenke sollen beides untermauern.

👁 Cosimas Schönheit wird gerühmt, doch bisher hat niemand sie freien wollen. Ihre Geburt fand unter einer schlechten Sternenkongstellatation statt. Zudem starb ihre Mutter dabei. Wahrscheinlich schreckte das bisher alle Bewerber ab.

👁 Valadus hält diese Bedenken für abergläubisches Geschwätz. Er will Cosima nicht für die Erbfolge heiraten, weil er ohnehin der jüngste von vier Brüdern ist und nur seinen Titel vererben könnte. Den Lebemann interessiert nur Cosimas Schönheit – und man weiß nicht, wie lange.

👁 Cosimas ältere Schwester Gidiane ist bereits mit Oldrich von Alding zu Gnitzenkühl verheiratet, einem erbitterten Rivalen von Valadus. Wahrscheinlich ist auch diese Konkurrenz ein Beweggrund für die Heiratspläne.

Zu schwer?

👁 Die Helden können auch als normale Söldner für Rademachers Karawane angeworben werden (siehe unten). Der Lohn fällt geringer aus, aber dafür müssen sie den Baron nicht freundlich stimmen und können auf Zackenberg freier agieren, weil sie nicht an Valadus' Auftrag gebunden sind.

Zu leicht?



Valadus kann mit Azaril unter einer Decke stecken. Azaril veranlasste ihn zum Werben um Cosima, weil sie schon früh Verdacht gegen Seghal schöpfte. Wenn Valadus das Mädchen erst geheiratet haben wird, ist er gerne bereit, sie und ihr Kind für Azarils Kult zu opfern.

ANDERE AUFTRAGGEBER

Sie selbst kennen Ihre Helden am besten und sollten den Grund zur Reise nach Zackenberg an deren Fähigkeiten anpassen. Wichtig ist hierbei nur, dass eine vertrauenswürdige Person oder Institution als Fürsprecher fungiert und die Dienste der Helden direkt oder indirekt an den Baron weiterempfiehlt. Denkbare Aufhänger sind Aufträge aus Gareth oder Perricum: ein Überprüfen der Gerüchte um Silberfunde in Zackenberg, die Anfrage einer Kirche nach dem mehrjährigen Ausbleiben des Tempelzehnts, oder das Aufsuchen von hexischen oder druidischen Lehrmeistern im weiteren Umfeld von Burg Zackenfels. Vielleicht sucht der Baron selbst nach Unterstützung für seine Waffenknechte, weil die benachbart lebenden Trolle, die besonders im Frühling zu leidenschaftlichen Wutausbrüchen neigen, dieses Jahr besonders wild sind.

Stellen Sie auf jeden Fall sicher, dass die Helden zugegen sind, wenn Cosimas Abwesenheit entdeckt wird, und dass sie auf irgendeine Weise von Valadus' Werben um Cosima erfahren – zum Beispiel, indem ein Bote eintrifft, der seine Geschenke überbringt.

DER WEG NACH ZACKENBERG

Die Baronie Zackenberg gehört 1011 BF zur Landgrafschaft Trollzacken im Königreich Darpatien. Die Helden können sich für die Reise der Karawane des Händlers *Arvid Rademacher* (37, Halbglatze, prächtig gezwirbelter Schnurrbart, liebt Vögel in Käfigen, hasst nasses Stroh) anschließen. Über den Winter waren die Straßen lange Zeit verschneit und Rademacher will als Erster seine Geschäfte in den abgelegenen Weilern der Provinz machen.

Spielen Sie die Reise entsprechend den Vorlieben Ihrer Spieler aus oder kürzen Sie ab (siehe auch Seite 13). Möglichkeiten für Nebenhandlungen bieten sich viele, denn durch den langen Winter fehlt es an Vorräten, Werkzeug und Seelsorge ebenso wie an der Erneuerung seltener Schutz- oder gar Bequemlichkeitszauber. Eventuell ist ein abergläubischer Frühlingsritus gestört worden und die Einwohner suchen nun nach einem Zauberkundigen, der die (meist eingebildeten) „bösen Geister“ vertreibt, die sich sonst für längere Zeit einnisten würden. Vielleicht ist auch dem Geist eines im Winter verstorbenen Verwandten die letzte Ruhe zu geben.

BURG ZACKENFELS

Die Handlung auf Burg Zackenfels ist modular gehalten. Die Helden sollen hier die Gründe für Cosimas Verschwinden herausfinden, Bekanntschaft mit dem *Kleeblatt* machen und schließlich am Ort der Empfängnis auf Seghal treffen. Währenddessen unternehmen die Söldner verschiedene Störmanöver, und auch das Zusammenleben der Burgbewohner entwickelt eine eigene Dynamik.

Um Ihnen einen Überblick der zentralen Rechercheergebnisse zu geben, erhalten Sie hier eine Liste, die Ihnen beim Festlegen ihrer Reihenfolge helfen soll:

DIE ANLAGE

Auf einem zerklüfteten Felsen in den Ausläufern der Trollzacken erhebt sich ein kreisrunder, fünfstöckiger Bergfried, welcher sich nur über die Zugbrücke zum zweistöckigen Gesindehaus betreten lässt. Das Burgtor und der benachbarte Wachturm sind massiv und sollen schon einigen Trollen getrotzt haben. Die mittelreichische Architektur weist tulamidische Einflüsse auf und schmiegt sich ins umgebende Gestein. Ein kleines Tor führt zu den gerade erblühenden Gärten, die sich auf mehrere natürliche Terrassen verteilen, über abschüssige Steintreppchen miteinander verbunden sind, und nur durch die Burg betreten werden können.

Über Generationen wurde der Bau schrittweise erweitert, jeweils mit unterschiedlich üppigen finanziellen Mitteln. An schwerer zugänglichen Stellen wurde an Höhe und Dicke der Mauern gespart. Die Dachschindeln müssen regelmäßig zurechtgerückt werden und an einigen Stellen bröckelt der Putz, doch bisher bot der Bau den Zackenbergern ausreichend Schutz vor marodierenden Orks, Räubern und fehdefreudigen Nachbarn. Derzeit leben etwa zwanzig Personen hier.

Unterhalb des Burgbergs liegt der Weiler Zackenberg, dessen Katen und Felder sich ebenfalls auf mehreren natürlichen Plateaus befinden. Hier leben knapp hundertfünfzig Bauern, die allesamt dem Baron unterstehen.



- 1) Cosima wurde unter einer merkwürdigen Sternkonstellation geboren.
- 2) Cosima ist schwanger. Ihr Verlobter heißt Seghal.
- 3) Das Techtelmechtel zwischen Cosima und Seghal wurde toleriert, weil sich Seghal in Zackenberg beliebt gemacht hatte und alle wussten, dass Cosima keine bessere Partie abbekommen würde.
- 4) Seghal und der Baron haben sich zerstritten, weil Valadus' Angebot verlockender schien.
- 5) Cosima ist verschwunden.
- 6) Praiodane war früher Cosimas Zofe und hat sich mit ihr zerstritten.
- 7) Der Streit zwischen Cosima und Praiodane betraf die Zeugungsnacht.
- 8) Das Kind wurde irgendwo außerhalb der Burg gezeugt. Cosima glaubte, Seghal sei der Vater. Praiodane behauptet, sie habe Cosima mit einem anderen gesehen.
- 9) Im Zorn hat Seghal den Baron bezaubert, bevor er ging.
- 10) Cosima hat vor Kurzem einen Brief von Seghal erhalten, der sie zur Flucht animierte.
- 11) Der Brief stammte wahrscheinlich nicht von Seghal.
- 12) Praiodane wurde von den Söldnern bestochen, um das Tor für Cosimas Flucht zu öffnen.
- 13) Hierfür überredete sie Benrik, den Dienst mit ihr zu tauschen.

Je nachdem, wie viel Zeit die Helden auf Burg Zackenfels verbringen sollen, können sie diese Informationen schneller geben und dadurch die Handlung beschleunigen, oder die Handlung durch Störfeuer aus Gerüchten, Desinformation und kleinen Nebenhandlungen ausbremsen. Die folgenden Detailinformationen entsprechen der *subjektiven* Ansicht der Berichtenden. Sie sind in *Allgemeine* und *Spezielle Informationen* aufgeteilt: Erstere können sie von fast jedem Burgbewohner erfahren, Zweitere sind nur bestimmten Personen zu entlocken und verbunden mit kleinen Herausforderungen. *Geheime Informationen* sind mit (!) gekennzeichnet und erfordern zumindest eine Talentprobe – sei es *Überreden*, *Menschenkenntnis* oder kleine Gefallen für die Burgbewohner, bei denen die Helden ihre Stärken ausspielen können. Hinweise hierzu finden Sie bei den Vorlieben der Burgbewohner. Am Ende des Abschnitts erhalten Sie eine nähere Beschreibung des Kleeblatts und seiner Störmanöver sowie eine Reihe von notwendigen und optionalen Ereignissen.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Über Cosima

- ☞ Cosima ist ein sanftes, hübsches Mädchen mit blonden Haaren und zarten Gliedern. Sie verehrt die Göttin Travia und hat ein Händchen für Pflanzen. Darum war sie viel in den Gärten unterwegs.
- ☞ Cosima ist schwanger, im achten oder neunten Mond. Man kann ihr das bereits deutlich ansehen.
- ☞ Seghal ist auf jeden Fall der Kindsvater. Cosima ist ein anständiges Mädchen, das sich nie mit einem anderen einlassen würde.
- ☞ Cosimas Mutter starb bei der Geburt. Das ist nichts Besonderes, aber es gab schon im Vorfeld viele Omen, die ihren Tod ankündigten: Kreisende Raben über dem Bergfried, Hagelschlag im Frühsommer und schließlich die Sternkonstellation zu Cosimas Geburtsdatum. Doch zum Glück entwickelte sich Cosima völlig anders, als die Sterne voraussagten.
- ☞ Cosima wurde am 5. Ingerimm 995 BF geboren, also wurde sie wahrscheinlich im Efferd des gleichen Jahres gezeugt. Sternenkundler sagen, an diesem Tag traf der Kopf des Drachen auf die Schlange über dem Schwarzen Madamal. Dies deutet auf die Geburt weiser Anführer hin, die trotz bester Absichten oft den Versuchungen der Macht erliegen. (!)

Über den Kindsvater

- ☞ Der Vater des Kindes ist Cosimas Geliebter, ein Junker aus Nordmarken. Er heißt Seghal von Eichelbrünn.
- ☞ Seghal kam im letzten Frühling nach Zackenberg und stellte sich in Zoltans Dienst. Er ist ein ganz passabler Kämpfer, aber weil er sehr gebildet ist, machte der Baron ihn schnell zu seinem Berater.

- ☞ Seghal war sehr beliebt, nur Miljan konnte ihn nicht leiden. Wahrscheinlich war er neidisch, dass der Baron ihm Seghal nun vorzog.
- ☞ Im Praios dieses Jahres wurde Seghal von seinem Lehnsherren zurückgerufen. Cosima vermisst ihn sehr.
- ☞ Wahrscheinlich wurde Cosimas Kind kurz vor Seghals Abreise gezeugt. Romantisch, nicht?
- ☞ Seghal spricht keinen nordmärkischen Dialekt, weil er sehr gebildet ist.

Über den Baron

- ☞ Zoltan ist ein gerechter Herrscher, hat nur manchmal sein Temperament nicht im Griff.
- ☞ Er liebt seine beiden Töchter und war sehr froh, dass Cosimas zehn Jahre ältere Schwester Gidiane endlich verheiratet konnte. Sein Zweitgeborener Zivko ist zwei Jahre älter als Cosima und dient als Knappe in Tobrien.
- ☞ Zoltan hat sich heftig mit Seghal gestritten, weil er fürchtete, der Junker würde Cosima das Herz brechen. Aber am Ende haben sich die beiden wieder vertragen und Seghal durfte die Verlobung bekannt geben.
- ☞ Seit seine Frau verstorben ist, hat Zoltan nicht wieder geheiratet. Derzeit schläft Weibelin Fetanka öfters bei ihm. (!)
- ☞ Aus einer von Zoltans Affären entstand 1007 BF eine weitere Tochter namens Algerte. Die Mutter Radegunde gehörte zum Gesinde und gab das Kind in den Perricumer Praios-Tempel, bevor sie verschwand. (!)
- ☞ Zoltan unterstützte den Thronräuber Answin und ist in Adelskreisen weitgehend isoliert. Bis jetzt konnte er sich aus den Orkkriegen heraushalten, wurde aber auch schon lange nicht mehr zu Turnieren eingeladen. (!)

Über Cosimas Zofe

- ☞ Efferdane ist keine besonders gute Zofe.
- ☞ Die alte Zofe soll eine Affäre mit Seghal gehabt haben, weswegen Cosima sie vor einem halben Jahr verstieß.
- ☞ Cosima war lange mit Efferdane befreundet, als diese noch Wächterin war. (!)
- ☞ Die Wächterin Praiodane war früher Cosimas Zofe. (!)

Über das Kleeblatt

- ☞ Parel und Fergolosh gehören eigentlich nicht zur Wache, haben aber den Winter hier verbacht.
- ☞ Der Baron wirbt häufiger zusätzliche Wachen an, wenn die Orks besonders dreist plündern. Weil es den beiden hier gefiel, haben sie auch den Winter auf Burg Zackenfels verbracht.
- ☞ Die beiden nennen sich manchmal „das Kleeblatt“. Das ist merkwürdig, denn der Name lässt drei oder vier Mann erwarten.
- ☞ Mit Seghal haben sich die beiden nicht verstanden. Sein kluges Geschwätz erinnerte sie wohl an jemanden, den sie nicht mochten. (!)
- ☞ Sie verstehen sich besonders gut mit Praiodane. Aber erst, seit sie Streit mit Cosima hatte. (!)

Über Cosimas Verschwinden

- Die Zackenberger haben hierzu eine Menge Ideen auf Lager, die allesamt falsch sind, aber die Helden in die gewünschte Richtung dirigieren könnten. Beachten Sie allerdings: Einer Figur, die sich als unzuverlässiger Informant herausstellt, werden die Helden künftig nicht trauen. Verbauen Sie sich hierdurch nicht die Möglichkeit zur Vergabe Spezieller Informationen.
- ☞ Wächter Benrik stand in dieser Nacht am Tor. Das hat sich Cosima geschickt ausgesucht, der schläft nämlich gerne mal bei der Wache ein.
- ☞ Wahrscheinlich ist Cosima mit Seghal durchgebrannt. Er ist zurückgekehrt, hat das aber geheim gehalten, weil der Baron ihm immer noch böse ist.
- ☞ Cosima wollte nicht im gleichen Zimmer gebären wie ihre Mutter. Berechtigter Aberglaube. Vielleicht hat Seghal sie zu einer Hebamme gebracht, die fähiger ist als Ulgrein (s.u.).
- ☞ Cosima wollte das Kind nicht behalten, vielleicht weil ihr Seghal untreu war. Da Ulgrein sich weigert, Ungeborene zu töten, hat sich

Cosima auf die Suche nach einem echten Medicus gemacht. Hoffentlich in eine große Stadt, ein Quacksalber von der Landstraße würde die Abtreibung wohl mit einem rostigen Eisendraht vornehmen und das arme Mädchen umbringen.

☞ Cosima ist überhaupt nicht schwanger. Sie hat die ganze Zeit einen Wasserschlauch unter dem Wams getragen und ihn wöchentlich weiter aufgefüllt. Wozu? Das geltungssüchtige Biest will wissen, wie sehr es vermisst wird, dann unverhofft zurückkommen und mit einer hanebüchenen Geschichte über eine Fehlgeburt auftrumpfen, damit die Zackenberger sie und ihre verlotterte Kammerzofe Efferdane aus Mitleid weiter durchfüttern. Die hat das alles eingefädelt, weil sie Angst um ihre Stellung hat, wenn Cosima heiratet und die Burg verlässt.

☞ Cosima wurde vergewaltigt, als sie sich alleine in den Wäldern herumtrieb. Wahrscheinlich von einer ganzen Orkrotte. Sie hat sich so geschämt, dass sie niemandem etwas davon erzählte. Ihre Zofe hält das geheim, denn sie trägt eine Mitschuld, weil sie das Mädchen zum Herumstromern in den Wäldern anstiftete. Doch bei der Geburt erkennt man einen Orkbastard, wenn man ihn sieht. Darum ist Cosima geflohen, und wenn Efferdane nur einen Funken Anstand im Leib hat, wird sie ihr folgen.

☞ Vielleicht ist das Kind von ihrem Vater...? Nein, das habt ihr nicht von mir!

BEWOHNER VON BURG ZACKENFELS

Baron Zoltan von Zackenberg

46, verwitwet, väterlich; liebt Bier und Frauen, hasst Kontrollverlust; braucht einen besseren Ruf in Adelskreisen.

Spezielle Informationen:

☞ Zoltan prahlt gern damit, er habe eine Affäre mit einer Adligen namens Ralaria zu Klarschacht gehabt. Sie soll eine sehr schöne Halbfelie sein. Aber dieses Adelsgeschlecht gibt es gar nicht, also ist der Name wahrscheinlich erfunden. (Der Name ist ein Anagramm des Namens Azaril Scharlachkraut, was aber für das Abenteuer keine Rolle spielt.)

☞ Zoltan kennt die Eichelbrünns nicht, doch die Familie hat einen guten Namen. Politisch ist diese Verbindung eher unbedeutend, aber Cosimas ältere Schwester Gidiane ist bereits so gut verheiratet, da kann kein anderer erreichbarer Adliger mithalten.

☞ Eigentlich war der Brief an Valadus als Absage gemeint. Nun, da Cosima Seghals Kind erwartet, hat Zoltan beschlossen, dass wenigstens seine jüngste Tochter aus Liebe heiraten darf.

☞ Seghal hat sich nie zweifelsfrei als Adliger ausgewiesen - selbstverständlich nicht, denn unter Ehrenmännern genügt ein Ehrenwort. (!)

