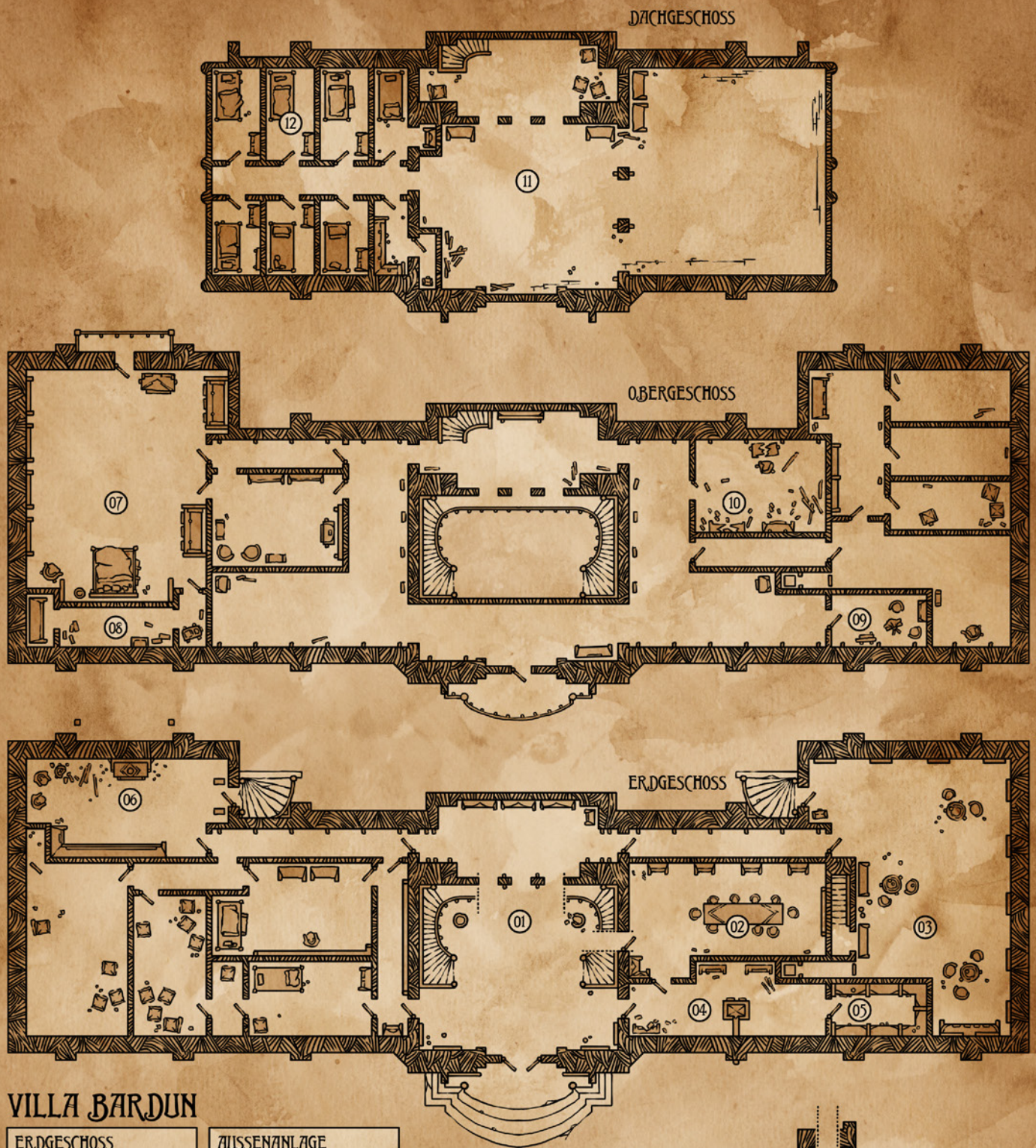




Das Schwarze Auge

SCHRECKGESTALT
— & —
SPUKGEMÄUER



VILLA BARDUN

ERDGESCHOSS

- 01 Eingangshalle
- 02 Speisesaal
- 03 Salon
- 04 Küche
- 05 Vorratskammer
- 06 Wanduskapelle

OBERGECHOSS

- 07 Schlafgemach
- 08 Kinderzimmer
- 09 Spinn- & Malzimmer
- 10 Arbeitszimmer

DACHGESCHOSS

- 11 Dachboden
- 12 Bedienstetenquartiere

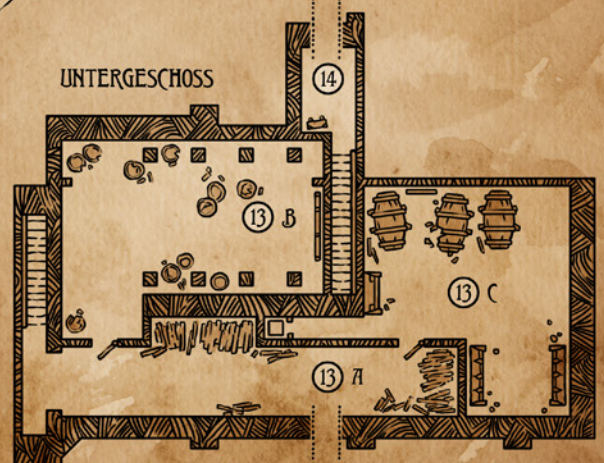
UNTERGESCHOSS

- 13 Keller
- 14 Geheimgang

AUSSENANLAGE

- 15 Turmverlies
- 16 Abort
- 17 Stall und Remise

Skizze Brand 21



10 Schritt



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Isabell Andersen, Felix Pietsch,
David Schmidt, Wolf-Ulrich Schnurr

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust, Johannes Kaub

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Steffen Brand, Sandra Braun,
Tim Brothage, Tristan Denecke, Carl Hassler,
Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Diana Rahfoth,
Nadine Schäkel, Robert Schneider,
Elif Siebenpfeiffer, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader,
Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown,
Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi,
Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen,
Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer,
Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster,
Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst,
Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch,
Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard,
Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank,
Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn,
Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski,
Julia Metzger, Thomas Michalski, Carsten Moos,
Johanna Moos, Phillip Nuss, Sven Paff, Stefanie Peuser,
Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz,
Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger,
Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher,
Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner,
Jan Wagner, Ross Watson, Michelle Weniger,
W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werks 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.

Printed in EU 2022

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

In der Kälte der Nacht	5
Die Rache des Besiegten	29
Vier Jahreszeiten	58
Anhang	91



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Diese Abschnitte eignen sich besonders für das Spiel mit den *Panik-Regeln* (siehe Seite 95).

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als

Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. ○

Erweiterungsregeln:

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber EISKALTER BLICK^{AMAI094}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AGÖII – Aventurisches Götterwirken II

AKO – Aventurisches Kompendium

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

AMAIII – Aventurische Magie III

ANK – Aventurisches Nekromanthäum

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Der Meisterin zum Geleit

Im Zeichen Tjakools, Eskates' und des Namenlosen, seid begrüßt! Dieser Band ergänzt die 5. Regeledition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** um drei haarsträubende Abenteuer aus den Genres Grusel und Horror. Die Anthologie enthält drei Szenarien, mit denen Fans von Gespenstergeschichten, Freunde von Untotenangriffen und Liebhaber von dämonischem Chaos ganz auf ihre Kosten kommen werden. Sei jedoch gewarnt: Echter Gruselfaktor erfordert Fingerspitzengefühl, und die in diesem Band enthaltenen Abenteuer entfalten erst in den Händen einer erfahrenen Spielleiterin ihr volles Potenzial für eine unheimliche Horroratmosphäre.

In der Kälte der Nacht ist eine Gruselgeschichte, in der die Helden mit unheimlichen Erscheinungen in einem verlassenen horasischen Landhaus konfrontiert werden. Mit brachialer Waffengewalt ist dem Spuk kaum beizukommen, und ob sie tief in der dramatischen Vergangenheit der Villa Bardun graben wollen oder der von unheilvoller Macht erfüllten *Weißes Frau* auf anderem Wege begegnen wollen, obliegt ganz den „freischaffenden Inspektoren“.

Die Rache des Besiegten führt die Helden nach Meridiana, genauer nach Trahelien, das sich gerade erst vom *Rabenkrieg* erholt. Sie werden in die Pläne eines verbitterten Nekromanten verwickelt, der die Beschwörung der Gefallenen einer großen Schlacht anstrebt, um mit diesen Schrecken und Tod über die Welt der Lebenden hereinbrechen zu lassen. Es gilt rasch zu handeln, um Unschuldige zu schützen und die massenhafte Erhebung der Untoten zu verhindern, ehe es zu spät ist.

Vier Jahreszeiten ist der Name eines beschaulichen kleinen Teehauses an einer Handelsroute im entlegenen Thalusion. Einem Kiesel gleich, der in einen Teich geworfen wurde, ziehen trauervolle Ereignisse der Vergangenheit ihre Kreise, die auch in der Gegenwart noch nicht zur Ruhe gekommen sind. Die Helden werden zu scheinbar willenslosen Werkzeugen einer rätselhaften Macht und durchleben längst vergangene Tragödien wieder und wieder. Gelingt es ihnen, den erz-dämonischen Reigen zu durchbrechen?

IN DER KÄLTE DER NACHT

von Wolf-Ulrich Schnurr

mit Dank an Stefano Cardanobile, Carmen Diehn, Peter Diehn, Nikolai Hoch, Henning Kalk, Johannes Kaub, Sebastian Koss, Charline Lacoste, Horst Resch, Priska Valerius und Sabine Zeitler

»Verzweiflung kann stärker sein als der Tod – so stark, dass sie die Seele eines Verstorbenen in der 3. Sphäre hält, obgleich diese doch empor in die 4. steigen sollte, um dort von Rethon gewogen zu werden und Frieden im Reich jener Gottheit zu finden, der sie in ihrer Zeit auf Deren am nächsten stand. Leicht kann es geschehen, dass von Angst, Verzweiflung und Wut erfüllte Seelen an den Ort ihres Todes oder ihrer unerfüllten Bestimmung gebunden sind, bis sie das Wirken der Diener der Zwölfe befreit und in eines der Paradiese eingehen lässt. Doch fürchte jene Fälle, in denen ein Diener der Widersacher der Zwölfe Einfluss auf eine solche Seele erlangt! Oder gar des Dreizehnten selbst! Groß ist die Macht der höheren Geister, schrecklich ihr Vermögen, den Sterblichen zu schaden, wenn ihre Verzweiflung und Angst vom Hass der Siebtsphärigen gespeist werden.«

—aus *Phantome des Gestern*, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: Erforschung eines Geisterhauses, Bekämpfung oder Erlösung eines mächtigen Geistes

Genre: Horror (Spukhaus)

Voraussetzungen: Mut und Bereitschaft, unheimlichen Gegebenheiten auf den Grund zu gehen

Ort: Villa Bardun, Herrenhaus nahe Côntris im Horasreich

Zeit: beliebig ab 1044 BF, Vorgeschichte 1019 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): gering / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftalente

Körpertalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vor mehr als 20 Götterläufen, während der Namenlosen Tage am Ende des Jahres 1019 BF, nahm sich in der Villa Bardun, einem alten Herrenhaus nahe Côntris im Lieblischen Feld, die Patrizierin ☿Yuliara Bardun das Leben, indem sie sich bei lebendigem Leib verbrannte.

Ihren Mann ☿Rondrberto Bardun hatten missgünstige Gefolgsleute des Hauses Firdayon in Kuslik beschuldigt, ein Galahanist zu sein, also ein Anhänger des damals gegen das Kaiserhaus opponierenden Hauses Galahan. Dies geschah zu Unrecht, denn als Mann des gedruckten Wortes sah Rondrberto sich lediglich der Wahrheit und den Lesern des von ihm gegründeten Periodikums *Kusliker Kurier* verpflichtet.

Nach dem misslungenen Umsturzversuch, der zum Blutkonvent von Arivor 1019 BF führte (siehe Infokasten Seite 6), fiel Bardun dennoch einer Racheaktion der Firdayontreuen zum Opfer: ☿Erlan, ein inzwischen verstorbener Mitglied der Familie Korbmacher in Côntris, hatte aus Neid auf den Aufstieg Barduns und seiner Familie Gerüchte lanciert, nach denen es galahanistische Treffen in der Villa bei Côntris gegeben habe. Rondrberto wurde nach einem Schauprozess hingerichtet. Seine erbberechtigte Tochter ♣Lorinda wurde seiner Witwe Yuliara weggenommen und als vorgebliche Enkelin der Maestra ♣Lutisana Korbmacher von Côntris aufgezogen. Lediglich Erlans Plan, auch das Herrenhaus in Familienbesitz zu bringen, scheiterte daran, dass die ursprünglichen Besitzer, die Kusliker Familie ya Cerrano, gewichtigere Ansprüche hatten.

Yuliara Bardun hat sich nach dem Tod ihres Mannes und dem Verlust ihrer Tochter im freistehenden Turm des Herrenhauses selbst verbrannt, ehe man sie daraus vertreiben und vollends entehren konnte. Der Einzug in eines der Zwölfgöttlichen Paradiese blieb ihr aber verwehrt, da Yuliara ihren Freitod ausgerechnet zu Beginn der Namenlosen Tage wählte. Unter dem Einfluss namenlosen Wirkens wurde aus ihr die *Weißer Frau*, ein mächtiger Geist mit Fähigkeiten einer Gefesselten Seele und eines Poltergeistes. In dieser Gestalt klammert sie sich seitdem an die 3. Sphäre und geht in der Villa Bardun um, weil ihre Seele sonst zum Namenlosen fahren würde.

Sie vertrieb in den folgenden Jahren erfolgreich alle Personen, die das seit 1020 BF leerstehende Herrenhaus aufsuchten. In ihrer vom Leid verzerrten Wahrnehmung muss es sich bei diesen Eindringlingen um Gefolgsleute des Hauses Firdayon oder zumindest um Profiteure des Unrechts gegen ihre Familie handeln. Durch das Wirken ihrer Geisterkräfte und die namenlosen Kälte, mit der sie sich manifestiert, kamen im Lauf der Jahre einige Unschuldige ums Leben, die das Gebäude nicht schnell genug verlassen konnten.

Nun wollen die heutigen Besitzer, das Kusliker Haus ya Cerrano, die Villa endlich verkaufen. Sie schreiben das Herrenhaus zu einem erstaunlich günstigen Preis aus und finden in dem reichen Händler ♣Leonato Pechstein

einen Interessenten. Dieser schickt seinen Sekretär ♣Argoles nach Côntris, um das Gebäude in Augenschein zu nehmen. Doch bei dieser Besichtigung fällt Argoles der Weißen Frau zum Opfer.

Angeblich, so stellen es die örtlichen Behörden in Côntris dar, sei der Sekretär bei einem bedauerlichen Unfall ums Leben gekommen. Seinem misstrauischen Dienstherrn, der sich zudem gegenüber der Familie von Argoles verpflichtet fühlt, kommt die ganze Sache indes seltsam vor. Er wirbt eine Handvoll Glücksritter an. Es gilt herauszufinden, was wirklich passiert ist und sicherzustellen, dass in der Villa keine weitere Gefahr droht.

Was geschehen wird

In Leonato Pechsteins Auftrag reisen die Helden von Kuslik nach Côntris und untersuchen das Herrenhaus. Dabei stoßen sie auf Hinweise, dass in der Villa Bardun etwas nicht stimmt und die wahre Todesursache des Sekretärs vertuscht werden soll. Schließlich begegnen sie der Weißen Frau und können versuchen, den mächtigen Geist Yuliara Barduns auszutreiben oder zu vernichten. Dies kann ihnen aus eigener Kraft gelingen, wenn sich in der Gruppe Geweihte oder Zauberkundige mit passenden Fähigkeiten befinden. Die Helden können aber auch auf die Hilfe des Traviageweihten ♣Jezcaraldo Manores oder der Magierin ♣Faustina di Midoras zurückgreifen, falls keiner von ihnen zu einem karmalen oder magischen Exorzismus fähig ist.

Die Heldengruppe kann anhand verschiedener Schreckenszenen herausfinden, dass der Geist firdayontreue Personen hasst. Nachforschungen in Côntris können aufzeigen, dass die ganze Sache mit dem Blutkonvent

Blutkonvent von Arivor

Als *Blutkonvent von Arivor* wurde eine Sitzung des horasischen Kronkonvents im Hesindemond 1019 BF bekannt, während der die damalige Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik ein Attentat auf die damalige Kaiserin Amene-Horas verüben ließ, um anschließend die Macht an sich zu reißen. Der Plan flog jedoch bereits im Vorfeld auf: Statt Amene wurde eine Illusion Ziel des Angriffs. Die Kaiserin nutzte diesen offensichtlichen Hochverrat, um das Haus Galahan zu entmachten und ihr eigenes Haus, Firdayon, zu stärken. Das Fürstentum Kuslik wurde aufgelöst, Kusmina und weitere Mitglieder ihres Hauses zum Tode verurteilt (wenngleich sich hartnäckige Gerüchte halten, dass die Fürstin erst viele Jahre später verschied) oder verbannt und das Haus Galahan all seiner Privatgüter enteignet. In den Wochen und Monaten nach dem *Blutkonvent* gab es eine Reihe von Übergriffen Firdayontreuer auf tatsächliche oder angebliche Parteigänger der Galahans, die sogenannten „Galahanisten“ – darunter auch Rondrberto Bardun.



von Arivor und der nachfolgenden Jagd auf angebliche Galahanisten zu tun hat, bei der die Familie Bardun unschuldig auf der Strecke geblieben ist. Falls die Helden die Zusammenhänge aufdecken, können sie den Ruf der Barduns reinwaschen und veranlassen, dass das Herrenhaus der eigentlichen Erbin überschrieben wird, Yuliaras Tochter Lorinda. Diese späte Gerechtigkeit erlöst die Weiße Frau und rettet ihre Seele.

Zur Wahl der Helden

Für das Abenteuer eignen sich sämtliche Arten von Helden, die sich offen im Horasreich bewegen können. Kulturelle Exoten, etwa Angehörige von nord- oder südaventurischen Stammeskulturen, oder moralisch recht eigensinnige Charaktere wie offen praktizierende Schwarzmagier passen weniger gut ins Setting. Mit gewissen magischen oder karmalen Fähigkeiten, vor allem Exorzismen und Werkzeugen zum gezielten Kampf gegen Geister, können einige Szenen des Abenteuers abgekürzt werden, sie sprengen den Plot jedoch nicht.

Das Abenteuer für die Meisterin

In der Kälte der Nacht spielt größtenteils in der Villa Bardun, einem alten Herrenhaus in der Nähe der Kleinstadt Côntris, die am Yaquir zwischen Kuslik und Pertakis liegt. Dorthin gelangen die Helden im Auftrag des Hoteliers Leonato Pechstein, eines Neffen des Gerontokraten ♀ *Efferdan von Kuslik*.

Das Abenteuer beginnt in Kuslik als Nachforschungsauftrag: Leonatos Sekretär Argoles wurde vor einigen Tagen tot in der Villa Bardun, die er für seinen Arbeitgeber vor dem angedachten Kauf inspizieren sollte, aufgefunden. Leonato Pechstein plant, in dem Gebäude eine Unterkunft für wohlhabende Reisende auf dem Weg von und nach Vinsalt zu schaffen. Der von den bisherigen Besitzern, der Familie ya Cerrano, verlangte Kaufpreis ist sensationell niedrig. Nach dem Tod seines Angestellten ist er unsicher, ob er seinen ursprünglichen Plan weiterverfolgen sollte und will sich Gewissheit darüber verschaffen, was wirklich vorgefallen ist.

Die Ermittler in Côntris wollten den Fall schnell abschließen. Sie stuften Argoles' Tod als Unfall ein und ließen den Leichnam zügig auf dem Boronanger von Côntris beisetzen, statt ihn nach Kuslik zu überführen. Leonato ist misstrauisch und will sich auch nicht dem Vorwurf aussetzen, er hätte den jungen Mann, dessen Mutter er etwas schuldig ist, sehenden Auges in Gefahr geschickt, zumal der günstige Verkaufspreis ihn hätte stutzig werden lassen können. Er bittet die Gruppe, mehr über Argoles' Tod herauszufinden und zu verhindern, dass sich ein solcher *Unfall* wiederholen kann (denn das wäre schädlich für das Geschäft, das Leonato in Côntris vorschwebt). Zeit ist Gold und Leonato will den Kauf zügig über die Bühne bringen, vorher aber wissen, was tatsächlich vorgefallen ist und ob dies seine Pläne beeinträchtigen könnte.

Der genaue Verlauf des Abenteuers hängt vor allem davon ab, ob die Gruppe – wie Leonato nahegelegt – direkt die Villa Bardun aufsucht, um sich dort auf die Spurensuche zu begeben, oder sich aber zuerst in Côntris umhört. In

der Stadt erfahren die Helden bei der Wache, dass der Körper des Sekretärs anscheinend verbrannt war, obwohl ringsum keine verkohlten Stellen gefunden wurden und in jener Nacht auch niemand Flammen im Herrenhaus beobachtet hat. Dass er bei einem bedauerlichen Unfall ums Leben gekommen ist, wurde anscheinend von Maestra ♀ *Lutisana Korbmacher* per Semaphor nach Kuslik gemeldet.

Falls die Helden gleich in dem leerstehenden Gebäude nächtigen oder es nachts durchsuchen, was ihnen der geizige Pechstein nahelegt – immerhin spart er damit Spesen – werden sie mit handfestem Spuk konfrontiert: der gefesselten Seele der vormaligen Bewohnerin Yuliara Bardun und deren Wirken. Als Weiße Frau versucht sie, die Eindringlinge zu vertreiben oder zu töten, falls sie nicht schnell genug die Flucht ergreifen. So ist es auch dem von Pflichtgefühl gegenüber seinem Arbeitgeber angetriebenen Argoles ergangen, der den dunklen, niederhöllisch kalten Flammen der Weißen Frau erlag.

Während der Durchsuchung der Villa erhalten die Helden aber auch bereits vor dem Auftritt der Weißen Frau Hinweise darauf, was dort vor einem guten Vierteljahrhundert vorgefallen ist und wie dies mit Argoles' Tod zusammenhängen könnte. Eine Reihe von erschreckenden Szenen lässt erahnen, dass Firdayontreue in dem Herrenhaus wüteten und die Familie Bardun auseinanderrissen. Dies kann ein Anreiz für die Spielercharaktere sein, nach den Hintergründen zu forschen.

Für das Abenteuer gibt es im Wesentlichen zwei Lösungswege: Entweder, die Helden finden Mittel und Wege, sich mutig dem Geist zu stellen und diesen zu vernichten. Alternativ können sie nachforschen, wer die Weiße Frau ursprünglich war, weshalb ihre Seele an das Herrenhaus und den dazu gehörenden Turm gefesselt ist, in dem sie sich selbst verbrannte, und wie sie ohne Kampf erlöst werden kann.

Rote Linien

Ein Horrorszenario soll für die Helden zwar Schrecken und Bedrohung bedeuten, bei den Spielern aber kein Unbehagen auslösen oder vorhandene Ängste verstärken. Du solltest mit jedem Spieler individuell besprechen, welche potenziell sensiblen Themenfelder nur angedeutet oder womöglich ganz vermieden werden sollten, weil sie persönliche Empfindlichkeiten oder Ängste berühren könnten. Beispiele für solche *Roten Linien* in **In der Kälte der Nacht** könnten sein: Kannibalismus, Gewalt gegen Kinder, Gewalt gegen Tiere, sexuelle Gewalt, detaillierte Gewaltbeschreibungen, Spinnen, Suizid. Mit Ausnahme des Freitods der *Weißen Frau* Yuliara Bardun durch Selbstverbrennung ist keines dieser Elemente zwingend abenteuerrelevant und kann ausgetauscht oder ersatzlos gestrichen werden. Ihr könnt außerdem ein gemeinsames Signal vereinbaren, mit dem angezeigt werden kann, dass eine Szene oder ein Schockelement einem von euch unangenehm ist und abgebrochen werden sollte.

Lösungswege

- **Aus eigener Kraft:** Gibt es in der Gruppe Charaktere, die den Zauber HEPTAGRAMMA (siehe Seite 91) und die SF *Entschwörung (Geister)* oder die Liturgie EXORISMUS (siehe **Regelwerk** Seite 331) beherrschen, ist mit diesen eine Austreibung der Weißen Frau möglich, ohne dass fremde Hilfe oder Nachforschungen in der Stadt benötigt werden.
- **Mit fremder Hilfe:** Die Magierin Faustina di Midoras und der Traviageweihte Jezcaraldo Manores verfügen beide über die notwendigen Fähigkeiten, Yuliara Bardun dauerhaft aus der 3. Sphäre zu verbannen. In jedem Fall sollten die Helden die Aufmerksamkeit der Weißen Frau von dem jeweiligen Nichtspielercharakter ablenken beziehungsweise diesen verteidigen, während der NSC die Austreibung vorbereitet.
- **Die Erlösung:** Faustina und Jezcaraldo können die Helden darauf hinweisen, dass die Seele des Geistes

wahrscheinlich dem Namenlosen anheimfallen wird, wenn der Geist vernichtet statt erlöst wird und dass eine Erlösung der bessere Weg wäre. Durch Nachforschungen können die Helden herausfinden, dass Yuliara Bardun im Herrenhaus verweilt, weil ihrer Familie großes Unrecht widerfahren ist. Wenn die Helden Lutisana Korbmacher dazu bewegen, einzugestehen, dass ihre angebliche Enkeltochter Lorinda eigentlich Yuliaras Tochter und rechtmäßige Erbin der Villa Bardun ist, wird die Weiße Frau erlöst und verlässt das Herrenhaus.

- **Andere Wege:** Du kennst deine Gruppe am besten und weißt, was den Spielern Spaß macht. Wie im Abschnitt **Auftritt der Weißen Frau** (Seite 21) ausgeführt, liegt es letztlich in deinem Ermessen, welcher der Lösungswege am besten zur Spielrunde passt oder ob ihr ganz anders vorgeht.

Der Auftakt

Der Einstieg in das Abenteuer führt über eine Anwerbung durch den Handelsherrn Leonato Pechstein vor Ort in Kuslik. Sind die Helden bereits in früheren Abenteuern mit dem Haus Pechstein in Kontakt gekommen, können sie auch gezielt und somit ortsunabhängig angeworben werden.

Allgemeine Informationen über die Stadt Kuslik findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 77.

Kuslik: Der Auftrag

Unabhängig davon, ob die Helden Leonato bereits kennen oder sie zum ersten Mal mit ihm in Kontakt kommen, lässt er ihnen durch seinen Hausdiener  Philippe Rubini (55, grauhaarig, hager, wortkarg; Etikette 8 (12/13/11), Willenskraft 8 (11/13/11), SK 1) eine Einladung nebst Visitenkarte zukommen:

*Es lädt Euch zur Abendsuppe
der rechtschaffene Handelsherr Leonato Pechstein
in den Palazzo Pechstein, unweit des Großen Marktes
im Stadtteil Am Palast,
heute zur siebten Stunde.*

Das Überreichen von Visitenkarten ist ein altmodischer Brauch, wie Helden aus dem Horasreich wissen, der das Traditionsbewusstsein ihres potenziellen Auftraggebers betont. Philippe überreicht das Schreiben stets an den Charakter mit dem scheinbar höchsten sozialen Stand, vor allem, wenn dieser ein Horasier ist. Der Hausdiener lässt sich kaum abwimmeln, ehe er nicht zumindest die Zusage hat, dass die Helden zum Gespräch erscheinen werden.

Die Gruppe wird im prunkvoll eingerichteten Speiseraum des Palazzos mit *Zuppa Belhancani* bewirtet, einer mit teuren Gewürzen veredelten Fisch- und Meeresfrüchtesuppe, ehe Pechstein sie zu sich in sein Arbeitszimmer bitten lässt.