☞ Tatsächlich fürchtet sich Zoltan vor Seghal. Bei ihrem Streit sprach Seghal einen SCHWARZER SCHRECKEN auf den Baron, so dass dieser fast zwei Wochen lang nicht schlafen konnte. Da der Baron vor niemandem zugeben wollte, dass ihn ein einfacher Junker eingeschüchtert hatte, und auch weil seine Tochter den unheimlichen Nordmärker so sehr liebte, willigte er in die Verlobung ein. (!)

Haushofmeister Miljan

31, braunhaarig mit grauen Strähnen, immer mit stinkender Knasterpfeife anzutreffen, verfeindet mit Korbinian; hasst Amazonen, liebt Bergsteigen; braucht eine Sicherung für seine Kleidertruhe.

Spezielle Informationen:

☞ Miljan hält Seghal für einen eitlen Gecken, der nur Cosimas Körper wollte. Wahrscheinlich ist er nicht mal ein Adliger und die Geschichte mit seinem Lehnsherrn ist gelogen. Seghal wollte sich einfach davonmachen, als er Streit mit dem Baron bekam.

☞ Valadus' Heiratsgesuch führte zum Streit zwischen Seghal und dem Baron. Dieser witterte wohl eine bessere Partie für Cosima als den mittellosen Junker. (!)

☞ Miljan hat das Schreiben an Valadus aufgesetzt und absichtlich missverständlich ausgedrückt. Er glaubte, vielleicht würde ein neuerliches Werben von Valadus die Meinung des Barons ändern. (!)

☞ Nach dem Streit mit Seghal benahm sich der Baron sehr merkwürdig, und schlief fast zwei Wochen lang nicht. Danach gab er die Verlobung Cosimas und Seghals bekannt. Miljan glaubt, dass der Baron einfach durch die Tränen seiner Tochter weich wurde und ihm sein schlechtes Gewissen keine Ruhe ließ. (!)

Kammerzofe Efferdane

22, dreckig-blond, klein, kräftig, energiegeladen, ehemals Wächterin, benutzt viele Schimpfwörter, verfeindet mit Praiodane; hasst Spinnen, liebt Gewitter.

Welche *Speziellen Informationen* die Helden von Efferdane erhalten, hängt davon ab, wie sie sie in den Modulen **Efferdane wird überführt** und **Efferdane wird bestraft** behandeln. Efferdane dient vor Allem zur Ablenkung der Helden, denn die eigentlich interessanten Auskünfte wird ihnen erst Praiodane geben.

Spezielle Informationen:

☞ Cosima wollte zu einem Treffen mit Seghal, der ihr einen Brief geschickt hatte.

☞ Efferdane hat Cosima versprochen, das Treffen mit Seghal geheim zu halten, bis diese zurückkehrt.

☞ Zwar rechnete sie mit Cosimas baldiger Rückkehr, doch fühlt sie sich trotz ihres Ausbleibens an ein Versprechen zur Geheimhaltung gebunden.

☞ Wenn Cosima Seghals Medaillon berührte, war sie stets eine Zeit lang wie verwandelt.

☞ Efferdane weiß, wo Cosima ihr Tagebuch und das Medaillon versteckt hält.

☞ Den Brief hat Cosima mitgenommen. Efferdane weiß nicht, wo er ist.

☞ Sie ahnt, dass ihre Feindin Praiodane und die Söldner mit dem Verschwinden zu tun haben, ist aber nicht sicher. Jemand muss Cosima nachts aus der Burg gelassen haben.

☞ Praiodane war eifersüchtig auf Cosima und behauptete deshalb, Seghal sei gar nicht der Vater des Kindes gewesen. Das ist natürlich Unsinn, und Efferdane wurde Cosimas Zofe, weil sie sie als einzige verstand.

Wächterin Praiodane

23, rothaarig, spindeldürr, sehr höflich, sehr verschlossen, ehemals Kammerzofe, kann lesen und schreiben, verfeindet mit Efferdane; hasst Treppensteigen, liebt alte Truhen; braucht Anerkennung als Wächterin.

Spezielle Informationen:

☞ Das Kriegshandwerk liegt Praiodane nicht.

☞ Seghal ist ein attraktiver Mann, aber Praiodane hat ihn nie angerührt.

☞ Es geht niemanden etwas an, warum Cosima sie verstoßen hat.

☞ Benrik schläft öfters bei der Wache ein.

Die folgenden Informationen von Praiodane sind sehr schwer zu bekommen. Erstens wird sie vom Kleeblatt fast ununterbrochen beaufsichtigt. Zweitens sieht sie sich als Komplizin der Söldner. Cosima verstieß Praiodane, weil sie ihr die Wahrheit sagte, und in den Söldnern fand die Zofe Unterstützer. Letztlich waren es Rachegefühle, die Praiodane zur Hilfe bei Cosimas Entführung veranlassten.

Spezielle Informationen:

☞ Cosimas Kind wurde im Efferd in einer Scheune außerhalb der Burg gezeugt. Seghal war da schon mehrere Wochen verschwunden. (!)

☞ Der Mann, mit dem Cosima in jener Nacht zusammen war, war nicht Seghal. Doch Cosima wollte Praiodane das nicht glauben. (!)

☞ Parel und Fergolosch wissen mehr über die Geschehnisse der Zeugungsnacht. Sie scheinen den Fremden zu kennen. (!)

Weitere Burgwächter

☞ Weibelin *Fetanka* (32, Norbardin, sehr dunkle Augen, dicke Schnittnarbe über dem Gesicht, gibt sich finster und einsilbig; hasst

Tulamiden, liebt Kaninchen am Spieß; braucht Unterstützung beim Instandsetzen der Verteidigungsanlagen)

☞ Korporal *Benrik* (20, braunhaarig, gutaussehend, etwas dämlich, jedermanns Liebling; hasst Regenwetter, liebt den Geruch von Äpfeln; braucht neues Rasierzeug oder Parfum)

☞ Korporal *Eberhelm* (24, strohblond, lispelt, verheiratet mit Svea, verliebt in Giselwulf; hasst Tauben, liebt Hunde; braucht neue Saiten für seine Laute)

Das Kleeblatt

Die Söldner Parel und Fergolosch (siehe Anhang) versuchen, unter den Burgwächtern nicht aufzufallen.

Weiteres Gesinde

☞ Koch *Korbinian* (33, bullig, impulsiv, schwarzhaarig, Geheimratsecken, Veteran des Maraskan-Feldzugs unter Kaiser Hal, verfeindet mit Miljan; hasst Elfen, liebt Seemannslieder; hat ein neues Kochbuch und braucht jemanden, der ihm Lesen beibringt)

☞ Küchenknecht *Giselwulf* (16, braunhaarig, Wuschelkopf, verletzt sich ständig an Küchengeräten, Bruder von Benrik, verliebt in Eberhelm; hasst gar nichts, liebt Seifenblasen; braucht eine Brille)

☞ Stallmagd *Svea* (15, braunhaarig, trüffelig, darum immer mit Stofftaschentuch ausgerüstet, verheiratet mit Eberhelm; hasst unheimlich aussehende Bäume, liebt den Geruch von Rauchkraut vor dem Entzünden; braucht jemanden, der „den Geist“ vom Heuboden vertreibt)

Dorfhexe Ulgrein

68, gebeugt, rotnasig, Schnapsfahne, Vertrautentier: Schlange; liebt Bienenhonig, hasst zirpende Grillen; braucht eine neue Schülerin.

Spezielle Informationen:

☞ Ulgrein wurde vor zwei Jahren in die Wälder gejagt, weil Fetanka sie für einen Hexenschuss verantwortlich machte, dessen Ursache aber nur ungeschickter Umgang mit der Gestechrüstung des Barons war. Heute darf Ulgrein zwar auf die Burg, vermeidet aber Treffen mit dem Baron oder Fetanka.

☞ Seghal bestellte viel Rahjalieb bei Ulgrein und wurde ungeduldig, wenn die Lieferung zu spät kam.

☞ Ulgrein stellte Cosimas Schwangerschaft fest und half ihr, wo sie konnte.

☞ Cosima ist im siebten Monat. Ganz sicher. Wenn das Kind von Seghal ist, muss er es im Efferd gezeugt haben, nicht im Praios, als er Zackenberg verließ. (!)

☞ Es dauert nicht mehr lange, bis sich die Sternkonstellation von Cosimas Geburt wiederholt. Ihr Kind könnte unter den gleichen Zeichen geboren werden. (!)

☞ Das Zeugungsdatum, sofern die Helden es kennen, ist aber interessanter: In der Nacht vom 9. auf den 10. Efferd stand der Kaiserstern unter der Namenlosen Leere, in einer Linie mit Nandus und Kor. (*Sternkunde* +4:) Cosimas Kind wird sich mit den finsternen, blutigen Seiten der Erkenntnis auseinandersetzen müssen. (!)

Bruder Vincinger

Traviageweihter mit kleinem Schrein im Weiler; 35, schlaksig, Adlernase, schulterlanges Haar, chronisch unzufrieden; liebt Knoblauch, hasst Unehrlichkeit; braucht eine Frau.

Spezielle Informationen:

☞ Bruder Vincinger hat Seghal nie getraut - das war ein Springinsfeld wie tausend andere, die anständige Mädchen verführen.

☞ Er hat es nie gutgeheißen, dass Cosima über Monde hinweg in wilder Ehe mit diesem Seghal lebte.

☞ Seghal war bei vielen Götinnendiensten anwesend, aber seine Anwesenheit beim Gebet war für den Geweihten nie spürbar.

☞ Cosima ist wahrscheinlich mit Seghal durchgebrannt. Hoffentlich kommt sie zur Vernunft und heiratet Valadus – sofern der sie noch nimmt.

☞ Seghal wollte ständig über Dinge diskutieren, bei denen es nichts zu diskutieren gibt: Die Treue, die Heimat, die Gemeinschaft. Für ihn lief alles auf Machtfragen hinaus. (!)

☞ Dass Cosima sich wegen ihrer Schwangerschaft an Ulgrein und nicht an ihn wandte, hat den Bruder enttäuscht. (!)

☞ Als Seelsorger aller Zackenberger weiß Bruder Vincinger um viele schmutzige Geheimnisse, von denen er lieber nichts wusste. Nach neun Jahren Dienst am gleichen Schrein hat er in Rommilys um seine Versetzung ersucht, weil er den Leuten hier nicht mehr in die Augen sehen kann. (!)

Im Weiler

In Zackenberg leben die Bauernfamilien Huber, Gruber und Stuber, allesamt kinderreich, untereinander verwandt und hervorragende Quellen für hanebüchene Gerüchte über die Burg und ihre Bewohner. *Typische Vornamen:* Perainidis, Gillfriede, Jannika, Marla; Firunz, Etel, Borkfried, Knuthart.

Spezielle Informationen

(können auch von Burgbewohnern vermittelt werden):

☞ Cosima war an zwei Nächten mit den Söldnern unterwegs: Einmal vor wenigen Tagen, einmal im Efferd. Ihr Kind könnte auch von Parel stammen. Oder – Travia bewahre – von Fergolosch?! (!)

☞ Der Junker von Eichelbrunn ist im Praios auf einer fliegenden Schlange von dannen geritten. (!)

DAS KLEEBLATT

Hauptanliegen der beiden Söldner ist es, die neugierigen Helden von Praiodane fernzuhalten. Wenn die ehemalige Zofe Wache hat, ist fast immer einer der beiden zugegen und lenkt das Gespräch auf ein anderes Thema, sobald die Helden nach Cosima oder Seghal forschen. Aber auch andere Fortschritte verfolgen sie und versuchen, den Helden zu schaden.

Die Söldner verlassen sich auf den Burgfrieden und die Autorität des Barons, so dass sie meistens eine handfeste Konfrontation vermeiden können. Im freien Gelände werden sie ebenfalls nur im Notfall zu den Waffen greifen (siehe auch Seite 11).

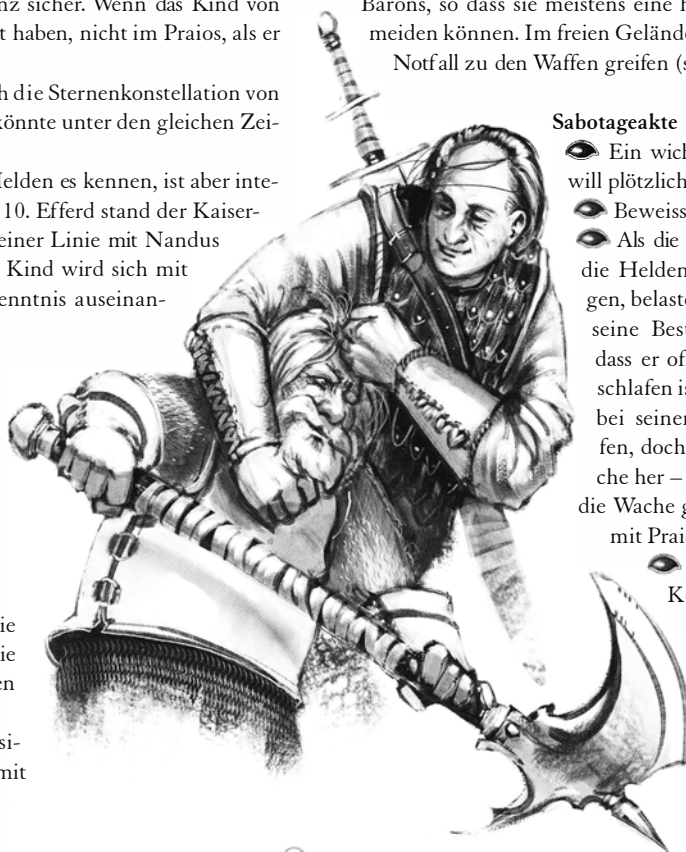
Sabotageakte

☞ Ein wichtiger Informant der Helden will plötzlich nicht mehr mit ihnen reden.

☞ Beweisstücke verschwinden.

☞ Als die Söldner mitbekommen, dass die Helden nach dem Torwächter fragen, belasten sie Benrik und versuchen, seine Bestrafung dafür zu erwirken, dass er offenbar bei der Wache eingeschlafen ist. Benrik ist zwar tatsächlich bei seiner letzten Wache eingeschlafen, doch ist das schon über eine Woche her – er begreift jedoch nicht, dass die Wache gemeint ist, die er inoffiziell mit Praiodane getauscht hat.

☞ Die Helden geraten mit dem Koch Korbinian aneinander, weil sie in einer Sache anderer Meinung sind, als er (Maraskan, Kaiser Hal, das Abendessen ...). Nachdem die Helden bei ihren Forschungen eine wichtige Information



erhalten haben, werden ihre Pferde (oder sie selbst) plötzlich krank. Jemand hat ihnen Eibensamen (Einnahmegift Stufe 3, siehe **Zoo-Botanica Aventurica** 217) ins Essen gemischt. Miljan verdächtigt Korbinián, und nur ein *glaubwürdiger* Kräuterkundiger kann den Streit schlichten. Hierfür kommen Bruder Vincinger oder Ulgrein in Frage.

☞ Kurz nachdem die Helden alleine auf dem Burgturm oder in einem oberen Stockwerk waren, fallen einige Ziegel in den Burghof und verfehlen den Haushofmeister nur knapp. Giselwulf und Eberhelm machen falsche Zeugenaussagen, weil die Söldner sie mit dem Wissen über ihre Liebschaft erpressen. Es kostet viel Mühe, Charme, vielleicht gar Silber oder Gefälligkeiten für Burgbewohner, um den wütenden Baron von der Unschuld der Helden zu überzeugen.

Verdachtsmomente

Mit den folgenden Situationen können Sie die Söldner belasten. Setzen Sie sie erst ein, wenn die Helden Verdacht schöpfen, dass etwas nicht stimmen könnte.

☞ Die Helden erwischen Fergolosh, der sich unter einem Tisch, hinter der Wand einer Pferdebox oder Ähnlichem versteckt hat, um sie zu belauschen. Er mimt den Betrunkenen, hat aber keine Fahne. Wenn die Helden ihm das unter die Nase binden, versetzt er beleidigt, die Helden wüssten eben nichts von den Düften echter zwergischer Kerle und wankt davon.

☞ Die Helden bemerken, dass die Söldner sie heimlich verfolgen, sich jedoch dabei ungeschickt anstellen. Als alle Ausreden nichts helfen, behauptet Parel, einer der Helden hätte seine Mutter beleidigt und fordert diesen zum ehrenhaften Faustkampf. Danach betrachten die Söldner die Sache als geklärt.

☞ Die Helden erwischen die Söldner beim Einschüchtern eines ihrer Informanten. Auf Nachfrage behaupten sie, es ginge um Spielschulden.

☞ Parel lädt die Helden zum Trinken ein und versucht, ihnen Beweismittel zu stehlen. Hierfür nutzt er entweder eine Umarmung, Nebeneinandersitzen beim Umtrunk, umständliches Aufstehen um „mal auszutreten“, oder tuchfühndes Bewundern von Schnitt und Sitz heldischer Kleidung.

☞ Die Helden können die Söldner belauschen, während sie das Vorgehen der Helden kommentieren und ihre nächsten Aktionen planen. Als die Söldner sie bemerken, geraten sie in Streit miteinander und fangen an, sich zu prügeln. Nur einem guten Menschenkenner fällt auf, dass der Streit gespielt ist. Gelingt die Scharade, gesellt sich einer der beiden zu den Helden, um sich bei ihnen mit Bier beliebt zu machen und sie auszuhorchen. Dabei schimpft er über seinen Kumpanen und verkündet, ihn bald „plattzuwalzen wie 'ne Salzarele“. Geben Sie den Söldnern eine faire Chance, bei ihren Aktionen unentdeckt zu bleiben. Sobald der Verdacht konkret auf sie fällt, werden die Helden eine Lösung erzwingen und somit das Szenario auf der Burg beenden.