Leonato berichtet, weshalb er die Helden als Helfer für geeignet hält. Er schmiert ihnen aber nicht zu viel Honig um den Bart, denn das könnte das Honorar in die Höhe treiben. Bevor er zum Wesentlichen kommt, betont er, dass er auf ihre Diskretion baut: „Darauf kann ich mich verlassen, ja?“, fordert er. Trotz seines Geizes ist er sogar bereit, eine dem Stand der Helden angemessene Schweigegebühr zu bezahlen, die gewährleistet, dass nichts über diese Angelegenheit nach draußen dringt, selbst wenn sie seinen Auftrag nicht annehmen sollten. Je nach sozialem Stand, Profession und Verhandlungsgeschick zahlt Leonato unterschiedlich viel als Basis: 1/5/10/25 Silbertaler für einen sozialen Stand von 1/2/3/4. Mit einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* lässt sich das Honorar noch anpassen (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Anschließend erklärt Leonato die Details des Auftrages für die freischaffenden Inspektoren, wie er sie tituliert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In der Kleinstadt Côntris am Yaquir steht ein altes Herrenhaus zum Verkauf, die Villa Bardun. Die Familie Pechstein, sprich ich, möchte dieses erwerben, um darin eine Herberge für wohlhabende Reisende einzurichten, die sich auf dem Weg von Kuslik nach Pertakis oder auch nach Horasia und zurück befinden, meinethwegen auch auf der Pilgerfahrt zum Geronsggrab in Shenilo.

Vor gut zwei Wochen habe ich meinen Sekretär Argoles nach Côntris geschickt, um das Gebäude in Augenschein zu nehmen. Statt eines Berichts von Argoles darüber, ob der von der Familie ya Cerrano angesetzte Kaufpreis angemessen ist, erhielt ich einige Tage später von der Stadtwache von Côntris die Mitteilung, dass mein treuer Angestellter bei einem Unfall

ums Leben gekommen sei. Genauer führte die Nachricht die Umstände seines Todes nicht aus. Daher will ich von Euch in Erfahrung bringen lassen, was wirklich vorgefallen ist: Findet heraus, wie und weshalb mein braver Argoles ums Leben kam. Falls in der Villa Bardun noch immer Gefahr für künftige Gäste besteht, will ich, dass Ihr die Quelle dieser Gefahr versiegen lasst. Also, für einfache Gemüter formuliert: Findet heraus, weshalb mein Sekretär gestorben ist, und sorgt dafür, dass nicht noch einmal jemand aus demselben Grund ums Leben kommen kann. Seid Ihr bereit, diese Aufgabe zu erfüllen?“



Leonato Pechstein hegt Schuldgefühle gegenüber Argoles' verwitweter Mutter Tsajanidra, weil er ihren einzigen Sohn womöglich leichtfertig in tödliche Gefahr gebracht hat. Nach Argoles' Tod hat er sich zwar erkundigt und Gerüchte von einer *Weißten Frau* gehört, die im Herrenhaus umgehen soll, verschweigt den Helden aber dieses Detail, da er erwartet, dass ernstzunehmende Geisterjäger einen deutlich höheren Sold verlangen könnten. Er räumt aber offen ein, dass ihn der niedrige Preis für die Villa Bardun hätte stutzig machen müssen.

Der geizige Auftraggeber schlägt vor, dass sie direkt die Villa Bardun ansteuern und gleich dort übernachten könnten; das würde die Nachforschungen sicher beschleunigen. Insgeheim hofft er, so höhere Spesen für eine teure Unterbringung in Côntris zu vermeiden.

Der Auftraggeber Leonato Pechstein

Womöglich wollen die Spieler vor dem Treffen Informationen über Leonato Pechstein einholen. Falls die Helden in Kuslik nicht über Kontakte verfügen, die ihnen mehr über ihren Gastgeber berichten können, können sie sich beim Herbergsvater, einer freundlichen Händlerin in der Stadt oder Müßiggängern auf der Gasse umhören. Regeltechnisch wird beides am einfachsten über eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +1 abgebildet (+2, falls mindestens ein Held Kontakte in Kuslik hat). Folgendes erfährt die Gruppe:

- ☛ **QS1:** *Efferdan Pechstein*, auch bekannt als *der lächelnde Tyrann*, ist der Gerontokrat von Kuslik, also der auf Lebenszeit gewählte Bürgermeister der Stadt. Leonato ist einer seiner Neffen.
- ☛ **QS2:** „Leonato Pechstein wird leicht unterschätzt, weil er nicht sehr ansehnlich ist, aber er ist ein gerissener Verhandlungspartner, der jeden Vorteil für sich nutzt.“
- ☛ **QS3:** „In den vergangenen Jahren hat Leonato hinter den Kulissen die Fäden gezogen, als seine Familie einige Gasthäuser übernommen hat. Er will anscheinend im Beherbergungsgewerbe über die Grenzen der Stadt hinaus an Bedeutung gewinnen, und konzentriert sich dabei auf den Kauf geeigneter Gebäude.“
- ☛ **QS4+:** „Leonato Pechstein spekuliert darauf, seinem mittlerweile über 80-jährigen Onkel als Gerontokrat nachfolgen zu können, wenn er sich bis zu dessen Ableben in der Öffentlichkeit gut darstellt.“
- ☛ **Probe misslungen:** „Leonato Pechstein ... Ist der nicht vor ein paar Jahren nach Korelkin verbannt worden?“
- ☛ **Patzer:** Der Held gerät an zwei Schurken (♠ Alborn und ♠ Zylobar, einer schlank und gepflegt

mit blondem Zwirbelbart, der andere kräftig mit buschigen braunen Augenbrauen, die behaupten, Bekannte von Leonato zu sein und ihn direkt zum Palazzo bringen zu können. Stattdessen bedrohen sie in der nächsten, dunklen Gasse den Helden und versuchen diesen auszurauben. Für die Werte der beiden kannst du auf *durchschnittliche* Räuber aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 259 zurückgreifen. Sie besitzen aber nur Säbel als Waffen.

♠ Leonato Pechstein

Kurzcharakteristik: kompetenter Kaufmann und Mann der Gesellschaft, Auftraggeber der Helden

Aussehen & Hintergrund: Leonato Pechstein ist ein Mann in seinen späten 30ern. Er hat schütteres, über die Glatze gekämmtes und pomadisiertes, dunkles Haar, ein fliehendes Kinn, eine niedrige Stirn und einen gierigen Gesichtsausdruck. Gleichwohl wirkt er nicht ungebildet, sondern eher wie von einer gerissenen Schläue. Sein unvorteilhaftes Aussehen kontrastiert stark mit seiner Kleidung, die erkennbar von preislich gehobener Fertigung ist: eine Weste, die dem Stil nach einer Seeoffiziersuniform nachempfunden wurde, geziert von einer silbernen Uhrenkette hin zur Brusttasche; er trägt ein edles helles Rüschenhemd mit einem aufwändigen Kragen und eine feine, hesindigoblauf gefärbte Tuchhose.

Wichtige Werte: Brett- & Glücksspiel 7 (15/15/11), Etikette 10 (15/11/13), Handel 10 (15/11/13), Rechnen 13 (15/15/11), Überreden 9 (10/11/13), Willenskraft 8 (10/11/13)



Zu Wasser & zu Lande: Anreise

Von Kuslik aus ist Côntris über die Yaquirstraße zu Fuß oder per Kutsche bequem in zwei Tagen zu erreichen, zu Pferde oder auf einem Flussegler auf dem Yaquir etwa innerhalb eines Tages. Der Preis für Kutsche und Segler liegt jeweils bei 5 Silbertalern pro Person.

Auf der Reise sollte in dieser sehr zivilisierten Gegend Aventuriens eigentlich nichts passieren. Die Yaquirstraße ist gut ausgebaut und bewacht. Jedoch kann die Spielleiterin bereits an dieser Stelle des Abenteuers die Magierin Faustina di Midoras (siehe Seite 22) einführen, die später in Côntris erneut auftauchen und der Gruppe mit dem Zauberspruch Heptagramma und der SF Entschwörung (Geister) aushelfen kann.

Die Helden können Faustina entweder kennenlernen, wenn sie am ersten Abend der Anreise in der

Wegherberge *Grüne Aue* (Q3/P4/S24) übernachten und dort mit der geselligen Zauberin ins Gespräch kommen, oder aber auf dem Einmastsegler *Wind und Wogen*.

Falls die Spielleiterin der Meinung ist, dass die Gruppe die Fähigkeiten der Adepta benötigen wird, sollte Faustina das „Vertreiben lästiger Gespenster“ als eine ihrer nützlichen magischen Fähigkeiten erwähnen und dass sie auf dem Weg nach Côntris sei, wo sie sich Arbeit bei den aufstrebenden Städtern erhofft.

Ist die Gruppe zu Land unterwegs, kann sie direkt zur Villa reisen oder zuerst nach Côntris. Die Villa Bardun liegt in einem Tal ein Stück westlich, zwischen den Straßen von Kuslik nach Côntris (Yaquirstraße) und von Côntris nach Shenilo (Geronsweg). Falls die Helden mit der *Wind und Wogen* auf dem Yaquir reisen, ist der Hafen von Côntris die nächste Anlegestelle.

Villa Bardun: Der Schauplatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer auch immer das Herrenhaus einst errichtet hat – derjenige hat einen reichlich ungünstigen Platz gewählt: Die Villa Bardun wurde in einem Tal gebaut, in das sich die Ausläufer eines Sumpfes bis kurz vor das Gebäude erstrecken. Da die Villa im Schatten der umliegenden Talränder liegt, wird es um das Gebäude zudem früh dunkel. Als ihr euch nähert, stinkt es nach verfaulenden Pflanzen und Sumpfgasen. Ein mit schleimigen grünen Algen bedeckter Tümpel reicht bis auf den Hof vor dem Haupteingang. Der Karrenweg von der Überlandstraße her verläuft die letzten paar Schritte entlang dieses stehenden Gewässers. Ein grünlicher Nebel treibt träge von dem sumpfigen Gelände östlich und nördlich des Gebäudes über den Hof. Das zweistöckige Herrenhaus ragt wie ein hohler Zahn aus den Schwaden. Alle Fenster im Erdgeschoss sind zugemauert worden, die meisten im Obergeschoss zugenagelt. Das zweiflüglige Portal aus dunklem Holz steht zur Hälfte offen und wirkt dennoch abweisend.



Die Villa Bardun ist der zentrale Schauplatz des Abenteuers. Eine erfahrene und über Möglichkeiten zur direkten Bekämpfung der Weißen Frau verfügende Heldengruppe muss das Gebäude kein einziges Mal verlassen, um Leonatos Auftrag zu erfüllen. In den Räumen des Geisterhauses sind alle relevanten Hinweise zu finden, um die wahre Ursache für Argoles' Tod herauszufinden (die Weiße Frau Yuliara Bardun hat ihn mit kalten, dunklen Flammen erfroren) und zu verhindern, dass so etwas noch einmal geschieht (Yuliara kann mit einer Liturgie oder einem Zauber vernichtet oder ausgetrieben werden).

Im Folgenden findet die Meisterin eine allgemeine Beschreibung des Gebäudes und einige Informationen zu dessen Geschichte. Für historische Details bietet sich ein Besuch im Traviatempel von Côntris an, wo die Helden neben der Stadtchronik weitere wichtige Dokumente

finden können, etwa den Bauplan der Villa und Lorinda Barduns/Korbmachers Geburtsurkunde.

Beschreibung

Es handelt sich bei der Villa um einen zweiflügligen Bau von gut 70 Schritt Breite und 20 Schritt Tiefe aus dunklen, marmorierten Steinblöcken. In der Mitte des Gebäudes befindet sich ein halbrunder Vorbau, der bis unters Dach reicht. Vier Stufen führen zu einem wuchtigen Portal aus dunklem Holz hinauf. Über den beiden Stockwerken erhebt sich ein Giebeldach mit nach vielen Jahren der Vernachlässigung schmutzig-orangeroten, teilweise gesprungenen Ziegeln und etlichen verfallenden Kaminen unterschiedlichen Durchmessers.

Das Herrenhaus ist im Inneren nach einem Vierteljahrhundert des Leerstands eine heruntergekommene Bruchbude, in der staubige alte Möbel unter den drückend dunklen Holzdecken dem Verfall entgegendämmern, aber tagsüber nichts Übernatürliches zu entdecken ist. Sehr wohl aber finden sich Hinweise auf die Vorgeschichte Yuliaras und ihr Schicksal, beispielsweise das lebensgroße Gemälde in der Eingangshalle, das sie mit ihrem Mann Rondraberto und der zweijährigen Lorinda zeigt.

Da alle Fenster im Erdgeschoss zugemauert sind, ist es im Inneren der Villa sehr kühl und auch bei Tag dunkel wie in einer Gruft. Die Helden benötigen bis auf wenige Räume im Obergeschoss, in denen die Fenster offenstehen oder gar zerschlagen sind, stets eine Lichtquelle. Alle auf *optischer Wahrnehmung* basierenden Proben sind daher entsprechend den Regeln für Sichtmodifikatoren um –1 erschwert (**Regelwerk** Seite 348).

Die Meisterin kann nach Belieben gelegentlich eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* verlangen: Bei Misslingen vermeint der betreffende Charakter, ein Flüstern, Knarzen, Seufzen oder eine Stimme aus einem angrenzenden Raum zu hören; bei Gelingen nimmt er einen Luftzug durch undichte Fenster, Risse im Mauerwerk oder angelehnte Türen wahr. Dies bietet sich besonders an, wenn die Spieler abschweifen oder die Stimmung der Charaktere zu gelassen wird.

Geschichte

Das heute *Villa Bardun* genannte Herrenhaus ist um 820 BF erbaut worden. Es war für wenige Jahre Landsitz eines längst erloschenen und vergessenen Adelsgeschlechts, das im Gefolge der Königin Kusmara Galahan (812 bis 823 BF) zu kurzlebiger Macht und Reichtum gelangte. Danach wechselte das Gebäude mehrfach den Besitzer.

So gehörte das Herrenhaus zuletzt der Buchhändlerfamilie Bardun, den ursprünglichen Herausgebern des *Kusliker Kuriers*, die das Gebäude 1015 BF von der gleichfalls in Kuslik ansässigen Familie ya Cerrano als Teil der Bezahlung für ihre Druckerei erhielt. Dieser Kauf wurde jedoch nicht vollständig dokumentiert, weshalb die Villa 1020 BF nach der Entehrung der Barduns als Galahanisten zurück an die Familie ya Cerrano fiel. Nutzen konnte diese das Gebäude jedoch nie, da Gerüchte über das darin umgehendes Gespenst einen Umbau und eine Bewirtschaftung des ohnehin in ländlicher und recht unbedeutender Gegend gelegenen Hauses uninteressant machten. Die Villa steht daher seit 1020 BF bis zum heutigen Tag leer.

Kälte, Angst & Illusionen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Macht die Villa Bardun schon von außen einen unangenehmen Eindruck, so wird es drinnen regelrecht ungemütlich. Als ihr eintretet, beginnt euch zu frösteln. Es riecht nach kaltem Moder und ist stockdunkel. Jedes Geräusch wird von den glatten, weitgehend kahlen Wänden unangenehm laut zurückgeworfen.

Im Herrenhaus ist es kühl, nachts sogar ungemütlich kalt (Kältestufe 1), da die dicken Steinmauern und zugemauerten Fenster das warme Klima am Yaquir effektiv

aussperren. In Gegenwart Yuliaras wird die Kälte zunehmend intensiver – bis zur lebensbedrohlichen Kältestufe 4, wenn man in direkten Kontakt mit ihr kommt oder von ihr mit der Geisterkraft *Dunkle Flammen* (siehe Seite 18) angegriffen wird. Regeln zu den Kältestufen findest du im **Regelwerk** auf Seite 346 f.

Nachts wird die Villa zum Spukhaus. Alle relevanten Räume sind dann mit einer gruseligen Szene oder einem Schockeffekt bestückt, den die Helden durchstehen oder überwinden müssen; Flucht wäre ebenfalls eine (zeitweilige) Option. Bei den Schrecken handelt es sich um direkt von der *Weißten Frau* erzeugte Bilder (Illusionen) oder körperlich wahrnehmbare Effekte, mit denen sie die Gruppe vertreiben oder sogar töten will, falls diese nicht schnell genug das Weite sucht.



Diese übernatürlichen Effekte treten nur in der Dunkelheit auf, mit Ausnahme einer zunehmenden Aura der Furcht. Unabhängig von der Tageszeit empfinden die Helden immer mehr Angst, je näher sie dem Zugang (dem Geheimgang im Salon) zum unterirdischen Raum unter dem Turm kommen, an den Yuliaras Seele gebunden ist; dies wird durch Proben auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* abgebildet, bei deren Misslingen die Helden jeweils zusätzliche Stufen des Zustands *Furcht* erleiden (siehe **Regelwerk** Seite 33). Die Helden spüren zwar eine zunehmende Beklemmung oder gar Panik, können aber nicht festmachen, woran das liegt. Dieser Mechanismus, der durch das relativ rasche Abklingen der Furcht die Helden nicht komplett handlungsunfähig macht, dient auch dazu, den Spielern ein gewisses Gefühl der Unsicherheit zu vermitteln: „Hier stimmt etwas nicht, aber wir wissen nicht, was!“ Die gruseligen Geschehnisse und die Kälte im Gebäude bewirken ständigen Stress auf die Helden. An Regeneration oder ungestörten Schlaf ist nicht zu denken, solange sie sich in der Villa aufhalten und nicht auf magische, karmale oder alchemistische Mittel zurückgreifen, um Furcht und Unwohlsein zu überwinden.

Räume & Schreckensszenen

Jeder Raum der Villa wird detailliert mit einem einleitenden Stimmungstext, allgemeinen Informationen, speziellen Informationen für eine Erkundung bei Tag beziehungsweise bei Nacht, seiner Bedeutung für das Abenteuer sowie bestimmten Schreckensszenen vorgestellt. Ein Teil der Schreckensszenen beruht auf direktem Wirken der *Weißten Frau*, mit dem sie die unerwünschten Eindringlinge vertreiben will, ein Teil ist profanen Ursprungs.

Erdgeschoss

Alle Räume hier sind drei Schritt hoch und verfügen über eigene Feuerstellen, in der Regel gemauerte Kamine. Die Fenster sind vor langer Zeit zugemauert worden.

Eingangshalle (01)

Unter in den Ohren schmerzendem Quietschen schiebt ihr das Hauptportal der Villa Bardun auf. Die folgende Stille im Inneren ist dröhnend laut, wie in einem Grab. Es riecht nach Staub und Moder. Hier drinnen ist es unangenehm kühl und

euch fröstelt. Als sich eure Augen an das Halbdunkel gewöhnt haben, könnt ihr die beeindruckenden Ausmaße der Halle erfassen.

Allgemeines: Die zwei Stockwerke hohe Eingangshalle beinhaltet staubbedeckte Möbel, Wandteppiche und Ölgemälde mit vom Alter nachgedunkelten Farben. Eine breite Treppe führt in einer weiten Kurve hinauf ins obere Stockwerk. Hohe Türen erlauben den Zugang zu weiteren Räumen im Erdgeschoss.

Tags: Das Hauptportal ist unverschlossen. Offensichtlich hat sich niemand die Mühe gemacht, nach Argoles' Tod seinen Schlüssel zu benutzen. Quer durch die Halle verläuft eine Schleifspur. Folgt man ihr, gelangt man in einen Korridor, an dessen Ende der Salon (03) liegt.

Nachts: Wenn die Helden nachts die Treppe benutzen, überzieht eine durch Yuliaras Wirken entstehende Eisschicht die Stufen und die Helden frieren wahlweise fest oder rutschen ab (Schaden wie bei Sturz um 2 Schritt, siehe **Regelwerk** Seite 340).

Abenteuerrelevant: Neben Landschaftsbildern fällt ein Porträt Yuliaras auf. Es zeigt neben ihr selbst ihren Mann Rondrabetto (ein dünner, grauhaariger Augengläserträger) und ein zweijähriges Mädchen namens Lorinda. Alle drei Namen stehen unter den Personen. Es gibt zudem ein Panoramagemälde der Villa mit dem im Garten hinter ihr aufragenden Turm und auch dem Bastardtümpel im Vordergrund. Inspiziert einer der Helden dieses, bemerkt er, dass neben dem Tümpel vor langer Zeit etwas übermalt worden ist. Kratzt man die Deckfarbe ab, kommt darunter eine Frauengestalt in Hebammentracht mit einem zur höhnischen Fratze verzerrten Gesicht zum Vorschein, die sich gerade anschickt, einen Säugling in das sumpfige Wasser zu werfen.

Szene: Keine – die Helden sollen in Ruhe die Bilder anschauen und die Kälte der Villa wahrnehmen können.

Speisesaal (02)

Nachdem ihr die Tür durchschritten habt, scheint die Kühle dieses Raumes in eure Knochen zu dringen. Dies war einst ein Ort, an dem gemeinsam geschmaust und einander zugeprostet worden ist. Doch nun liegt der Speisesaal still und dunkel vor euch. Der muffige Geruch alten Mobiliars legt sich wie ein Würgeknoten über eure Nasen und Münder.

Allgemeines: Der Saal grenzt direkt an die Eingangshalle und wird von einer langen Tafel mit insgesamt zehn hohen Lehnstühlen dominiert. Die hohen schmalen Fenster sind zugemauert, dazwischen stehen wuchtige Kabinette mit Holztüren, die zum Teil noch Scherben verstaubten Geschirrs enthalten (aber kein Besteck mehr, weil das gestohlen worden ist). Von der Decke baumelt ein aus Hirschgeweihen zusammengesetzter Kronleuchter. Die mit einem Waldmotiv bemalte Deckentapete hängt teilweise in Fetzen herab.

Tags: –

Nachts: Bisweilen knacken die Geweihe im Kronleuchter. Hinter den Geschirrschränken kann man Mäuse huschen hören.

Abenteuerrelevant: –

Szene: Wenn die Helden sich nachts länger im Saal aufhalten, bombardiert Yuliara sie urplötzlich mit  aus den Schränken fliegenden Geschirrscherben und losen Holzteilen. Dies bewirkt sie mit ihrer dem MOTORICUS ähnlichen Poltergeist-Kraft. Die Helden müssen ausweichen, mit einem Schild eine Schilde-Parade –2 durchführen oder 1W3 Trefferpunkte hinnehmen.

Salon (03)

Euer Atem formt weiße Wolken vor euch, als ihr diesen Saal betretet, der sich für euch wie ein Gebeinhaus anfühlt. Obwohl der Salon groß und hoch ist, drückt er mit seiner dunklen Abweisung schwer auf euer Gemüt. Ihr friert, die Kälte in diesem Raum sticht in euren Lungen. Ein unangenehmer, metallischer Geruch liegt in der Luft.

Allgemeines: Im mit dunklem Mohagoni-Holz getäfelten Salon stehen noch immer drei runde, mit Mosaiken nach zyklöpäischer Art verzierte Teetische (in den 1010er-Jahren im Lieblichen Feld in Mode) nebst drei Paaren kunstvoll geschnittener Stühle mit zerschlissenen Samtpolstern. Zwischen den zugemauerten

Fenstern hängen Wandleuchten, in denen noch ein paar Kerzenstummel stecken. Hinter einem Holzpaneel lässt sich der funktionsuntüchtige Wandaufzug hinab in den Weinkeller entdecken. Eine der Wände wird von einem deckenhohen, leeren Bücherregal eingenommen.

Tags: Hier finden die Helden Spuren vom Tod Argoles'. Einen menschlichen Umriss am Boden, als helles Negativ in einem unregelmäßigen, schwarzen Fleck. Der Fleck sieht zwar aus, als ob der Boden an dieser Stelle verbrannt sei, doch der Salonboden ist aus hellem Stein und unter der porösen, schwarzen Schicht unbeschädigt. Eine gelungene Probe auf *Steinbearbeitung* bringt die Erkenntnis, dass die oberste Schicht des Sandsteins durch außerordentliche Kälte mürbe geworden ist; weshalb der Stein aber schwarz wurde, bleibt rätselhaft. Von der Stelle aus, an der Argoles gestorben ist, führen Fuß- und Schleifspuren in den Korridor (die Wächter waren zu faul, den Toten ins Freie zu tragen und haben ihn erst am Portal an die Leichenträger übergeben).

Nachts: Im Salon fühlt es sich noch kälter an als im übrigen Gebäude. Es scheint ein steter, eisiger Hauch durch den Raum zu schweben, obwohl alle Fenster zugemauert sind.

Abenteuerrelevant: Hinter dem einzigen Bücherregal im Raum, das verschiebbar an der Wand eingebaut ist, führt eine schmale Steintreppe hinab zum ausgemauerten **Geheimgang (14)**, durch den die Helden in das **Turmverlies (15)** gelangen können. Die Meisterin sollte ihren Spielern keine Proben in den Weg legen, um den Zugang zu entdecken: Wenn ein Held hier nach einer Geheimtür sucht, führt ihn die zunehmende Kälte unweigerlich zum Regal, das sich mit einer Hand zur Seite schieben lässt.



Szene: An einem der Tische erscheint die Illusion von zwei Söldnern mit Firdayon-Wappen (nach links aufsteigender Drache in Rot auf silbernem Feld). Sie trinken Bosparanjer aus Bierhumpen. Plötzlich fängt einer an zu röcheln, greift sich an den Hals und stürzt tot vom Stuhl, gleich darauf auch der andere (sie wurden, auch für Laien zu erkennen, vergiftet). Yuliara zeigt den Eindringlingen diesen Giftmord, um Furcht und Paranoia zu schüren und ihre Wut auf Firdayontreue zu verdeutlichen.

Küche (04)

Der Geruch von Schimmel und Fäulnis ist hier stärker als selbst die allgegenwärtige, in eure Nasen und Münder stechende Kälte. Vor langer Zeit wurden hier Festmahle zubereitet, doch inzwischen liegen nur noch Asche und die Reste einer einst beeindruckenden Ausstattung in der Großküche des Herrenhauses.

Allgemeines: Die Küche ist groß genug, um Festgesellschaften zu bewirten. Alles nicht fest installierte Mobiliar ist längst verschwunden, nur die aus Ziegeln gemauerten Herdöfen in der Mitte des Raums sind geblieben. Auf dem Boden liegen zerschlagene und zertretene Bruchstücke von Geschirr.

Tags: Ein beschädigtes Fenster, das nicht mehr vollends verrammelt ist, erlaubt einen Blick in den überwucherten Garten, wo sich direkt am Gebäude Küchenkräuter unkrautartig ausgebreitet haben und hüfthoch wuchern. Vor vielen Jahren verschaffte sich hier ein unerlaubter Übernachtungsgast Zutritt (der Landstreicher,

dessen Skelett die Helden im Bedienstetenzimmer unterm Dach entdecken können).

Nachts: Im Herd ist in der Dunkelheit ein orangefarbenes Glimmen zu sehen. In der Holzkohlenasche können die Helden einen Ring mit einem winzigen Gwen-Petrylstein in der Fassung finden; ein verschnörkeltes A lässt erahnen, dass er dem toten Sekretär gehört hat. Einer der Leichenträger hat dem toten Argoles den Schmuck abgenommen und hier versteckt, um ihn bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit heimlich zu holen, bislang aber noch keinen Mut gefunden, allein zum Herrenhaus zurückzukehren.