Weitere Szenen auf der Burg

Hier finden Sie einige Ereignisse, die die Handlung auf Burg Zackenfels vorantreiben sollen. Lassen Sie diese Geschehnisse eintreten, wenn die Helden an einer Stelle festhängen, oder nutzen Sie sie als Bremsen, wenn sie zu schnell vorankommen. Notwendige Szenen sind mit + gekennzeichnet.

Empfang durch den Baron +

Als die Helden in Zackenberg eintreffen, lädt sie Baron Zoltan zu einem nahrhaften Mahl in den Rittersaal ein. Sie erfahren hier, dass sich Cosima unpasslich fühlt und schon seit einigen Tagen nicht mehr ihr Zimmer verlassen hat. Sie lässt nur ihre Zofe Efferdane zu sich.

Die Helden werden, je nach Stand, entweder im Bergfried oder im Dachgeschoss des Gesindehauses untergebracht. Halten Sie sie mit der Ausrede von Cosimas Krankheit und mit der Freundlichkeit des Barons einige Zeit lang hin, so dass sie sich mit der Burg vertraut machen und einige Dinge über Cosima und die Burgbewohner in Erfahrung bringen können.

Tatsächlich ist Cosima verschwunden (siehe Seite 3), und Efferdane hält dies geheim (s.u.).

Efferdane wird überführt +

Efferdane ist zwar eine passable Lügnerin (*Überreden* 6; MU 13 IN 12 CH 11; MR 3), wer genauer hinschaut, wird aber leicht Verdacht schöpfen. Das Personal murt bereits, dass Efferdane ihren anderen Pflichten nicht mehr nachkommt, und für jede Aufgabe aus der Kemenate geholt werden muss. Zu diesen Gelegenheiten können die Helden sie ansprechen.

Verdachtsmoment	Efferdanes Reaktion, wenn sie gefragt wird
Efferdane verbringt fast den ganzen Tag in Cosimas Kemenate. Wer sich unpasslich fühlt, legt selten Wert auf so viel Gesellschaft.	Sie behauptet, Ulgrein habe ihr ein Heilmittel gegeben. Wer diese Medizin nimmt, schläft viel und muss ständig beaufsichtigt werden, damit er sich nicht verschluckt und im Schlaf erstickt.
Obwohl die Zofe regelmäßig Mahlzeiten ins Zimmer trägt, leert sie den Nachtopf nie. In Wahrheit lagert sie das Essen in der Kemenate. <i>Sinnenschärfe</i> +5 enthüllt, dass einige Speisen bereits verdorben riechen.	Sie trägt den Nachtopf nun viel zu oft heraus und isst heimlich so viele Speisen auf, wie sie kann. Daraufhin wird ihr selbst übel und man kann hören, wie sie sich übergibt.
Wenn die Helden ihre Hilfe anbieten, lehnt Efferdane ohne Rücksprache mit Cosima ab.	Sie behauptet, Cosima befände sich auf dem Weg der Besserung, dank Ulgreins Heilmittel.
Wer an der Tür lauscht, hört niemanden reden, obwohl Efferdane nicht gerade maulfaul ist. Dafür läuft ständig jemand in der Kemenate auf und ab.	Sie behauptet, Cosima sei einfach sehr schwach und rede deshalb wenig. Das Herumlaufen leugnet sie einfach.
Es ist verdächtig, dass Efferdane niemals erwähnt, was genau Cosima fehlt.	Sie weist den Fragenden zurecht, dass man solche Angelegenheiten den Damen überlassen sollte, die sie betreffen.
Efferdane verhindert mit allen Mitteln, dass jemand das Zimmer betritt. Auch Ulgrein wird abgewiesen und sogar dem Befehl des Barons widersetzt sie sich.	Sie behauptet, Cosima habe Angst davor, dass jemand sie in ihrem Zustand sieht. Niemand solle sich unnötig um sie und ihr Kind sorgen. Die Aufregung durch ungewohnten Besuch könnte ihr schaden.

Früher oder später werden sich die Helden Zutritt zur Kemenate verschaffen und feststellen, dass Cosima verschwunden ist. Wenn nicht, verliert der Baron drei Tage nach ihrer Ankunft die Geduld und lässt die Zimmertür gewaltsam öffnen.

Sobald Efferdane enttarnt wird, spricht sie kein Wort mehr. Sie hat Cosima ein Versprechen gegeben und wird versuchen, es zu halten. Auch aufgrund dieser „Aufmüpfigkeit“ wirft der Baron sie in den Keller des Wachturms. Hier wird sie den Rest des Abenteuers verbringen.

Nachdem Efferdane eingesperrt wurde, können die Helden Cosimas Kemenate durchsuchen und dort ihr Tagebuch und Seghals Medailon (siehe unten) finden.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten, Efferdane zum Reden zu bringen:

☞ Von den Burggärten aus können die Helden ihr Zellenfenster erreichen. Vielleicht können sie ihr glaubhaft machen, dass Cosima in Lebensgefahr schwebt und nur Efferdane sie retten kann. Allerdings ist dies ein langwieriger Prozess, der *Klettern*-Proben erfordert und das Misstrauen einiger Burgbewohner zur Folge hat, wenn die Helden erwischt werden.

☞ Sie können die Erlaubnis des Barons einholen, Efferdane zu foltern. Hierfür finden sich einige Werkzeuge in der Burg, und Weibelin Fetanka wird dieses Vorgehen widerwillig akzeptieren, solange Efferdane keine bleibenden Schäden davonträgt. Nutzen Sie hierfür

die Regeln aus (siehe Seite 18) und merken Sie sich das Vorgehen der Helden, damit Rago ihnen später das Gleiche antun kann. Der Folter kann Efferdane folgende Werte entgegensetzen: Prinzipientreue 10 [Loyalität, Tapferkeit, Schutz wahrhaft Liebender], *Selbstbeherrschung* 7 (12 durch *Prinzipientreue*); MU 13 KO 13 KK 12; pro misslungener *Selbstbeherrschungs*-Probe beantwortet Efferdane 1W3 Fragen wahrheitsgemäß.

AUF SEITEN DER ZÖFE

Sollten sich die Helden entschließen, mit Efferdane zusammenzuarbeiten, müssen sie selbst Wege finden, Cosimas Verschwinden vor dem Baron geheim zu halten. Je länger dies dauert, desto schwieriger wird es, auch weil das Gesinde sich zunehmend das Maul zerreißen und bald auch gegenüber dem Baron nicht mit spitzen Bemerkungen sparen wird.

Allerdings wird Efferdane den Helden gegenüber zunächst schweigen und es erfordert viel Einfühlungsvermögen, um sie zum Reden zu bringen. Auch Erpressungsversuchen und Handgreiflichkeiten beugt sich Efferdane in den seltensten Fällen - die ehemalige Wächterin ist eine tapfere Frau.

COSIMAS TAGEBUCH

Wenn die Helden Cosimas Gemächer durchsuchen, können sie in der Kleidertruhe ein Tagebuch mit einem einfachen Schloss daran finden (FORAMEN +2, 2 AsP; *Schlösser knacken* +2). Den Schlüssel hat Cosima mitgenommen. Machen Sie die Anzahl der Informationen, die die Helden erhalten, abhängig von der Zeit, die sie mit dem Tagebuch verbringen. Für jedes der drei aufgeführten Themen ist mindestens eine Probe auf *Lesen und Schreiben* notwendig.

Über Cosimas Verschwinden

Den letzten Eintrag machte Cosima vier Tage vor Ankunft der Helden. Er lautet: „Das stinkende Würmchen kam wieder geflogen. Was es mir wohl diesmal bringt?“

In dem gesamten (!) Tagebuch deutet nichts auf Fluchtgedanken Cosimas hin. Sogar bei Seghals Streit mit dem Baron bleibt Cosima optimistisch, dass sich alles wieder einrenken würde. Sie malt sich ein Leben an Seghals Seite als bescheidene nordmärker Junkersfrau aus, in dem sie regelmäßig ihren Vater und ihre Geschwister besucht.

Über die Schwangerschaft

Das Tagebuch datiert den tränenreichen Abschied von Seghal auf den 29. Praios 1011 BF. Einen Monat lang verzehrte sich Cosima nach dem Geliebten, bis ihr ein „unheimliches geflügeltes Würmchen, das fürchterlich stinkt“ eine unerwartete Einladung überbrachte (*Magiekunde* +8: NUNTIOVOLO; dito +10: borbaradianische Repräsentation); Am 9. Efferd sollte sie sich in „der alten Scheune“ einfinden. Dieses Geheimnis teilte Cosima nur mit ihrer „lieben Freundin“, deren Namen sie aber nicht nennt.

Die folgenden Einträge beschreiben, dass Cosima:

- ☞ zwar empfängnisverhütendes Rahjalieb mit zu dem Treffen nahm, aber später erschrocken feststellte, dass sie es nicht verbraucht hatte.
- ☞ in dieser Nacht bei Seghal lag und das Kind empfing.
- ☞ diese Nacht viel verschwommener und unpräziser beschreibt als andere Situationen. Sie war zornig, als sie am nächsten Morgen erwachte und Seghal verschwunden war (*Heilkunde Gift* +8: Die Aufzeichnungen klingen wie ein Purpurnmohn-Rausch).
- ☞ irritiert war über Seghals merkwürdiges Verhalten in der Nacht, und über seinen ungewohnten Geruch.
- ☞ sich mit ihrer „lieben Freundin“ nach der Rückkehr zerstritt und sie fortjagte, weil diese „dreiste und gemeine Lügen“ über Seghal erzählte.

Über Seghal

Cosima scheint noch immer sehr verliebt zu sein. Beinahe täglich findet sich ein neuer Liebesschwur für Seghal.

☞ *Lesen und Schreiben*: Seghal hat Cosima zur Erinnerung ein kleines Bild von sich hinterlassen, versehen mit der Bitte, es nur zu „nutzen“, wenn das Sehnen unerträglich würde. Cosima hat diese Bitte sehr diszipliniert befolgt und tatsächlich nur ganze fünf Mal das Bildnis betrachtet.

☞ *Heilkunde Seele, Menschenkenntnis, Schriftlicher Ausdruck*: In den Einträgen am jeweiligen Tag der Betrachtung sind alle Zweifel an Seghals Treue aus Cosimas Eintragungen verschwunden, kehren aber am nächsten Tag unvermindert zurück. Man würde langsamere Gefühlsentwicklung erwarten, und der Stil ist hier etwas ungenau als sonst. Möglicherweise wurden diese Eintragungen unter Einfluss eines Zaubers geschrieben.

Über Cosimas Gedankengänge

Alternierend klagt Cosima über die Schlechtigkeit der Welt, in der die Gunst der Götter, namentlich Reichtum, Macht und Magiebegabung, ungerecht verteilt ist. Seghal scheint diese Gedanken unterstützt zu haben.

☞ *Götter und Kulte, Magiekunde, Philosophie*: Die Gedanken über ungerechte Götter sind demokratischer Unsinn. Sie bewegen sich an der Grenze zur Ketzerei. Einflüsse der Magiethorie sind erkennbar. Auch wenn aus den Einträgen große Naivität spricht, ähneln sie den Lehren Borbarads, die allerdings nur wirklichen Spezialisten bekannt sind.

DAS MEDAILLON

In einem Astloch auf der Oberseite eines Deckenbalkens hat Cosima ein Medaillon verborgen (*Sinnenschärfe* +6 / *Zwergennase* +3), das sie an Seghal erinnert. Er hinterließ es ihr, weil er nicht wusste, wann er wiederkäme und hoffte, sie dadurch an sich binden zu können.

☞ *Allgemeines*: Es ist ein etwa handtellergroßes, aufklappbares Medaillon mit eingraviertem Blumenmotiv. Darin befindet sich das Gemälde eines jungen Adligen, der freundlich dreinschaut. Im Hintergrund sieht man das Wappen derer von Eichelbrunn.

☞ *Juwelier, Magiekunde, Schätzen, Feinschmied*: Das Bildnis ist aus Mondsilber gefertigt, was es sehr empfänglich für die unterschiedlichsten Zaubermacht. Es wurde absichtlich zerkratzt und matt geschliffen, um seinen Glanz zu verbergen. Das Schmuckstück ist aber recht neu.

☞ *Malen und Zeichnen, Menschenkenntnis*: Der Künstler hat den Abgebildeten idealisiert. Durch die ausnehmend schönen Gesichtszüge bekommt sein Lächeln etwas Falsches.

☞ *Handel, Geographie*: Die Machart ist untypisch für die Nordmarken, auch Seghals Kleidung entspricht nicht ganz der Mode dort. Das Blumenmotiv wirkt eher tulamidisch, die Kleidung ist zu luftig für die kühlen Nordmarken.

Wenn man das Medaillon streichelt, wird ein schwacher AURIS NASUS (4 ZiP*) ausgelöst, der Seghals Gesicht zeigt. Gleichzeitig wirkt ein mächtiger BANNBALADIN (12 ZiP*) auf den Auslösenden, der ihn zum Freund Seghals macht. Das Artefakt ist ein *Spruchspeicher*, der sieben Tage braucht, um sich aufzuladen. Der ARCANOVI, mit dem es erstellt wurde, ist in borbaradianischer Repräsentation gesprochen. Azaril ließ dieses Artefakt für Seghal anfertigen, damit er sich Cosima leichter gefügig machen konnte.

DER GOTONGI

Etwa zu dem Zeitpunkt, an dem die Helden Cosimas Kemenate betreten, kehrt Seghal nach Zackenberg zurück, verbirgt sich aber zunächst. Heimlich beschwört er einen Gotongi, der für ihn die Lage auf der Burg auskundschaften soll. Der Gotongi ist unsichtbar, kann aber durch eine IN-Probe +6 erspürt und mittels Hellsichtsmagie gesehen werden.

Beschwörung +8 Beherrschung +3

INI 16+V6 PA 18 LeP 12 AsP 60 RS 0

Zwicken: DK HNS AT 15 TP 1 SP

GS 25 MR 12 GW 6

Besondere Kampffregeln: Sehr kleines, fliegendes Wesen (AT+4, PA+8)

Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)

Talent: Spionage 15

Zauber: GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER (je 3W6 ZfP*)

EFFERDANE WIRD BESTRAFT

Da sich Efferdane standhaft weigert, Details über Cosimas Verschwinden preiszugeben, wird sie vom Baron öffentlich gezüchtigt. Vor versammeltem Gesinde erhält sie zwölf Gertenschläge auf die nackten Füße. Wenn sich ein Held beim Baron beliebt gemacht hat, kann auch er diese Aufgabe übernehmen.

Als Efferdane noch immer nicht redet, will der aufgebrachte Baron sie windelweich prügeln. Wenn die Helden hier nicht eingreifen, wird ihm Fetanka irgendwann in den Arm fallen und Efferdane zurück in den Wachturm bringen lassen.

In beiden Fällen kann dies den Helden den Zugang zu Efferdane erleichtern: Entweder ihr Eingreifen hat Fetanka beeindruckt und sie lässt sie nun zu der Gefangenen, oder Efferdanes Widerstand wurde durch die Prügel weit genug gebrochen, dass die Helden nun leichteres Spiel mit ihr haben.

Langfristig wird Efferdane von der Burg gejagt und schlägt sich fortan als Söldnerin durch. Die Helden können jedoch auch ihre Begnadigung oder ihre Hinrichtung erwirken - je nachdem, welchen Einfluss sie auf den Baron ausüben.

Zu schwer?



Wenn die Helden bisher noch nichts Brauchbares herausfinden konnten, wird Efferdane durch die Bestrafung weich. Weinend berichtet sie von ihrem Verdacht gegen Praiodane und die Söldner.

Da die Helden offenbar nicht gut vorankommen, setzt der Baron eine Belohnung von fünf Dukaten für jeden aus, der die Ermittlungen nennenswert weiterbringt. In der Folge meldet sich Praiodane heimlich bei den Helden und berichtet, was sie weiß. Allerdings bittet sie um Geheimhaltung.

Zu leicht?



Eventuell haben die Helden bereits alles aus Efferdane herausbekommen und die Informationen an den Baron weitergegeben. Trotzdem besteht er auf der vollkommen sinnlosen Bestrafung Efferdanes und droht sie totzuschlagen.

Es kommt zur Eskalation, weil der Baron keinen Widerspruch duldet und einen Helden zum Duell fordert; wie dies auch immer ausgehen mag, es ist Ehrensache, dass die Helden dann noch immer auf der Burg bleiben dürfen.

Wenn die Helden den Baron in seiner Grausamkeit unterstützen, verschwören sich einige Wachen gegen sie. Aus Solidarität mit ihrer ehemaligen Kameradin Efferdane behindern nun neben dem Kleeblatt auch die Wächter Benrik und Eberhelm die Recherche.

PRAIODANE WIRD ENTTARNT*

Wenn die Helden Praiodane als Mitverschwörerin verdächtigen, wird sie zunächst Efferdane alle Schuld zuweisen. Erst Benriks Aussage beweist, dass Praiodane in der Nacht von Cosimas Verschwinden Dienst am Tor hatte - und diesem muss erst auf die Sprünge geholfen werden.

Damit konfrontiert, beteuert Praiodane ihre guten Absichten. Sie berichtet von dem Brief, der Cosima mit den beiden Söldnern aus der Burg lockte. Praiodane behauptet, sie habe das Duell zwischen Seghal und dem Baron verhindern wollen, das in dem Brief erwähnt wird.

Erst im Verhör gibt sie zu, dass es Silber, die Drohungen der Söldner und Cosimas Strahlen waren, die sie letztlich überzeugten, das Tor zu öffnen und das Geheimnis zu bewahren. So versteckte sie den Brief unter einer Diele in der Waffenkammer (ohne ihre Hilfe dort auffindbar durch *Sinnenschärfe* +10 oder *Zwergennase* +5).

Das Schriftstück ist durch den Transport per NUNTIOVOLO von der Macht Lolgramoths berührt worden, und trotz des Herrenpar-

fums darauf kann eine feine Nase noch immer Rückstände des dämonischen Botenvogels ausmachen. Auch *Magiegespür* oder entsprechende Liturgien können eine Ahnung dieser Herkunft vermitteln. Die Probenaufschläge hierfür liegen um die 10.

Was mit Praiodane geschieht, liegt in der Hand der Helden. Im besten Fall kommt sie ungeschoren davon. Im schlimmsten Fall landet sie in der gleichen Zelle wie ihre Feindin Efferdane und einige Tage später baumeln die Körper der beiden vom Galgen.

Der gefälschte Brief

Liebste,

endlich ist es soweit. Mit dem Nähen des Frühlings gibt mich mein Lehnsherr frei. Die Orken haben schwer unter den Unsrigen gewütel. Doch keine Wunde vermochte mich so zu schmerzen wie die Sehnsucht nach dir. Sorge dich nicht, ich bin wohl auf. Nur das Reisen geht langsam vorstatten, all die weite mir ein wehes Bein zu schaffen macht. Nur Rathys süße Trübsale trösten mich bis zu dem Tag, da ich dich wiedersehe.

Da ich einst im Zwist von deinem Vater schied, werde ich ihn nun auf Mannesehre fordern, dich endlich freizugeben. Dir zulieb will ich versuchen, sein Leben zu schonen. Du magst mich in Zackenberg erwarten, wo ich in drei bis vier Monaten einzutreffen gedenke.

Oder aber, obgleich ich dieses kaum zu hoffen wage, auch du sehnst dich nach mir und wünschst, mich schon früher in deine Arme zu schließen. Dann bitte meine beiden Freunde Parel und Fergolosh, sich deiner anzunehmen. Sie werden diesen Winter auf deines Vaters Burg, wie du sicher weißt. Ich habe sie drum, um dich in guter Flut zu wissen. Verzeih, Geliebte, dass ich dir's verschwieg. Sie sollen dich wohlbehalten dorthin bringen, wo wir uns zuletzt einander schenkten - und wo ich dich erwarten will.

Ich send dir tausend Küsse und wünsche, jeder wär ein Himmelreich,

Dein Geliebter

STELLT DIE SABOTEURE!*

Mittelfristig wird der Verdacht der Helden auf Parel und Fergolosh fallen, und sie werden sich etwas einfallen lassen, die beiden zum Reden zu bringen. Diese Szene beendet die Nachforschungen auf Burg Zackenfels. Lassen Sie sie darum erst zu, wenn die Helden sicher sind, dass:

☞ Parel und Fergolosh Cosimas Entführung decken.

☞ Seghal nicht der Vater des Kindes ist.

☞ Cosima nicht wusste, dass sie das Kind von einem Anderen empfing.

Parel und Fergolosh werden viele Tricks versuchen, um sich aus der Affäre zu ziehen und Cosimas Verschwinden jemand anderem anzulasten. Hierfür ist ihnen keine Ausrede zu schade (siehe auch Seite 6), und notfalls rufen die hartgesottenen Burschen einfach um Hilfe. Es erfordert handfeste Beweise, um sie zum Reden zu bringen, auch Adligen und Geweihten bringen sie zwar Höflichkeit, aber keinen Gehorsam entgegen.

Alternativ können die Helden die Söldner ins Freie locken und dort zum Kampf zwingen (Spielwerte im Anhang). Sterben werden sie für ihr Geheimnis nicht, ein Großteil ihrer Motivation entspringt sportli-

chem Ehrgeiz und entspannter Solidarität mit dem „Kameraden, der seinen Stich zur falschen Zeit gemacht hat“.

Wir gehen davon aus, dass beide Söldner rechtzeitig aufgeben und den Kampf überleben. Einmal geschlagen, erweisen sie sich als faire Verlierer.

Einmal überzeugt, eröffnen sie den Helden folgende Ansichten:

☞ Sie haben gesehen, dass Cosima und Rago gemeinsam die Nacht in einer alten Scheune verbrachten. Natürlich muss Rago der Vater von Cosimas Kind sein, obwohl er wahrscheinlich noch nichts von der Schwangerschaft weiß.

☞ Sie sind mit Rago befreundet und hofften, das er durch Cosima endlich von „der dämlichen Elfe“ ablassen würde, die das Kleeblatt einst entzweite. Weil sie ohnehin in Zackenberg überwintern wollten, versprochen sie dem Freund beim Abschied, auf „sein Mädchen“ achtzugeben.

☞ Sie glaubten, der Brief, den Cosima erhielt, sei von Rago gewesen.

☞ Sie haben Cosima zu Rago gebracht und er bat sie zurückzukehren, um die Spuren zu verwischen.

☞ Rago hat sich an diesem Tag merkwürdig verhalten, aber das lag wohl an seinem schlechten Gewissen.

Die Söldner erklären sich bereit, die Helden an den Ort zu führen, an dem die Empfängnis stattfand. Sie wollen auch helfen, Cosima zurück zu holen. Dass sich nun Seghal auf ihre Spur setzt, können sie bestenfalls ahnen. Weiter geht es bei der **Rückkehr des Bräutigams** weiter unten auf dieser Seite.

WEITERE KONFLIKTE DER BURGBEWohner

Nutzen Sie diese Szenen, um die Burgbewohner den Spielern vorzustellen. Es lohnt sich möglichst jeden Helden mit einer Szene direkt anzuspielen, im besten Fall mehrere. Ordnen Sie gegebenenfalls jedem Helden eine Figur zu, mit der er etwas Besonderes teilt - seien es Vorlieben, Abneigungen oder Streitthemen. Wichtig ist, dass die Spieler eine möglichst plastische Vorstellung der Zackenberger bekommen und Gelegenheiten zum Gespräch finden.

Eskalation

Bei jeder Szene ist angegeben, welche Figur die Situation zum Eskalieren bringen kann. Eine Eskalation wird meist in einer Schlägerei und/oder einer Gardinenpredigt durch den erzürnten Baron enden. Wer den Bogen überspannt, riskiert eine Nacht im Verlies, ein Duell oder gar eine Leibstrafe.

Auflösung

Unter *Auflösung* finden sie Möglichkeiten, eskalierende Situationen zu entschärfen, ohne dass die Helden eingreifen.

Eskalationen und Auflösungen sind optional. Oftmals dürfte ein Andeuten der möglichen Eskalation genügen, die Helden diese verhindern zu lassen. Spielen Sie diese Szenen nicht zu lang und nicht alle hintereinander aus – sie dienen nur zur Einführung, zum Klären der Verhältnisse. Lassen Sie eine Szene nur eskalieren, wenn dies dem Spielspaß dient.

Wächter

Kurzwert: INI 8+IW6 AT 14 PA 10 TP IW+2 DK HN

Ringen: INI 8+IW6 AT 12 PA 9 TP IW (A) DK H

Kurzbogen: INI 8+IW6 FK 15 TP IW+4*

LeP 30 AuP 33 RS 3 (Lederharnisch) WS 6 MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag

Gesinde und Bauern

Knüppel: INI 9+IW6 AT 10 PA 8 TP IW+1 DK N

Raufen: INI 9+IW6 AT 9 PA 8 TP IW (A) DK H

LeP 28 AuP 30 RS 0 WS 5 MR 3 GS 8

☞ **Würfelspiele:** Fergolosch und Benrik würfeln um kleine Geldbeträge und laden die Helden zum Mitspielen ein. *Eskalation* durch einen Betrugsversuch der Helden oder durch Haushofmeister Miljan,

der das Spiel verbietet und droht, die Spieler an die Weibelin zu verraten. *Auflösung* durch Einlenken von Benrik, der keinen Ärger will und Fergolosch beruhigen kann.

☞ **Wasserspiele:** Praiodane will Wasser aus dem Brunnen ziehen, doch Parel kitzelt sie immer wieder, bis sie das Seil loslässt. Als der Eimer endlich oben ist, bespritzen sich beide mit Wasser, und auch die Helden bekommen etwas ab. Das Spiel wird zu einer größeren Wasserschlacht. *Eskalation* durch Efferdane, die vorgibt, Wasser für Cosima zu holen: Praiodane wird plötzlich sehr aggressiv, will den Eimer nicht hergeben und beharrt darauf, dass sie zuerst am Brunnen war. *Auflösung* durch Parel, der Praiodane zischend den Mund verbietet.

☞ **Klingenspiele:** Koch Korbinain schilt seinen Knecht Giselwulf, er solle vorsichtiger mit den Küchenmessern sein. Um dem Jungen eine Lehre zu erteilen, drückt er Giselwulfs Hand auf den Hackklotz und lässt das Messer zwischen dessen Fingern hin- und herspringen. Als er den Blick eines Helden bemerkt, fordert er diesen zu einem Wettkampf im „Messerspitzen“ heraus. *Eskalation* durch Miljan, der durch einen harschen Zuruf Korbinian erschreckt, so dass dieser versehentlich einen Finger trifft. *Auflösung* durch Miljan, der trotz Korbinians Beschimpfungen einen kühlen Kopf bewahrt.

☞ **Spielverderber:** Bruder Vincinger redet Eberhelm ins Gewissen: Er sei mit Svea verheiratet und solle nicht dem Gesinde (oder attraktiven Heldinnen) hinterher starren. Er führt Herumtreiber wie die Helden als schlechte Beispiele heran. Im Eifer der Belehrung fallen auch unschöne Worte über Cosima und Seghal. *Eskalation* durch den Baron, der diese Äußerungen mitbekommt. *Auflösung* durch Eberhelm, der einfach wegläuft, woraufhin ihm der Geweihte folgt, um seine Predigt zu beenden.

☞ **Liebespiele:** Ulgrein geht mit Svea durch die Felder des Weilers (oder die Gärten der Burg) und lehrt sie, wie man die empfängnisverhütende Pflanze Rahjalieb erntet und zubereitet. Sie entdeckt, dass einige Pflanzen fehlen und beschuldigt anwesende Helden, auf Kosten der Zackenberger ihre Lust stillen zu wollen. *Eskalation* durch Bruder Vincinger, der Ulgrein beschuldigt, Svea ihre versoffenen Flausen in den Kopf zu setzen. Ulgrein wehrt sich, indem sie bei dem Bruder eine GROSSE GIER danach weckt, sich in seiner Kate selbst zu berühren. *Auflösung* durch Svea, die zu weinen beginnt, weil ihre intimen Geheimnisse ausgeplaudert werden.

☞ **Mauerspiele:** Miljan und Fetanka gehen die Wehrgänge ab, um festzustellen, ob das winterliche Eis Risse in den Mauern hervorgerufen hat. Er redet ununterbrochen über Brandgefahr, Absturzgefahr und undiszipliniert saufende Wächter, während sie sich zunehmend mühsamer beherrscht. Kriegerisch aussehende Helden werden von Miljan als Zeugen dafür aufgerufen, wie schlampig Fetankas Leute ihren Dienst versehen. *Eskalation* durch Korbinian, der Fetanka fragt, wann ihre Leute denn endlich die vielen Biere bezahlen, die sie über den Winter getrunken haben. *Auflösung* durch Benrik, der mal wieder seinen Helm mit dem der Weibelin verwechselt hat und diesen nun zurücktauschen will.

☞ **Waffenspiele:** Fergolosch und Praiodane trainieren den Kampf mit Hieb Waffen. Die schwächliche Zofe stellt sich sehr ungeschickt an. Praiodane schaut hilfeschend zu den Helden herüber. *Eskalation* durch Fergolosch, der die Geduld verliert und Praiodane ohrfeigt. *Auflösung* durch Fetanka, die hinzutritt und Fergolosch zurechtweist, dass nur sie allein Leute aus ihrer Einheit ohrfeigen darf.

DIE RÜCKKEHR DES BRÄUTIGAMS

Das Liebesnest, zu dem Cosima aufbrach, ist der Heuschober eines verlassen Berggehöfts, etwa einen halben Tag von Zackenberg entfernt. Würzen Sie die Reise mit einem Kampf gegen wilde Tiere, um etwas Abwechslung zu erzeugen. Bereits auf diesem Weg können die Söldner eine oder zwei Geschichten erzählen, in denen auch Azaril vorkommen sollte (beides siehe unten).

Am Heuschober taucht Seghal auf. Er teilt den Helden mit, dass er sie beobachten ließ, und dass er Antworten auf ihre Fragen hat, sofern sie ihm glauben wollen. Er weiß, dass Rago seine Geliebte zur Ogermauer gebracht hat und will helfen, sie zurückzuholen.

Mit seinem Glauben an Borbarads Lehren wird er hinter dem Berg halten, solange es sinnvoll ist. Bedenken Sie, dass die Schrecken des Dämonenmeisters im Jahre 1011 BF noch nicht ernst genommen werden, Dämonenbeschwörung und Blutmagie zwar zwielichtige, aber probate gildenmagische Praktiken sind, und die versteckten Komponenten in Borbarads Formeln (**Liber Cantiones Deluxe 8 / Wege der Zauberei 259**) den Meisten unbekannt.

Eventuell ahnen die Helden bereits, dass Seghal ein Borbaradianer ist, wenn er auftaucht. War er einst von Azaril als Anführerin überzeugt, so hat die Liebe zu Cosima ihn daran zweifeln lassen. Für die Befreiung steht er definitiv auf Seiten der Helden, und vielleicht gelingt es ihnen sogar, ihn ganz von diesem Glauben abzubringen.

Andererseits kann Seghal einige Argumente vorbringen, warum ein vernünftiger Mensch Borbarads Testament zumindest einmal lesen sollte: Freiheitsliebe, Gerechtigkeitssinn, Realismus – gerade für hesinde- und nandusgläubige Helden bietet das Thema Stoff für spannende Diskussionen. Sollten sie ihm aber seine Geschichte nicht glauben, ihn etwa attackieren, nutzt er einen PANIK ÜBERKOMME EUCH mit 9 ZiP*, um sich Respekt zu verschaffen. Sollten die Helden ihn töten, wird er ihnen sterbend verraten, wo sie Cosima finden – und die Episode in Azarils Stützpunkt wird entsprechend schwieriger für sie.

Stellen Sie sicher, dass Seghal folgende Informationen vermittelt, entweder bei der ersten Begegnung oder während der Reise zur Ogermauer:

- ☞ Seghal diene Azaril, einer hohen Borbaradianerin. Er sollte Cosima schwängern und entführen. Er tat es nicht, weil er sie liebt.
- ☞ Wahrscheinlich ist Rago der Vater des Kindes. Azaril schickte ihn, weil sie Seghals Bemühungen durchschaute, die Schwangerschaft zu verhindern – und weil er sich dieses Privileg erkämpft hat.
- ☞ Wahrscheinlich wussten weder Parel noch Fergolosch, dass die Freundschaft zu Rago sie zu Azarils Werkzeugen machte.
- ☞ Einmal in Azarils Gewalt, wird Cosima sterben. Die Seele des Kindes wird die Elfe dann einem Dämon opfern, um ein mächtiges Ritual durchzuführen.

DER WEG ZUR OGERMAUER

Zwischen Zackenberg und dem uralten Bollwerk liegen gut 120 Meilen Luftlinie. Gehen Sie von etwa zwei Wochen Reisezeit aus, entweder querfeldein über die zerklüfteten Trollzacken, oder über Umwegen am Ochsenwasser vorbei. Wildnisorientierte Charaktere, die bisher wenig zu tun hatten, können hier zum Zug kommen. Im Notfall erweist sich Fergolosch als fähiger Bergführer.

Spielen Sie die Reise nicht komplett aus, sondern schildern Sie nur einige Erlebnisse wie Steinschlag, Schluchtenüberquerung und kleinere Kletterpartien. Zudem findet Seghal Gelegenheit, den Helden Borbarads Lehren vorzustellen und, sofern Ihre Spieler dies wünschen, diese zu diskutieren. Für etwas Abwechslung auf der Reise sollten Sie durch Begegnungen mit wilden Tieren, und vielleicht einem Oger sorgen.



Berglöwin mit Jungen (Zoo-Botanica Aventurica 128)

INI 10+1W6 PA 11 LeP 42 RS 2 KO 15

Prankenhieb: DK H AT 15 TP 1W6+4

Biss: DK H AT 15 TP 2W6+1

GS 10 AuP 55 MR 1 / 7 GW 12

Beute: 65 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Hinterhalt (6), Anspringen (8) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Großer Schröter (Zoo-Botanica Aventurica 117)

INI 5+1W6 PA 4 LeP 35 RS 5 KO 16

Zangen: DK N AT 12* TP 1W6+4, RS –1

Biss: DK H AT 16* TP 1W6+2, RS –1

GS 3 AuP 60 MR 15 / 12 GW 9

Beute: 30 Rationen Fleisch, Zangen (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

*Der Schröter versucht seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch den Zangengriff pro KR zusätzliche 1W6–2 TP entstehen. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt (sowohl bezüglich der Bisse als auch der Zangen), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Schröter gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung um 1.

1W3 Oger (Zoo-Botanica Aventurica 144)

LeP 45 AuP 40 MR 1 / 8 GS 10 RS 2

Keule: AT 12 PA 7 TP 3W+4 DK N

Faust: AT 16 PA 14 TP 2W+4 (A)

Nachteile: Aberglaube 11, Miserable KL (5), Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Kampfregeln: großer Gegner

GLAUBENSÄTZE DER BORBARADIANER

Borbarads Lehren sind umfangreich, zumal er in jeder seiner Inkarnationen unterschiedliche Aussagen hinterließ. Für Azarils Anhänger sind folgende Aspekte wichtig:

☞ **Streben nach Freiheit:** Oberstes Ziel jedes Borbaradianers ist die Freiheit zu tun, was immer ihm beliebt. Es gibt für ihn dabei keine moralischen Grenzen.