Abenteuerrelevant: –



Szene: In der Küche sieht die Gruppe in einer weiteren Illusion mit an, wie ein Bediensteter mit dem Galahan-Wappen auf der Brust (drei nach links blickende Wiesel übereinander in Silber auf grünem Feld) von einer Gruppe Firdayon-Söldner getötet, in Stücke zerhackt und an die Hunde verfüttert wird. Die Helden können nicht eingreifen, da dies ein nichtstoffliches Trugbild der Weißen Frau ist. Besonders rondrianische Charaktere sind erschüttert und müssen um ihre Fassung ringen (Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) oder 1 zusätzliche Stufe Furcht erleiden).

Falls ein Mitspieler exzessive Gewalt als rote Linie genannt hat, sollte die Meisterin diese Schreckenszene etwas entschärfen und insbesondere die Zerstückelung des Getöteten streichen.

Vorratskammer (05)

Zwei hoch oben in der Wand angebrachte, lediglich handbreite Fensterlöcher lassen ein wenig Helligkeit von außen in diesen Raum. Die üblen Gerüche der angrenzenden Küche lassen hier drinnen ein wenig nach, dafür ist hier so kalt, dass euer Atem in Wolken vor euch zu sehen ist.

Allgemeines: Dieser mit deckenhohen Regalen versehene Raum ist durch eine lediglich angelehnte Tür von der Küche aus zu betreten.

Tags: In einem der Regale liegt ein großes Fass, das laut Beschriftung am Zapfhahn einst *Berander Goldweizen* enthielt, ein minderwertiges Weißbier aus Kuslik.

Nachts: Auch hier drinnen meinen die Helden zu spüren, dass es noch kälter als im restlichen Gebäude ist.

Abenteuerrelevant: –



Szene: Die Helden finden in der Vorratskammer scheinbar frische Lebensmittel. Sobald sie sich nähern, zerplatzen sie und unzählige Maden beginnen in alle Richtungen davon zu kriechen. Dass die Lebensmittel frisch sind, ist ein Täuschung Yuliaras. Tatsächlich liegen hier nur längst zu Staub zerfallende Überreste, von denen selbst die Ratten und Mäuse der Villa Abstand hielten. Falls ein Mitspieler Ekel als rote Linie genannt hat, sollte die Meisterin diese Szene weglassen.

Nanduskapelle (06)

Grüngraues Licht fällt durch ein Fenster mit Butzenscheiben in den kleinen Raum. Der Staub auf dem Boden zeigt zahlreiche Spuren kleiner Tiere.

Allgemeines: Ganz am Ende des westlichen Gebäudeflügels wurde ein Erkerraum als Lesezimmer



eingerrichtet und mit einem dem Nandus gewidmeten Schrein auch als Kapelle genutzt. Zwei von Ratten zerfressene Ohrensessel, die zerschlagenen Reste eines runden Teetischs und der Nandusschrein selbst finden sich darin noch. Bei Nacht scheint das Madamal durch die farbigen Scheiben, bei Tag die Praiosscheibe.

Tags: Der Schrein ist ein schmaler Wandschrank mit zwei Flügeltüren und einem Brett für Opfergaben in Hüfthöhe. Er ist leer. Auf die Hinterwand wurde das Symbol des Gottes der Bildung gemalt – und in jüngerer Zeit mit unflätigen Zeichnungen und Worten mittels eines Kohlestifts entweiht.

Nachts: Das Pfeifen und Trippeln von Ratten ist zu hören, sobald die Tür zum Raum geöffnet wird.

Abenteuerrelevant: –



Szene: Wenn ein Held sich in einen der Sessel setzt, scheucht er eine aggressive Rattensippe mit (Anzahl der Helden + 1) Tieren auf, welche die Störenfriede angreifen (Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 171). Falls ein Mitspieler Ratten als rote Linie genannt hat, sollte die Meisterin den Charakteren erlauben, das Zimmer zu durchsuchen, ohne dass sie von den Tieren attackiert werden.

Obergeschoss

Schlafgemach (07)

Einst war dies ein Raum, der der Erholung der Besitzer von anstrengenden, gesellschaftlichen Anlässen diente – vielleicht auch dem rahjagefälligen Techtelmechtel oder traviassinniger

Familienplanung. Heute ist er vor allem eines: Ein Echo einer längst vergangenen Zeit, in der die Villa noch das Heim einer wohlhabenden Familie war. Das Himmelbett wird nur noch von mottenzerfressenen Stoffen geschmückt. Über allem liegt selbst nach so vielen Jahren noch der Duft von Lavendel, mit dem die früheren Bewohner Ungeziefer von ihrer guten Kleidung in den Schränken fernzuhalten suchten.

Allgemeines: Das größte Zimmer im Obergeschoss wird beherrscht von einem großen Himmelbett, dessen Bettzeug zerwühlt, verstaubt und von Mäusen zerschissen ist. Eine Kommode mit großem Silberspiegel diente einst der Hausherrin und ihrem Gemahl, um sich schön herzurichten. Außerdem stehen darin noch ein samtbezogener Stuhl und zwei große Kleiderschränke. Eine Tür führt auf einen kleinen, baufälligen Balkon. Ein unvorsichtiger Held kann leicht vier Schritt in die Tiefe stürzen. Regeln zu Sturzschaden findest du im **Regelwerk** auf Seite 340.

Tags: Neben dem Bett liegt ein Stiefeldiener, in dem noch ein soldatisch wirkender Reiterstiefel steckt, an dem hungrige Nager ihre Bissspuren hinterlassen haben.

Nachts: –

Abenteuerrelevant: Der stumpf gewordene Spiegel lässt sich öffnen. In dem schmalen Regal dahinter liegt ein schwarz angelaufenes Silberamulett. In diesem finden sich das Bild eines zweijährigen Mädchens (ähnlich der Abbildung in der Eingangshalle) sowie eine mit einem Seidenfaden zusammengebundene, helle Haarlocke.



Szene: Wenn die Gruppe nachts das Amulett findet, versucht Yuliara, von dem Helden, der es an sich nimmt, mittels der Geisterkraft *Besessenheit* (siehe Seite 18) Besitz zu ergreifen. Falls das nicht funktioniert, probiert sie es beim nächsten Charakter und so weiter. Die oder der Besessene spricht dann unabhängig von ihrem/seinem eigenen Geschlecht mit einer hohlen Frauenstimme Drohungen aus, die die Gruppe dazu bewegen sollen, das Gebäude zu verlassen: „*Geht, Eindringlinge! Wenn ihr bleibt, seid ihr des Todes! Der Fluch der Familie Bardun wird euch treffen! Verlasst das Herrenhaus und kehrt nicht mehr zurück!*“ Bei einer ausgesprochenen oder faktischen Weigerung greift der besessene Gefährte die anderen Helden an, wobei der Weißen Frau zwar nicht die geistigen, magischen oder karmalen, wohl aber die körperlichen Fähigkeiten des Gefährten zur Verfügung stehen, bis dieser überwältigt oder bewusstlos ist. Danach verlässt Yuliara den Besessenen unverzüglich.

Kinderzimmer (08)

Von allen Räumen, die ihr bislang betreten habt, erwartet euch in diesem die geringste Unordnung. Dies ist das Zimmer, das einst ein Kind bewohnt hat, wohl ein kleines Mädchen. Auch wenn viele Jahre vergangen sind, hat niemand das Bettchen durchwühlt oder etwas aus dem Raum mitgenommen. Selbst Ungeziefer scheint ihn gemieden zu haben und ihr habt den Eindruck, dass selbst der Staub weniger hoch ist als in anderen Teilen des Herrenhauses. Es ist still hier, als ob Watte auf euren Ohren liegt.

Allgemeines: Unmittelbar an das Schlafzimmer grenzt ein kleiner Raum an, der früher wohl ein begehrter Schuhschrank war, zuletzt aber als Kinderzimmer

genutzt wurde. Neben einem Stubenwagen mit Bettwäsche, die mit verblichenen Blumen bestickt ist, besteht die Ausstattung aus einem Wickeltisch und einem hohen, leeren Regal. Ein schmales Fenster erlaubt den Blick auf den Vorplatz und den Bastardtümpel.

Tags: Die weiß gestrichene Holztür ist nicht abgeschlossen, aber verzogen und nur mit viel Körpereinsatz (also einer Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*, *Eintreten & zertrümmern* oder *Ziehen & Zerren*)) zu öffnen. Es wirkt, als ob seit vielen Jahren niemand mehr das Kinderzimmer betreten hat.

Nachts: Ein *Kraftakt* ist auch nachts erforderlich, um die Tür zu öffnen. Sollte ein Held allerdings das Anwendungsgebiet *Eintreten & Zertrümmern* verwenden, attackiert ihn die Weiße Frau mit einem *Horriphobus*, um ihn zu vertreiben. Gleiches gilt, falls ein Held Dinge aus dem Raum mitnimmt oder etwas beschädigt. Dieser Raum ist Yuliara heilig und sie hat auch als Geist viel Kraft darauf verwendet, ihn zu schützen und in Ordnung zu halten.

Abenteuerrelevant: Über dem Fenster ist noch immer eine Girlande aus geflochtenen Strohbuchstaben befestigt, die sich L-O-R-I-N-D-A lesen.

Szene: –

Spinn- und Malzimmer (09)

Der stechende Geruch nach Vogelkot lässt euch würgen, kaum dass ihr die schmale Türe geöffnet habt. Licht fällt durch die Reste eines großen Fensters herein und zeigt euch einen Raum in desolatem Zustand. Regen und nistende Tauben haben über viele Jahre hinweg Schmutz hereingetragen. Umso bemerkenswerter ist, dass in der Mitte des Raumes noch immer eine Staffelei steht, die mit einem schweren Öltuch abgedeckt ist.

Allgemeines: Der Boden dieses kleinen Raumes im Obergeschoss, das darin stehende Spinnrad, die abgedeckte Staffelei und die beiden Stühle – einer für die Malende und einer für ihr Modell – sind mit Vogelkot bedeckt. Regen hat auf dem Boden Pfützen hinterlassen. Das Bild auf der Staffelei ist nahezu fertig und zeigt den Turm im Garten der Villa, bevor er niederbrannte, und wie ein Arbeiter eine Treppe zumauert, die offensichtlich hinab in ein Verlies führt.

Tags: In dem bodenhohen Bleiglasfenster klafft ein mannshohes Loch. Einige Stellen auf dem Boden sind so morsch, dass ein unvorsichtiger Held darin einbrechen kann, aber nicht bis ins Erdgeschoss stürzt. Er bleibt einfach bis zur Hüfte im Boden stecken und erleidet 1W6 Trefferpunkte.

Nachts: Die Helden schrecken einige verwilderte Tauben auf, die flatternd durch das Loch in die Nacht fliehen.

Abenteuerrelevant: Neben dem Bauplan der Villa, den die Gruppe in der Chronik von Côntris im Traviatempel finden kann, stellt das Bild den direktesten Hinweis auf die Existenz des verschütteten Turmverlisses dar. Bei den Nachforschungen über Todesfälle in der Villa erfahren die Helden vom Wächter  Kordan Hufnagel (siehe Seite 24), dass im Herbst 1025 BF ein Landarbeiter im Garten hinter der Villa gefunden wurde, der offensichtlich durch ein Fenster aus dem oberen Stock direkt auf einen spitzen, eisernen Zaun gestürzt war.



Szene: Durch das Loch im Fenster ist der Landarbeiter, der im Gebäude nächtigen wollte, auf der panischen Flucht vor der Weißen Frau hinausgesprungen. Die Helden erleben in einer kurzen Szene seinen markerschütternden Angstschrei mit. Daraufhin rennt der zerlumppte Mann an ihnen vorbei und springt geradewegs durch die Scheibe. Ein Blick aus dem Fenster zeigt, wie er vier Schritt tiefer auf den Zaun gespießt röchelnd sein Leben aushaucht. Dann ist diese Schreckensszene vorbei. Der Todesfall kann auch ohne Details beschrieben werden.

Arbeitszimmer (10)

Bereits ein erster Schritt in diesen Raum lässt Splitter von Glas und Holz unter euren Stiefeln knirschen. Den zweiten dämpfen vermodernde Blätter. Man könnte den Eindruck gewinnen, dass hier eine Orkhorde gewütet hat.

Allgemeines: Die mit dem eingeschnitzten Bild einer lesenden Hesinde verzierte Tür hängt eingetreten und schief in den Angeln und eröffnet einen Blick in das verwüstete, ehemalige Schreibzimmer des Kusliker-Kurier-Gründers: Einst war dies ein Hort der Gelehrsamkeit. Doch Schreibpult, Sekretär und Regale liegen heute mit den kaum noch zu bestimmenden Überresten von Büchern, Pergamenten und Schreibutensilien zerschlagen und teilweise verkohlt auf dem Boden. Die Firdayontreuen, die ihn seinerzeit verschleppt haben, haben alles Schriftwerk und das gesamte Mobiliar gründlich zerstört. Die Fenster sind mit Läden verschlossen.

Tags: Die Fensterläden wurden in den vergangenen Jahrzehnten nicht geöffnet und sind so verrostet, dass sie sich nur mit einer Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen* oder *Ziehen & Zeren*) aufstoßen lassen. Dahinter fällt der Blick auf den zugewucherten Garten, an dessen hinterem Ende die Umrisse eines eingestürzten Turms zu erkennen sind.

Nachts: Durch die Ritzen der Fensterläden dringt von draußen ein schwacher, grünlich-weißer Lichtschein. Stoßen die Helden jetzt die Läden auf, fällt ihr Blick auf den Turmstumpf im kränklich-fahlen Mondlicht.

Abenteuerrelevant: –



Szene: In diesem Raum konfrontiert Yuliara die Helden mit einer Illusionsszene, die offensichtlich in Kuslik spielt: Die Charaktere erkennen den Großen Markt der Stadt, den sie wenige Tage zuvor überquert haben, um zum Palazzo Pechstein zu gelangen. Darauf ist ein Richtblock aufgebaut, der von zahlreichen Gardisten mit dem roten Drachen der Firdayons auf dem Wappenrock bewacht wird. Dann wird ein schmaler, schnurrbärtiger, sichtlich misshandelter Mann auf das Podest geführt und ohne großes Federlesen enthauptet.

Dachgeschoss

Dachboden (11)

Eine schmale Treppe führt euch unters Dach. Das Gebälk scheint unter der Last seines Alters zu ächzen und der Dielenboden biegt sich unter jedem Schritt leicht durch. Hier oben riecht es nach Holzschwamm, durch gesprungene Ziegel einsickernde Feuchtigkeit und Vogelkot. Dicke Tragbalken behindern eure Sicht, aber der Raum misst geschätzt 30 mal 15 Schritt. In der Mitte ist er mehr als drei Schritt hoch, während man die Seiten wegen der Dachschrägen nur kriechend erreichen kann.

Allgemeines: Der Dachboden ist auf der Hälfte des Gebäudes nicht ausgebaut. Aufgespannte Lederleinen lassen vermuten, dass er vor allem zum Aufhängen von Wäsche verwendet worden ist. Außerdem findet sich hier eine Seilwinde, mit welcher der Kronleuchter im Speisesaal abgesenkt werden kann. Der Dachboden ist der einzige Raum, in dem es zumindest tagsüber nicht unangenehm kalt, sondern erträglich kühl ist.

Tags: Der Boden ist dick mit Staub bedeckt, in dem sich die Laufwege von Mäusen erkennen lassen.

Nachts: Hier ist es stockdunkel, da das zum Giebel hinausweisende Fenster mit modrigen Lumpen zugehängt wurde.

Abenteuerrelevant: –

Szene: Unter dem Dach nisten (Anzahl der Helden + 4) Vampirfledermäuse, die von herumstöbernden Helden aufgeschreckt werden und diese womöglich angreifen, falls die Gruppe sich nicht sogleich zurückzieht.

Angst vor Fledermäusen ist eine denkbare rote Linie.

Bedienstetenquartiere (12)

Hier oben ist es stickig, aber wärmer als im Rest der Villa. Staub reizt eure Lungen und ihr müsst ein Husten unterdrücken.

Allgemeines: Auf dem Dachboden führt eine schlichte Holztür in einen langen Gang, von dem eine Reihe gleichfalls handwerklich einfach gefertigter Türen abgehen. Ganz an seinem Ende ist ein von außen mit einem Laden verschlossenes Fensterchen zu erkennen. Hinter den Türen finden sich mehrere niedrige, unbeheizte Zimmer, die mit einfach geschreinerten Bettkästen und Schränken bestückt sind und einst der Unterkunft von Hausbediensteten und anderem Personal dienten.

Tags: In einem Bett findet die Gruppe ein menschliches Skelett in einem zerschlissenen Nachthemd.

Nachts: Durch das kleine Fensterloch ist der vom Sumpf her um die Villa wabernde, grünliche Nebel zu sehen.

Abenteuerrelevant: –



Szene: Anstelle des Skeletts sehen die Helden einen offensichtlich stark betrunkenen Landstreicher liegen, der sich dann im Schlaf erbricht und erstickt. Falls ein Spieler Ekel oder Alkoholmissbrauch als rote Linie genannt hat, kannst du diese Szene abschwächen.

Untergeschoss

Keller (13)

Knarzendes Gebälk und gelegentliches Wassertropfen sind hier unten die einzigen Geräusche. Die gemauerten Kellergewölbe sind so niedrig, dass größere Personen den Kopf einziehen müssen, um sich nicht zu stoßen. Der Boden besteht aus festgetretenem, sandbestreutem Lehm und ist stellenweise matschig. Die Luft ist klamm und eisig kalt.

Allgemeines: Nur ein Teil des Gebäudes ist unterkellert. Dort finden sich verschiedene Lagerräume. In einem stapelt sich trockenes Brennholz, in einem anderen steht ein deckenhohes, leeres Weinregal, in einem dritten zerfallene Weidenkörbe. Der Weinkeller liegt direkt unter dem Salon, mit dem er durch einen schon lange defekten Wandaufzug verbunden ist.

Tags: Die Schütte, auf der einst Brennholz von außerhalb des Gebäudes in den Keller gelangte, kann als Ein- und Ausstieg benutzt werden. Die ursprüngliche Luke ist aus

Vampirfledermäuse

MU 12 KL 10 (t) IN 13 CH 10

FF 9 GE 15 KO 9 KK 11 (k)

LeP 5 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 8 SK –2 ZK –1 GS 13 (in der Luft)

Biss: AT 10 TP 1W2(+Krankheit*) RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Flugangriff (Biss), Verbeißen (Biss, Opfer erhält aber nicht den Status *Fixiert*)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 12, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 6

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Im Gegensatz zu normalen Fledermäusen greifen Vampirfledermäuse, wenn sie aufgescheucht werden, bis zu menschengroße Wesen an und beißen diese. Sie saugen kein Blut, aber sie können mit ihren Bissen Krankheiten übertragen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 3 LeP

Sonderregeln:

*) *Krankheit:* Vampirfledermäuse können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP durch Vampirfledermäuse muss mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-16 (Lutanas), 17-20 (Tollwut). Ein Held kann nicht

durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343, zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129).

Verabscheuungswürdige Geweihte der Zwölfgötter:

Sollten Geweihte der Zwölfgötter sich in der Wahrnehmungsreichweite der Vampirfledermäuse aufhalten, so stürzt sich ein Großteil der Tiere auf diese. Der Fledermausschwarm lässt erst von den Gegnern ab, wenn die Hälfte der Tiere tot ist. Dieses aggressive Verhalten gilt nicht gegenüber Geweihten des Namenlosen oder Geweihten, deren Gottheit nicht zu den alveranischen Gottheiten zählt.

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um –2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwerbis: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



den Angeln getreten worden, der Zugang von außen lediglich mit losen Brettern abgedeckt. Abgesehen vom Holzlager, wo Licht durch die Bretter über der Luke fällt, ist es im Keller tags und nachts gleichermaßen stockdunkel.

Nachts: Im Weinkeller fühlt es sich wie im Salon so an, als ob es noch kälter als im übrigen Gebäude sei.

Abenteuerrelevant: –



Szene: In einem der Kellerräume hat eine Waldspinne ihr Netz gespannt. Passend dazu löscht ein Luftzug die Lichtquelle (Fackel oder Kerze, nicht aber Sturmlaterne, Gwen Petryl oder FLIM FLAM) des vorangehenden Helden, der in der Dunkelheit die klebrigen Fäden auf dem Gesicht spürt. Die Spinne greift nur an, wenn die Helden ihrem Futtervorrat zu nahe kommen: einigen in Kokons eingesponnenen Ratten und einer Katze. Auch hier kann eine rote Linie relevant werden, falls ein Spieler unter Spinnenphobie leidet.

Geheimgang (14)

Eine steinerne Treppe mit flachen Stufen führt durch einen kaum schulterbreiten, niedrigen, aber fachkundig abgestützten Gang in die Tiefe. Dunstschwaden steigen aus der Dunkelheit empor. Der Geruch von Erde und stehendem Wasser wird stärker, je tiefer ihr hinabsteigt.

Allgemeines: Der Geheimgang beginnt hinter dem fest eingebauten Bücherregal im **Salon (03)**. Eine schmale steinerne Treppe führt 20 Stufen hinab in die Tiefe. Von dort an verläuft ein Gang aus stabilem Steinbauwerk ungefähr 50 Schritt weit nach Norden. Er ist etwa

1,80 Schritt hoch, doch auf den ersten 1,40 Schritt steht stinkendes, schlammiges, eiskaltes Wasser. Am Ende des Gangs führen zehn weitere Steinstufen wieder nach oben und enden vor einer massiven Tür mit Eisenbeschlägen.

Tags/Nachts: Es ist egal, zu welcher Zeit die Helden den Tunnel betreten. Es ist darin unangenehm kalt (Kältestufe 2). Helden, die bis zu den Schultern durch das Wasser waten, verlieren jeglichen Kälteschutz ihrer Kleidung, bis sie diese wieder getrocknet haben. Das kann bei der folgenden Konfrontation mit der Weißen Frau ein spürbarer Nachteil sein, aber auch direkt zu den Folgen einer Unterkühlung führen. Außerdem ist es in dem Tunnel



eng, sodass der Nachteil *Angst vor engen Räumen* Wirkung zeigt (siehe **Regelwerk** Seite 170): Helden mit diesem Nachteil erhalten 1 Stufe *Furcht* je Stufe der Angst, solange sie sich in dem Geheimgang aufhalten.

Abenteuerrelevant: –

Szene: –

Außenanlage Turmverlies (15)

Die Härchen auf euren Armen stellen sich auf. Liegt das an der unangenehmen Kälte an diesem Ort oder an der unbestimmten Furcht, die sich in euch regt?

Allgemeines: Am Ende des ummauerten Gartens der Villa Bardun finden sich auf einer kleinen Anhöhe die von Unkraut und Buschwerk überwucherten Grundmauern eines vier Schritt durchmessenden Rundturms. Vermodernde, rußschwarze Balken und bemooste Steine

Waldspinne

MU 11 KL 9 (t) IN 14 CH 8

FF 12 GE 15 KO 12 KK 14

LeP 26 AsP – KaP – INI 13+2W6

VW 5 SK 1 ZK 0 GS 8

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Tastsinn)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 16, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar)

Kampfverhalten: Waldspinnen lauern auf ihre Opfer und warten, bis diese sich in ihrem Netz verfangen haben.

Gelegentlich greift eine Waldspinne auch am Boden an, wenn man ihr oder ihrem Futter zu nahe kommt. Wesen bis zur Größe eines Menschen betrachten die großen Spinnen als Beute.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen.

Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 erforderlich (wobei auch die Lichtverhältnisse zu berücksichtigen sind). Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfangt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* (1 KR, 7 Proben) gelingen, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft aus dem Netz.



sind innerhalb des Kreises aufgehäuft. Bei einer Durchsichtung der Gebäudereste können die Helden ein paar verkohlte Knochen finden. Diese stammen von einem Menschen. Eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Wunden* –2 offenbart, dass sie einer Frau gehörten.

Tags: Der Gebäuderest liegt stets im Schatten der aufragenden Talränder, wie aufmerksamen Helden auffällt. In unmittelbarer Nähe der Mauern ist es selbst tagsüber ebenso kalt wie in der Villa Bardun (Kältestufe 1).

Nachts: Es wirkt, als meide der vom Sumpfer kommende Nebel den Turmstumpf. Das könnte daran liegen, dass das Gebäude leicht erhöht errichtet worden ist und der nasse Nebel sich über dem kälteren Boden rasch auflöst. Fahler Mondschein zeichnet die Mauerreste scharf vor der Schwärze der umgebenden Landschaft ab.

Abenteuerrelevant: Unabhängig vom Stand ihrer Nachforschungen oder ihrer Fortschritte im Abenteuer treffen die Helden spätestens in dem lichtlosen Turmverlies auf den Geist Yuliara Barduns, der Weißen Frau.

Szene: In dem Raum unter dem abgebrannten Turm, den die Gruppe lediglich durch den Geheimgang vom **Salon (03)** aus erreichen kann, zeigt Yuliara den Helden die herzzerreißende Szene, wie Firdayon-Schergen ihr ihre kleine Tochter Lorinda entreißen und diese fortbringen (dabei ist Yuliara zu erkennen, bevor sie zur Weißen Frau wurde, wie auch auf dem Bild in der Eingangshalle).



Falls die Gruppe keine konkreten Vorschläge macht, wie man sie erlösen könnte (was nur möglich ist, wenn die Helden bereits die Hintergründe des Geschehens erforscht haben), ist dann die Szene nachzuerleben, wie Yuliara die hölzerne Treppe des Turms mit Öl übergießt, diese anzündet und nach oben ins Turmzimmer geht. Dort wartet sie auf ihren Tod und erstickt im Rauch, ehe ihr Körper verbrennt und unter dem einstürzenden Turm begraben wird. Falls die Gruppe dann noch immer nicht die Flucht ergreift oder zumindest anbietet, ihr zu helfen, attackiert Yuliara die Spielercharaktere mit all ihren Fähigkeiten.

Da der Freitod der Hauptantagonistin ein zentrales Element dieses Abenteuer darstellt, sollte die Meisterin

entsprechend dem Konzept der Roten Linien bereits vor Spielbeginn klären, ob diese Szene für alle Spieler zu tolerieren ist.

Yuliara Bardun, die Weiße Frau

Kurzcharakteristik: mächtiger, rachsüchtiger Geist und Hauptgegnerin dieses Abenteurers

Aussehen: Eisige weiße Wolken wallen auf und formen die Silhouette einer kräftigen, durchschnittlich großen Frau Ende 20. Ihre Gesichtszüge, ihr Haar und ihr ganzer Körper sind von Reif überzogen. Sie hat ein eher rundes Gesicht, umrahmt von hochgestecktem hellem Haar in einem etwas altmodischen Schnitt. Auffällig sind ihre eisblauen Augen und silberne Ohrstecker in den angewachsenen Ohrläppchen. Sie wirkt zugleich streng und attraktiv, blickt aber sehr kühl drein, ein wenig herablassend. Ihr rundes Kinn ist leicht angehoben und signalisiert Überlegenheit. Sie trägt ein blaues, schulterfreies Kleid, das wie der Rest des Körpers ab dem Rippenbogen die Konturen verliert und in eine Eiswolke übergeht. Von ihren Handflächen steigen Eiswolken auf, und ein kaltes Glimmen umgibt sie.

Hintergrund: Yuliaras Geist ist nach ihrem Freitod mit der Aufgabe an das Herrenhaus gefesselt, die Unschuld ihres Mannes und die wahre Identität ihrer Tochter zu enthüllen. Da sie nicht anders mit Sterblichen kommunizieren kann, zeigt sie Eindringlingen in das Haus Schreckensszenen von Kämpfen zwischen Firdayontreuen und Galahanisten, von ihrem geköpften Ehemann und von der Entführung ihres Kindes, um sie auf die Wahrheit zu stoßen. Sie will die Eindringlinge darüber hinaus aber so schnell wie möglich aus dem Haus vertreiben, da diese in ihrem Verständnis nur Gegner ihrer Familie sein können. Als namenlos beeinflusster Geist hat sie ihre Impulse nicht unter Kontrolle und geht neben den Illusionen mit HORRIPHOBUS-ähnlicher Angst, MOTORICUS-ähnlich geworfenen Gegenständen, eisiger Kälte sowie den Geisterkräften *Dunkle Flammen* und *Besessenheit* gegen die Lebenden vor, die nicht rasch genug verschwinden.