☞ **Wille zur Macht:** Nur wer mächtig genug ist, seine Freiheit zu verteidigen, ist wirklich frei. Für einen Borbaradianer endet seine persönliche Freiheit genau dort, wo auch seine Macht endet. Somit wird das Leben als ein ewiger Kampf verstanden, dessen Sieger die Bedingungen diktiert.

☞ **Herrschaft des Geistes:** Wahrhaft mächtig und frei ist derjenige, dessen Geist stark genug ist, seinen Körper zu beherrschen, und scharf genug, Unwahrheiten und Vorurteile zu zerschlagen. Dazu zählen auch die Lehren der zwölfgöttlichen Kirchen.

☞ **Blutmagie:** Magische Begabung wurde von den Göttern ungerecht unter den Menschen verteilt. Wer Borbarads Lehren folgt, kann mit seinem Blut oder dem Blut anderer Leute Magie wirken (Vergleiche **Liber Cantiones Deluxe 7f.**), bevorzugt die sieben borbaradianischen Formeln. Dies drückt sich auch im Credo der Gläubigen aus: „Jeder Mensch – ein Magier!“

☞ **Dämonologie:** Borbarad wird auch „Der Dämonenmeister“ genannt, weil er mehrere Erzdämonen im Streit um seine Seele gegeneinander ausgespielt und dadurch unterworfen haben soll. Dämonen gelten als Werkzeuge, ebenso wie Götter. Wer sich ihrer bedient, ist schlau. Wer ihnen dient, oder ihnen gar seine Seele verschreibt, ist bedauernswert.

Auf dem Weg können Parel und Fergolosh weitere Erlebnisse mit Rago und Azaril schildern. Übertreiben Sie ein bisschen, und machen Sie deutlich, dass Rago vollkommen vernarrt in Azaril war, und wahrscheinlich immer noch ist - sofern man Seghal glauben darf. Die Söldner erzählen:

☞ wie sie das Orkland bereisten – mit dem Finger eines Riesen im Gepäck, der andere Riesen abschrecken sollte.

☞ wie sie unter Helme Haffax gegen mehr als tausend Oger kämpften und zusehen mussten, wie ihre Kameraden Siegbrecht und Rutbert von den Ungeheuern gefressen wurden - samt Hörnerhelmen und Schnauzbärten.

☞ wie sie in Havena den Mechanicus Leonardo kennen lernten, mit einer Glocke auf den Meeresgrund tauchten und ein paar Tage später plötzlich die Zeit stehenblieb.

☞ wie sie in die Festung eines Magiers namens Xeraan eindringen und ein Horn erbeuteten, mit dem man einen Drachen rufen konnte. Die „dämliche Elfe“ gab es mit dazu.

☞ wie sie beschlossen, das Horn nur gemeinsam einzusetzen und dann feststellen mussten, dass es Rago versetzt hatte, um der „dämlichen Elfe“ einen Diamantring zu kaufen.

Wenn Sie der Meinung sind, ihre Helden sollen nicht erst zur Ogermauer reisen, um Rago zu stellen, können sie die Kultisten auch unterwegs einholen. Diese haben sich beim „Sammeln“ weiterer Blutopfer für Azarils Ritual verspätet und rasten in einem Berghof, dessen Bewohner sie getötet oder gefangen haben. Dies empfiehlt sich besonders, wenn Sie auf den zweiten Teil des Abenteuers verzichten.

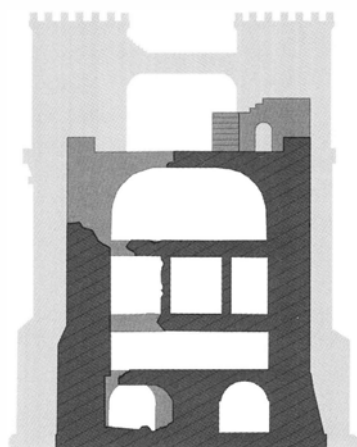
AUF DIE ZÄMPEN

Fast zehn Jahre liegt die *Schlacht der Tausend Oger* zurück, und was Galottas Menschenfresser nicht vollbrachten, an dem versuchen sich nun Satinavs Hörner: Die meilenlange Mauer, die den Osten vom Rest des Mittelreiches teilt, ist an vielen Stellen verfallen. Nahe den Trümmern des Ogerlöffels, eines gigantischen und mittlerweile zerstörten Katapults, haben sich Ragos Leute niedergelassen. Sie erwarten Azarils Ankunft.

DAS LAGER DER KULTISTEN

Das Lager besteht aus drei Zelten, von denen zwei jeweils vier profanen Kultisten und einem Magier vorbehalten sind. Im dritten lagern Rago und die betäubte Cosima.

Zwar stehen die Helden einer Übermacht gegenüber, doch wenn sie es geschickt anstellen, haben sie das Überraschungsmoment auf ihrer Seite. Zudem können sie die beherzten Söldner und Seghal einsetzen, die Sie im nun folgenden Kampf von Spielern führen lassen sollten. Das verwinkelte und abschüssige Gelände bietet den Helden zudem viele Möglichkeiten, die Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen. Gegenstände können von Türmen geworfen, morsche Balken zu Fallen präpariert, Kultisten in die Tiefe gestoßen oder nach und nach in Hinterhalte gelockt werden. Bedenken Sie jedoch: Borbaradianer sind nicht dumm, und es gibt einen Grund, warum sie Wachen aufgestellt haben.



Querschnitt

2 magisch begabte Borbaradianer

Zauberstab: INI 9+IW6 AT 11 PA 13 Schaden IW+2 DK NS
LeP 29 **AuP** 29 **AsP** 38 **RS** 1 (Robe) **WS** 6 **MR** 7 **GS** 7
MU 13 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 14
FF 10 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 11

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Verbotene Pforten, Meisterliche Zauberkontrolle I, Zauberroutine

Wichtige Talente: Sinnenschärfe 7, Selbstbeherrschung 6, Menschenkenntnis 8

Wichtige Zauber: Aus folgender Liste einen Zauber auf 11, zwei auf 9, drei auf 5: Böser Blick, Brenne, Eigne Ängste, Erinnerung, Hartes Schmelze, Höllenpein, Karnifilo, Magischer Raub, Odem, Panik, Schwarzer Schrecken, Unitatio, Weiches Erstarre

8 profane Kultisten

Zweililien: INI 13+IW6 AT 12 PA 15 Schaden IW+3 DK N
Schwert: INI 12+IW6 AT 15 PA 12 Schaden IW+4 DK N
MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 10 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12

LeP 33 **AuP** 36 **RS** 3 (Lederharnisch) **WS** 7 **MR** 5 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Athletik 6, Sinnenschärfe 6, Selbstbeherrschung 8, Menschenkenntnis 5

Rago

MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 14
FF 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12

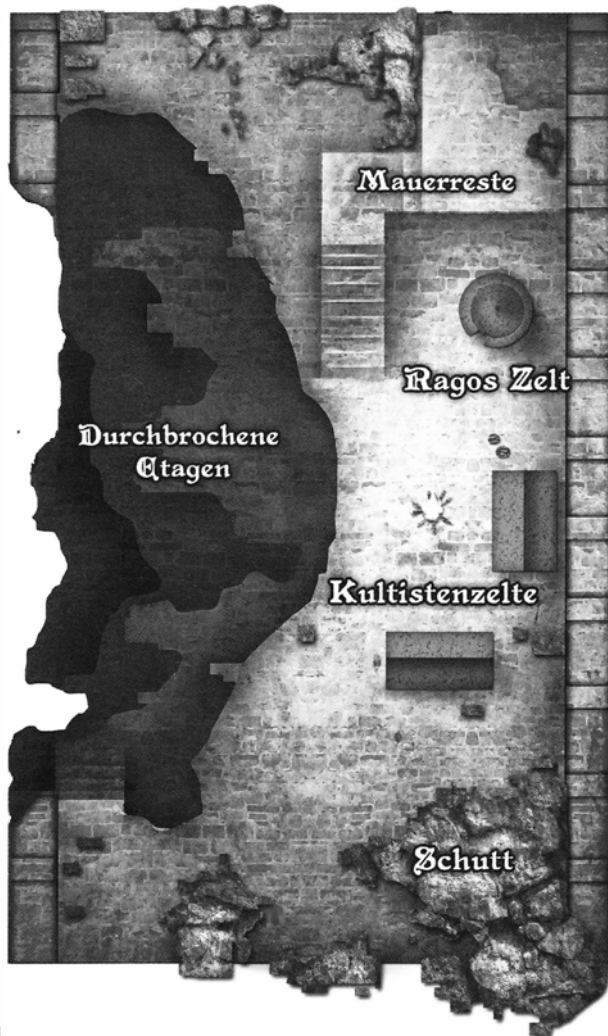
LeP 35 **AuP** 37 **MR** 10 / 17 **GS** 6 **RS** 3 (Kürass)

Zweililien: INI 14+W6 AT 14 PA 18 TP IW+3 DK N

Raufen (Mercenario): INI 13+W6 AT 14 PA 14 TP IW (A) DK H

Vorteile: Hohe Magieresistenz 3, Gefahreninstinkt 7

Nachteile: Autoritätsgläubig 6, Blutdurst 6, Rachsucht 6, Verpflichtungen [Azaril]



Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Ausweichen II (II), Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Formation, Gedankenschutz, Improvisierte Waffe, Kampfreflexe, Meisterparade, Umreißen, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Betören 7, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überzeugen 6, Götter und Kulte 12, Kriegskunst 10, Magiekunde 12, Philosophie 8, diverse weitere Wissens-Talente 7+

Zu schwer?

Lassen Sie Seghal auf dem Weg 1W6 Artefakte schaffen, die geworfen borbaradianische Formeln auslösen, beispielsweise BRENNE, HARTES SCHMELZE, BÖSER BLICK, HÖLLENPEIN. Lassen Sie schlechtes Wetter aufziehen, so dass die Helden sich im Nebel verbergen können und Regenprasseln ihre Schritte übertönt.

Zu leicht?

Gestatten Sie, dass Rago mittels Blutmagie borbaradianische Formeln nutzt. Lassen Sie es auf der Reise nicht regnen, so dass der Kampf auf trockenem Holz stattfindet. Sorglos gesprochene Feuerzauber oder fallende Fackeln lösen ein Inferno aus.

Optional: Ließo fine

Wenn Sie das Abenteuer hier beenden wollen, gelingt es den Helden, Ragos Leute zu überwinden und ihn zu töten. Cosima kann gerettet werden und gebiert einen gesunden Jungen, den Seghal als seinen Sohn anerkennt. Es liegt an den Helden zu entscheiden, ob sie Seghals Geheimnis ausplaudern, oder an seinen Sinneswandel glauben und zulassen, dass der neue Baron von Zackenberg von einem ehemaligen Borbaradianer erzogen wird.

Bis hierher hat sich jeder Held **150 Abenteuerpunkte** für das Erlebte verdient, zuzüglich maximal **100** weiteren für stimmungsvolles Rollenspiel, sowie 1-2 **Spezielle Erfahrungen** auf angewandte Talente.

Optional: SEGHALS VERRAT

Wenn Sie das Abenteuer fortsetzen und lieber das „offizielle“ Ende erleben wollen, erreicht Azaril mit einer Übermacht von 15 Kultisten

den Ritualplatz, als die Helden sich gerade als Sieger glauben. Rago bleibt am Leben und Seghal fällt den Helden in den Rücken:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Herrin! Halte ein!“

Seghals Stimme trägt nur mühsam über den Kampfplatz, scheint jedoch die elfische Anführerin der Kultisten zu erreichen. Sie gibt ihren Leuten einen Wink, und diese verharren.

„Seghal“, antwortet sie verbindlich, „fast will ich meinen, du kannst von diesen Wettkämpfen nicht genug bekommen. Warum machst du es Rago so schwer, mich zufrieden zu stellen?“

„Herrin, verzeih. Ich wollte eine Revanche.“

Die Elfe schüttelt missbilligend den Kopf. „Und dafür hast du dir ein paar Waffenknechte gedungen? Traust du dir selbst inzwischen ebenso wenig wie mir?“

[Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren.]

Mit kaltem Lächeln mustert die Elfe euch. Ungerührt erklärt sie:

„Wenn auch aus ihren Worten nichts als Verblendung spricht – bluten können sie. Das soll uns vorerst genügen. Rago?“

Schweigend zieht euer Widersacher ein Fläschchen hervor. Auf ein Nicken der Elfe übergibt er es an Seghal.

„Es macht dir doch nichts aus“, meint sie zu eurem Begleiter, „diese Minderen für unsere kleine Reise vorzubereiten? Dich brauchen wir vorerst noch. Und unser Rachedurst mag kleiner werden, wenn deine Unterlinge einen Teil der Schmerzen tragen, die du verdienst. Was meinst du?“

Euer Verbündeter wirft euch einen kurzen Blick zu, und ihr seht: Seine Entscheidung hat er schon getroffen. Schweigend entkorkt er die Flasche und tritt auf [Heldenname] zu.

Wenn sich die Helden nicht freiwillig betäuben lassen, werden die Kultisten Gewalt anwenden, um sie mitzunehmen, und sie notfalls mittels SOMNIGRAVIS einschläfern. Nach der kurzfristigen Betäubung mit einem Schlafgift der Qualität D (sofort 7 Stunden Schlaf, bei KO +5 nur 3 SR Schlaf) legt Azaril den Zauber RUHE KÖRPER auf sie und Cosima, so dass sie von ihrer Reise zum Stützpunkt der Borbaradianer nichts mitbekommen.

ZWEITER TEIL

„Im Namen Sankt Borbarads, seines Verbotenen Wissens und seiner göttlichen Macht.

Dies ist der Tag des Ersten Paladins.

Von heute an wird Blut aus Blut erweckt.

Freiheit aus Schmerz.

Macht aus Willen.

Jeder Mensch – ein Magier.“

—Azaril Scharlachkraut bei einer Dämonenbeschwörung, 1011 BF

UNTER KULTISTEN

Die Helden erwachen im Gefängnis des borbaradianischen Hauptquartiers. Hier hat Azaril sieben werdende Mütter mittels RUHE KÖRPER in magischen Schlaf versetzt, um die Verläufe ihrer Schwangerschaften zu verlangsamen. Die Letzte unter ihnen war Cosima. Parel und Fergolosch wurden an der Ogermauer zurückgelassen, weil Azaril ihren Einfluss auf Rago fürchtet. Seitdem sind einige Wochen vergangen, während derer die Helden ebenfalls schliefen.

Seghal hat die Helden nur zum Schein verraten, weil er keine andere Chance sah, ihr Leben zu retten und Cosima zu befreien. Vor der Elfe gab er sich reumütig und konnte Teile ihres Argwohns mit dem Verweis auf die verführerische Kraft von Cosimas Schönheit ausräumen. Die Attacke auf Rago erklärte er mit Rachedurst aufgrund der Niederlage in ihrem letzten Duell.

ALHANISCHE GEMÄUER

Azarils Stützpunkt befindet sich in den Mauern einer verfallenen alhanischen Festung, die die Herrin von Al’Zul vor Jahrhunderten erbauen ließ. Hierhin zogen sich einst die Zauberpriesterinnen zurück, als die Stadt im Jahre 553 v.BF an die Bosparaner fiel. Der Bau ist nicht mehr halb so wehrhaft wie damals, doch seine Lage im Süden der Schwarzen Sichel begünstigt magische Aktivitäten, so dass sich Azarils Zirkel hier niederließ.

Heute sind weite Teile des Komplexes eingestürzt und werden allmählich wieder in Stand gesetzt. Riesige Torbögen, endlose Korridore und dekorativ geschwungene Treppen verraten etwas vom ehemaligen Ausmaß der Anlage. Knapp zwei Dutzend Kultisten studieren hier Borbarads Lehren in improvisierten Unterständen und bereiten die *Ankunft des Ersten Paladins* vor (siehe Kasten). In einer viel zu groß dimensionierten Bibliothek tragen sie Schriften unterschiedlichster Herkunft zusammen.

Die Helden werden hinter einem hölzernen Gitter im Norden der Bibliothek gefangen gehalten. Sie werden ständig von einem Kultisten bewacht, der jedoch meist in seine Studien vertieft ist und nur sicherstellen soll, dass sie nicht weglaufen. Alchemistische Experimente und Meditationen werden im zugewucherten Garten oder auf den großzügigen Treppenabsätzen durchgeführt. Die Wohnräume befinden sich in den begehbaren Teilen des oberen Stockwerks. Neben dem Lagerraum am anderen Ende der Bibliothek und der Folterkammer, in der die Helden viel Zeit verbringen werden, ist der Beschwörungsraum bedeutsam.

Dieser Ort ist Borbarad gewidmet. Zwar zählt dies nicht als Weihe, doch inmitten seiner Anhänger sind göttliche Liturgien grundsätzlich um 6 Punkte erschwert. Magisch begabten Helden wird – sofern sie als solche erkannt werden – jeden zweiten Morgen mittels MAGISCHER RAUB die Astralenergie entzogen, um Fluchtversuche zu verhindern.

BESUCH VON SEGHAL

Azaril misstraut Seghal. Als leiblichen Vater von vier der sieben Kinder braucht sie ihn aber für das Ritual, in dem Cosima geopfert werden soll. Darum hat sie ihn vor den Kultisten rehabilitiert, so dass er sich viele Freiheiten erlauben kann. Von Zeit zu Zeit kann er Kontakt mit den Helden haben, indem er einen Wachdienst übernimmt. Er händigt ihnen zwei bis drei Kultistenroben mit großen Kapuzen aus, gegebenenfalls einen Schlüssel für ihre Zelle und kann im Flüsterton zahlreiche Informationen geben (siehe Kasten nebenan). Er stellt jedoch die Bedingung, dass die Helden ihn und Cosima mitnehmen müssen, wenn sie fliehen.

HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

Während sich die Helden in dem Gemäuer bewegen, können sie beispielsweise:

- ☞ die alchimistischen Apparaturen nutzen, um Bomben, Gifte oder Ähnliches für den Kampf zu brauen. Gerätschaften und Zutaten mittlerer Qualität sind vorhanden, über Sonderwünsche entscheidet der Meister.
- ☞ ihre Ausrüstung aus dem Lagerraum zurückholen und an einem Ort verbergen, der bei der Flucht gut zu erreichen ist (zum Beispiel im Garten).
- ☞ die Waffen der Kultisten sabotieren.
- ☞ die Bibliothek der Kultisten nach brauchbaren Formeln durchsuchen (PENTAGRAMMA, DESTRUCTIBO, AMAZEROTHBANN usw.). Eventuell stoßen sie hier auch auf das Dokument, in dem die Beschwörung detailliert beschrieben wird – Wissen, das INI +1W6 im Endkampf bringt (siehe auch Seite 17).



INFORMATIONEN

Die Helden sollten ihre Flucht gut vorbereiten und deshalb möglichst viel über den Stützpunkt in Erfahrung bringen – beim Belauschen von Kultisten, verkleidet im Gespräch mit ihnen oder beim Durchstöbern ihrer privaten Aufzeichnungen.

Von normalen Kultisten

- ☞ Bis zum großen Ritual am 9. Rahja bleiben noch fünf Tage (gerechnet ab dem Erwachen der Helden).
- ☞ Ziel des Rituals ist die Schaffung des Ersten Paladins (siehe gleichnamiger Kasten).
- ☞ Die Gefangenen sind als Blutreserve für das Ritual gedacht. Immerhin muss siebenmal der gleiche magische Vorgang durchgeführt werden, um die Seelen der Kinder von deren Körpern zu lösen. Das Blut der Mütter allein bietet nicht genügend Astralkraft dafür.
- ☞ Auch die Folter der Gefangenen dient der Gewinnung von Blut. Gelagert verliert es aber einen großen Teil seiner Kraft.
- ☞ Rago ist schon seit Jahren vernarrt in Azaril. Manche sagen, schon länger als der Zirkel existiert, also fast zehn Jahre.
- ☞ Wer die Kinder zeugen durfte, wurde in sieben Wettkämpfen festgestellt. Seghal siegte viermal, Rago dreimal.
- ☞ Rago erkannte seinen letzten Sieg, bei dem es um Cosima ging, nicht an. Er überließ den Sieg Seghal und forderte stattdessen etwas, das Azaril nur angedeutet hatte: Eine Nacht mit ihr.

Von Seghal

- ☞ Der beste Zeitpunkt für eine Flucht ist das Ritual selbst. Dann werden die Kultisten schwach sein, Cosima befreit und aus dem magischen Schlaf erweckt.
- ☞ Rago soll Seghal kontrollieren, und er ist ihm ebenbürtig. Wenn die Helden Rago aber auf ihre Seite ziehen, kann die Befreiung Cosimas gelingen. Der Schlüssel dazu ist, Ragos Zweifel an Azarils Aufrichtigkeit zu nähren.
- ☞ Rago weiß wahrscheinlich nichts über die wahren Umstände der Schwangerschaft. Er prahlt damit, er habe in der Zeugungsnacht bei Azaril gelegen und meint, Cosimas Kind sei von Seghal.

- ☞ den Proviant oder das Essgeschirr der Kultisten vergiften, so dass sie zur Zeit der Beschwörung unpasslich sind oder gar versterben.
- ☞ Vorrichtungen basteln, mit denen sie unbemerkt Waffen in den Beschwörraum schmuggeln können.

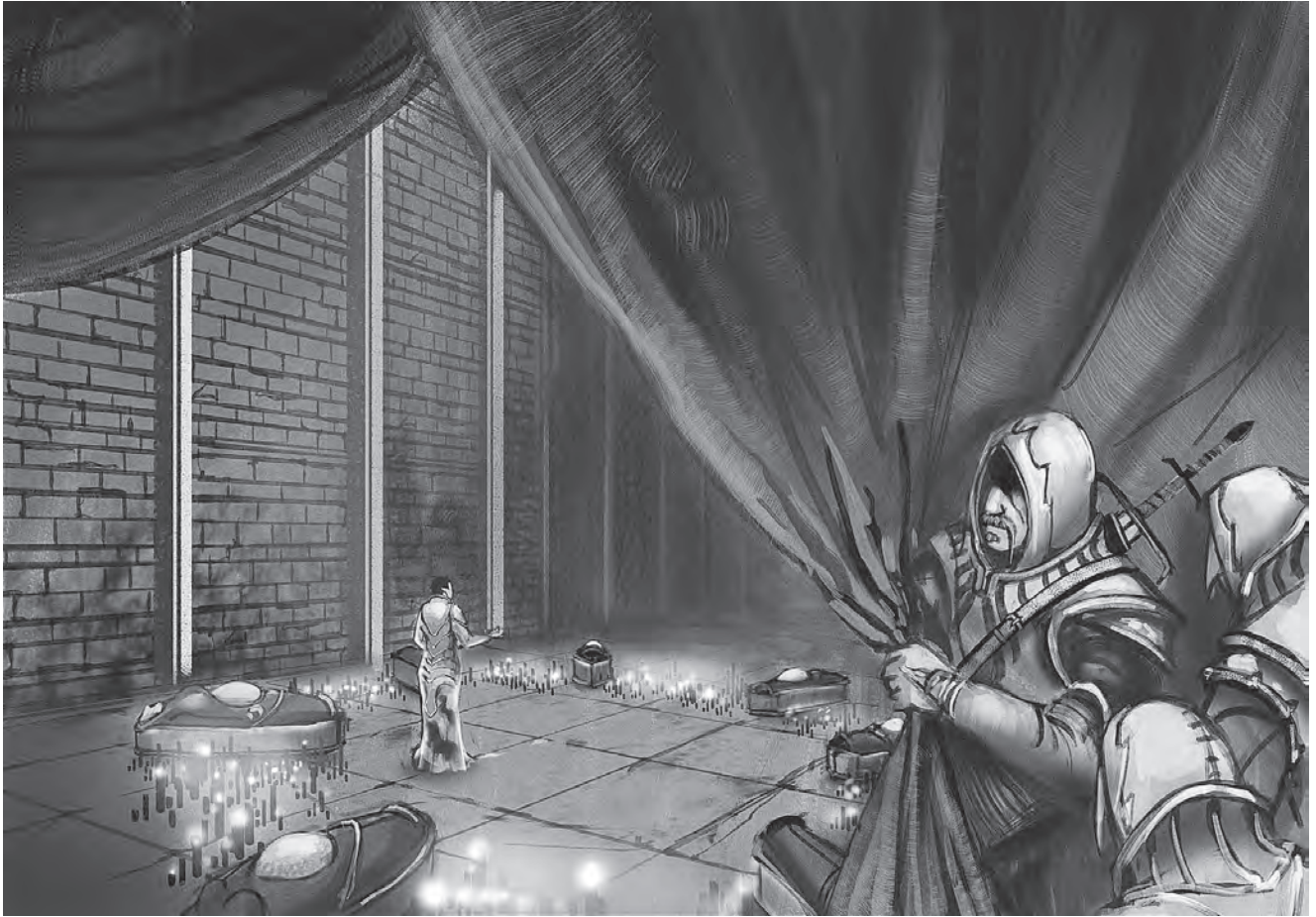
DER RITUALRAUM

Hier liegen Cosima und sechs weitere schwangere Schönheiten unter ständiger Aufsicht. Sieben eigens gefertigte Inkubatoren umschließen sie an Armen und Beinen und lassen ihre nackten Bäuche frei nach oben ragen. Blutrinnen am Boden verbinden sich zu einem Heptagramm. Diese können sowohl von den Inkubatoren, als auch von zehn weiteren Opferaltären in den Ecken des Raums gespeist werden.

Das Heptagramm ist umstellt von 20 Achaz, die durch alhanische Magie versteinert wurden. Azaril hat einen Weg zu ihrer Erweckung gefunden. Da sie aber mit diesen Wesen keine Erfahrung hat, wird sie sie nur im Notfall einsetzen.

Azaril hält sich viel in diesem Raum auf, aber sie ist mit den Vorbereitungen für ihr Ritual sehr beschäftigt. Wenn es den Helden gelingt, sich unauffällig Zutritt zu verschaffen, können sie den Raum nach ihren Wünschen präparieren, um sich im entscheidenden Moment wichtige strategische Vorteile zu verschaffen, zum Beispiel:

- ☞ kleine Gegenstände verstecken, die sie aus dem Lagerraum oder dem Labor gestohlen haben: Hinter Gobelins, in kleinen Nischen und Fugen, in Kohlebecken, zwischen den Spitzbögen, die die Decke tragen.



☞ die Schlösser der Inkubatoren präparieren, um Cosima leichter befreien zu können.

☞ Teile des Beschwörungskreises oder des Schutzkreises für die Beschwörung beschädigen – ohne allerdings die Folgen absehen zu können.

☞ große, schwere Möbel neben dem Eingang platzieren, die sie umstoßen können, um ihre Flucht zu erleichtern.

☞ mittels ANALYSIS die Erweckung eines oder mehrerer Achaz vorbereiten (siehe Anhang).

Beschwörungsausrüstung der Kultisten sabotieren, die hier lagert.

OPTIONALE SZENEN

Horcher an der Wand

Die Helden können ein Gespräch zwischen Azaril und Rago belauschen, in dem er einen letzten Annäherungsversuch unternimmt. Auf einige geflüsterte Koseworte reagiert sie überraschend heftig: „Willst du mich noch ein Jahrzehnt bedrängen?! Am 9. Efferd war ich dein! Du konntest es einmal erzwingen, das muss dir reichen!“

Ritualhelfer

Verkleidete Helden nehmen an einer der Proben des Rituals teil. Azaril überlässt hier nichts dem Zufall, darum muss jeder Ritualhelfer regelmäßig die Abläufe üben. Alle Helden, die sich den Ablauf des Rituals einprägen (einfache KL für Anwesende, *Lehren*-Probe und entsprechende KL für andere Helden), erhalten im Endkampf einen Bonus von 1W6 auf ihre INI.

Götzendienst

Nutzen Sie dieses Modul, wenn der Fluchtplan Ihrer Helden wirklich aussichtslos erscheint.

Ein Held, der sich zur gleichen Zeit wie Azaril im Ritualraum aufhält, bekommt von ihr den Auftrag, Beschwörungskerzen aus ihrem Zimmer zu besorgen. Sie ist so vertieft in ihre Vorbereitungen, dass sie nicht bemerkt, wem sie befiehlt, und gibt ihm einen kompliziert aussehenden Schlüssel.

UND WENN SIE AUFFLIEGEN?

Sollten die Helden enttarnt werden, tritt eines der folgend beschriebenen Ereignisse ein. Danach geht das Abenteuer weiter wie bisher.

☞ Seghal ist in der Nähe und übernimmt die Bestrafung des Helden selbst - hinter verschlossenen Türen. Dort angekommen wird der Held ausgezogen, mit Blutreserven vollgeschmiert und muss ein paar überzeugende Schmerzensschreie vortäuschen.

☞ Der Kultist, der den Helden entdeckt, betrachtet die Maske als respektablen Versuch, die Freiheit wiederzuerlangen. Der Held muss sich einige Belehrungen über Borbaradianismus anhören und wird in seine Zelle zurückgeführt.

☞ Rago statuiert ein Exempel an dem Helden und foltert ihn öffentlich. Statt TP (A) richtet er echte SP an. Wenn die Lebensenergie des Helden unter 5 sinkt, erhält er einen Heiltrank (3W6 LeP), damit die Folter bis zum Ende durchgeführt werden kann. Danach geht es weiter wie bisher.

☞ Der Held wird Azaril vorgeführt, die eine Nacht lang mit seiner Psyche experimentiert. Gelingen ihm drei MU-Proben + 3, widersteht er der Qual. Misslingt eine der Proben, erhält er *Rachsucht gegen Borbaradianer* auf 5, oder gleich hohe Dunkelangst.

In Azarils Zimmer kann er neben zahlreichen Dokumenten in *Nanduria* auch einen feisten, etwa zwei Ellen hohen Glasgötzen finden. *Magiekunde* +6 oder *Götter und Kulte* +8 enthüllt, dass dieses Artefakt eine wichtige Rolle für die Seelenpakte von Borbaradianern spielt, was es bei der Flucht der Helden zu einem wertvollen Tauschobjekt machen kann.

Der Held muss schnell agieren, sonst wird Azaril misstrauisch. Wer das simple Schloss ohne Schlüssel öffnet, wird von einem Heshthot angegriffen.

Heshtoth

Beschwörung +11 **Beherrschung +2**
INI 12+1W6 **PA 9** **LeP 20** **AsP 15** **RS 2**
Peitsche: DK SP **AT 14** **TP 1W6**
Schwert: DK NS **AT 13** **TP 1W6+4**
GS 8 **MR 4** **GW 8**

Besondere Kampfregeln: kann beliebig umwandeln. Were einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1.

Zauber: DUNKELHEIT (20)

Zu schwer?

 Parel und Fergolosh werden unverhofft in die Zelle der Helden geworfen. Beide wurden tagelang in winzigen Kammern gefangen gehalten und nur für Ragos Folter herausgelassen. Er scheint sie geschont zu haben, trotzdem sind sie nun fertig mit ihm und wollen jede Gelegenheit nutzen, ihm zu schaden.

 Die meisten Kultisten tragen rituelle Masken, die das Wirken von Zaubern in borbaradianischer Repräsentation um 1 erleichtern – ob für den Träger selbst oder als Ritualhelfer für einen anderen Zauberer. Wenn Helden eine solche Maske tragen, sind alle Proben, die sie für ihre Tarnung als Borbaradianer ablegen müssen, um 1W6+2 erleichtert.

Zu leicht?

 Reduzieren Sie die Anzahl von Seghals Besuchen, weil es ihm nicht gelingt, zur Wache eingeteilt zu werden.

 Die Helden müssen sich die Kultistenroben selbst besorgen und erhalten keinen Schlüssel.

Verkürzen Sie die Zeit, die bis zum Ritual verbleibt, auf 1W3 Tage.

 Machen Sie die Wächter aufmerksamer und erhöhen Sie deren *Sinnenschärfe*- und *Menschenkenntnis*-Werte.

 Erhöhen Sie die Anzahl an magisch begabten Kultisten oder gestatten Sie, dass profane Kultisten Blutmagie wirken.

DER ERSTE PALADIN

Im Jahr 1009 BF, Azaril beschäftigte sich bereits ein knappes Jahrzehnt mit den Lehren des Dämonenmeisters, erschien ihr Borbarad im Traum. Er gab ihr die Vision einer mächtigen Heilsgestalt ein. Unter dem Namen „Erster Paladin“ sollte dies der Beste unter Borbarads Kämpfern werden – ein Kronprinz, der sich mit den stärksten Dämonen messen sollte.

Azarils genauer Plan soll hier nicht verraten werden. Ihre ersten Schritte jedoch betrafen die Zeugung von sieben Kindern durch die beiden besten ihrer Kultisten, und deren Geburt durch Mütter, die selbst unter spezifischen Sternkonstellationen geboren worden waren.

Im Rahmen einer Dämonenbeschwörung sollen diese sieben Kinder zur Welt gebracht werden – und es ist an den Helden, dieses Ritual zu stören, wenn sie es auch nicht vollständig verhindern können.

Auch wenn es später Xeraan sein wird, der die Kirche des Borbarad gründet, so gerät Azarils Erster Paladin unter den Kultisten nie völlig in Vergessenheit, so dass er im Jahr 1035 BF wieder größere Bedeutung erlangt.

DER FOLTERMEISTER

Während der Gefangenschaft werden die Helden regelmäßig von Rago gefoltert. Dies hat Azaril einerseits arrangiert, um Blut für ihr Ritual zu sammeln. Andererseits will sie Seghal einschüchtern. Auf diese Weise kann sie ihm vor Augen führen, dass sie ihm mitnichten seinen Verrat verziehen hat, und dass seine Zeit abläuft, sobald sie das Ritual vollendet. Tatsächlich will sie die Tötung dieses fähigen Borbaradianers möglichst vermeiden und hofft darauf, dass das Leid der Helden ihn ausreichend einschüchtert, sich seines Schwurs auf Borbarad zu besinnen und künftig wieder ihren Befehlen zu folgen.

DIE WELT DES SCHMERZES

Rago genießt die Macht, die er während der Folter ausübt, aber er verfolgt keine anderen Ziele. Er ahnt, dass ihn Azaril bei der Zeugung des letzten Erwachten hintergangen hat, doch er will es nicht wahr haben. Mit den Hinweisen, die die Helden in Zackenberg gesammelt haben, können sie diesem Zweifel Nahrung geben, weitere Details aus Rago herauskitzeln und ihn schließlich von der Wahrheit überzeugen. Das kann ihn auf ihre Seite ziehen und ihnen zur Flucht verhelfen. Hierzu jedoch müssen sie Zeit mit ihm verbringen, und das ist nur in der Folterkammer möglich.

Rago ist ein erfahrener Folterer und kann den Helden große Schmerzen zufügen, ohne sie schwer zu verletzen. Er richtet Ausdauer-Schaden an, wovon die Hälfte von der Lebensenergie abgezogen wird.

Die Folter endet, wenn ein Held durch den erlittenen Ausdauer-Schaden kampfunfähig wird, oder wenn Rago alle Instrumente mindestens einmal verwendet hat. Bei jedem Instrumentenwechsel steht dem Helden eine Erholungsprobe zu (3W6 AuP zurück, 3W6+6

bei gelungener KO-Probe + [Stufe des Folterinstruments]), auf die er aber verzichten kann, um schneller kampfunfähig zu werden.