Geisterkraft: Dunkle Flammen

Dunkle Flammen ist eine Kraft, die Geistern mittlerer und höherer Mächtigkeit zur Verfügung stehen kann, falls sie eine Nähe zum Namenlosen oder den Erz-dämonen besitzen. In ihrer Wirkung ist sie vergleichbar mit der Namenlosen-Liturgie Pech und Schwefel mit der Erweiterung *Intensiver Strahl* (siehe **Aventurisches Götterwirken** auf Seite 134).

Probe: MU/KL/CH (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Aus Händen, Augen oder Mund des Geistes schießt ein Strahl pechschwarzer oder nachtblauer Flammen in gerader Linie auf das Ziel zu. Eine erfolgreiche Probe genügt, um dieses zu treffen. Das Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) Trefferpunkte Schaden durch Kälteverbrennungen, gegebenenfalls reduziert durch den Schutz, den seine Kleidung gegen Kältestufen bietet (siehe **Regelwerk** Seite 346).



Das Ziel erleidet außerdem automatisch eine Stufe des Zustands *Furcht* je Qualitätsstufe des Angriffs. Die dunklen Flammen treffen immer, falls das Ziel sich nicht verteidigt, können aber wie andere Fernkampfangriffe auch geblockt oder durch Ausweichen gekontert werden. An Schilden und anderen Gegenständen verursachen die Flammen Strukturschaden.

Dauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 10 AsP

Reichweite: 13 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Yuliara Bardun, die Weiße Frau

MU 13 KL 13 IN 13 CH 14

FF 12 GE 9 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP 33 KaP -INI 11+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 SP (Kälteschaden)

RW nach Belieben kurz bis lang

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Zauber: Horriphobus 12, Motoricus 7



Anrufungsschwierigkeit: -2

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist (mittlerer Geist), humanoid

Kampfverhalten: Die Weiße Frau versucht, Personen, die sich in der oder um die Villa Bardun aufhalten, zuerst mit Illusionen und dann mit direkten Angriffen aus dem Herrenhaus zu vertreiben oder zu töten. Sie weicht niemals zurück und ist nur durch magische oder karmale Kraft dauerhaft zu vernichten.

Flucht: Yuliara flieht nicht. Sie verschwindet lediglich, sobald ihre Lebensenergie auf 0 reduziert wird, kehrt aber bereits zur folgenden Geisterstunde wieder in das Turmverlies der Villa Bardun zurück und geht erneut im Herrenhaus um, bis sie erlöst oder mittels Heptagramma oder Exorzismus ihre Bindung an die 3. Sphäre dauerhaft durchtrennt wird.

Sonderregeln:

Geisterkräfte: Der Geist beherrscht die Geisterkräfte *Besessenheit* (FW 10) und *Dunkle Flammen* (FW 8). Diese Geisterkräfte wirken ansonsten wie Zauber.

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 19).

Geisterkraft: Besessenheit

Mit dieser Kraft kann ein mittlerer oder hoher Geist vorübergehend die vollständige Kontrolle über den Körper eines Opfers erlangen und diesen nach seinem Willen sprechen und handeln lassen.

Probe: IN/CH/KO (modifiziert durch SK)

Wirkung: Der Geist muss sein Opfer sehen können, aber nicht direkten Kontakt zu diesem herstellen oder sich manifestieren, um von diesem Besitz zu ergreifen. Er muss 13 Aktionen aufwenden und eine Probe auf Besessenheit ablegen, modifiziert durch die Seelenkraft des Ziels. Gelingt diese Probe, übernimmt er den Körper des Opfers vollständig, andernfalls kann er das erst nach dem nächsten Sonnenuntergang wieder versuchen.

Im fremden Körper nutzt der Geist seine eigenen geistigen Eigenschaften für Proben, jedoch die körperlichen Eigenschaften des Ziels, beispielsweise für Angriffe. Er kann in dem neuen Körper nur Zauber einsetzen, die er selbst beherrscht, also beispielsweise den Horriphobus. Für Talente gilt der jeweilige Fertigkeitswert des Geistes.

Für die Dauer der Besessenheit wird der Geist des Opfers schlicht verdrängt. Es kann sich nach dem

Ende der Besessenheit an nichts erinnern, was in diesem Zeitraum vorgefallen ist. Wird das Opfer durch äußere Einflüsse bewusstlos, verlässt der Geist es sofort. Ebenso ist dies der Fall, wenn der Körper stirbt; dann verliert der Geist auf einen Schlag die Hälfte seiner Lebenspunkte.

Dauer: 13 Aktionen

AsP-Kosten: 3 AsP

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: Der Geist kann, sofern er nicht ausgetrieben wird, beliebig lang in dem besessenen Körper verweilen (auch während das Opfer schläft). Er kann die Besessenheit aber jederzeit mit 1 freien Aktion beenden.

Zielkategorie: Kulturschaffende

Vom Wesen der Geister

- Geister werden nur von den Zuständen *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritte.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Abort (16)

Hierher würde selbst ein Comto allein gehen. Hinter einer wuchernden Hecke entdeckt ihr einen windschiefen Abort.

Allgemeines: Der Abort ist ein separates, mit geschnitzten Blüten verziertes Holzhaus auf Stelzen am Rande des Sumpfes nordwestlich des Herrenhauses. Eine längst verwilderte Schmuckhecke trennt es vom ehemaligen Park hinter der Villa, in welcher der Turm stand. Es beinhaltet vier nebeneinanderliegende, durch Bretterwände getrennte Plumpsklosetts.

Tags: Das Aborthäuschen ist morsch und nach all den Jahren nicht mehr ohne Risiko zu betreten. Jedem Helden, der zusammen mit seiner mitgeführten Ausrüstung mehr als 50 Stein auf die Waage bringt und in das Gebäude will, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 gelingen, um nicht durch eine marode Stelle im Boden zu brechen und im darunter liegenden Sumpf zu landen.

Nachts: Die Proben, um nicht einzubrechen, sind wegen der schlechten Lichtverhältnisse um –1 erschwert.

Abenteurerrelevant: –



Szene: Ein Soldat mit dem Galahan-Wappen schließt sich in einem der Aborte ein, während hinter ihm wuchtige Schläge die Türe splintern lassen. Er zwingt sich durch die Sitzöffnung und kann gerade noch in die Latrinengrube entkommen, ehe eine Gruppe von Kämpfern mit dem Firdayon-Wappen die Tür aufbricht.

Stall und Remise (17)

Hier riecht es nach modernem Heu und altem Holz. Der Laden eines Dachfensters bewegt sich leise quietschend im Wind.

Allgemeines: Hinter dem Herrenhaus, aber noch vor dem ummauerten Lustgarten, steht ein anderthalbstöckiges, spitzgiebeliges Holzgebäude mit einem großen Scheunentor und einer schmalen Stalltür an seiner Vorderseite. Ausgediente Kutschenräder und Pferdegeschirre hängen an den Wänden. Dem Pultdach fehlen zwar an etlichen Stellen Ziegel, aber der Zimmerer hat seinerzeit offensichtlich gute Arbeit geleistet, denn das Bauwerk wirkt selbst nach vielen Jahren noch recht vertrauenerweckend und nicht einsturzgefährdet. Unter dem Dach modert Heu und in den insgesamt zehn Pferdeboxen liegt altes Stroh.

Tags: In einer der Boxen hatte wenige Tage vor dem Eintreffen der Helden ein armer Buckelkrämer sein Nachtlager aufgeschlagen. Nachdem ihn der Geist mit einem Trugbild erschreckte, hatte er es so eilig, weiterzukommen, dass er eine zerlumpte Decke, einen halbvollen Weinschlauch und seine leere Rückentrage hat liegen lassen.

Nachts: –

Abenteurerrelevant: –



Szene: Während die Gruppe durch den Stall geht, hört und spürt der ganz hinten gehende Held plötzlich einen schmerzhaften Peitschenschlag (1W6 – 1 SP). Tatsächlich kann er eine alte Reitpeitsche entdecken, die hinter ihm auf den Boden gefallen ist. Die *Weißer Frau* hat die Peitsche mit ihrer *Poltergeist*-Kraft geführt und dem Helden einen Schlag versetzt.

Garten

Übermannshöhe, wild wuchernde Sträucher haben im Lauf vieler Jahre aus dem einstigen Lustgarten einen Irrgarten gemacht. Der schwere, an Verwesung gemahnende Geruch zahlloser üppiger Pflanzen in voller Blüte droht euch beinahe zu überwältigen. Auf einer Anhöhe am nördlichen Ende des umfriedeten Gartens erheben sich Mauerreste.

Allgemeines: Direkt hinter dem Herrenhaus liegt der ehemalige Kräutergarten. Er ist noch nicht ganz so stark überwuchert wie der Rest des etwa 70 mal 50 Schritt großen, nach Norden hin ansteigenden Geländes. Mitten

durch die wogenden Pflanzen windet sich ein Weg leicht bergan zu einer Anhöhe, auf dem die rußgeschwärzten Reste eines runden Gebäudes zu erkennen sind (das **Turmverlies (15)**).

Tags: Mit wenig Mühe und einer erfolgreichen Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* können Helden im Kräutergarten verwilderte Gewürze wie Knoblauch, Zwiebeln, Praiosilie und Lauch finden.

Nachts: Ein unvorsichtiger Held kann im Dunkeln über die im Gestrüpp verborgenen Reste einer lange umgestürzten, gemauerten Rinne stolpern, in der einst Wasser zu verschiedenen Becken im Garten und zu einer Entnahmestelle an der Rückwand des Herrenhauses geleitet worden ist.

Abenteurerrelevant: Wenn die Helden zuvor noch nicht direkt auf Yuliara gestoßen sind, erblicken sie die *Weißer Frau*, sobald sie nachts in den Garten gehen. Im unwirklich fahlen Mondlicht schreitet auf dem gewundenen Pfad vom Herrenhaus zur Turmruine langsam eine Frauengestalt (siehe **Turmverlies (15)**); die Gruppe kann in ihr die Frau erkennen, die auf dem Familienporträt in der Eingangshalle zu sehen ist) und verschwindet schließlich wie vom Erdboden verschluckt inmitten der Mauertrümmer. Sollte ein Held sie anrufen oder sich ihr nähern, dreht sich die Erscheinung zu ihm um, schaut ihn einen Moment lang mit einem Blick unendlicher Trauer an und löst sich dann in eine rasch zu Boden sinkende Nebelschwade auf.

Szene: –

Brunnen

Leises Plätschern und Gluckern signalisiert die Nähe fließenden Wassers. Die Geräusche verheißen etwas Normalität und legen sich beruhigend über das flaue Gefühl, das ihr in der Nähe des verfallenden Herrenhauses verspürt.

Allgemeines: Wegen der Nähe zum Sumpf musste die Villa Bardun einst über eine gemauerte Rinne von einer Quelle in der nahen Hügelkette her mit Trinkwasser versorgt werden. Es gab eine Leitung, die durch den Garten direkt bis zu einem Wasserbecken am Herrenhaus lief (siehe **Garten**). Eine zweite Leitung führt noch immer zu einem rechteckigen, überdachten Brunnentrog auf gemauerten Stelzen in der Nähe des Stalls, aus dem Wasser für die Pferde und täglichen Bedarf geschöpft werden konnte. An einer Seite gluckert aus einer Vertiefung im Trog der Überlauf und plätschert ein paar Schritte weit durch eine Steinrinne, die in den Sumpf mündet.

Tags: Das Wasser ist sauber, klar und erfrischend.



Nachts: Ein Held, der in die Dunkelheit unter dem Brunnendach tritt, wird durch ein jähes, bedrohliches Quaken erschreckt und weicht zurück, falls ihm keine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* gelingt. Bei näherer Untersuchung hüpfte aus dem Brunnentrog ein faustgroßer, gleichfalls erschrockener Goldfrosch und versucht, in den Bastardtümpel zu flüchten.

Abenteurerrelevant: –

Szene: –

Bastardtümpel

Kränklich grüne Wasserpflanzen treiben träge auf dem schwarz-braunen Sumpfwasser, das den Tümpel neben dem Vorplatz des Herrenhauses füllt. Der Gestank verfaulender Gewächse

dringt euch in die Nasen. Es ist unmöglich zu sagen, wie tief das stehende Gewässer ist und was an seinem Grund liegen könnte.

Allgemeines: Der Bastardtümpel ist ein mit Entengrütze überwachsener Teich voll mit, stinkendem Wasser.

Tags: Der Karrenweg von der Yaquirstraße bis zur Villa Bardun wird auf den letzten paar Schritt bis zum Vorplatz am Haupteingang vom Tümpel gesäumt.

Nachts: Unheimliches Grunzen und Bellen geht vom Tümpel aus. Ein Dutzend schwarzer, talergroßer Augen beobachten jeden Vorübergehenden ohne zu blinzeln und tauchen im Wasser unter, falls jemand auf sie zugeht. Dabei handelt es sich um außergewöhnlich große Exemplare des Goldfroschs, einer im Lieblichen Feld vorkommenden Amphibienart, wie ein Held mit einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* bestimmen kann.

Abenteurerrelevant: Im Tümpel sollen früher angeblich ungewollte Kinder ersäuft worden sein. Dieses gruselige Gerücht findet sich auch versteckt, aber für aufmerksame Helden zu entdecken, auf einem der historischen Bilder in der Eingangshalle der Villa (siehe **Eingangshalle (01)**) sowie in einem Halbsatz, auf den man bei den Recherchen in Côntris stoßen kann.



Szene: Falls die Helden nachts fluchtartig das Herrenhaus verlassen, sehen sie am Tümpel die Erscheinung einer Frau um die 50, die ein hellhaariges Mädchen auf dem Arm trägt, beruhigend auf es einredet und eilig in Richtung Côntris entschwindet. Dabei handelt es sich um Lutisana Korbmacher, die Lorinda Bardun in die nahe Stadt trägt, ehe dem Kind durch die wütenden Firdayon-Söldner etwas widerfahren kann.

Weitere Schrecken



Neben den Schreckensszenen, die fest bestimmten Räumen zugeordnet sind, gibt es weitere unheimliche Ereignisse, sowohl profanen Ursprungs als auch infolge des Wirkens Yuliaras, die von dir nach Belieben eingesetzt werden können, selbst wenn die Gruppe bereits bekannte Räume erneut aufsucht. Für Freunde von Zufallsereignissen wird jedem dieser Ereignisse eine Nummer zugeordnet, sodass die Spielleiterin auch zufällig mit 1W6 bestimmen kann, was geschieht:

1: Schwere Schritte sind aus dem Obergeschoss oder dem Dachboden zu hören. Eilt die Gruppe nach oben, ist dort aber niemand zu sehen und der Staub auf dem Boden ist unberührt. Verursacht wurden die Geräusche durch sich durch Temperaturunterschiede ausdehnende Balken, wie ein Held mit einer gelungenen Probe auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* wissen kann.

2: Türen öffnen und schließen sich ohne erkennbaren Grund. Wenn sich die Gruppe wissentlich aufteilt, werden sie auf jeden Fall durch sich überraschend schließende und blockierte Türen zeitweise voneinander getrennt.

3: In einem Spiegel oder einer reflektierenden Oberfläche sieht ein besonders attraktiver Held sich selbst, um Jahrzehnte gealtert, eingefallen und siech.

4: Lichtquellen erlöschen, selbst wenn es sich dabei um windgeschützte Laternen handelt. Artefakte und Zauber erlöschen natürlich nicht.

5: Möbel rücken bedrohlich auf die Gruppe zu und verstellen ihr den Weg durch einen großen Raum.

6: Ein verwilderter Kater, ein muskulöses, rüdiges, geschecktes Tier, fühlt sich in seinem Versteck bedroht und attackiert fauchend einen der Helden, bis dieser ihm einen ersten Treffer beigebracht hat. Danach versucht der Kater zu entkommen.

Auftritt der Weißen Frau



Während der Nacht kann den Schreckensszenen, die auf direktem Wirken Yuliaras basieren, auch ein Angriff des Geistes auf die Helden folgen, insbesondere im Schlafgemach (siehe Seite 13). Besonders ist dies sinnvoll, wenn die Gruppe mit entsprechenden Mitteln gezielt nach einem Geist sucht und dabei Yuliaras Präsenz entdeckt.

Falls die Gruppe zu diesem Zeitpunkt bereits über die notwendigen Mittel verfügt, um die Weiße Frau zu bekämpfen, kann dies ein vorzeitiges Ende des Abenteuers bedeuten. Ob dieser direkte Weg – bzw. diese Abkürzung – zum Spielstil der Gruppe passt oder die Spieler mehr Spaß daran haben, vor dem mächtigen Geist zurückzuweichen und durch Erforschen der Hintergründe eine Lösung zu finden, kann die Spielleiterin am besten entscheiden und einen frühen Kampf gegebenenfalls bewusst vermeiden. Die direkte Konfrontation mit der Weißen Frau erfolgt ansonsten spätestens dann, wenn die Gruppe das **Turmverlies (15)** betritt.

Scheunen kater

MU 12 KL 12 (t) IN 13 CH 12

FF 10 GE 14 KO 6 KK 13 (k)

LeP 12 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK –2 GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W3 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 9, Verbergen 9, Einschüchtern 3, Willenskraft 5

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 6 Rationen Fleisch, Fell (rüdig, daher wertlos außer für Goblins)

Kampfverhalten/Flucht: Normalerweise versuchen Katzen zu fliehen. Sind sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich wieder eine Chance zur Flucht auftut.

Schmerz +1 bei: 9 LeP, 7 LeP, 5 LeP, 3 LeP oder weniger



Worte & Wissen: Nachforschungen

Die verschiedenen Schreckensszenen mit Andeutungen über das in der Villa Bardun verübte Unrecht, spätestens aber die direkte Konfrontation mit der Weißen Frau und den Szenen der Entführung des kleinen Mädchens, können die Helden motivieren, die Hintergründe des Spuks in der Villa Bardun erforschen zu wollen. Das ist in der nahen Stadt Côntris möglich, die zu Fuß über die Yaquirstraße selbst bei Nacht in einer knappen halben Stunde zu erreichen ist. Côntris hat davon profitiert, dass es nach dem Thronfolgekrieg aus dem Einfluss Pertakis' gelangte und dem Sheniloer Bund beitrug, was auch die Macht der zu Baronen erhobenen, vormaligen Signorsfamilie beschränkte. Noch mehr hat der Stadt und den in der Signoria unter der Leitung der alt gewordenen Maestra Lutisana Korbmacher vertretenen Patriziern der Aufschwung des Handels auf der Strecke Kuslik-Vinsalt seit der Zerstörung Arivors genutzt. Dies zeigt sich insbesondere darin, dass nicht nur die Gasthäuser und Herbergen für Durchreisende und Pilger prosperieren, sondern dass es eine zunehmend wichtiger werdende Kaufleute-Gilde gibt, deren Mitglieder teilweise Handelsniederlassungen im Ort betreiben.

Die Kleinstadt Côntris

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sofern ihr überhaupt schon einmal von dieser Kleinstadt am Yaquir gehört habt, hattet ihr mit einem verschlafenen Nest gerechnet, das im Schatten der größeren Nachbarn Shenilo und Pertakis steht. Als ihr Côntris erblickt, seid ihr überrascht von

dem geschäftigen Gewimmel, das ihr bereits von weitem auf der Yaquirstraße und dem kleinen Pilgerhafen erkennen könnt. Einige neuere, größere Gebäude lassen vermuten, dass Gastgewerbe und Handel in den vergangenen Jahren hier einen Aufschwung erlebt haben. Eine Stadtmauer gibt es dagegen nicht. Kleine Gassen, dicht bebaut mit kleinen Häusern, bilden ein unregelmäßiges Oval rund um die Kreuzung der Straßen nach Kuslik, Horasia, Shenilo und Pertakis. Nördlich davon liegt das Spiegelschloss der Baronsfamilie, südwestlich vorgelagert an der Straße nach Kuslik stehen ein Semaphorenturm und eine Weggaststätte mit dem Namen Posthof.



Zwar sind Fährten über den Yaquir nach Gilforn nach wie vor verboten – Händler sollen die wenige Meilen östlich gelegene Brücke von Pertakis nutzen, die mit Brückengeld unterhalten werden will –, dafür wurde aber in den vergangenen Götterläufen in Côntris die in „Pilgerhafen“ umbenannte Anlegestelle ausgebaut, was die Vormachtstellung der nahen Landstadt untergraben soll: Schiffe, die von Kuslik aus den Yaquir aufwärts fahren, passieren zunächst Côntris und wickeln wegen der günstigeren Anlegegebühren zunehmend Geschäfte gleich dort ab statt erst in Pertakis.

Um die Bedeutung des Wasserweges zu würdigen, wurde bereits 1031 BF ein kleiner Efferd-Tempel gestiftet. Hingegen gibt es in Côntris keinen Borontempel, nicht einmal einen Schrein. Bestattungen nimmt in der Regel der örtliche Traviageweihete vor.

Am südwestlichen Stadtrand thront auf einer Anhöhe ein Semaphorenturm, der mit seinen Pendants in Shenilo, Pertakis und Schelf in Verbindung steht. In seiner Nähe findet sich eine Station des Postendienstes Pertakis, der die Gaststätte *Posthof* angegliedert ist. Das Spiegelschloss des Hauses di Côntris liegt am Nordrand des Ortes. Der Baron von Côntris taucht in diesem Abenteuer nicht auf, da er gegenwärtig in Vinsalt weilt.

Örtlichkeiten & Personen

In Côntris gibt es eine Reihe von Örtlichkeiten, die für mögliche Lösungswege von Bedeutung sein sowie allgemeine Informationen über das Herrenhaus geben können.

Auf dem Marktplatz

Folkwin Lausinger, Tincturen & Alchimica ist auf einem sorgsam polierten Kupferschild an der Bretterbude zu lesen, die er auf dem Marktplatz von Côntris aufgebaut hat. Ein stämmiger Mann in Lederschürze verkauft dort Elixiere und alchemistische Grundstoffe zu marktüblichen Preisen. Bei ihm sind zudem (Anzahl der Helden) verkorkte Tonfläschchen mit Willenstrank zu bekommen, der zwar teuer, aber von sehr langer Wirkungsdauer ist. Folkwin spricht in einem ausgeprägten mittelreichischen Dialekt und ist ein harter Verhandlungspartner.

Der Willenstrank schützt den menschlichen Geist gegen Beeinflussungen verschiedener Art. In diesem Abenteuer hilft er den Helden, der Geisterkraft *Besessenheit* der Weißen Frau, dem Zauber *HORRIPHOBUS* und anderen Ängsten zu widerstehen, indem er die Seelenkraft erhöht. Die von Folkwin verkaufte Variante schmeckt stechend nach fauligen Eiern und macht durstig. Der Händler besitzt 3 x QS 4, 2 x QS 5 und sogar 1 x QS 6. Bei weniger als sechs Helden hat er weniger von den schwächeren Tränken im Angebot.

♣ *Folkwin Lausinger* (Mitte 50, graue Haare, freundlich, servil; Handel (Feilschen) 10 (11/12/13), Willenskraft 6 (10/12/13), SK 1) ist ein Fernhändler aus dem Gratenfelser Land, der halbjährlich aus seiner Heimat ins Horasreich zieht und alchemistische Rohstoffe sowie Endprodukte verkauft.

• Eine Corazza ist die kleinste militärische Einheit im Horasreich und umfasst 3–6 Mitglieder.

Côntris

Region: Yaquirien

Einwohner: 800 (1044 BF, wachsend)

Wappen: geviert von Schwarz und Gold, darin eine geflammte, zwölfstrahlige Sonne in gekonterten Farben

Herrschaft: Baron Dartan di Côntris (Umland), Maestra Lutisana Korbmacher (für den Stadtrat)

Garnison: zwei Corazzas • Stadtbüttel, zwei Corazzas • Gardisten des Barons

Tempel: Efferd, Tsa, Travia, Phex (geheim), Ruine eines Praiostempels

Bei *Sharanes preiswerte Kleidung* können die Helden landestypische, gebrauchte Kleidung zu günstigen Preisen erhalten. Die Händlerin ♣ *Sharane Pelioras* (Mitte 20, rötliche Haare, freundlich; Handel (Feilschen) 7 (9) (11/11/11), Willenskraft 6 (12/11/11), SK 1) verkauft nicht nur warme Wollsachen, sondern auch richtige Winterkleidung nebst Handschuhen und Mütze.

Gastronomie

Der Gasthof *Zur Bachforelle* ist das beste Haus in der Stadt. Das dreistöckige Fachwerkgebäude erhebt sich hinter einer bei Nacht geschlossenen, hohen Umzäunung direkt am Marktplatz und verfügt über eigene Stallungen und Kutschenstellplätze. Wohlhabende Pilger übernachten in den Einzelzimmern des Gasthofs ebenso wie niederrangige Adelige, die nicht die Gastfreundschaft von Baron Dartan genießen (oder das seltsame Spiegelschloss meiden).

Die Herberge *Yaquiria* bietet annehmbare Unterbringung im Schlafsaal zu den in Côntris günstigsten Preisen. Das Essen ist allerdings bestenfalls hungerstillend und fade. Nach dem *Posthof*, draußen am Semaphorenturm, ist das auf einem alten Steinfundament errichtete, verwitterte Holzhaus die zweite Übernachtungsmöglichkeit, die Reisende aus Richtung Kuslik entdecken können. Hier ist auch die Lohnmagierin Faustina di Midoras untergekommen.

♣ Faustina di Midoras

Kurzcharakteristik: erfahrene Lohnmagierin, Zufallsbekanntschaft der Helden auf der Anreise und mögliche Helferin bei der Austreibung der Weißen Frau

Aussehen & Hintergrund: Die Adepta Maior ist eine reisende Magierin, die sich für einzelne Aufträge bei Adligen und wohlhabenden Bürgern verdingt. Sie ist Anfang 30, isst gerne und ist wegen ihrer Leibesfülle meist kurzatmig. Gleichwohl ist sie in ihrem Feld der praktischen Magie eine kompetente Zauberin und eine gesellige, unterhaltsame Gesprächspartnerin. Sie trägt eine einfache Reiserobe aus ungefärbter Wolle und einen spitzen Hut mit Sternenmuster auf ihrem praktisch kurz geschnittenen, hellbraunen Haar, um auf den ersten Blick ihre Profession zu zeigen, dazu einen Zauberstab aus Ulmenholz, den sie auch als Wanderstab nutzt und unverschämten Zeitgenossen bei Bedarf zielsicher auf die Zehen haut.

Gasthäuser: Gasthof Zur Bachforelle (Q4/P5/S12), Schenke Braustube (Q3/P3), Gasthaus Posthof (Q3/P3/S18), Taverne Weinschenke (Q2/P2), Herberge Yaquiria (Q2/P3/S6)

Handel & Gewerbe: Fischfang, Pilger, Schmuggel über den Yaquir

Weg & Steg: Seneb-Horas-Straße (Richtung Horasia), Yaquirstraße, Yaquir

Besonderheiten: Semaphorenturm, Spiegelschloss des Baronshauses

Stimmung: Stadt im Aufschwung

In der Taverne *Weinschänke* kehren die Gardisten der Stadtwache ein. Entsprechend ruhig ist es in der in einer Gasse nahe dem Pilgerhafen gelegenen Kneipe, die früher ein Bootsschuppen gewesen ist. Hier können die Helden Kordan Hufnagel finden, der ihnen wichtige Details zu den Nachforschungen zum Tod Argoles' gibt (siehe Seite 24).