Reihenfolge	Auswirkung
1	Rago zeigt dem Helden die Folterinstrumente. MU-Probe, erschwert um Anzahl der bisherigen Sitzungen des Helden. Bei Misslingen MU -2 für den Rest der Folter, bei Gelingen MU +2. Bei einem Patzer verzichtet Rago auf jede weitere Folter und versucht, den Helden von Borbarads Lehren zu überzeugen. Seinen Erfolg sollten Sie jedoch nicht ausschließlich von Würfelproben abhängig machen.
2	Gerte mit Dornen. 1W-1 TP (A), verlorenes Blut wird mit einem Schwämmchen aufgenommen.
3	Daumenschrauben. 1W TP (A)
4	Glühender Schürhaken. 1W+1 TP (A)
5	Stachelrolle. 1W+2 TP (A), verlorenes Blut wird in einem Schälchen aufgefangen.
6	Würgschraube. 1W+3 TP (A)
7	Streckbank. 2W TP (A)
8	Eiserne Jungfrau 2W+2 TP (A), verlorenes Blut wird in einem Eimer aufgefangen.
9*	Mundbirne. 1W+1 TP (A), nur ersatzweise nach Patzern in einer Überreden-Probe, um das Opfer zum Schweigen zu bringen.

Jedes der aufgelisteten Folterinstrumente wird 1W3 mal pro Sitzung verwendet (1 Verwendung = 1 Folterung). Pro Folterung kann ein Held eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um die Anzahl vorangegangener Folterungen in dieser Sitzung erschwert ist. Gelingt die *Selbstbeherrschung*, kann er eine *Überzeugen*-Probe (oder eine *Überreden*-Probe +5) ablegen und bei Gelingen versuchen, ein Argument oder eine Frage anzubringen. Diese Proben beeinflussen Ragos

Redebereitschaft (siehe Tabelle) und können von Rago durch eine *vergleichende Menschenkenntnis*-Probe gekontert werden.

Das Überzeugen wird als *offene Probe* abgehandelt, an der jeder teilnehmen kann, der gefoltert wird. Erfolge der Helden bringen mindestens 1 TaP*, Misserfolge um mehr als 7 kosten 1 TaP*. Insgesamt müssen auf diese Weise 31 TaP* angesammelt werden, wobei jeweils 5 gesammelte TaP* Ragos Redebereitschaft um 1 Stufe erhöhen.

Stufe	TaP*	Ragos Redebereitschaft
1	0-5	Jeden Gesprächsversuch ablehnen
2	5-10	Sich auf einen Wortwechsel mit dem Helden einlassen
3	11-15	Sich auf eine ernsthafte Diskussion einlassen
4	16-20	Persönliche Fragen vage beantworten
5	21-25	Persönliche Fragen konkret beantworten
6	26-30	Details über intime Situationen preisgeben
7	>30	Dem Helden zustimmen und die Seite wechseln

Wenn Helden versuchen, der Folter zu entgehen, machen Sie es ihnen nicht zu schwer. Rago legt keinen besonderen Wert darauf, wen er foltert, und wenn die Helden ihm einen guten Grund geben, kann er auch einzelne Sitzungen ausfallen lassen.

Machen Sie den Helden deutlich, wie sich Ragos Haltung ändert, damit sie einen Erfolg bemerken können. Erhöhen Sie jedoch die Spannung während Azarils Hauptritual, indem Rago seine letzte Entscheidung für sich behält und niemals wirklich zustimmt, das Ri-

tual zu stören.

DIE WAHRHEIT IST IMMER KONKRET

Zusätzlich zu den Regelmechanismen (oder, wenn Sie wollen, anstatt dieser) sollten Sie gutes Rollenspiel belohnen. Die folgende Tabelle zeigt, wie die Helden Rago argumentativ begegnen können, indem sie seine Schutzbehauptungen widerlegen. Gewähren Sie Boni auf *Überzeugen*-Proben, wenn die Helden diese Fragen und Argumente anführen. Es handelt sich um Wissen, das sie sich durch aufmerksames Verfolgen des ersten Teils des Abenteuers aneignen konnten, oder das sie im Gespräch mit Rago selbst herausfinden können.

DAS RITUAL UND DIE FLUCHT

Wie genau die Helden Cosimas Rettung planen, bleibt Ihren Spielern überlassen. Folgende Erwägungen sollten Seghal (oder Rago) mit ihnen teilen, um ihnen Vorteile zu verschaffen:

👁 Hauptziel sind Cosimas Befreiung und die Flucht. Ein wirklicher Sieg ist unrealistisch, ebenso die Befreiung aller sieben Mädchen. Notfalls ist Seghal bereit, den Rückzug zu decken. Rago äußert sich hierzu nicht.

👁 Es liegt in der Verantwortung der Helden, sich zu bewaffnen und den Raum vorzubereiten.

👁 Als Blutopfer werden sie nackt sein.

👁 Die Kultisten werden durch das Ritual geschwächt. Jede der sieben Opferungen verbraucht so viel magische Kraft, dass sie sich durch

Frage	Ragos Schutzbehauptung	Wahre Antwort
Warum wurde Seghal nicht für seinen Verrat getötet?	Azaril braucht ihn noch für das Ritual. Er hat schließlich fünf der Kinder gezeugt.	Seghal hat vier Kinder gezeugt. Azaril braucht ihn vor Allem als Beschützer vor Ragos Zorn, sollte ihre Intrige auffliegen.
Warum hat Seghal auf Seiten der Helden gegen Rago gekämpft?	Seghal wollte eine Revanche dafür, dass Rago ihn im Kampf um Cosima überwunden hat.	Seghal liebt Cosima wirklich. Er will verhindern, dass sie im Ritual getötet wird.
Warum tauchten die Söldner am Morgen nach der Zeugungsnacht auf? Was hatten sie am Heuschober zu suchen?	Es war ein Zufall, dass sie Ragos Spuren fanden. Da sie ihn gut kennen, wurden sie neugierig und folgten den Spuren.	Zofe Praiodane bat sie, Cosima zum Treffen mit dem vermeintlichen Verlobten zu eskortieren, sich aber im Hintergrund zu halten.
Warum glaubten Parel und Fergolosh nach der Zeugungsnacht, Rago sei endlich von der „dämlichen Elfe“ losgekommen?	Sie sind verblendete Narren, die nur das sehen, was sie sehen wollen.	Sie wussten, dass er die Nacht mit Cosima verbrachte.
Warum erinnert sich Rago an keine Details aus der Zeugungsnacht und war am nächsten Morgen völlig benebelt?	Azaril hat ein LEVTHANS FEUER auf ihn gewirkt. Sie wollte ihn voll und ganz für sich haben und sich selbst an jedes Detail erinnern. Nicht nett, aber sehr borbaradianisch.	Azaril hat Cosima mit Purpurmohn (Zoo-Botanica Aventurica 253) betäubt und ihr mittels HARMLOSE GESTALT ein anderes Aussehen gegeben. Ein Übriges taten die Dunkelheit der Nacht und ein nachträglicher ERINNERUNG VERLASSE DICH. Bei Rago hatte sie noch leichteres Spiel, weil er den Betrug glauben wollte.
Warum sollte die Nacht mit Azaril ausgerechnet in der Nähe von Burg Zackenfels stattfinden?	Es war wohl ein Zufall.	Weil Azaril Cosima zu Rago locken und unbemerkt wieder in die Burg schleusen konnte.
Warum hat sich Azaril Rago seitdem verweigert?	Er musste es sich beim ersten Mal hart verdienen. Wäre es beim zweiten Mal anders, würde Azaril vor den anderen Kultisten Schwäche zeigen.	Sie wollte sich ihm nie hingeben, sie hat es auch nie getan.
Warum brachte Azaril Seghal nach Maraskan, wenn er doch viel besser über Cosimas Schwangerschaft hätte wachen können als die Söldner?	Sie hatte einen wichtigen Auftrag für ihn. Es ist normal, dass sie ihre Pläne geheimhält.	Seghal war ungehorsam und weigerte sich, Cosima zu schwängern. Es muss ein Anderer gewesen sein.
Warum ist Cosimas Kind noch nicht geboren? Seit Seghals Abreise im Praios sind mehr als zehn Monde vergangen.	Azaril hat sie im letzten Moment in magischen Schlaf versetzt, um das richtige Datum abzuwarten.	Das Datum war exakt vorbestimmt. Und neun Monde vom 9. Rahja zurückgerechnet, ist dies genau die Nacht vom 9. Efferd.
Warum hat Azaril zugelassen, dass der Gewinner des rituellen Kampfs um Cosima nicht das siebte Kind zeugte? Ist das keine Gefahr für ihr Ritual?	Borbarad lehrt: Der stärkste Wille setzt sich durch. In diesem Fall war Ragos Wille stärker als Azarils. Das Ritual ist nicht gefährdet.	Der Sieger des Wettkampfs musste auch das Kind zeugen. Weil sich Rago weigerte, musste Azaril ihn narren.

Umwandlung von Blutmagie stärken müssen. In diesen Phasen sind sie am verwundbarsten. Regeltechnisch: Am Ende jeder Opferung haben Magier 2W6 AsP übrig und jeder Kultist erleidet 1W3 Punkte Überanstrengung (je BE +1, KO -1). Das Vorbereiten des nächsten Opfers dauert 3 SR, das darauffolgende Umsetzen von Blut in Astralkraft 1 SR.

☞ Das bedeutet, dass eines der Mädchen auf jeden Fall geopfert wird. Moralische Einwände können abgemildert werden, indem man wenigstens das Neugeborene rettet.

☞ Das bedeutet auch, dass das Leben der „Blutspeicher“ – und damit der Helden – mit jedem weiteren Opfer stärker gefährdet wird.

☞ Cosima liegt in einem magischen Schlaf und wird in einem Inkubator festgehalten. Beide Fesseln wird Azaril lösen, sobald Cosima geopfert werden soll.

Nutzen Sie für den Kampf die Spielwerte der Kultisten aus Ragos Lager (Seite 14). Zusätzlich kann Azaril die versteinerten Achaz erwecken:

20 Versteinerte Achaz-Krieger

Speer: INI 7+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W+5 DK 5

Echsische Axt: INI 6+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W+5 DK NS

LeP 30 AuP 35 RS 6 WS 8 MR 4 GS 6

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag

Versteinert in einem althanischen Ritual, das in der Auswirkung einem permanenten PARALYSIS mit 10 ZfP* gleicht. Regulär zu erwecken und (unzuverlässig) zu steuern mit einem roten Kristall, den Azaril bei sich trägt. Kann mittels ERZBANN oder VERWANDLUNG BEENDEN erweckt werden, schlägt dann wahllos auf alles ein, was sich nähert. Magische Analyse erleichtert diese Erweckung.

EREIGNISSE WÄHREND DES KAMPFES

☞ Die Helden werden entkleidet und auf die Altäre gefesselt.

☞ Azaril betritt ihren Schutzkreis auf der Brüstung des Raumes, das Ritual beginnt. Die erste Mutter wird aus ihrem magischen Schlaf erweckt, das erste Kind wird unter Zhayad-Gesängen aus ihrem Leib geschnitten.

☞ Die Helden befreien sich heimlich von ihren Fesseln und machen sich kampfbereit.

☞ Cosima wird als Zweite unter den Entführten geweckt.

☞ Wenn Cosima zu Kampfbeginn noch nicht befreit wurde: Ein Held oder Seghal öffnet Cosimas Inkubator und kann solange nicht

am Kampf teilnehmen. (KK-Probe +15, mit Hebel +8; Foramen +5, 4 AsP; Schlösser knacken +7).

☞ Nach dem Tod der ersten Schwangeren sind die Kultisten geschwächt. Um die magische Kraft am Fließen zu halten, fügen sie den Helden kleine Schnittwunden zu, dass Blut fließt (1W6 SP). Dies ist der beste Zeitpunkt, den Kampf zu beginnen.

☞ Auf ein Zeichen der Helden greift Seghal in den Kampf ein. Azaril befiehlt Rago, Seghal zu stoppen. Mit den Worten „Ich habe lang genug für dich gelitten!“, erschlägt Rago einen Kultisten und kämpft auf Seiten der Helden weiter.

☞ Seghal rettet Cosima aus höchster Gefahr und verbraucht seine letzte Astralenergie. Die Helden können Cosima entgegennehmen, doch er wird durch einen HARTES SCHMELZE im Boden festgehalten, deckt ihren Rückzug oder wird von einem Angstzauber umgeworfen.

☞ Rago greift das schreiende Neugeborene und tritt die Flucht an, sobald sich die Chance ergibt. Wenn ihm die Helden nicht folgen, reißt er auch Cosima mit sich.

Zu schwer?

☞ Erhöhen Sie die Anzahl der Blutopfer um einige kräftige Schnurrbarträger, die schon als Zellennachbarn der Helden auf sich aufmerksam machten. Die Helden können sie leichter befreien als die Mädchen und sich auf ihren Kampfesmut verlassen. Alternativ kann es sich hierbei auch um Parel und Fergolosch handeln.

☞ Schwächen Sie die Kultisten noch weiter, indem Sie ihnen nur 1W6 AsP geben. Reduzieren Sie die Anzahl der Kämpfer und erhöhen sie die der Magier.

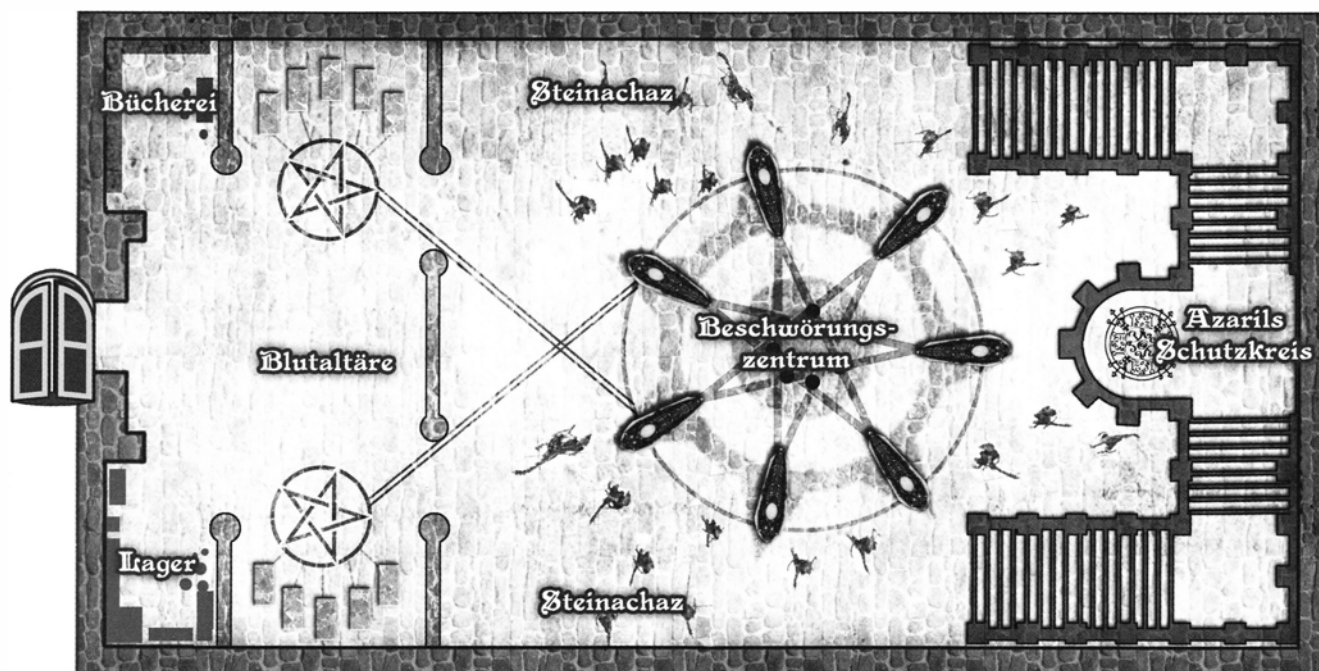
☞ Lassen Sie den magischen Schlaf aller Mädchen gleichzeitig enden, so dass diese, einmal befreit, selbstständig agieren können. Das anschließende Chaos wird die Kultisten zusätzlich verwirren und Zauber wie Angriffe fehlgehen lassen.

Zu leicht?

☞ Azaril erweckt die versteinerten Achaz und hetzt sie auf die Helden. Spätestens jetzt müssen sich die Helden zurückziehen.

☞ Rago stellt sich überraschend gegen die Helden, sobald es ihm einen Vorteil bringt. Während sie kämpfen, flieht er mit Cosima und dem Neugeborenen. Notfalls attackiert er dafür auch einen Helden.

☞ Azaril hat zur Sicherheit eine INVOCATIO MINOR vorbereitet, die sie beginnt, sobald die Helden angreifen (2W20+5 Aktionen bis zwei Heshthotim erscheinen (Werte siehe Seite 18)).



AUSKLANG

Für die Flucht aus dem Kloster und die Rettung Cosimas bekommt jeder Held weitere **150 Abenteuerpunkte** und maximal **100** weitere für stimmungsvolle Auseinandersetzung mit Rago, Kultisten und dem Borbaradianismus; zudem **Spezielle Erfahrungen** in *Götter und Kulte*, *Magiekunde*, *Menschenkenntnis* sowie einem Zauber oder Waffentalent. *Vorurteile* oder *Rachsucht* gegen Borbaradianer sind denkbar.

Für die zukünftigen Entwicklungen gehen wir von Folgendem aus:

☞ Die Helden und Rago fliehen in Richtung Ogermauer. Wenn Sie wollen, können sie die Verfolgung durch verbliebene Borbaradianer noch weiter ausspielen, bei der sich Ragos Ortskenntnis als große Hilfe erweist.

☞ Azaril wird ihre Leute bald zurückziehen und sich auf das magische Verbergen ihres Stützpunktes konzentrieren. Dank verschiedener Illusionen aus der Domäne Iribaars dürfte es den Helden unmöglich werden, hierher zurückzukehren. Nach Borbarads Invasion wird der Stützpunkt massiv ausgebaut. Aus ihm entsteht ein großzügiges Kloster der Borbaradkirche (siehe **Schattenlande 205**).