Tempel & Stadthäuser:

Das *Gastfreundliche Heim von Gans und Topf*, der Traviatempel von Côntris, ist ein ehemaliger Bauernhof am Stadtrand, umgeben von kleinen Äckern, Beeten und einer Streuobstwiese. Eine kleine Schar heiliger, fetter Gänse begrüßt schnatternd jeden Besucher und erwartet, mit Brotstücken oder ähnlichen Leckereien gefüttert zu werden. Morgens und abends drängen sich vor dem Hintereingang der Küche die Armen der Stadt, um eine kostenlose Mahlzeit zu erhalten, die freiwillige Helfer zubereiten und ausgeben. Der Gebetsraum befindet sich in der ehemaligen Scheune, an die in jüngerer Zeit ein Ziegelsteinhaus angebaut wurde. Dieses birgt das Archiv der Stadt mit der Chronik, Geburtsurkunden, Grundstücksdokumenten und ähnlichen Unterlagen (siehe Seite 21). Hier trifft die Heldengruppe auf den hilfsbereiten Geweihten Jezcaraldo.

1 Jezcaraldo Manores

Kurzcharakteristik: erfahrener und herzlicher Geweihter, kann Informationen zur Vorgeschichte der Weißen Frau geben und diese bei Bedarf exorzieren

Aussehen & Hintergrund: Bruder Jezcaraldo ist der Vorsteher des örtlichen Traviatempels und zugleich der einzige Traviageweihte in Côntris. Er ist ein wohlgenährter, meist frohgemuter Mann Anfang 50. Seine grauen Haare sind ordentlich gestutzt, sein gepflegter Vollbart reicht ihm bis auf die Brust herab und verdeckt zumeist seine silberne Gänsespange am Kragen. Er trägt neben Sandalen die arangenfarbene Robe eines einfachen Geweihten, die er mit einem breiten, braunen Ledergürtel um seinen Bierbauch festgürtet.

Das *Korbmacher'sche Haus* ist der Sitz der *Maestra* (Bürgermeisterin) Lutisana Korbmacher und ihrer Familie. Dabei handelt es sich um ein ansehnliches Steinhaus mit einem kleinen Labyrinthgarten, gelegen in Sichtweite des Semaphorenturms. Dorthin kommen die Helden, um Lutisana mit ihren Nachforschungen zu konfrontieren und die Weiße Frau zu erlösen.

Der Tod Argoles'

Das eilige Schließen der Akte des Pechstein-Sekretärs Argoles' und seine rasche Beisetzung hat Lutisana zu verantworten. Sie versucht so, die Beteiligung ihrer Familie am Untergang der früheren Besitzer des Herrenhauses zu verheimlichen. Die Korbmachers haben zur unverdienten Hinrichtung Rondrabertos beigetragen, sich bereichert und auch Lutisana selbst hat sich mit der Adoption Lorinda Barduns schuldig gemacht – von der moralischen Mitschuld am nachfolgenden Freitod Yuliaras ganz zu schweigen. Die *Maestra* hat deshalb den Wächtern der Stadt signalisiert, dass diese sich

Faustina di Midoras, Lohnmagierin

MU 13 KL 14 IN 12 CH 12

FF 10 GE 9 KO 9 KK 11

LeP 23 AsP 34 KaP – INI 11+1W6

AW 5 SK 2 ZK 0 GS 7

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 9 PA 8 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Behäbig

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Entschwörung (Geister), Ewige Flamme, Seil des Adepten, Tradition (Gildenmagier)

Talente: Magiekunde 10, Selbstbeherrschung 7, Willenskraft 8

Zauber: Eiskalter Blick^{AMA11094}, Feuerfinger, Insektenbann^{AMA1113}; Abvenenum^{AMA114} 6, Balsam Salabunde 8, Flim Flam 8, Gefunden^{AMA129} 8, Heptagramma 10, Klarum Purum^{AMA135} 7, Ruhe Körper^{AMA152} 7, Xenographus^{AMA153} 6

Kampfverhalten: Faustina ist keine gute Kämpferin und verfügt nicht einmal über einen für den Kampf geeigneten Zauber. Gleichwohl ist sie mutig und verteidigt sich mit ihrem Zauberstab, der auch als magische Waffe gilt.

Flucht: Wenn die Magierin die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren hat, tritt sie einen geordneten Rückzug an.

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Bruder Jezcaraldo Manores, Traviageweihter

MU 12 KL 13 IN 11 CH 14

FF 11 GE 9 KO 13 KK 12

LeP 31 AsP – KaP 33 INI 11+W6

AW 5 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Geweihter, Hohe Seelenkraft / Fettleibig, Prinzipientreue (Traviakirche) II, Verpflichtungen (Traviatempel zu Côntris) II

Sonderfertigkeiten: Tradition (Traviakirche)

Talente: Bekehren & Überzeugen 10, Lebensmittelparbeitung 9, Singen 8, Zechen 7

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Exorzismus 8, Helfende Hand^{AGÖ124} 7

Kampfverhalten: Der Geweihte verlässt sich normalerweise darauf, dass seine Überzeugungskraft und seine stattliche Leibesfülle götterfürchtige Gegner davon abhalten, ihn körperlich anzugreifen. Sollte er aber tatsächlich angegriffen werden, benutzt er seine Fäuste, um sich zu verteidigen.

Flucht: Jezcaraldo versucht sich in Sicherheit zu bringen, wenn er mehr als ein Drittel seiner Lebensenergie verloren hat.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

keine große Mühe geben sollen, den Tod Argoles' aufzuklären. Sie weiß, dass dieser dank der Weißen Frau ums Leben gekommen sein muss, die nur der rachsüchtige Geist von Yuliara Bardun sein kann.

Alle Details über die wahren Ursachen des Todes des Sekretärs und dessen Vertuschung können die Helden erfahren, wenn sie den Gardisten Kordan Hufnagel in der *Weinschänke* befragen. Während sie bei anderen einheimischen Wächtern auf hartnäckiges Schweigen und Ablehnung stoßen – Lutisana kann sich auf „ihre Jungs“ verlassen –, können sie, wenn sie sich ein wenig in Côntris umhören, erfahren, dass der aus Ramaúd stammende Kordan nicht nur beim Abtransport des Leichnams zugegen gewesen ist, sondern auch redselig wird, wenn er genug getrunken hat. Kordan verfügt über folgende Schlüsselinformationen für das Abenteuer, die er den Helden gibt, wenn diese ihn dazu überreden oder mit einer ausreichend großen Menge alkoholhaltiger Getränke versorgen. Handgeld nimmt er ausdrücklich nicht an:

„Ein Bauer hat uns darauf hingewiesen, dass er von seinem Feld aus seit mehr als einem Tag ein Pferd am alten Herrenhaus hat wiehern gehört. Das Tier haben wir im Stall gefunden und uns nach seinem Besitzer umgesehen.“

„Ich musste meine Kameraden drängen, die Villa zu betreten. Sie sagten, dort gehe ein Geist um, aber es war ja Tag ... Als wir in den Salon kamen, fiel mir gleich die unangenehme Kälte darin auf, wie in einer Gruft. Auf den ersten Blick wirkte der Tote, der mitten im Raum lag, als ob er verbrannt sei. Alles an ihm selbst und drum herum war schwarz. Aber als ich näher ran bin, habe ich festgestellt, dass er erfroren und vor Kälte erstarrt war – eiskalt. Wir haben hier am Yaquir seit vielen Jahren selbst im tiefsten Winter keine so eisigen Temperaturen mehr gehabt.“

„Ein Empfehlungsschreiben, das er bei sich hatte, wies den Toten als Argoles aus Kuslik aus, Sekretär der Familie Pechstein.“

„Wir haben ihn zu zweit bis ans Portal geschleift. Dort haben ihn etwas später die Leichenträger des Traviatempels abgeholt und zu Bruder Jezcaraldo gebracht. Ich war dabei, als er Argoles untersucht hat, und habe mir aufgeschrieben, dass auch er von einem Tod durch Erfrieren ausging. Ich habe meinen Bericht dem Sargente gegeben, dem Befehlshaber der Stadtwache.“

„Tags darauf habe ich mitbekommen, dass der Tote aus dem Herrenhaus auf dem Boronanger bestattet worden ist. Ich wollte vom Sargente wissen, warum das so schnell ging. Er sagte, der Mann sei ja die Treppe hinuntergefallen, da brauche man ihn nicht lange aufbahnen ... In dem Salon gibt es nicht einmal eine Treppe!“

„Einer meiner Kameraden hat mir später erzählt, dass der Sargente mit der Maestra über meinen Bericht gesprochen hat, Lutisana Korbmacher. Sie habe ihm ‚empfohlen‘, die Sache auf sich beruhen zu lassen, den Toten rasch zu beerdigen und einen Unfall als Todesursache anzugeben. Warum? Ich verstehe das nicht. Aber die Maestra ist die mächtige Frau hier in der Stadt, von daher ...“

Kordan hat zudem auf eigene Faust nachgeforscht, ob in zurückliegenden Jahren weitere Menschen im Herrenhaus umgekommen sind – und ist fündig geworden: Es

gibt ein halbes Dutzend Vermisstenmeldungen aus den vergangenen 25 Götterläufen („... zuletzt in der Nähe der verlassenen Villa Bardun gesehen ...“) und auch einen Unfallbericht, der besagt, dass sich 1025 BF ein Landarbeiter aus einem Fenster im Obergeschoss gestürzt habe. Die bisherigen Opfer Yuliaras sind allerdings Herumtreiber und Tagelöhner gewesen, die unerlaubt im verlassenen Herrenhaus übernachteten, als sie ums Leben kamen, weshalb sie in Côntris niemand vermisste.

1 Kordan Hufnagel, Gardist in Côntris

Kurzcharakteristik: engagierter Gardist mit einer Schwäche für Alkohol, als Informationsquelle für die Lösung des Abenteuers hilfreich

Aussehen & Hintergrund: Kordan stammt ursprünglich aus Ramaúd, wo er wegen seines Übereifers nach Côntris weggelobt wurde. Hier aber ist er frustriert, weil auch die Maestra Einfluss auf die Arbeit der Wache nimmt. Kordan ist ein drahtiger, sprunghafter Bursche Mitte 20, der seinen Kummer darüber, dass seine Vorgesetzten ihn immer wieder zurückpfeifen, im Wein ertränkt. Deshalb sind seine braunen Augen oft glasig, sein braunes Haar ungekämmt. Er trägt aber stets einen sauberen Waffenrock in den Stadtfarben Schwarz und Gold, einen gepolsterten Knüppel und ein scharfes Kurzsword am Gürtel.

Wichtige Werte: Einschüchtern (Verhör) 8 (10) (13/10/10), Rechtskunde 7 (11/11/10), Zechen 7 (11/12/13), bei den restlichen Werten kannst du dich an einem erfahrenen Gardisten aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 260 orientieren.

Weitere Informationen über Argoles' Tod kann die Gruppe von Jezcaraldo erhalten, dem Traviageweihten von Côntris: Er hat den Toten für die Bestattung auf dem örtlichen Boronanger vorbereitet und dabei festgestellt, dass der junge Mann wohl an einem Herzstillstand durch intensive Kälte gestorben ist. Die Maestra von Côntris habe für die Beisetzungszeremonie bezahlt, die bereits am folgenden Tag stattfand.

Das Gespräch mit Bruder Jezcaraldo kann außerdem ein passender Zeitpunkt für die Meisterin sein, der Gruppe bei Bedarf die Fähigkeit des Geweihten darzulegen, Geister aus der 3. Sphäre zu vertreiben. Dieser lässt dann beiläufig fallen, dass er den Gerüchten über Spuk in der Villa Bardun selbstverständlich keinen Glauben schenkt. Falls ihn aber jemand darum bitten würde – und diese Bitte mit einer Spende für die Armenspeisung untermauert –, könnte er denjenigen durchaus ins Herrenhaus begleiten, um einen Exorzismus zu vollziehen.

Die Besitzer des Herrenhauses

Da Baron und Signoria (Stadtrat) sich ihrerzeit nicht über den Aufbewahrungsort wichtiger Unterlagen einigen konnten, werden Chronik und Archiv von Côntris seit dem Horasischen Thronfolgekrieg im als politisch neutral betrachteten Traviatempel aufbewahrt. In einem Nebengebäude des Tempels lagern in langen, deckenhohen Regalen Schriftrollen und Bücher, in die der hilfsbereite Geweihte Jezcaraldo Manores Interessierten unkompliziert Einblick gewährt. Helden mit passenden

Talenten können sich innerhalb einer Stunde, geteilt durch die Qualitätsstufe einer entsprechenden Probe, einen Überblick über das überschaubare Archiv verschaffen und Informationen von Interesse entdecken.

So lässt sich etwa mittels *Geschichtswissen* oder *Rechtskunde* (*Horasreich*) das Grundbuch der Stadt finden, eine dicke, ledergebundene Schwarte, deren Inhalt bis in die Zeit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes vom Mittelreich zurückreicht. In diesem wird, wenn auch anfangs lückenhaft, dargelegt, wem das Herrenhaus wann gehörte, seitdem es 850 BF zum ersten Mal den Besitzer wechselte (der Name der Erbauerfamilie ist nicht festgehalten). Die für das Abenteuer bedeutsamen Einträge sind folgende:

1000 BF: Signor di Côntris übereignet an Familie ya Cerrano

1015 BF: Familie ya Cerrano übereignet an Rondraberto Bardun

1019 BF: Familie Bardun übereignet an Familie Korbmacher

1020 BF: Rückübertragung an Familie ya Cerrano

Dies ist der letzte Eintrag. Die spärlichen Anmerkungen des Chronisten lassen darauf schließen, dass die Übertragung von 1015 BF annulliert worden ist, weil Rondraberto Bardun aufgrund seiner Verurteilung 1019 BF wegen Verschwörung und Aufwiegelei rückwirkend als unehrenhaft und damit als nicht geschäftstauglich befunden worden ist. Dieser Vorgang ist mit der Unterschrift L. K. und dem Siegel der Maestra von Côntris beglaubigt.

Im Gespräch mit Einheimischen können die Helden zudem Gerüchte über ein Gespenst aufschnappen, das um 1020 BF in der Villa Bardun umgegangen sein soll. Aus Côntris ist aber schon lange niemand mehr dort gewesen. Selbst die Jugendlichen aus dem Ort ziehen andere Mutproben vor, vorgeblich weil der Fußmarsch zur Villa lang sei.

Bauplan der Villa Bardun

Im Archiv des Traviatempels kann mit einer gelungenen Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) oder *Steinbearbeitung* der Bauplan des Herrenhauses entdeckt werden. Dieser stammt aus dem Jahr 819 BF und ist mit *Plan d. Landhs. d. Ruhend. Seel.* betitelt und enthält unter anderem Informationen zum etwa 50 Schritt nördlich der Villa errichteten *Aussichts- u. Recreationsturm*. Dieser ist, auf dem Bauplan deutlich zu erkennen, vom Salon aus durch einen unterirdischen Gang mit dem Herrenhaus verbunden.

Lorinda Korbmakers Abstammung

Im Archiv des Traviatempels findet sich mit einer Probe auf *Geschichtswissen* (*Horasreich*) auch ein dünnes Heft, in dem alle Geburten der vergangenen Jahrzehnte in Côntris aufgelistet sind. Bedeutsam ist folgender Eintrag, auf den die Helden stoßen können, wenn sie im passenden Zeitfenster nach dem Namen Lorinda suchen: „*Lorinda Korbmacher, Tochter der Amene Korbmacher und des (Vater unbekannt), 5. Boron 1017 BF*“

Amene Korbmacher ist, wie die Gruppe beispielsweise vom Traviageweihten Jezcaraldo erfahren kann, eine unverheiratete Tochter der nach wie vor amtierenden Maestra von Côntris. Dieser Eintrag in der Chronik wurde, erkennbar an der anderen Tintenfarbe und Handschrift, später als alle anderen Einträge des Jahres 1017 BF geschrieben.

Weiter nachforschende Helden können auch die Geburtsurkunde der mittlerweile 27 Götterläufe alten Lorinda Korbmacher ausfindig machen (auf welcher der Eintrag in der Chronik basiert): Darin sind ihr Nachname sowie die Namen ihrer Eltern auf dem Pergament mit weißer Farbe überdeckt und mit „*Korbmacher, Amene*“ und „*unbekannt*“ in Tinte überschrieben worden.

Für Helden mit der Sonderfertigkeit *Dokumentenfälcher* ist es ohne Probe möglich, den ursprünglichen Text wiederherzustellen (sonst mit einer erfolgreichen Probe auf *Malen & Zeichnen*):

„*Lorinda Bardun, Tochter der Yuliara Bardun (geborene Cremoni) und des Rondraberto Bardun, geboren in Kuslik*“

Spätestens dies belegt, was die Gruppe möglicherweise bereits aus Schreckensszenen im Herrenhaus erfahren hat: Lorinda, die vorgebliche Enkelin der Maestra von Côntris, ist in Wahrheit die Tochter der Weißen Frau Yuliara Bardun und damit Erbin des Herrenhauses.

Der Bastardtümpel

Eine buchstäbliche Randnotiz kann die Gruppe in der Chronik von Côntris beim Querlesen der jüngeren Stadtgeschichte finden. Dazu genügt eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*):

„*Ein übles, aber nicht zu verifizierendes Gerücht besagt, dass in der Vergangenheit im sogenannten ‚Bastardtümpel‘ beim heutigen Herrenhaus der Familie ya Cerrano eine Bedienstete ungewollte Neugeborene ertränkt hat. Ausdrücklich ist festzuhalten, dass es während des Thronfolgekrieges oder auch in den Wirren infolge der Entmachtung des Hauses Galahan keinerlei solche Übergriffe mehr zu Gehör kamen. Das zumindest nicht.*“

Helden & Handeln: Lösungswege

Wie beschrieben gibt es im Wesentlichen zwei Wege, das Abenteuer zu Ende zu bringen: Entweder, indem die Helden die Weiße Frau mittels Karmalkraft oder Magie aus der 3. Sphäre vertreiben und damit faktisch vernichten – denn statt in eines der Totenreiche fährt ihre Seele direkt zum Namenlosen –, oder indem sie Yuliara Bardun durch die Behebung des Unrechts erlösen, das ihrer Familie widerfahren ist. Beide Wege erfüllen den Auftrag Leonato Pechsteins, den wahren Grund für Argoges' Tod herauszufinden und das Herrenhaus dauerhaft sicher zu machen. Die Spieler haben also die

freie Wahl, heldenhaft vorzugehen und Gerechtigkeit zu schaffen, oder aber söldnerhaft einfach das zu tun, was ihr Auftraggeber von ihnen verlangt.

Der Spuk endet auch, falls die Helden die Villa Bardun einfach niederbrennen. Damit missachten sie ihren eigentlichen Auftrag und machen sich der Brandstiftung schuldig, doch falls die Spieler das willentlich in Kauf nehmen, sollte die Meisterin diesen Weg nicht verbauen. Vielleicht finden sie ja eine Möglichkeit, ihr Vorgehen gegenüber der Stadtwache von Côntris und der Familie Pechstein zu rechtfertigen ...

Drauf mit Schwertern, Wundern & Magie!

Der direkte Lösungsweg des Abenteurers ist rabiat, aber moralisch-theologisch vertretbar: Die Gruppe kann aus eigener Kraft oder mit Unterstützung die gefesselte Seele bekämpfen und vernichten, das heißt: aus der 3. Sphäre vertreiben. Da Yuliara mehrere Menschen mit ihren erkennbar namenlosen Fähigkeiten getötet hat, spricht auch aus der Sicht von Zwölfgöttergeweihten nichts dagegen. Kälte, Angst und fehlende Greifbarkeit der Haupt-Antagonistin machen es den Helden indes unter Umständen anfangs schwer, Yuliara direkt anzugehen, wenn auch nicht unmöglich. Eine Gruppe, die sich ohne Vorbereitung nachts im Herrenhaus umsieht, muss daher unter Umständen vorübergehend den Rückzug antreten, weil sie den Geisterkräften nicht ohne weiteres gewachsen ist. Die Helden können im nahen Côntris beispielsweise einen Willenstrunk, warme Kleidung und dergleichen beschaffen, aber auch die Unterstützung von Bruder Jezcaraldo oder Adepta Faustina gewinnen. Sie können zudem den Semaphorenturm nutzen, um Unterstützung aus den nächsten Borontempeln anzufordern, falls sie eher dem Wirken eines Geweihten des Totengottes vertrauen.

Heiliger Exorzismus

Den resoluten Traviageweihten Jezcaraldo Manores können die Helden kennenlernen, wenn sie in der Stadt Nachforschungen anstellen (siehe Seite 21). Sie können aber auch auf ihn kommen, wenn sie sich nach göttlichem Beistand erkundigen und dabei feststellen, dass eine Tsadienerin die einzige Alternative wäre (die den Exorzismus allerdings nicht beherrscht).

Nach einer Schilderung der Untaten des Geistes und einer Spende für die Armenspeisung ist Jezcaraldo bereit, den Exorzismus durchzuführen. Idealerweise wird die notwendige Zeremonie, um Yuliara dauerhaft zu verbannen (siehe **Regelwerk** Seite 331; regeltechnisch gilt die Villa Bardun als von dem Geist besessen), im Turmverlies des Herrenhauses durchgeführt. Die Zeremonie dauert acht Stunden und sollte bestenfalls vor Einbruch der Dunkelheit abgeschlossen sein. Ist das nicht der Fall, versucht Yuliara, den Geweihten zu attackieren und von seinem Tun abzubringen. Dabei sind ihre Möglichkeiten durch ihren Astralpunkte-Vorrat begrenzt. Das heißt, dass die Helden Jezcaraldo lange genug verteidigen müssen, bis sich die Weiße Frau verausgabt hat und sich dann unter dem Wirken des Exorzismus mit herzerweichendem Jammern und Klagen buchstäblich zum Namenlosen schert. Auch wenn die Austreibung bei Tag vollzogen wird, erscheint Yuliara noch einmal sichtbar vor der Gruppe, ehe sie diese Welt verlassen muss.

Zwar gibt es in Côntris keinen Borontempel, aber die Spieler könnten beschließen, die Unterstützung eines Geweihten des Totengottes in einer anderen Stadt zu ersuchen, etwa in Horasia oder Schelf. Dies ist dank des Semaphorenturms und der günstigen Verkehrsanbindung von Côntris rasch möglich. Vielleicht haben die Helden auch schon die Bekanntschaft der Geweihten **▲ Ramira Erlenbrecht** in Mhoremis gemacht (im Heldenwerk-Abenteuer **Der stille Pfad**). Sie wäre eine kompetente Alternative zu Jezcaraldo.

Hesindes Macht

Der Lohnmagierin Faustina di Midoras sind die Helden eventuell bereits bei der Anreise begegnet (siehe Seite 10). Faustina hat sich in der Herberge *Yaquiria* einquartiert, was die Helden leicht erfragen können (Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +1).

Falls sie sich nach magischer Unterstützung umhören, ohne zuvor Faustinas Bekanntschaft gemacht zu haben, können sie ebenso einfach herausfinden, dass im Ort keine Zauberkundigen wohnen, aber seit gestern eine echte Magierin im Haus *Yaquiria* wohnt und mittels Ausrufers und Bekanntmachungstafel ihre Dienste anpreisen lässt.

Adepta Maior Faustina arbeitet ausschließlich für hartes Gold: Sobald klar ist, dass sie einen Geist austreiben soll – sie geht von einer gefesselten Seele aus – verlangt sie zwei Dukaten Lohn. Ein handelstüchtiger Held kann diesen Betrag in einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* herunterfeilschen. Misslingt dies, besteht Faustina auf ihrer Forderung; bei einem Patzer verlangt sie sogar eine Gefahrenzulage, sobald ihr die Helden weitere Details berichten.

Die Austreibung Yuliara Barduns

Der wesentliche Unterschied dabei, ob die Weiße Frau mittels Magie oder einer Zeremonie ausgetrieben wird, ist die benötigte Zeit: Während Faustina für ihren Zauber lediglich acht Aktionen benötigt, muss Jezcaraldo volle acht Stunden beten. Allerdings kann der Traviageweihte seine Zeremonie auch bei Tag im Herrenhaus vollziehen, wenn ihm keine Gefahr droht, wohingegen die Lohnmagierin ihren Spruch unmittelbar auf die manifestierte Yuliara wirken muss und damit durch diese angegriffen werden kann. Die gleichen Rahmenbedingungen gelten natürlich auch, wenn einer der Helden den Geist mittels Götterwirken oder Magie aus der Villa Bardun bannen will. Wenn der Zauber oder die Zeremonie gelingt, regeltechnisch also die Seelenkraft beziehungsweise Anrufungsschwierigkeit überwunden wird, verlässt Yuliara Bardun wehklagend die 3. Sphäre.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr spürt, wie der zuvor eiskalte Raum rasch wärmer wird. Die Weiße Frau verfällt erst in wütendes Heulen, dann in verzweifelter Jammern und Flehen. Dampfschwaden wallen um sie auf, Eiskristalle auf ihrer Haut beginnen, als Wassertropfen zu Boden zu fallen.

Aus der zuvor scharf umrissenen Gestalt der Weißen Frau wird ein transparenter Schemen, der zunehmend verblasst und schließlich ganz verschwunden ist. Nun verklingt auch das Wehklagen, dann hat Yuliara Bardun das Herrenhaus verlassen und wird nie wieder zurückkehren.



Altes Unrecht richten

Neben der Bekämpfung des Geistes aus eigener Kraft oder mit Hilfe eines der beiden optionalen NSC gibt es auch den

Weg, durch Kombinieren und Nachforschungen die Wahrheit über das Schicksal der Familie Bardun herauszufinden (siehe Seite 21). Für die Meisterin ist die einfachste Methode, die Gruppe auf diesen Pfad der Ermittlungen zu bringen, eine erste Konfrontation mit der Weißen Frau im Turmverlies, bei welcher Yuliara den Helden den Raub Lorindas durch Firdayontreue zeigt (siehe Seite 16). Die Gruppe kann zudem in der Villa weitere Indizien finden, die auf Lorinda hinweisen: ein Amulett mit einer Kinderhaarlocke, das die Farbe von Lorindas Haar hat (siehe Seite 14), und ein Gemälde, das die Zweijährige mit ihren Eltern zeigt (siehe Seite 11). Sowohl im Amulett als auch unter dem Bild steht ihr Name.

Mit diesen Hinweisen können die Helden im Archiv des Traviatempels von Côntris nach Hinweisen auf Mädchen dieses Namens im entsprechenden Alter suchen (siehe Seite 25). Mit diesen Informationen wiederum kann sich die Gruppe zusammenreimen, was geschehen ist, und Lutisana Korbmacher gegenüberreten, der mächtigsten Frau in Côntris.

Das Geständnis der Maestra

Jeder in Côntris kennt die alte Lutisana, die seit gut drei Jahrzehnten Maestra der Stadt ist, und weiß, wo sie zu finden ist: Im Haus des Rats ist sie heutzutage nur noch zu den Sitzungen der *Signoria* anzutreffen. Meist hält sie sich im „Korbmacher’schen Haus“ auf, dem repräsentativen Stadthaus, welches sie in den 1020er Jahren für ihre Familie hat bauen lassen (siehe Seite 22).

Für die Spielercharaktere ist es überraschend einfach, die Maestra persönlich zu sprechen: Entweder überzeugt ein redegewandter Held die Hausmagd, die das Portal öffnet, mit einer glaubwürdigen Geschichte und einer Probe auf *Überreden (Manipulieren)* +1, dass sie Lutisana persönlich sprechen müssen; oder sie legen bereits an der Tür die Karten auf den Tisch und tun kund, worüber sie mit der Hausherrin sprechen wollen. In jedem Fall führt die Hausmagd sie nach kurzem Warten durch einen Flur in das geschmackvoll eingerichtete Arbeitszimmer der Maestra. Die Maestra sitzt hinter ihrem Schreibtisch und stopft sich gerade eine dünne, lange Pfeife. Sie bietet auch den Helden eine Dose mit Kolchissya-Tabak aus den Südkolonien an, ehe man auf das eigentliche Anliegen der Besucher zu sprechen kommt.

1 Lutisana Korbmacher, Maestra von Côntris

Kurzcharakteristik: erfahrene Ortspolitikerin

Aussehen & Hintergrund: Die Maestra ist eine Greisin jenseits der 70 mit weißem, zu einem Dutt hochgestecktem Haar. Sie hat faltige Züge und mürrisch hängende Mundwinkel, dabei aber einen selbstbewussten Blick. Ihre Kleidung ist streng und altmodisch, aber einer wohlhabenden Frau aus dem gehobenen horasischen Bürgertum angemessen.

Wichtige Werte: Etikette 8 (13/14/13), Rechtskunde 10 (13/13/14), Überreden 7 (12/14/13), Willenskraft 9 (12/14/13)



Die Helden können die Maestra dazu bewegen, zu erzählen, was 1019 BF in der Villa Bardun wirklich vorgefallen ist, indem sie ihr die im Zug ihrer Nachforschungen gesammelten Hinweise vorlegen und ihr mithilfe passender Talente, insbesondere *Überreden* und *Bekehren & Überzeugen*, ins Gewissen reden. Wird sie dazu gebracht, einzugestehen, was 1019 BF vorgefallen ist, erklärt sie die Zusammenhänge und gesteht dabei auch die Schuld ihrer eigenen Familie an der Entehrung und Enteignung der Barduns ein.

Lutisana Korbmacher liebt ihre Adoptivenkeltochter Lorinda. Tatsächlich ist sie 1019 BF selbst zur Villa Bardun gegangen und hat das damals zweijährige Mädchen in ihre Obhut genommen, das Firdayon-Söldner zuvor deren Mutter entrissen hatten. Die Maestra kannte das Kind von früheren Begegnungen mit der Familie und fürchtete, dass ihm durch die Söldner etwas geschehen werde. Deshalb hat sie Lorinda mit nach Côntris genommen, bei sich versteckt und später als ihre Enkeltochter ausgegeben. Dass deren Mutter Yuliara sich kurz darauf das Leben nahm, war eine tragische Wendung, die Lutisana nicht gewollt hat. Das begründet auch, weshalb sie unter entsprechendem Rechtfertigungsdruck der Helden von den damaligen Geschehnissen berichtet. Hinzu kommt, dass ihr Vetter Erlan einer der Anstifter der ungerechtfertigten Gefangennahme Rondraberto Barduns gewesen ist.

Idealerweise legt Lutisana dieses Geständnis in Anwesenheit Lorindas ab. Andernfalls liegt es in den

Händen der Helden, die junge Frau über ihre wahre Abstammung aufzuklären. Denn Yuliaras Tochter, inzwischen 27 Jahre alt, ist der Schlüssel zur Erlösung der Weißen Frau: Wenn sie erfährt, wer sie eigentlich ist und voraussichtlich ihr Erbe antreten wird, findet die an das Herrenhaus gefesselte Seele ihrer leiblichen Mutter Frieden und wird nicht unter die Macht des Namenlosen fallen.

Es steht für Lutisana außer Frage, dass das Herrenhaus Lorinda gehören soll. Dies bewirkt zusammen mit Lutisanas Geständnis die Erlösung Yuliaras. Das Unrecht, das den Barduns widerfuhr, ist gerichtet.

Eine Beisetzung der von den Helden in den Turmtrümmern gefundenen, verkohlten Knochenreste kann die Erlösung der Weißen Frau zusätzlich greifbar machen. Sollten die Helden nicht selbst auf diese Idee kommen, könnte Lorinda sie fragen, ob sie irgendetwas gefunden haben, was ihrer Mutter gehörte, und dann ihrerseits vorschlagen, die Knochen im Garten des Herrenhauses ordentlich zu bestatten. Gerade für zwölfgötterfürchtige Helden sollte naheliegen, das einen Geweihten machen zu lassen, beispielsweise Bruder Jezcaraldo.

1 Lorinda Korbmacher

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Dame der Gesellschaft und rechtmäßige Erbin der Villa Bardun

Aussehen & Hintergrund: Die (adoptierte) Enkelin der Maestra ist Ende 20, mit ovalen, großen, blauen Augen,

umrahmt von lockigem, hellem Haar. Ihre Ohrläppchen sind angewachsen, ihr Kinn rund. Ihr Gesichtsausdruck ist freundlich. Sie trägt keinen Schmuck, ihre Kleidung ist ordentlich, aber ohne Prunk.

Wichtige Werte: Etikette 8 (11/12/13), Tanzen 7 (11/13/12), bei den restlichen Werten kannst du dich an einer durchschnittlichen Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 orientieren.

Ende gut, alles gut?

Nach Erfüllung ihres Auftrages kehren die Helden zu Leonato Pechstein zurück und berichten.

Falls die Helden die Weiße Frau vernichtet haben, ohne die Hintergründe ihres Spuks zu kennen, ist der Hotelier erbost darüber, dass ihm die ya Cerranos den Geist verschwiegen haben und ihn folglich übers Ohr hauen wollten, sodass er den Kauf platzen lässt. Die Villa Bardun ist wegen der Gerüchte über den Spuk danach unverkäuflich und wird verfallen.

Sollten die Helden Lutisana Korbmachers Schuld enthüllen und die wahre Abstammung ihrer adoptierten Enkeltochter offenbaren, zieht sich die Maestra bald darauf aus der Öffentlichkeit zurück und wird von der Signoria durch einen neuen Amtsinhaber ersetzt. Die Villa Bardun geht in den Besitz Lorindas über, die das Anwesen wegen des tragischen Schicksals ihrer leiblichen Mutter aber nicht selbst nutzt, sondern entweder verfallen lässt oder aber an Leonato Pechstein verkauft, damit sie ein von Lutisana Korbmacher unabhängiges Vermögen erlangt.

Lohn der Angst

Leonato Pechstein hält sich an die zu Beginn des Auftrages vereinbarte Bezahlung: „Wir waren uns einig. Praios war unser Zeuge. Ihr habt genau das erledigt, womit ich euch beauftragt habe“, sagt er, wenn die Helden die Weiße Frau vertrieben haben. Damit erhält die Gruppe den vereinbarten Lohn.

Falls die Helden die Hintergründe des Untergangs der Familie Bardun erforscht und Lorinda zu ihrem Erbe verholfen haben, belohnt diese die Gruppe zusätzlich dafür, dass sie den Geist ihrer Mutter erlöst haben: Sie gibt ihnen Silberschmuck im Wert von 150 Silbertalern, den die Helden verkaufen und den Erlös nach Gutdünken untereinander aufteilen können.

Letztlich haben die Helden bei diesem Abenteuer auch einige Erfahrung gesammelt: Für die Erfüllung ihres Auftrags erhalten sie pauschal **15 Abenteuerpunkte**. Weitere **5 Abenteuerpunkte** erhält jeder Held, wenn die Gruppe die Weiße Frau nicht zum Namenlosen jagt, sondern erlöst.



DIE RACHE DES BESIEGTEN

von David Schmidt

mit Dank an Johannes Kurzweil und alle Testspieler und Testspielerinnen

»In Euren Augen mag unser Vorgehen während des Krieges übermäßig hart erscheinen. Aber bedenkt: Wo es Sieger gibt, da gibt es stets auch Besiegte. Und der Siegreiche ist klug beraten, sicherzustellen, dass sein Triumph von Dauer ist. Denn letztlich gibt es für den Sieger nichts Gefährlicheres als den Rachedurst des Besiegten.«

—Decius Paligan, al'anfanischer Gesandter, im Gespräch mit einem Diplomaten des Mittelreichs, 1043 BF

»Der Rabengott hat sich gegen mich gewandt und ich habe alles verloren, was mir einst wichtig war. Aber zwei Dinge sind mir geblieben: Meine Magie und mein Wissen. Und jetzt ist meine Stunde gekommen. All jene, die erfüllt von Selbstgefälligkeit über den Leibern der Erschlagenen siedeln, werden bald schon ein grauendes Erwachen erleben. Die Toten werden sich auf meinen Ruf hin erheben. Sie werden meinem Banner folgen und mein Werk der Rache vollziehen. Und nicht einmal Boron wird mich aufhalten.«

—Djer'kem, Magier und Anhänger Thargunitohts, wenige Tage vor Beginn des Abenteuers

Stichworte zum Abenteuer: Reise durch den Dschungel Meridianas, Interaktionen mit Zeugen und Veteranen des Rabenkrieges, Abwehr einer un-toten Bedrohung

Genre: Horrorabenteuer

Voraussetzungen: mindestens ein, besser mehrere kampfstärke Charaktere in der Gruppe; Dschungelkenntnis und körperliche Zähigkeit von Vorteil

Ort: Mehat, Trahelien

Zeit: ab 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampftalente

Körpertalente

Gesellschaftstalente

Lebendige Geschichte



Einleitung und Hintergrund

Auf dem Höhepunkt des Rabenkrieges, im Hesinde 1042 BF, fand in und um die Siedlung Mehat seine größte Schlacht statt. Zahlreiche Streiter auf beiden Seiten fanden den Tod und wurden nach der *Schlacht von Mehat* direkt am Ort des Kampfes begraben. Nach dem Ende des Krieges wurde vereinbart, als Mahnmal der Schlacht inmitten des Gräberfelds eine Boronkapelle zu errichten, die von Geweihten der Boronkirche Kemis und Priestern des al'anfanischen Ritus gemeinsam gepflegt wird.

Der Schurke und seine Geschichte

Der Magier **♣ Djer'kem** (Mitte 40, hochgewachsen und hager, blasse Haut, zerklüftetes, vernarbtes Gesicht, verbittert und kalt; brillanter Nekromant) wurde als Dschelef ibn Surkan in einem kleinen Dorf in Thalusion geboren und, nachdem seine magische Begabung offenbar wurde, von dem gildenlosen Nekromanten und Sternenkundler **♣ Faramud ibn Rashaman** als Schüler angenommen. Nach seiner Ausbildung unternahm er Forschungsreisen, die ihn zunächst in die Warunkei führten. Später erfuhr er durch das Studium alter Schriften, welche Fortschritte die Nekromantie zu Zeiten Fran Horas' nach dessen Besuch bei den Wudu machte, und beschloss, den Tiefen Süden Aventuriens zu bereisen.

Bald geriet er ins Visier der al'anfanischen Boronkirche und musste um sein Leben fürchten. Verletzt und gejagt gelangte er ins Kemi-Reich und fand dort Schutz und Zuflucht bei hilfsbereiten Menschen. Durch Verletzungen und Krankheit geschwächt, brauchte er viele Wochen, bis er sich vollständig erholt hatte, und lernte in dieser Zeit die Menschen und ihre Kultur kennen. Er kam außerdem einer einheimischen Frau näher und heiratete diese schließlich, sodass er in Trahelien eine neue Heimat fand. Er kemisierte seinen Namen Dschelef in Djer'kem und war sogar bereit, aus Rücksicht auf die Boronfrömmigkeit seiner Landsleute, allen nekromantischen Formen seiner Zauberkunst abzuschwören.

Djer'kem führte ein friedliches Leben, bis Prinzessin Rhônda mit ihren al'anfanischen Verbündeten das Land überfiel, um ihren Thronanspruch mit Gewalt durchzusetzen. Im Rabenkrieg verteidigte er auf Seiten Königin Elas seine neue Heimat gegen die Al'Anfaner. Er erlebte die Niederlage in der *Schlacht von Mehat* mit und verlor dabei manchen Freund. Er zürnte Boron, der offenkundig den Sieg der Al'Anfaner zugelassen oder gar begünstigt hatte. Noch schwerer traf ihn die Nachricht, dass seine geliebte Frau an einem anderen Teil der Front getötet wurde. Er erfuhr nie, ob die Hand, die den tödlichen Hieb führte, einer al'anfanischen Söldnerin gehörte oder einem Kemi, der auf Seiten Rhôndas kämpfte, doch letztlich machte dies keinen Unterschied.

In jungen Jahren schon einmal gefährlich nahe an den Verlockungen der Niederhöhlen, trieben ihn Trauer, Hass und die Enttäuschung über den Rabengott bald endgültig in die Arme Thargunitoths. Das Streben nach Rache an Boron und jenen, die er für sein Leid verantwortlich machte, wurde zu seinem alleinigen Antrieb.

Bei seiner erneuten Suche nach alten nekromantischen Künsten der Wudu stieß er auf eine nomadische Sippe der Tschopukikuha, die unter Führung der Schamanin **♣ Ti'Jakoo** (Ende 30; bis auf die Knochen abgemagert, große, nachtschwarze Augen, krächzende Stimme, charismatische Predigerin; meisterliche Schamanin und Totenbeschwörerin) einem Thargunitoth-Kult folgt. Wohlwissend, allein nicht über das erforderliche Maß an Macht zu verfügen, um seine Ziele zu erreichen, ging er ein Bündnis mit Ti'Jakoo ein. Er ersann einen Plan, um sich an seinen verhassten Feinden zu rächen: Er will die Toten der großen Schlacht erheben und aussenden, um das Land zu befreien und sämtliche Al'Anfaner und Anhänger der neuen Königin Rhônda zu erschlagen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist er bereit, notfalls auch sein eigenes Leben und seine Seele zu opfern.

Was geschehen wird

Die Helden gelangen in die Dschungelsiedlung Mehat und erfahren dort von einem Leichenraub auf dem Gräberfeld sowie dem Verschwinden einiger Bewohner. Des Nachts werden sie Zeugen eines Überfalls von Untoten und können durch ihr Eingreifen Schlimmeres verhindern. Durch Spurensuche und weitere Nachforschungen können sie am Folgetag herausfinden, dass die bisherigen Ereignisse Teil eines größeren Plans sind und offenbar nur ein Vorgeschmack auf das waren, was dem Dorf noch bevorsteht. Unterstützt von den örtlichen Borongeweihten, die das Gräberfeld hüten, gilt es sodann, die Bewohner Mehats zu warnen und eine Verteidigung für die folgende, mondlose Nacht zu organisieren. Als Hauptziel der Angreifer erweisen sich das Gräberfeld und die dort befindliche Boronkapelle. Im Laufe der Nacht müssen die Helden Findigkeit und wahren Mut unter Beweis stellen, um die Pläne Djer'kems zu vereiteln und gleichzeitig möglichst viele unschuldige Leben zu retten.

Zur Wahl der Helden

Im Laufe des Abenteuers werden die Helden mit einem sich steigernden Bedrohungsszenario und mehreren herausfordernden Kampfbegegnungen konfrontiert. Die Gruppe sollte daher mindestens einen, besser mehrere kampfstarke Charaktere beinhalten und alle Helden sollten zumindest grundlegend in der Lage sein, sich ihrer Haut zu erwehren – gleich ob durch ihr Können mit der Klinge, Zaubern oder die Fähigkeit, schnell wegzulaufen. Ebenfalls von Nutzen sind körperliche Talente und eine gewisse Dschungelfestigkeit.

Helden, die in Südaventurien als Exoten gelten, erregen zwar Aufsehen, sind jedoch problemlos spielbar, sofern sie über geeignete Fähigkeiten verfügen, um für ihre Auftraggeberin nützlich zu erscheinen.

Einen besonderen Reiz kann das Abenteuer für borongläubige Charaktere bieten, beispielsweise für Geweihte (gleich welchem Ritus der Kirche sie angehören), sowie für Ordenskrieger und Akoluthen.

Der Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer bietet zwei unterschiedliche Einstiegsvarianten, durch die die Helden in die Ereignisse verwickelt werden können. Sollten sich die Charaktere vor Beginn der Handlung noch nicht kennen, ist es auch möglich, dass die Helden aus unterschiedlichen Gründen nach Mehat reisen und sich erst dort kennenlernen. Diese Option bietet die Möglichkeit, das Abenteuer mit einer Gruppe von Helden zu spielen, die sehr unterschiedliche Vorgeschichten mitbringen beziehungsweise entgegengesetzte Haltungen gegenüber den regionalen Mächten des Südens einnehmen. Durch die bedrohlichen Ereignisse in Mehat werden sie zu einer Notgemeinschaft. Die Gefahr durch die Untoten bietet ihnen eine starke Motivation, ihre politischen Differenzen hintanzustellen und trotz eventueller Meinungsverschiedenheiten zusammenzuarbeiten.

Auftragsvariante 1:

Baumaterial für die Kapelle

Helden, die dem Imperium von Al'Anfa und der Schwarzen Allianz aufgeschlossen bis neutral gegenüberstehen, erhalten den Auftrag, eine kleine Karawane mit wertvollem Baumaterial zu beschützen, um die in Mehat im Bau befindliche Boronkapelle zu vollenden.

Der Auftraggeber der Gruppe ist in diesem Fall das al'anfanische Grandenhaus Wilmaan, das, nachdem es wenig Erfolg bei dem Versuch hatte, sich im Rabenkrieg hervorzutun, nun seinen Ruf und Einfluss durch die großzügige Spende für die prächtige Ausstattung der Boronkapelle verbessern will. Die Helden verhandeln mit **Katara Wilmaan** (33, dunkle Haare, laszive Bewegungen, verführerisch, zielstrebig; meisterliche Intrigantin und Hexe; Betören 12 (14/14/14), Handel 8 (15/13/14), Menschenkenntnis 12 (15/13/14), Willenskraft 12 (14/13/14), SK 2), die einige Erfahrung in der Auswahl und Beauftragung von Abenteurern besitzt.

Katara wirbt die Gruppe an, um wertvolle Baumaterialien (Marmorplatten, edle Hölzer sowie einige geschliffene Karneole), die das Haus Wilmaan zur Veredelung der Kapelle gespendet hat, auf dem Weg nach Mehat zu eskortieren. Die Reise erfolgt zunächst über See mit einem schwer beladenen Handelssegler von Al'Anfa bis in die Hafenstadt Yleha an der Nordküste Kemis. Dort werden die Baumaterialien auf zwei von Ochsen gezogene Wagen und sieben Maultiere umgeladen und sollen über eine schmale Dschungelstraße bis nach Mehat gebracht werden.

Zusätzlich zu den Baumaterialien sollen die Helden Kataras Neffen **Golgaryo Wilmaan** (17, kurzes braunes Haar, braune Augen, gutmütig, verwöhnt, tollpatschig; unerfahrener Boronnovize; Willenskraft 3 (12/11/12), SK 1) in das Dschungeldorf bringen. Der ungeschickte Boronnovize hat sich im großen Tempel in der Stadt des Schweigens ein Missgeschick zu viel geleistet und soll nun in die entlegene Kapelle abgeschoben werden, um dort in aller Stille sein Noviziat zu beenden, fern von allen Möglichkeiten, seine Familie noch mehr zu blamieren.

Für die voraussichtlich etwa eine Woche dauernde Reise bietet Katara den Helden einen Sold von fünf Oreal (Silbertalern) pro Tag sowie eine Prämie von insgesamt (Anzahl der Helden x 10) Oreal, wenn Golgaryo und die Baumaterialien unbeschadet ihr Ziel erreichen. Sie ist durchaus bereit, um den Preis zu feilschen, verlangt aber überzeugende Argumente für eine Solderhöhung. Du kannst die Verhandlungen über die üblichen Regeln für Feilschen abhandeln (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Auftragsvariante 2: Das Familienerbstück

Helden, die der Schwarzen Allianz aufgrund ihrer Herkunft oder vorangegangener Erfahrungen ablehnend oder sogar feindlich gegenüberstehen, werden in Brabak von einer dort im Exil lebenden Kemi-Familie angeworben, nach Mehat zu reisen, um ein wichtiges Familienerbstück zu bergen.

Auftraggeberin der Gruppe ist **Nechet Ni Kabát** (18, schwarzes Haar, dunkle Augen, zielstrebig, naiv, mutig; erfahrene Händlerin; Handel 8 (12/12/12), Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1). Sie entstammt einer wohlhabenden Händlerfamilie, die stets treu zur gestürzten Königin Ela stand. Nechets Vater **Abet'nehem** war zwar kein begabter Streiter, kämpfte aber während des Rabenkrieges aus Patriotismus und Überzeugung auf Seiten der Verteidiger. Er wurde in der großen Schlacht von Mehat getötet und, so berichtete es ein Freund der Familie, der einige Zeit in al'anfanischer Kriegsgefangenschaft verbracht hat, auf dem dortigen Gräberfeld bestattet. An dem Boronsrad, welches sein Grab markiert, wurde der alte bronzene Armreif befestigt, der seit Jahrhunderten von einer Generation der Familie an die nächste weitergegeben wird.

Nach dem Tod ihres Vaters und der Niederlage der Königin hat ihre Familie das Kemi-Reich verlassen und sich in Brabak niedergelassen. Nechet ist noch jung und es mangelt ihr an Erfahrung, deshalb ist sie auf die Unterstützung weltgewandter Helden angewiesen. Es ist ihr wichtig, selbst nach Mehat zu gehen und den Armreif ihres Vaters, der ihren Anspruch auf die Führung der Familie bestätigt, mit eigenen Händen zu bergen, doch ist sie vernünftig genug, einzusehen, dass sie das nicht ohne Hilfe schaffen kann.

Nechet erwartet eine sichere Reise nach Mehat und Hilfe bei der Bergung des Erbstücks und dem Weg zurück nach Brabak. Die Reise erfolgt zunächst über See mit einem Handelsschiff von Brabak bis in die Hafenstadt Hôt-Alem im Südosten Kemis. Von dort aus führt eine schmale Dschungelstraße bis nach Mehat.

Für die insgesamt etwa zwei Wochen dauernde Hin- und Rückreise bietet Nechet den Helden eine Entlohnung von vier Silbertalern pro Tag sowie eine Prämie, von insgesamt (Anzahl der Helden x 20) Silbertalern für die Gruppe, wenn die Suche erfolgreich verläuft und sie sicher mit dem Armband nach Brabak zurückgekehrt ist. Nechet ist bereit zu feilschen, erweist sich dabei jedoch als versierte Verhandlungspartnerin.



Der Weg nach Mehat

Da die Reise nach Mehat in erster Linie dazu dient, die Helden zum Hauptschauplatz des Abenteuers zu bringen, kann dieser Teil der Handlung entweder relativ knapp abgehandelt oder durch einige optionale Elemente angereichert werden. Der Abschnitt bietet den Helden außerdem die Möglichkeit, die sie begleitende Person (Golgaryo oder Nechet) näher kennenzulernen und kann auch dazu genutzt werden, dass die Abenteurer als Gruppe zusammenwachsen, sofern sie erstmals gemeinsam unterwegs sind.

Die erste Etappe der Reise am Bord eines Schiffes (von Al'Anfa nach Yleha bzw. von Brabak nach Hôt-Alem) verläuft ruhig und ohne Zwischenfälle. Der zweite Teil des Reiseweges beinhaltet hingegen einen kräftezehrenden Marsch über die Dschungelstraße von Yleha bzw. Hôt-Alem nach Mehat. Wenngleich Straßen genannt, erweisen sich diese Wege, je tiefer die Helden

in den Dschungel vordringen, zunehmend nur noch als überwucherte Pfade, die sich durch ein immergrünes Meer schlängeln. Die schwüle, feuchtwarme Luft, die allgegenwärtigen Moskitos sowie krabbelnde und fliegende Insekten sind insbesondere für Abenteurer aus nördlichen Regionen plagend.

Wenn du den Helden bereits an dieser Stelle eine kämpferische Herausforderung bieten willst, können sie bei der Suche nach Trinkwasser oder einer geeigneten Stelle für ein Nachtlager auf (Anzahl der Helden/2) Baba-Giko-Fresspflanzen treffen (siehe Seite 33).

Begegnungen und Gerüchte während der Reise

Auf ihrem mehrtägigen Weg durch den Dschungel können die Helden vereinzelt anderen Reisenden begegnen. Meist handelt es sich dabei um dschungelkundige Pflanzen- und Kräutersammler oder Händler mit Mantilien, gelegentlich auch um Jagdtrupps der in der Region lebenden Waldmenschen (Tschopukikuha oder Keke-Wanaq) oder einer bewaffneten Patrouille im Dienste der Königin Rhônda. Die meisten dieser Menschen sind zwar nicht übermäßig gesprächig, für einen kurzen Austausch von Neuigkeiten aber durchaus offen.

Folgende Informationen können die Helden auf diesem Wege erhalten:

- einige farbenprächtig ausgeschmückte Anekdoten über den noch nicht lang zurückliegenden Krieg und die Bedeutung der Schlacht von Mehat („Da hat Golgari viele Seelen in Borons Hallen gebracht. Das Gräberfeld, das dort liegt, ist größer als das Dorf.“)
- Hinweise auf die Existenz weiterer Todeskulte abseits des Boronglaubens („Es war nicht nur der Krieg, der Veränderungen gebracht hat. Es gibt einige Sippen der Waldmenschen und auch einige abgelegene Siedlungen, in denen eigentümliche Prediger und Propheten an Einfluss gewonnen haben. Sie verleiten die Menschen dazu, an Stelle des Herrn Boron seltsame Götter wie den Knochenraben, Visar oder den Schwarzen Schlinger zu verehren.“)
- Hinweise auf die nomadische Utulu-Sippe, die Thargunitoth verehrt („Nehmt euch in Acht, wenn ihr euch in das Gebiet östlich der Spinnenberge wagt. Ich habe von wandernden Kriegerern der Tschopukikuha gehört, die ihre alten Bräuche abgelegt haben. Sie bemalen ihre Gesichter, sodass sie wie lebende Tote aussehen. Bei Tag graben sie sich in die Erde ein und bei Nacht schleichen sie durch den Dschungel, um Jagd auf arglose Reisende zu machen ...“)

Inmitten des Dschungels

Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung der Siedlung Mehat und ihrer Bewohner sowie ergänzende Hintergrundinformationen. Da das Dorf und seine Umgebung der zentrale Schauplatz sind, ist es von Vorteil, wenn die Helden eine gewisse Sympathie für die Menschen vor Ort entwickeln. Mehrere optionale Ereignisse, aus denen du bei Bedarf auswählen kannst, bieten den Helden die Gelegenheit, einige der Bewohner näher kennenzulernen

und sich mit den Gegebenheiten vor Ort vertraut zu machen. Den dramatischen Höhepunkt dieses Teils des Abenteuers bildet die Nacht des Schreckens, in der einzelne Untote in die Siedlung eindringen und Furcht und Panik verbreiten. Am Folgetag haben die Helden die Möglichkeit, auf Spurensuche zu gehen und mehr über die Herkunft der Untoten und deren Beschwörer in Erfahrung zu bringen.

Baba-Giko

Größe: 1,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 120 bis 350 Stein

MU 20 KL 9 (t) IN 11 CH 15

FF 7 GE 10 KO 11 KK 13

LeP 100 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 1 SK 3 ZK 2 GS 0

Ranke: AT 11 TP 1W6+1* RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Ranke)

Talente: Einschüchtern 7, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Pflanze, nicht humanoid

Beute: Blütenblätter (16 Silbertaler)

Kampfverhalten: Potenzielle Beute, die ihr zu nahe kommt, packt die Baba-Giko mit ihren Ranken. Hat sie das Opfer im *Klammergriff*, so stopft sie es in ihr Verdauungsbecken.