☞ Rago und das neugeborene Mädchen überleben. Cosima stirbt bei der Geburt des Kindes, wie ihre Mutter. Es ist ein dunkelhaariger Junge.

☞ Durch den Einfluss der Helden bricht Rago vollends mit dem Borbaradianismus. Er betrachtet es nun als seine Aufgabe, die beiden Kinder durchzubringen. Inwieweit die Helden vom Baron belohnt werden, hängt von ihrem Verhandlungsgeschick ab.

☞ Auch wenn Seghal Azaril verraten hat, braucht sie ihn jetzt mehr denn je. Er wird bestraft, bleibt aber bei ihr und deckt die Flucht der Helden, um Cosima zu schützen.

☞ Zoltan fällt einige Monde später in der zweiten Schlacht auf den Silkwiesen. Seine Tochter Gidiane macht der Orkensturm zur Witwe, doch sie herrscht in Zackenfels bis zu ihrem Tod 1021 BF, woraufhin ihr Bruder Zivko den Thron erbt.

☞ Parel und Fergolosch überleben das Abenteuer und brechen endgültig mit Rago.

☞ Azarils Ritual wurde zwar gestört, ist aber nicht gänzlich fehlgeschlagen. Einige Wochen später wird sie es an den fünf übrigen Kindern wiederholen. Und danach wird sie mehr als zwei Jahrzehnte warten ...

ANHANG

FERGOLOSCH SOHN DES FARVG

Der dreckig blonde Ambosszwerg zählt mittlerweile fast hundert Winter, von denen er sechzig als Söldner verbrachte. Vor knapp fünfzehn Jahren gründete er mit Rago und Parel das *Kleeblatt* und hat seitdem keine besseren Freunde als die beiden gefunden. Unter den Dreien ist er der Mann für's Grobe.

Fergolosch ist den Umgang mit Menschen gewohnt, nur gelegentlich schummeln sich Rogolan-Ausdrücke in seine Sprache. Die Schlachtfelder haben ihn hart gemacht, aber nicht grausam. Betrug und Schlägereien betrachtet er als unterhaltsamen Zeitvertreib, hat sich aber im Feld aus den meisten Plünderungen und Schändungen herausgehalten. Hinter Grobheiten und unflätiger Ausdrucksweise verbirgt sich ein aufrichtiger Mann, dem Freundschaft viel bedeutet.

Darstellung: Schieben Sie den Unterkiefer nach vorn, runzeln Sie die Stirn und kratzen Sie sich gelegentlich am Kinn. Wechseln Sie zwischen breitem Grinsen und lautem Gezeter. Benutzen Sie Sprichwörter falsch, indem Sie typisch zwergische Begriffe einflechten und verheddern Sie sich dabei; wischen Sie den Fehler mit unwilliger Geste vom Tisch.

MU 14 **KL 11** **IN 12** **CH 10**
FF 12 **GE 12** **KO 15** **KK 17**
LeP 40 **AuP 42** **MR 4** **GS 4** **RS 4** (Kettenhemd)

Felsspalter: INI 6+W6 AT 18 PA 14 TP 2W+3 DK N

Raufen: INI 7+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+2 (A) DK H

Vorteile: Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern

Nachteile: Platzangst 6, Jähzorn 8, Unfähigkeit: Schwimmen, Vorurteile gegen Elfen 8, Zwergenwuchs

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Formation, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag; Gebirgskundig

Wichtige Talente: Klettern 5, Schleichen 2, Selbstbeherrschung 10, Sich verstecken 4, Gassenwissen 7, Überreden (Einschüchtern) 10, Fallenstellen 6, Orientierung 8, Wildnisleben 8, Kriegskunst 9, Holzbearbeitung 6

PAREL POŦGELF

Halb Norbarde, halb Nivese, wurde Parel vom Handelsherren Kolenbrander ausgebildet. Bald wurde ihm das Krämerleben zu langweilig und er gesellte sich zu einem Söldnerfährlein. Ein gutes Dutzend Jahre lang zog er durch die Lande, knüpfte Beziehungen und entwickelte sich zum Überlebenskünstler, auch indem er seine Einheit

durch Bestechung und Trickerei an den ungefährlicheren Orten des Kampfgetümmels zu platzieren verstand.

Parel ist der Verhandlungsführer des Kleeblatts: Wortgewandt, gerissen und mit spitzbübischem Charme gesegnet. Gewalt und Betrug betrachtet er als legitime Instrumente im alltäglichen Machtspiel. Mit Gold kann man viel bei ihm erreichen, doch keine Summe ist hoch genug, dass er sich gegen Fergolosch wendet.

Darstellung: Lächeln und nicken Sie viel. Benehmen Sie sich höflich und großzügig, solange es Sie nichts kostet. Nutzen Sie beschönigende Worte und behaupten Sie möglichst lange, es gäbe kein Problem. Sprechen sie umso freundlicher und gewählter, je angespannter die Situation ist. Werden Sie ordinär und hemdsärmelig, wenn sich Parel wirklich entspannt.

MU 13 **KL 13** **IN 15** **CH 15**
FF 12 **GE 12** **KO 12** **KK 12**
LeP 31 **AuP 33** **MR 4** **GS 6** **RS 3** (Krötenhaut)
Bastardschwert: INI 12+W6 AT 15 PA 17 TP 1W+5 DK NS
Ringen (Bornisch): INI 13+W6 AT 13 PA 13 TP 1W (A) DK H
Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Goldgier 8, Aberglaube 7 (Horoskope, Glücksbringer), Vorurteile gegen Elfen 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Schleichen 7, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 8, Taschendiebstahl 8, Etikette 6, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 9, Überreden (Lügen) 12, Handel 7, Schätzen 6, Schlösser knacken 8

RAGO

Rago geht auf die Vierzig zu. Sein Spitzbart zeigt erste graue Haare, den Schädel trägt er nicht nur als Vorsichtsmaßnahme gegen Beherrschungsmagie kahl. Obwohl er niemals das Zaubern lernte, ist er neben Seghal der fähigste Mann in Azarils Zirkel, wahrscheinlich durch seine außerordentliche Willenskraft.

Früher war er der Stratege des Kleeblatts, der Risiken einschätzen, Betrüger durchschauen und wasserdichte Pläne aushecken konnte. Dann verfiel er Azaril, brach mit den Freunden und versucht nun seit mehr als zehn Jahren, die Elfe zu erobern. Dass ihn keine Zurückweisung schreckte, mag einer der Faktoren gewesen sein, der die Elfe immer tiefer in die Lehren des Dämonenmeisters trieb.

Mit der einzigen Nacht, die er mit Azaril verbringen durfte (und die nur eine Lüge war), hat er sein größtes Ziel erreicht. Vom Borbaradia-

nismus ist er nicht vollkommen überzeugt und ahnt, dass er von Azaril betrogen wurde. Diese Verletzung sitzt so tief, dass sie ihn zum Bruch mit der Geliebten und dem Verrat am eigenen Zirkel bringen kann.
Darstellung: Geben Sie sich unbewegt und kalt. Schweigen Sie viel. Sprechen Sie Gausamkeiten genauso selbstverständlich aus wie alltägliche Feststellungen. Antworten Sie bevorzugt mit den Worten "Ja", "Nein" und "Unwichtig". Unterbrechen Sie Ihr Gegenüber, wenn es Ihnen passt. Gönnen Sie sich ein schmales Lächeln, wenn es einen wirklich guten Grund gibt.
 Ragos Werte finden Sie auf Seite 14.

SEGHAL, DER „JUNKER VON EICHELBRÜNN“

Mit Anfang dreißig ist Seghal ein erfahrener Magier, der schon bei seinem tobrischen Lehrmeister den Borbaradianismus kennenlernte. Er ist begeistert von den freiheitlichen Ideen Borbarads und beteiligte sich gern an der Schaffung des Ersten Paladins, indem er sich unter diversen falschen Namen bei den unterschiedlichsten Familien einschlich. Wie die aufrichtige Liebe zu Cosima entstand, kann er sich selbst nicht vollständig erklären. Das Mädchen war jedoch fähig, sein ganzes Weltbild zu verkehren und ihn zum Hintergehen Azarils zu bewegen. Deren Strafmaßnahmen haben seiner Loyalität zusätzlich geschadet, so dass er nun bereit ist, alles zu riskieren, um Cosima zu retten.
Darstellung: Seien Sie offen, freundlich und tolerant. Lächeln Sie und sagen Sie vernünftige Dinge. Übernehmen Sie Verantwortung für Fehler der Vergangenheit. Beziehen Sie Position, aber bleiben Sie offen für andere Meinungen. Nehmen Sie sich Zeit zum Nachdenken und kauen Sie dabei auf Ihren Lippen.

MU 14 KL 15 IN 15 CH 14
FF 11 GE 10 KO 11 KK 10
LeP 28 AuP 30 AsP 40 MR 8 / 11 GS 7 RS 1 (Robe)

Zauberstab: INI 10+W6 AT 10 PA 14 TP 1W+2 DK NS

Vorteile: Akademische Ausbildung [Magier], Gutes Aussehen, Hohe Magieresistenz I, Vollzauberer, Astrale Regeneration II

Nachteile: Rachsucht 8, Stubenhocker

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Eiserner Wille I, Kraftspeicher, Matrixverständnis, Meisterliche Zauberkontrolle II, Regeneration II, Stapelleffekt, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10, Betören 6, Menschenkenntnis 7, Sich verkleiden 8, Überreden 8, Überzeugen 6, Etikette 7, Götter und Kulte 10, Heraldik 7, Magiekunde 13, Staatskunst 8, diverse weitere Wissens-Talente 8+

Wichtige Zauber: Arcanovi 10, Balsam 9, Blitz 11, Böser Blick 7, Brenne Toter Stoff 6, Ecliptifactus 11, Hartes Schmelze 7, Höllenpein 7, Invocatio Minor 12, Panik 9, Schleier der Unwissenheit 7, Schwarzer Schrecken 8, Weiches Erstarre 6

AZARIL SCHARLACHKRAUT

Die schwarzhaarige Elfe gibt sich stets freundlich und mondän. Sie ist gebildet, charmant und liebt philosophische Dispute. Vor einem Jahrzehnt fand sie zu Borbarads Lehren und gilt in entsprechenden Kreisen trotz ihres jungen Alters als herausragende Vordenkerin. Um 1011 BF knüpft sie Verbindungen zu mächtigen Aventurieren und bereitet die sehnsüchtig erwartete Rückkehr Borbarads vor.

Azaril gibt sich skrupelloser als sie ist – sie zaubert mit dem Blut fremder Leute, besteht aber auf deren freier Entscheidung über ihre Seelen; sie lässt die Helden quälen, um vor ihren Anhängern Macht zu demonstrieren, vor einem Mord schreckt sie aber zurück.

Wir verzichten hier auf die Angabe von Spielwerten. Gehen Sie davon aus, dass Azaril alle Borbaradianerformeln mindestens meisterlich beherrscht, mit einer Vielzahl von Elfenzaubern und einigen alhanschen Ritualen aufwarten kann. Weitere Möglichkeiten eröffnet ihr der Mindere Pakt mit Amazeroth, den sie zu dieser Zeit noch nicht gebrochen hat. Trotz dieser Macht wird sie sich nie persönlich in Lebensgefahr begeben, sondern andere für sich kämpfen lassen und notfalls fliehen. Mehr zu Azaril finden Sie in **Schattenlande 102**.

Darstellung: Plaudern Sie freundlich, als wären Sie auf einer Cocktailparty: Alle sind sehr nett, talentiert und amüsant – und Sie sind die Gastgeberin, die jeden Angriff lächelnd verzeiht.

MUTTERGLÜCK

Ein Präludium zu **Das Schwarze Auge - DEMONICON**

Autor: Daniel Heßler

Redaktion: Daniel Simon Richter

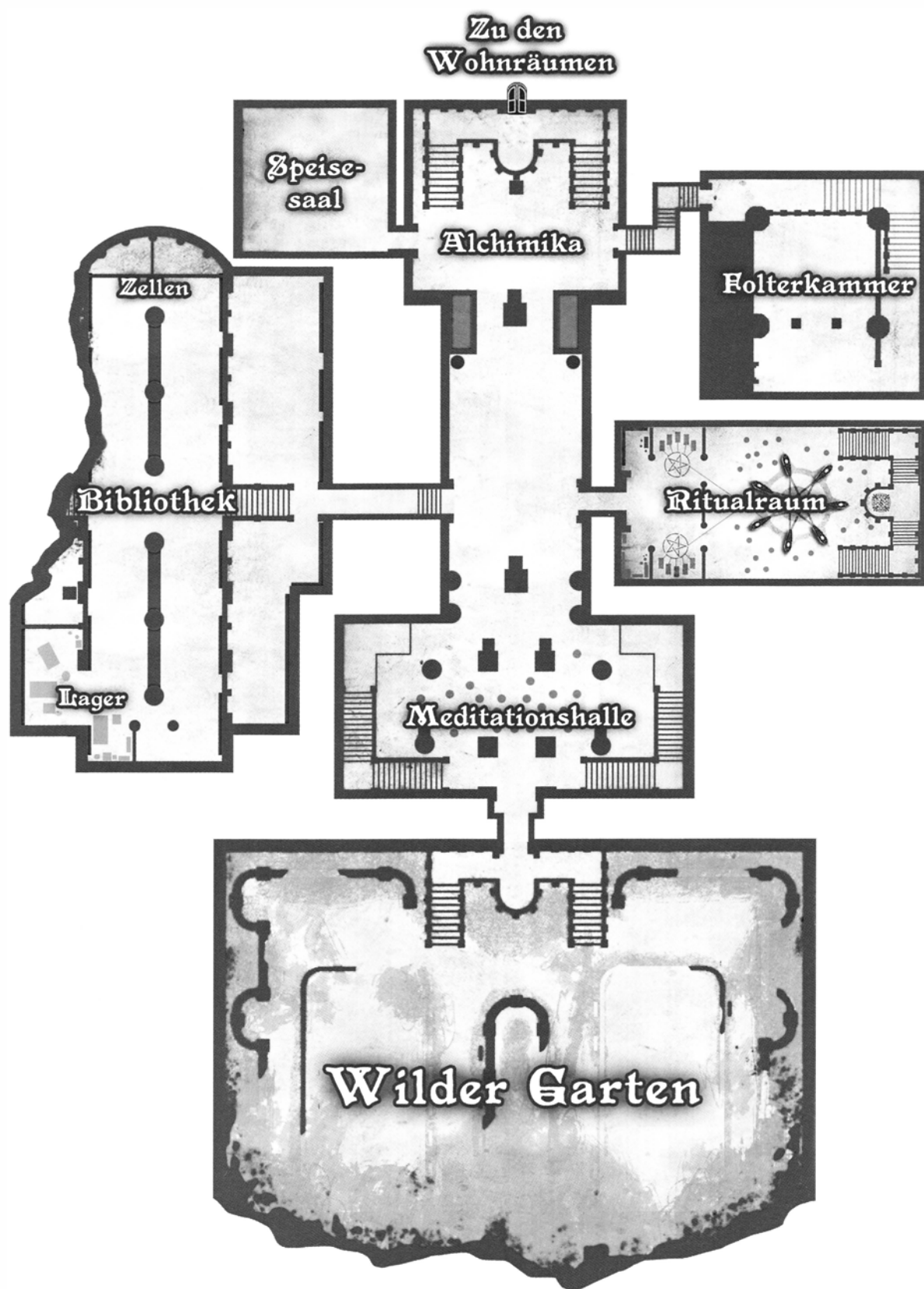
Coverbild: Elisavet Theodosiou

Innenillustrationen & Karten: Elisavet Theodosiou und Christof Grobelski

Umschlaggestaltung und Satz: Christian Lonsing

Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Published by Kalypso Media GmbH. Mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Das Schwarze Auge is published under license of Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge is a registered trademark of Significant Fantasy GbR.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.



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
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder **Held** hat Stärken und Schwächen,
und **nur in der Zusammenarbeit** mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. 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.

MUTTERGLÜCK

VON DANIEL HEßLER

Mutterglück erwartet Cosima von Zackenberg, um deren Hand ihr werben sollt.
Mutterglück erhofft sich auch die Schurkin, aus deren Griff ihr sie befreien müsst.
Doch die Vergangenheit holt niemand ein, der Schmerz ist groß und der wahre Vater
bleibt stets ungewiss.

Zwei Jahrzehnte in der aventurischen Vergangenheit bereitet das Abenteuer den
Boden für das Computerspiel **Das Schwarze Auge – DEMONICON**. Was als harm-
lose Liebesgeschichte in den Ausläufern der Trollzacken beginnt, wird durch die
Nachforschungen der Helden zu einer handfesten Auseinandersetzung mit eigen-
sinnigen Burgbewohnern, engstirnigen Würdenträgern und grausamen Verhörme-
thoden. Auf der Suche nach dem Erben von Burg Zackenfels geraten sie immer tiefer
in eine finstere Verschwörung des aufstrebenden Borbarad-Kultes. Am Ende steht die
Konfrontation mit der jungen Blutmagierin Azaril Scharlachkraut und ihren engsten
Vertrauten. Doch bis es dazu kommt, liegt es an den Helden, sich elegant aus der
Gefangenschaft zu befreien, zur rechten Zeit dem rechten Mann zu trauen und dabei
möglichst viele Unschuldige zu retten - an ihrem Einfallsreichtum, ihrem Mut und
ihrer Leidenschaft.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände **Wege des Schwerts** und **Wege der Zauberei** sowie den
Ergänzungsband **Zoo-Botanica Aventurica**. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen **Schild des Reiches**
und **Schattenlande** hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT
BARONIE ZACKENBERG,
OGERMAVER UND
SCHWARZE SICHEL
IM FRÜHLING 1011 BF



www.ulisses-spiele.de

kalypsō