Flucht: Baba-Giko flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Pflanzenkunde (Giftpflanzen):

- **QS 1:** Die Baba-Giko ist auch als „honigsüße Fressblüte“ bekannt und wächst ausschließlich im meridianischen Regenwald. Man sollte sich ihr besser nicht nähern.
- **QS 2:** Ein widerwärtig süßlicher Fäulnisgeruch deutet auf die Gegenwart einer solchen Pflanze hin. Die Flüssigkeit in ihrem Blütenkelch ist stark ätzend.
- **QS 3+:** Kleine Exemplare der Pflanze vertilgen viele Insekten und kleine Aasfresser, weshalb sie bei den Dschungelstämmen als nützlich gelten. Große Pflanzen sind jedoch auch für Menschen gefährlich.

Sonderregeln:

*) *Verdauungssaft:* Hält die Baba-Giko ihr Opfer erfolgreich im *Klammergriff*, so versucht sie es mit ihrer nächsten Aktion in ihren Verdauungssack zu zerren. Gelingt ihr dazu eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt*

(*Ziehen & Zerren*), erleidet das Opfer von nun an Säureschaden, als wäre es auf großer Fläche betroffen (siehe **Regelwerk** Seite 341), bis es sich befreien kann. Proben auf *Kraftakt* des Opfers, um sich zu befreien, sind zusätzlich um –1 erschwert, solange es im Verdauungssaft steckt.

Ranke abschlagen: Um der Baba-Giko eine Ranke abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf die Ranke angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können eine Ranke durchdringen. Dazu sind 6 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Pflanzliche Physiologie: Die Baba-Giko ist immun gegen die meisten Zustände und Status, von Sichtmodifikatoren wird sie ebenfalls nicht beeinflusst. Im Zweifel entscheidet die Spielleiterin, ob ein Zustand oder Status Wirkung entfalten kann.

Klammergriff (Spezialmanöver)

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter dem Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um –4 erschwert.

Erschweris: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Mehat

Region: Trahelien, Veteranensiedlung inmitten des Dschungels

Einwohner: 200

Herrschaft: Dorfvorsteher Henem'iwen, direkt Königin Rhônda unterstellt

Tempel: Boronkapelle (gemeinsamer Tempelbau von kem'schem und al'anfanischem Ritus)

Handel und Gewerbe: Holzgewinnung, Wegekreuzung für Reisen und Warenverkehr durch den Dschungel, vereinzelt Pilger und Besucher des Schlachtfeldes

Besonderheiten: In und um Mehat fand vom 14.–16. Hesinde 1042 BF die *Schlacht von Mehat*, die größte und zugleich kriegsentscheidende Feldschlacht des

Rabenkriegs statt. Das ausgedehnte Gräberfeld südlich des Ortes zeugt von den zahlreichen Opfern der Kämpfe.

Stimmung in der Stadt: Die kriegsversehrten Veteranen, die sich in Mehat niedergelassen haben, prägen die Stimmung im Ort und sorgen dafür, dass in der einstigen Holzfällersiedlung nicht selten ein rauer Ton vorherrscht. Vielen Bewohnern sind Spuren des Krieges anzusehen, darunter Narben, fehlende Gliedmaßen und dunkle Erinnerungen. Ernstlicher Groll zwischen Al'Anfanern und Kemi ist jedoch selten. Die Menschen wissen, wo sie stehen, und wer nicht bereit war, sich mit dem einstigen Gegner zu arrangieren, ist längst weggezogen.

Ankunft in Mehat

Die Gruppe erreicht das Dorf am späten Vormittag oder frühen Nachmittag. Nach mehrtägigem Marsch durch den Dschungel erscheint die Aussicht auf eine ruhige Nacht in einem echten Bett den Helden vermutlich mehr als willkommen. Auf den ersten Blick scheint in Mehat alles in bester Ordnung zu sein. Die Menschen gehen ihrem Tagwerk nach und nehmen die Ankunft der Reisenden eher beiläufig zur Kenntnis.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich das dichte Blätterwerk und das Immergrün des Dschungels weicht einer Mischung aus verschiedenen Brauntönen: grob gezimmerte Holzhäuser, schlammige Senken, ausgetretene Wege und gefällte Bäume, die bereits von Ästen und Zweigen befreit wurden, dazwischen, wie lichte Sprenkel von Grün, kleinere Grasflecken und Büsche. Das Dorf ist nicht besonders beeindruckend, scheint in den letzten Götterläufen aber deutlich gewachsen zu sein. Nur ein kleiner Teil der Häuser und Hütten liegt innerhalb einer vielfach ausgebesserten Palisade. Die meisten Gebäude scheinen erst in jüngster Vergangenheit errichtet worden zu sein und gruppieren sich in lockerer Kreisform um den ursprünglichen Dorfkern.

Während ihr euch Mehat nähert, verlässt ein Trupp al'ananischer Fremdenlegionäre in dunklen Lederrüstungen das Dorf. Die fünfzehn Frauen und Männer sind gut bewaffnet, erwecken aber nicht den Anschein, als seien sie zu einem Kampf

unterwegs. Sie tauschen lautstark Albernheiten aus und rufen im Vorübergehen auch euch einige derbe Scherze zu.

Im Süden erkennt ihr ein ausgedehntes Gräberfeld, das von einer hüfthohen Begrenzung umgeben ist. Zahlreiche gezimmerte und geflochtene Boronsräder, vereinzelt auch marmorne Stelen, schmücken die Gräber der Verstorbenen. Inmitten des Boronangers erhebt sich eine Kapelle aus dunklem Stein, gekrönt von einer Rabenstatue mit ausgebreiteten Schwingen.



Erste Schritte

Mit dem Erreichen Mehats verändert sich das Geschehen des Abenteuers von einer linearen Abfolge der Ereignisse hin zu einem offenen, sich weitgehend durch die Aktionen und Reaktionen der Helden entwickelnden Handlungsverlauf. Abhängig von ihrem Pflichtbewusstsein und den während der Reise erlittenen Entbehrungen werden die Helden ihre ersten Schritte entweder zur Erledigung ihres Auftrages (siehe Seite 38) oder in die Taverne (siehe Seite 35) führen. Möglicherweise besteht auch der Wunsch, die Händlerin des Dorfes aufzusuchen, um beschädigte oder verlorene Ausrüstung zu ersetzen (siehe Seite 35). Bei ihren ersten Schritten in Mehat haben die Helden die Gelegenheit, den gespannten Alltag des Dorfes zu erleben und einige der Bewohner kennenzulernen. Sie können außerdem einige Neuigkeiten und Gerüchte aufschnappen (siehe Seite 35).

Die Siedlung und ihre Bewohner

Mehat wurde einst als Holzfällersiedlung am Kreuzungspunkt zweier Dschungelpfade gegründet und war so unbedeutend, dass der Name des Ortes auf keiner Karte verzeichnet war. Während des Rabenkrieges im Jahre 1042 BF wurde das Dorf schlagartig bekannt, weil dort die Streitmacht Prinzessin Rhôndas und ihrer al'ananischen Verbündeten auf ein Heer der Anhänger Königin Elas traf. Die sich daraus entwickelnde blutige Schlacht zog sich mit mehreren Unterbrechungen über drei Tage hin und endete mit einem Sieg Rhôndas. Die Toten der Schlacht fanden auf einem ausgedehnten Gräberfeld ihre letzte Ruhe. Das Dorf wurde zu einer Veteranensiedlung, in der sich viele der Verwundeten und Versehrten nach dem Ende der Kämpfe ansiedelten. Als zentraler Schauplatz des Abenteuers kannst du Mehat nutzen, um zwei Grundstimmungen zu vermitteln: Bei Tag ist der Umgang zwar rau, aber auch kameradschaftlich und von verlässlichem Zusammenhalt der Dorfgemeinschaft geprägt. Die Siedlung ist sonnenhell und von lebendiger Geschäftigkeit erfüllt. Veteranen schwelgen in Erinnerungen an ihre besten Jahre und prahlen mit längst vergangenen Heldentaten. Bei Nacht wandelt sich dagegen die Stimmung und wird düster und bedrohlich. Viele der Veteranen suchen Vergessen im Rausch oder verkriechen sich in ihren Häusern, wo sie von den Erinnerungen an die dunkle Seite des Krieges und immer wiederkehrenden Alpträumen geplagt werden. Mit dem Erscheinen der

Untoten kommt auch noch eine unheimliche und zugleich sehr reale Bedrohung hinzu.

Wichtige Orte

Der alte Kern der Siedlung, in dem auch die drei Dschungelpfade aufeinandertreffen, ist von einer drei Schritt hohen Holzpalisade umgeben. Im Osten, Süden und Westen befinden sich einflügelige Holztore, die jedoch nur in Notfällen geschlossen werden und dementsprechend schwergängig sind. Um den Dorfkern herum haben sich in den letzten Jahren weitere Menschen angesiedelt und ihre Hütten errichtet. Über den von Norden kommenden Bachlauf, der durch das Dorf verläuft, wurde eine einfache Brücke aus verschnürten Holzbohlen und Brettern errichtet. Der Bach ist außerhalb des Dorfes ein etwa drei Schritt breiter, träge fließender Wasserlauf von schlammig trüber Farbe. Die Ufer sind dicht mit Schilf, Farnen und Bäumen bewachsen. Der Boden in der Umgebung des Baches ist weich und sumpfig.

Das Haus des Dorfvorstehers

An der westlichen Palisade befindet sich das Haus des Dorfvorstehers. An der Frontseite weist das Gebäude einige Ausbesserungen sowie alte Ruß- und Kampfspuren auf, ansonsten unterscheidet sich es nicht von den anderen Holzhäusern in Mehat.

Der Dorfvorsteher ♀ *Henem'iwen* (Mitte 50, muskulös, tränendes linkes Auge, einarmig, gleichmütig;

kompetenter Söldner; Willenskraft 12 (14/13/12), SK 1) ist der Sohn eines Kemi und einer Al'Anfanerin und hat als Söldner viele Schlachten gesehen, ehe er nach seiner schweren Verwundung in der Schlacht von Mehat den Posten als Vorsteher der Veteranensiedlung erhielt. Als Mann des Ausgleichs wird er von den meisten Bewohnern des Ortes für die ruhige und besonnene Handhabung seines Amtes respektiert. Nach Ende des Rabenkrieges hat er drei halbwüchsige Kriegswaisen bei sich aufgenommen, um ihnen ein Heim zu bieten, bis sie alt genug sind, um für sich selbst zu sorgen.

Die drei aufbrausenden Jugendlichen **Neferi** (15, schwarze Locken, schiefe Nase, reaktionsschnell, stur; Willenskraft 7 (13/12/11), SK 1), **Nabîb** (15, strähniges Haar, groß für sein Alter, schrille Stimme; Willenskraft 5 (11/13/13), SK 1) und **Olea** (13, fingerkurz geschorenes Haar, stechender Blick, lautstark und rechthaberisch; Willenskraft 6 (14/12/12), SK 1) sind im ganzen Ort als Unruhestifter bekannt; die meisten Bewohner gehen ihnen am liebsten aus dem Weg. Sie streiten gerne und häufig, zumeist untereinander, gelegentlich aber auch mit Henem'iwen. Während es dem Dorfvorsteher erfolgreich gelingt, unter den hartgesottenen Veteranen in Mehat den Frieden zu wahren, ist er mit der Streitschlichtung unter seinem eigenen Dach häufig überfordert.

Hati'hesás Taverne

Das größte Gebäude des Dorfes ist eine solide Blockhütte mit langen Holzbänken und Tischen sowie einer zentralen Feuerstelle. Sie dient als Versammlungshalle, Taverne und zur Unterbringung von Reisenden, die nicht bei einer der Familien im Ort unterkommen. Zwar bietet die Taverne wenig mehr als Eintopf, einfachen Wein und Selbstgebrannten, doch in Ermangelung einer Alternative ist sie für viele Bewohner des Ortes eine regelmäßige Anlaufstelle. Zu jeder Tageszeit findet man hier Veteranen und Holzfäller, die den Tag mit einem Becher einfachen Wein beginnen oder beschließen.

Der wieselflinke Wirt **Hati'hesá** (Mitte 30, mager, schütteres Haar, Zahnlücken, durchtrieben, einfallreich; kompetenter Dieb, erfahrener Gastwirt; Lebensmittelparbeitung 3 (13/14/14), Taschendiebstahl 11 (13/14/14), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) stammt ursprünglich aus der Küstenstadt Yleha und musste diese nach einem aufsehenerregenden Diebstahl verlassen. Nach wie vor steht er Phex näher als Travia, gibt sich jedoch redlich Mühe, ein guter Gastgeber zu sein – jedenfalls solange seine Gäste bezahlen können. Ebenso wie der Dorfvorsteher und die Händlerin Uneb'sát, mit der ihn eine sorgfältig gepflegte Rivalität verbindet, gehört er zu den einflussreichsten Personen in Mehat.

Uneb'sát Handelswaren

Neben der Taverne zählt das Haus der Händlerin Uneb'sát zu den Orten, die von den Menschen in Mehat regelmäßig aufgesucht werden. Die Auswahl ist zwar weder groß noch von guter Qualität, doch bietet der kleine Laden die einzige Möglichkeit, Dinge zu kaufen, die die Menschen im Dorf nicht selbst herstellen können. Neben Werkzeugen, Wein und Nahrungsmitteln beinhaltet das

Gerüchte

☛ In den letzten drei Tagen sind insgesamt fünf Bewohner des Ortes, die zur Jagd oder zum Sammeln von Pflanzen in den Dschungel aufgebrochen sind, nicht zurückgekehrt. Es kommt schon einmal vor, dass jemand länger als geplant unterwegs ist, aber inzwischen machen sich die Menschen doch Sorgen. Die Spekulationen darüber, was mit den Vermissten geschehen sein könnte, reichen von einer Entführung durch Waldmenschen oder Rebellen bis zu phantasievoll ausgeschmückten Dramen über heimliche Liebschaften und dunkle Familiengeheimnisse.

☛ Der Befehlshaber der örtlichen Garnison hat zuerst gezögert, etwas wegen der Vermissten zu unternehmen, doch nachdem deren Angehörigen ihm ins Gewissen geredet haben, ist er nun mit den meisten seiner Leute aufgebrochen, um die Umgebung abzusuchen. Die Frauen und Männer der Garnison seien erfahrene Kämpfer, was auch immer den Verschwundenen zugestoßen ist, die Soldaten werden es schon richten.

☛ Auf dem Gräberfeld hat sich in der letzten Nacht jemand zu schaffen gemacht, was am Morgen entdeckt wurde und die mit der Pflege des Angers beauftragten Borongeweihnten in Aufruhr versetzt hat. Die meisten Dorfbewohner vermuten Grabräuber oder reisende Questadores hinter der Tat, die es auf mit den Toten begrabene Waffen oder Schmuck abgesehen hatten. Dass jemand aus Mehat dahinterstecken könnte, glaubt kaum jemand. Alle sind sich einig, dass Boron die Täter für ihr frevelhaftes Tun strafen wird.

Angebot auch ein Sammelstadium an Ausrüstungsstücken und einfachem Schmuck, denn die abgebrühte **Uneb'sát** (Ende 40, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, breites Lächeln, waghalsig, schlagfertig; kompetente Händlerin; Handel 11(14/13/13), Willenskraft 9 (12/13/13), SK 2) lässt sich auch auf Tauschhandel ein, solange sie dabei einen Vorteil wittert. Sie weiß um ihr Monopol und sieht daher keinerlei Notwendigkeit, die Menschen, die zu ihr kommen, mit Höflichkeit oder gar Freundlichkeit zu behandeln. Dass sie im Dorf wenig beliebt ist, stört sie kaum, plant sie doch ohnehin, Mehat den Rücken zu kehren und in ihre Geburtsstadt Khedu zurückzukehren, sobald sie genug für einen sorglosen Lebensabend angespart hat. Sie kann den Wirt Hati'hesá nicht ausstehen, ist aus Prinzip anderer Meinung als dieser und ergreift gerne jede sich bietende Gelegenheit, ihm zu schaden.

Da die Händlerin ein zutiefst misstrauischer Mensch ist, zählt ihr Haus zu den am besten befestigten Gebäuden in Mehat. Die Wände sind stabil, die Fenster schmal und es ist eines der wenigen Gebäude, deren Tür mit einem massiven eisernen Riegel gesichert werden kann.

Fort Rhônda

Auf der Kuppe des sanft ansteigenden, entwaldeten Hügels nördlich des Dorfes liegt ein zur Gänze aus Holz erbautes Fort, das die örtliche Garnison enthält und dessen Wachturm einen guten Überblick über das Dorf und die Umgebung bietet. In Mehat sind gewöhnlich 25 Soldaten der al'anfanischen Fremdenlegion stationiert, von denen erwartet wird, die Weggabelung zu bewachen und die vereinzelt auftretenden Kemi-Rebellen im Dschungel abzuschrecken. Allerdings ist der Befehlshaber der Garnison mit seinen erfahrensten Legionären in den Dschungel gezogen, um die Vermissten zu suchen. Er und seine Truppe werden von den Waldmenschen in einen Hinterhalt gelockt und getötet – später werden sie als Untote zurückkehren und das Dorf heimsuchen. Die zehn im Fort verbliebenen Fremdenlegionäre stehen unter Befehl der erfahrenen Corporala **Ankhsa Ni Khefu** (Anfang 30, bullig, schlechte Zähne, heisere Stimme, abgebrüht; kompetente Soldatin; Willenskraft 10 (15/13/12), SK 2). Die Hälfte der Zurückgebliebenen sind wenig kampferfahrene Neuzugänge, die erst vor einigen Wochen in Mehat eingetroffen sind. Unter den Übrigen sind zwei notorische Drückeberger und eine Legionärin, die durch ein Dschungelfieber geschwächt und nicht dienstfähig ist. Daher ist die Kampfkraft der Garnison im Ernstfall geringer, als es zunächst den Anschein hat.

Denkmal der Schlacht

Südlich des Dorfes, am Rande des Gräberfeldes, wurde ein prächtiges Denkmal zur Erinnerung an die große Schlacht errichtet. Es besteht aus fünf lebensgroßen Gestalten, die aus weißem Marmor geschlagen wurden und Seite an Seite stehend dem Schlachtfeld zugewandt sind. Da das Monument mit dem Gold mehrerer al'anfanischer Grandenhäuser finanziert wurde, zeigt es an der Seite der Kemi-Königin Rhônda und des Schwarzen Generals Oderin du Metuant drei Offiziere aus einflussreichen Grandenfamilien in pompösen Harnischen und mit in die Luft gereckten Klingen. Die Bewohner von Mehat haben ein zwiespältiges Verhältnis zu dem Denkmal, das keinen Hinweis auf die einfachen Soldaten gibt, die in der Schlacht kämpften und starben. Während die Statuen Oderins und Rhôndas hingebungsvoll gepflegt und regelmäßig von Vogeldreck und Schlingpflanzen befreit werden, wurden die anderen drei Gestalten von den Veteranen respektlos verziert. Mit rußigen Zweigen wurden Schnurrbärte und obszöne Symbole auf den weißen Marmor gemalt. Eine der Statuen trägt einen schmutzigen Holzeimer auf dem Kopf, eine andere ist mit alten Lumpen behangen.

Gräberfeld

Das Gräberfeld erstreckt sich vom Südrand des Dorfes bis zum Rand der gerodeten Fläche. Es ist von einer etwa hüfthohen Begrenzung aus einfachen Holzbohlen umgeben, in der zwei Zugänge ausgespart sind. Hier liegen mehr als 700 Tote, die in der Schlacht von Mehat oder bei kleineren Scharmützeln kurz davor oder danach ihr Leben ließen.

Während es sich bei den meisten Gräbern um grasüberwachsene Erdhügel handelt, die mit schlichten Boronsrädern gekennzeichnet sind, finden sich dazwischen auch mit Steinen oder Stelen gekennzeichnete Grabstätten, die für bedeutende oder besonders wohlhabende Gefallene errichtet wurden. Viele der Gräber sind außerdem mit einem persönlichen Gegenstand der Verstorbenen verziert, etwa deren gebrochener Klinge, einem vom Kampf gezeichneten Rüstungsstück oder einem Stofffetzen mit dem Erkennungszeichen einer Söldnereinheit. Fast alle Bewohner Mehats haben Angehörige, Freunde oder ehemalige Kriegskameraden unter den Gefallenen, daher werden viele der Gräber regelmäßig gepflegt und sind mit kleinen Gaben geschmückt (Blumen, geflochtene Göttersymbole, kleine geschnitzte Figuren usw.). Im Zentrum des Areals erhebt sich die Boronkapelle, von der aus schmale, mit Obsidiankies bedeckte Pfade in die verschiedenen Bereiche des Gräberfelds führen.

Boronkapelle

Unmittelbar nach der Schlacht wurde an dieser Stelle ein behelfsmäßiger Schrein errichtet, an dem die Überlebenden der Kämpfe die Nähe Borons suchen konnten. Inzwischen ist daraus eine stattliche, zweistöckige Kapelle geworden, auf deren Dach die Statue eines goldgekrönten Raben mit ausgebreiteten Schwingen über das Gräberfeld wacht. Das Gebäude wurde aus Basaltstein, weißgeädertem schwarzem Marmor und schimmerndem Obsidian errichtet. Auch wenn die



Bauarbeiten noch nicht zur Gänze abgeschlossen sind und insbesondere für die noch etwas kahl wirkende *Gebetshalle* im Inneren der Kapelle noch weitere Arbeiten und Verzierungen geplant sind, ist das Gebäude schon jetzt ein imposanter Anblick und hebt sich deutlich von den einfachen Holzhäusern Mehats ab. Während der ursprüngliche, schlichte *Schrein*, der das Zentrum der Gebetshalle bildet, bereits geweiht ist, hat die übrige Kapelle noch keine Weihe erfahren. Dies soll erst nach der Fertigstellung der letzten Arbeiten erfolgen. Rechterhand der Gebetshalle befindet sich die *Kammer der Träume*, deren Boden mit weichen Teppichen ausgelegt ist und die ein umfangreiches Sortiment an Weihrauch und Rauschkräutern sowie Lotos- und Boronwein beinhaltet. Auf der linken Seite liegt eine *Leichenkammer*,

in der die Körper der Verstorbenen gewaschen und für das Begräbnis bereitgemacht werden. Im oberen Stockwerk beinhaltet das Gebäude eine Vorratskammer sowie die Schlafkammern der beiden vor Ort diensttuenden Geweihten und einen weiteren Raum, in dem reisende Geweihte, die zu Gast sind, Unterkunft finden können. Die Boronkirche des Kemi-Reiches wird von dem tiefgläubigen Priester **Tá'meron** (Mitte 30, muskulös, kantiger Kopf, vernarbtes linkes Ohr, bedächtig, stur; kompetenter Borongeweihter; Heilkunde Seele 12 (15/14/13), Willenskraft 14 (14/15/14); Bann wider Untote 11 (14/12/14), Objektsegen 14 (14/15/14); KaP 38, SK 2) vertreten, der während des Krieges noch auf Seiten Königin Elas kämpfte, am Ende aber Rhôndas Anrecht auf den Thron anerkannte.

Was man sich in Mehat erzählt über ...

Die nachfolgenden Zitate kannst du beliebig den Bewohnern des Dorfes in den Mund legen. Sie sollen dazu dienen, die Helden mit Mehat und seinen Bewohnern vertraut zu machen und können im späteren Teil des Abenteuers als Anknüpfungspunkte für weitere Nachforschungen dienen.

- **Henem'iwen:** „Auf den Dorfvorsteher ist Verlass. Ich hab' ja im Krieg auf der anderen Seite gekämpft, aber Henem'iwen ist keiner, der daraus eine große Sache macht. Ist wirklich ein guter Mann. Nur vor den Waisen, die er bei sich aufgenommen hat, nimmt euch in Acht, die sind eine schlimme Plage und machen nichts als Ärger.“
- **Hati'hesá:** „Den Wirt meint ihr? Ja, der hat immer ein offenes Ohr für seine Gäste, deshalb weiß er auch gut darüber Bescheid, was in Mehat vorgeht. Freundlich und immer gut gelaunt ist er. Nur den Namen Uneb'sát solltet ihr in seiner Gegenwart besser nicht erwähnen – da ist er ein bisschen empfindlich.“
- **Uneb'sát:** „Sie hasst Hati'hesá, den Wirt, mindestens ebenso sehr wie er sie. Bei ihr könnt ihr so ziemlich alles kaufen oder verkaufen, aber erwartet nicht, dass sie euch einen guten Preis macht, nur weil euer Beutel fast leer ist. Sie ist wahrscheinlich die reichste Frau in Mehat und das ist sie nicht geworden, weil sie viel auf Mitleid oder Großzügigkeit gibt. Ich habe ihr meinen guten alten Säbel verkauft, da hat sie gerade mal 35 Oreal für rausgerückt.“
- **Tá'meron und Santilia:** „Die beiden Geweihten sind ein Segen für unser Dorf. Sicher, sie kümmern sich in erster Linie um die Pflege des Gräberfelds und die Fertigstellung der Kapelle. Aber wenn du Sorgen hast oder dich des Nachts düstere Erinnerungen plagen, kannst du stets zu ihnen gehen und bei ihnen Rat und Hilfe finden. Sie streiten auch manchmal, aber das ist nicht verwunderlich, immerhin kommt Seine Gnaden Tá'meron von Laguana und Ihre Gnaden Santilia aus der Stadt des Schweigens, da haben sie wohl bei manchen Dingen unterschiedliche Vorstellungen. Das merkst du, wenn tagelang nicht ein Wort über ihre Lippen kommt. Es ist dann beinahe so, als machten sie einen Wettstreit daraus, wer von ihnen das Schweigen länger durchhält.“

- **die Garnison:** „Fremdenlegionäre aus Al'Anfa, ein bunt gemischter Haufen. Einige von denen sind erfahrene Soldaten, die bereits seit dem Krieg hier stationiert sind, andere sind erst vor einigen Wochen als Nachschub eingetroffen und noch grün hinter den Ohren. Wenn sie nicht zum Wachdienst eingeteilt sind, triffst du sie meist in der Taverne. Phex sei Dank, sind sie immer für ein Würfelspiel zu haben. Passiert hier ja auch sonst nicht viel.“
- **das Gräberfeld:** „Dafür ist Mehat in ganz Südaventurien bekannt. Veteranen der Schlacht und die Angehörigen der Gefallenen kommen von weit her, um die Gräber zu besuchen und ihre Gebete an den Herrn Boron zu richten. Die reichen Granden haben sogar eine prächtige Kapelle gestiftet. Die Geweihten haben dafür gesorgt, dass alle Verstorbenen der Schlacht eine borongefällige Ruhe gefunden haben, doch hin und wieder erzählt doch einer, er habe auf dem Schlachtfeld oder am Rande des Gräberfelds eine Geistererscheinung gesehen. Vielleicht hat er aber auch bloß zu tief in den Becher geschaut oder die Geister existieren nur in seinem Kopf. Haben schließlich viele von uns schlimme Dinge gesehen, während des Krieges.“
- **die Stämme der näheren Umgebung:** „Die Waldmenschsippen, die in diesem Teil des Dschungels leben, gehören zum Stamm der Keke-Wanaq oder der Tschopukikuha. Sie sind zähe Kämpfer, aber solange man ihr Territorium respektiert und keines ihrer Tabus verletzt, kann man gut mit ihnen auskommen. Gelegentlich kommen einige von ihnen in die Nähe des Dorfes, um Tauschhandel zu betreiben.“
- **die Rebellen im Dschungel:** „Ja, es gibt immer noch ein paar Starrsinnige, die nicht einsehen wollen, dass der Krieg schon lange entschieden und vorüber ist. Sie haben sich abseits der Siedlungen und Wege im Dschungel verkrochen und träumen von vergangenen Zeiten. Bis nach Mehat wagen sie sich nicht heran, wegen der Garnison, aber gelegentlich knöpfen sie Reisenden auf dem Weg hierher Zoll ab. Im Grunde sind es nicht mehr als heruntergekommene Räuber, die sich dreist als Freiheitskämpfer aufspielen.“

Die al'anfanische Geweihte ♀ *Santilia Belafloros* (Anfang 30, schwarzes Haar, makellose Haut, Zahn- lücke, körperbetontes Ornat, überzeugte Gläubige, hartnäckig; kompetente Borongeweihte; Heilkunde Seele 14 (14/15/12), Willenskraft 12 (14/14/15); Bann wider Untote 9 (14/14/15), Objektsegen 13 (14/14/15) KaP 40, SK 2), ist fasziniert von den alten Visar-Kulten vergangener Zeiten und sammelt Aufzeichnungen über diese.

Die beiden Geweihten sind in vielen Punkten unterschiedlicher Meinung. Seit ihrer Ankunft in Mehat führen sie häufige, mitunter leidenschaftliche

Debatten (und gelegentliche Schweigewettstreite). Beiden ist jedoch eine tiefe Frömmigkeit zu eigen und sie empfinden inzwischen widerwilligen Respekt füreinander.

Wenngleich Raben so tief im meridianischen Dschungel eigentlich nicht vorkommen, haben sich um die Kapelle herum ein gutes Dutzend der Vögel angesiedelt. Ihre Anwesenheit wird von den Geweihten wie auch von den Bewohnern Mehats als Zeichen gedeutet, dass Boron mit Wohlgefallen auf die von Al'Anfaner Ritus und Kemi-Kult der Kirche gemeinsam verwaltete Kapelle blickt.

Ereignisse in Mehat

Dieser Teil des Abenteuers enthält mehrere kürzere Szenen, mit denen die Helden den Schauplatz erkunden und sich mit den Gegebenheiten vor Ort vertraut machen können. Sie sollen dabei die Bewohner des Dorfes näher kennenlernen und persönliche Bindungen zu einigen von ihnen aufbauen. Dadurch verfügen sie bei den folgenden Ereignissen über eine starke Motivation, nicht nur ihr eigenes Leben zu retten, sondern auch die Menschen Mehats zu beschützen beziehungsweise, falls dies nicht gelingt, ihren Tod zu betrauern. Du kannst die Helden entweder alle Begegnungen erleben lassen oder eine Auswahl treffen und nur diejenigen stattfinden lassen, die am besten zur Gruppe passen. Es ist auch denkbar, dass die Helden getrennt voneinander in Mehat unterwegs sind und jeder von ihnen unterschiedliche Begegnungen erlebt, sodass während der Nacht des Schreckens unterschiedliche Meinungen bestehen, wenn die Frage aufkommt, wem im Dorf es zuerst zu helfen gilt.

Im Folgenden werden die Szenen so beschrieben, dass die Helden sie alle bereits am Tag ihrer Ankunft erleben, sodass die Ereignisse der Nacht des Schreckens direkt am Abend beginnen können. Wenn deine Spieler Spaß daran haben, Mehat kennenzulernen und ihre Helden mit den Bewohnern in Kontakt treten zu lassen, kannst du diesen Teil des Abenteuers problemlos um ein oder zwei Tage verlängern, ehe der erste Angriff der Untoten erfolgt. So kann beispielsweise die Erfüllung des Auftrages, der sie nach Mehat geführt hat, zusätzliche Zeit in Anspruch nehmen (siehe unten). Ebenso ist es möglich, passend zu deiner Gruppe weitere Ereignisse und Szenen zu ergänzen, die zusätzliche Vertrautheit zwischen den Helden und Bewohnern erzeugen. Der Angriff findet dann erst in der Nacht vor dem von den Helden geplanten Abreisetag statt.

Falls du den Zeitplan des Abenteuers anpasst und die Ereignisse vor der Nacht des Schreckens auf mehrere Tage ausdehnt, achte darauf, auch den Zeitpunkt von Mondphase und Sternenkonstellation anzupassen, sodass die Nacht des Rituals weiterhin auf die Kombination von Marbo- und Mada-Finsternis fällt.



Der Auftrag des Hauses Wilmaan

Bringen die Helden die Baumaterialien sowie Gorgaryo Wilmaan zur Boronkapelle, werden sie von den beiden Geweihten (siehe Seite 37) freundlich willkommen heißen. Sie danken der Gruppe für ihren Einsatz und laden sie ein, für ein oder zwei Tage im Dorf zu rasten, um sich von den Strapazen der Dschungelreise zu erholen, ehe sie ihren Weg fortsetzen.

Während sich Tá'meron und Santilia über das Eintreffen Gorgaryos freuen, zeigt sich der junge Mann von seinem neuen Wohnort wenig begeistert. War er während der gemeinsamen Reise mit den Helden noch gutwillig und verhalten optimistisch, ist er von den Lebensbedingungen in dem Dschungeldorf, das ihm im Vergleich zu Al'Anfa öde und fern jeder Zivilisation erscheint, regelrecht erschüttert. Er will auf keinen Fall in Mehat bleiben und bittet die Helden inständig, ihn wieder mit zurück nach Al'Anfa zu nehmen.

Seine Not kann die Helden vor ein moralisches Dilemma stellen, insbesondere dann, wenn der tollpatschige, aber gesellige Gorgaryo während der gemeinsamen Reise ihre Sympathie gewonnen hat.

In jedem Fall müssen sie entscheiden, wie sie auf seine Bitte reagieren. Stimmen die Helden zu, Gorgaryo zurück nach Al'Anfa zu bringen, bittet Santilia sie, damit zunächst noch einige Tage abzuwarten, damit der Novize seinen Entschluss noch einmal in Ruhe überdenken kann. Immerhin würde er sich damit gegen die Weisung seiner Kirche und seiner Familie stellen. Haben die Helden während der Anreise Gorgaryos



Vertrauen gewonnen und versuchen nun, ihm gut zuzureden, zeigt er sich für ermutigende Worte und überzeugende Argumente durchaus zugänglich. Ihn dazu zu bewegen, freiwillig in Mehat zu bleiben, bedarf aber einer gewissen Beharrlichkeit (Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch) -2). Verweigert die Gruppe dem Novizen hingegen ihre Hilfe, wird er versuchen, wegzulaufen und auf eigene Faust zurück nach Al'Anfa zu gelangen. In diesem Fall bitten die Borongeweihten die Helden, ihn zu suchen und sicher zurückzubringen. Tatsächlich können sie ihn etwa zwei Wegstunden in Richtung Norden finden, wo er mit verstauchtem Knöchel am Wegesrand hockt und besorgt den umgebenden Dschungel beäugt.

Helden, die mit einem anderen Auftrag nach Mehat gekommen sind, können in die Ereignisse verwickelt werden, indem sie nach der Flucht Golgaryos von Santilia oder Tá'meron angesprochen und um Hilfe bei der Suche nach dem Novizen gebeten werden. Bringen sie ihn unverseht zurück zur Kapelle, haben sie damit das Wohlwollen der beiden Geweihten gewonnen.

Der Auftrag Nechets

Haben die Helden Nechet Ni Kabát nach Mehat begleitet, um den bronzenen Armreif ihres Vaters zu bergen, führt sie ihr Weg ebenfalls zunächst zur Boronkapelle. Die Geweihten hören Nechets Anliegen an und begleiten die Helden auf das Gräberfeld. Das Grab des Verstorbenen ist schnell gefunden, von dem gesuchten Armreif fehlt allerdings jede Spur. Die Geweihte Santilia kann sich jedoch erinnern, das Schmuckstück vor einigen Tagen noch genau an dieser Stelle gesehen zu haben, es kann also noch nicht lange her sein, dass es entwendet wurde. Da in den Tagen zuvor keine Reisenden das Dorf betreten oder verlassen haben, muss einer der Bewohner dafür verantwortlich sein.

Die Diebin des Armreifes ist die junge ♀ Folsineb (18, schwarzer Haarzopf, markante Augenbrauen, leise Stimme, handelt oft unüberlegt; Willenskraft 5 (14/10/13), SK 1). Sie hat den Armreif vor zwei Tagen entwendet, um ihn ihrem Angebeteten ♂ Rayo (19, strahlende Augen, prächtige Tätowierung an der rechten Schulter, hilfsbereit; Willenskraft 7 (12/12/14), SK 1) zu schenken, der ihn, ohne zu ahnen, woher er stammt, auch voller Stolz trägt. Inzwischen wird Folsineb von tiefer Reue geplagt, sie findet des Nachts kaum noch Schlaf und fürchtet, dass Boron ihr zürnt. Gleichzeitig traut sie sich aber auch nicht, Rayo die Wahrheit zu sagen und den Armreif zurückzufordern, da sie sich ihrer Tat schämt. Stattdessen drückt sie sich immer wieder am Rand des Gräberfeldes herum, solange die Geweihten nicht in der Nähe sind, und ringt mit ihren Gewissensbissen. Die Helden können sie dort leicht bemerken, steht ihr das schlechte Gewissen doch ins Gesicht geschrieben. Folsinebs Dilemma lässt sich im Stillen lösen, indem die Helden sie dazu bewegen, mit ihrem Geliebten zu reden und den Armreif an seinen ursprünglichen Platz zurückzulegen. Alternativ können sie die Sache auch öffentlich machen und

die junge Frau vor die Geweihten bringen, die sie in diesem Fall mit einer (milden) Buße belegen.

Aufmerksame Helden (Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen)) können bemerken, dass unweit der letzten Ruhestätte von Abet'nehem Ni Kabát ein Grab mit einer prächtigen, mit Goldintarsien verzierten Marmorstele mit einem schwarzen Seidentuch abgedeckt ist. Bei genauer Betrachtung fallen noch zwei weitere Gräber auf, die ebenfalls abgedeckt sind. Sprechen die Helden die Borongeweihten darauf an, berichten diese von dem Grabraub (siehe unten).

Helden, die mit einem anderen Auftrag nach Mehat gekommen sind, können in die Ereignisse verwickelt werden, indem sie nach dem Verschwinden des Armreifs von Santilia oder Tá'meron angesprochen und darum gebeten werden, Nechet bei der Suche nach dem geraubten Erbstück zu unterstützen. Die Geweihten möchten nicht, dass sich im Dorf herumspricht, dass eine Grabbeigabe geraubt wurde. Gelingt es den Helden die Sache diskret aufzuklären, haben sie damit das Wohlwollen der beiden Geweihten gewonnen.

Grabraub

Verfügen die Helden über einen guten Ruf oder haben sie den Borongeweihten zuvor auf die eine oder andere Weise geholfen, werden sie von diesen ins Vertrauen gezogen: In der vorangegangenen Nacht hat sich jemand an drei Gräbern zu schaffen gemacht und die Knochen der Toten geraubt. Sowohl Tá'meron als auch Santilia sind über diese Schändung des Grabfriedens sichtlich erzürnt, haben bisher aber keinen Hinweis auf den oder die Täter. Sie hoffen deshalb auf die Unterstützung der weitgereisten Questadores. Die beiden Geweihten sind zusätzlich in Sorge, weil Bishdaniel ihnen in den letzten Nächten düstere Träume von geöffneten Gräbern und erzitternden Knochen gesandt hat, über deren Deutung sie sich jedoch uneins sind.

Eine Untersuchung des Tatorts zeigt, dass die einzige Gemeinsamkeit der drei Gräber zu sein scheint, dass alle nahe am südlichen Rand des Boronangers liegen. Neben der prächtigen Ruhestatt des Grandenoffiziers ♂ Violando Hyzanides-Karinor handelt es sich um zwei schlichte, namenlose Gräber, die lediglich mit einem nach al'anfanischer Art geflochtenen Boronsrad gekennzeichnet sind. Die Grabstätten wurden im Schutz der Dunkelheit mit Schaufeln ausgegraben und alle Knochen der Verstorbenen geraubt. Untersuchen die Helden die lockere Erde, können sie darin einen abgebrochenen Fingernagel finden, der zu frisch ist, um von einem der Toten zu stammen. Das Nagelstück ist vorne angespitzt und mit einer knochenweißen Farbe bemalt. Durch eine Probe auf *Geographie* (Tiefer Süden) oder durch die Befragung der Veteranen in Mehat lässt sich erfahren, dass einige Sippen der Tschopukikuha ihre Fingernägel auf diese Weise anspitzen, die weiße Färbung allerdings ungewöhnlich sei.

Eine gründliche Untersuchung der Spuren (Probe auf *Fährtsuchen* (humanoide Spuren)) fördert folgende Ergebnisse zutage:

- ☛ **QS 1:** Es waren mehrere Eindringlinge beteiligt, die sich keine Mühe gegeben haben, ihre Tat zu verbergen, auf den mit Obsidiankies gestreuten Wegen jedoch kaum Spuren hinterlassen haben.
- ☛ **QS 2:** Es lassen sich Spuren von insgesamt vier Personen zuordnen. Sie kamen aus südlicher Richtung und haben sich auf dem gleichen Weg auch wieder entfernt.
- ☛ **QS 3:** Die Spuren lassen sich bis zum Rand des Dschungels verfolgen, verlieren sich dort aber. Offenbar sind die Gesuchten sehr geübt darin, sich unauffällig im dichten Urwald zu bewegen.
- ☛ **QS 4+:** Die Helden können die Spur noch weiter in den Dschungel hinein verfolgen, bis sie dort auf den schwer verletzten Dorfbewohner Tito treffen (siehe Seite 42).

Eine junge Familie

Am Rande Mehats lebt die Familie Dominez. Die beiden Söldner ♀ *Hevane* (25, kurzes schwarzes Haar, vernarbte Unterarme, an der linken Hand fehlen ihr zwei Finger, im 7. Monat schwanger, zuversichtlich; erfahrene Söldnerin, Werte wie *erfahrener Räuber*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259) und ♂ *Trienco* (24, hochgewachsen, straßenköterblonde Haare, hinkt leicht wegen schlecht verheilter Kriegsverletzung am rechten Bein, loyal; erfahrener Söldner, Werte wie *erfahrener Räuber*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259) stammen beide aus den Elendsvierteln Al'Anfas und haben im Rabenkrieg auf Seiten Prinzessin Rhôndas gekämpft. Während der Schlacht von Mehat wurden sie verwundet und waren im Anschluss für einige Zeit als Teil der al'anfanischen Garnison vor Ort stationiert. Als Hevane schwanger wurde, beschlossen sie das Söldnerleben aufzugeben und sich in Mehat niederzulassen, um die Kinder an einem festen Ort aufzuziehen. Beide arbeiten inzwischen als Holzfäller und haben sich damit eine bescheidene Existenz aufgebaut.

Seit kurzem hat die Kinder der beiden, die etwa einjährigen Zwillinge *Firunando* und *Gilia*, ein tückisches Fieber befallen. Die verzweifelten Eltern sind gefangen zwischen dem inständigen Flehen an die Götter, dem Wunsch Hilfe zu holen und der Notwendigkeit, ihre Kinder nicht allein lassen zu können, da diese dringend auf Flüssigkeit angewiesen sind.

Die Helden können die Notlage der Familie bemerken (oder davon hören) und um Hilfe gebeten werden. Idealerweise befindet sich in der Gruppe jemand, der sich auf die Heilkunst versteht oder durch magische beziehungsweise karmale Fähigkeiten helfen kann (Probe auf *Heilkunde Krankheiten* –2, Liturgie Krankheitsbann oder Zauberei). Ist dies nicht der Fall, wissen die sorgenvollen Eltern bereits um eine Aussicht auf Heilung, benötigen aber die Unterstützung der Helden, um diese zu erlangen. Je nach vorhandenen Fähigkeiten der Helden gilt entweder ein rettendes, blau blühendes Heilkraut im Dschungel zu suchen oder so schnell wie möglich zu einer in der Nähe lebenden Sippe der Keke-Wanaq zu eilen, um deren heilkundigen Schamanen zur Hilfe zu holen.

Steht die Gruppe der Familie bei, so bessert sich der Zustand der Zwillinge tatsächlich binnen weniger Stunden und sie haben die tiefe Dankbarkeit von Hevane und Trienco gewonnen. Sie laden die Helden ein, bei ihnen zu wohnen, solange sie sich in Mehat aufhalten, zeigen sich rundum hilfsbereit und sprechen sogar davon, ihre künftigen Kinder nach den Questadores zu benennen.

Der alte Mentor

Der wohl bekannteste Kriegsveteran, der sich in Mehat niedergelassen hat, ist ♂ *Kalmano Klippstein* (Anfang 60, buschige Augenbrauen, zerzauster Bart, einbeinig, ansteckendes Lachen, unerschrocken; brillanter Söldner, Werte wie kompetenter Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259). Im Rabenkrieg verlor er sein rechtes Bein, was seine aktive Karriere beendete. Er hat gelernt, mithilfe einer hölzernen Krücke recht gut zu laufen. In Söldnerkreisen hat er einen Ruf als Draufgänger, war er doch an allen größeren Kriegen und Schlachten Al'Anfas in den letzten vierzig Jahren beteiligt. Geschichten seiner kühnen Taten auf den Schlachtfeldern sind als Anekdoten weit verbreitet. Kalmano diente im Laufe seines Lebens in fast allen berühmten Söldnereinheiten des Südens vom Schwarzen Bund des Kor bis zu den Löwen von Thalusa. Entsprechend reich ist sein Schatz an Erfahrung und Geschichten, die er auch gern weitergibt. Wenngleich er vergangene Erlebnisse bei einem Becher Wein gerne ein wenig ausschmückt, ist ihm übertriebene Prahlerei



fremd. Er scheut sich nicht, auch von eigenen Fehlschlägen unterhaltsam und mit einem gewitzten Augenzwinkern zu berichten. Sowohl unter den Bewohnern von Mehat als auch unter den Fremdenlegionären der örtlichen Garnison hat er viele Freunde und Bewunderer.

Einer der Helden, der ihn an sich selbst in jüngeren Jahren erinnert, fällt Kalmano ins Auge. Dies kann beispielsweise eine Kämpferin aus der Gruppe sein oder ein Charakter, der Mut und Tatendrang erkennen lässt. Er glaubt in der Person einen möglichen Nachfolger zu erkennen, daher sucht er das Gespräch, um sich einen genaueren Eindruck zu verschaffen. Fällt sein Urteil günstig aus, bietet er an, neben Wissen und Erfahrung auch den ein oder anderen Kniff mit der Klinge weiterzugeben. Durch die folgenden Ereignisse wird Kalmano vermutlich nicht die Gelegenheit haben, sein Angebot in die Tat umzusetzen, die Gruppe sollte aber Gelegenheit haben, ihn etwas kennenzulernen, sodass sie sich in der Nacht des Schreckens an ihn erinnern. Wegen seines verlorenen Beins kann er nicht so schnell wie die anderen Bewohner vor den Untoten flüchten und droht diesen zum Opfer zu fallen, wenn die Helden nicht eingreifen (siehe Seite 42).

Gepflegte Feindschaft

Auch wenn sie selbst nicht aktiv dazu beitragen, können die Helden in Mehat nur allzu leicht in den Dauerstreit zwischen der Händlerin Uneb'sát und dem Gastwirt Hati'hesá verwickelt werden. Beide scheuen nicht davor zurück, uneingeweihte Fremde einzusetzen, um dem jeweils anderen zu schaden. Während Uneb'sát dem

Wirt seine Beliebtheit und seine guten Kontakte im Dorf neidet, ist Hati'hesá der stetig wachsende Wohlstand der Händlerin ein Dorn im Auge.

Suchen die Helden die Taverne auf, warnt der Wirt sie vor der Hinterlist der Händlerin, die stets versuche, ihre Kunden zu übervorteilen. Umgekehrt erzählt ihnen Uneb'sát hinter vorgehaltener Hand, dass die hauptsächlichen Zutaten im Eintopf der Taverne tote Ratten und aassfressende Käfer aus dem Dschungel seien und Hati'hesá den Wein, den er seinen bereits angetrunkenen Gästen serviere, heimlich mit seinem eigenen Urin strecke, um seinen Profit zu steigern. Wenn die Helden bereit sind, in der Taverne eine lautstarke Szene zu machen und sich über die schäbige Qualität von Speisen und Getränken zu beschweren, ist Uneb'sát gerne bereit, ihnen bei ihren Einkäufen einen großzügigen Preisnachlass zu gewähren.

Hati'hesá dagegen wäre durchaus bereit, sie für die Dauer ihres Aufenthalts kostenlos zu beherbergen, wenn es ihnen gelingt, der Händlerin eine einfache Waldmenschenmaske als angebliches magisches Artefakt zu einem horrenden Preis aufzuschwatzen. Bringen die Helden ihrerseits Vorschläge, wie sich Ruf oder Besitz schädigen lassen, stoßen sie damit bei beiden Rivalen auf offene Ohren. Es ist auch möglich, die Kontrahenten gegeneinander auszuspielen und sich von beiden Seiten entlohnen zu lassen.

Uneb'sát und Hati'hesá pflegen ihre Feindschaft schon seit längerem durch immer neue Sticheleien und Sabotagen und werden auch die Nacht des Schreckens, trotz aller Gefahren, als eine Gelegenheit begreifen, dem jeweils anderen zu schaden.

Die Nacht des Schreckens



In der Nacht vor Djer'kems Ritual wird Mehat von Untoten und Kriegerern der Tschopukikuha überfallen. Die vermissten Dorfbewohner wurden von den Waldmenschen gefangen, von Djer'kem nach Einzelheiten über das Gräberfeld sowie die Wehrhaftigkeit der Garnison befragt und dann getötet, um sie als Lebende Leichname zu erheben. Auch der Suchtrupp der Fremdenlegionäre ist im Dschungel den bereits auf der Lauer liegenden Thargunitoth-Anhängern zum Opfer gefallen und verstärkt nun die Reihen der Untoten.

Ziel des nächtlichen Angriffs ist die Ermordung der beiden Borongeweihten und die Entweihe der Kapelle, um für das Ritual in der folgenden Nacht freie Bahn zu haben. Der Nekromant sieht den Überfall aber zugleich auch als eine Gelegenheit, die Stärke und Entschlossenheit der verbliebenen Garnison und der übrigen Verteidiger des Dorfes zu erproben. Er hofft, durch die nächtliche Heimsuchung genügend Schrecken zu verbreiten, sodass sich in der folgenden Nacht alle Bewohner in ihren Häusern verbarrikadieren und sich ihm niemand entgegenstellen wird, bis er sein Ritual vollendet hat.

Idealerweise beruhigen sich die Ereignisse aus den zuvor erlebten kürzeren Szenen zum Abend hin oder

haben bereits ihre glückliche Auflösung gefunden, sodass die Gruppe auf einen entspannten Abend eingestellt ist. Je harmloser die Stimmung, desto unerwarteter und heftiger trifft der Überfall die Helden. Die Nacht des Schreckens ist allerdings noch nicht der Höhepunkt der Handlung, sondern ein bedrohlicher Vorgeschmack auf das, was die Helden noch erwartet.

Im Folgenden findest du Hinweise zum zeitlichen Ablauf der Ereignisse sowie einige beispielhafte Szenen, wie die Helden die Nacht erleben und durch ihr Eingreifen schlimme Folgen verhindern können. Entsprechend der Vorgehensweise der Helden kannst du diese bei Bedarf anpassen oder um eigene Ideen ergänzen. Die Werte der Angreifer findest du auf Seite 53.

Zeitlicher Ablauf

Wie die Nacht des Schreckens verläuft und welche Opfer sie fordert, hängt maßgeblich von den Entscheidungen und Handlungen der Helden ab. Die nachfolgende Übersicht schildert daher den Ablauf der Ereignisse, wie er sich ohne ein Eingreifen der Helden entwickeln würde. Das Geschehen ist in fünf Phasen unterteilt:

Bei Einbruch der Dämmerung: Der Fallensteller  Tito (28, stämmig, schwarzes Haar, markanter Schnurrbart; Fährtensuchen 12, (13/13/13), Wildnisleben 12 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2), einer der im Dschungel vermissten Dorfbewohner, schleppt sich schwer verletzt bis dicht an den Dorfrand, wo er erschöpft zusammenbricht. Er weist mehrere Speer- und Keulenverletzungen auf, fiebert stark und wirkt verstört. Ehe er stirbt oder das Bewusstsein verliert, falls die Helden sein Leben durch Heilmagie retten, stößt er eine schwer verständliche Warnung vor Waldmenschen und Untoten aus. Aufgrund seines Zustandes sind sich die Bewohner von Mehat uneins, wie viel von seinen Worten der Wahrheit entspricht und was davon nur eine Folge des Fieberwahns war.

Nach Sonnenuntergang: Mutmaßungen und Gerüchte machen die Runde. Die Angst geht um und einige Veteranen rüsten und bewaffnen sich oder verbarrikadieren sich in ihren Hütten. Andere stellen dagegen sichtbar Gelassenheit zur Schau und folgen unbeteiligt ihrer üblichen Abendroutine (die meist darin besteht, in der Taverne einige Becher Wein zu leeren und Kriegsgeschichten auszutauschen).

Gegen Mitternacht: Ein Dutzend Lebender Leichname – die von Djer'kem erhobenen Leiber der im Dschungel vermissten Dörfler und einiger Fremdenlegionäre des Suchtrupps – streifen durch den Ort. Es kommt zu dramatischen Szenen, weil einzelne Bewohner ihren (nun untoten) Angehörigen oder Freunden entgegen-eilen oder ihnen die Türen öffnen und dann von diesen angefallen und erschlagen werden. Durch Dunkelheit und aufkommende Panik wird die Lage schnell unübersichtlich. Es kommt zu weiteren Tragödien, weil überreizte oder betrunkene Bewaffnete, die einander ohne Lichtquelle begegnen, sich in der Düsternis irrtümlich für Untote halten und angreifen.

Etwa eine Stunde später: Der Angriff auf das Dorf dient vor allem zur Ablenkung. Während in Mehat Chaos ausbricht, schickt Djer'kem einige Tschopukikuha-Krieger und Untote auf das Gräberfeld, um die Kapelle zu überfallen und die Geweihten zu erschlagen. Während die Lebenden Leichname sich vergleichsweise langsam und schwerfällig bewegen und zunächst an der verbarrikadierten Tür zur Gebetshalle scheitern, erklettern die angreifenden Krieger schnell und lautlos das obere Stockwerk der Kapelle und dringen von dort aus in das Gebäude ein. Santilia und Tá'meron werden vor dem Altar erschlagen und das Heiligtum Borons entweicht.

Bis zum Morgengrauen: Das Wüten der Lebenden Leichname hält an, bis diese erschlagen wurden oder keine Opfer mehr finden können. Spätestens kurz vor Tagesanbruch ruft Djer'kem die verbliebenen Untoten zurück, um sie vor dem Licht der aufgehenden Praiosscheibe zu schützen. Viele Bewohner des Dorfes wurden verletzt oder haben in der Nacht den Tod gefunden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten Blick erscheinen sie wie ganz gewöhnliche Menschen, und doch haben sie nichts Menschliches mehr an sich. Ihre Haut wirkt wie vergilbtes Pergament, ihre Haare sind spröde und brüchig, die glasigen Augen mal dunkel, mal bis ins Weiße verdreht. Am schlimmsten aber sind ihre Gesichter, in denen nichts als Kälte und Gleichgültigkeit stehen. Viele der Bewohner Mehats können nicht begreifen, dass die Lebenden Leichname, die ihnen im Halbdunkel entgegenwanken, nichts mehr mit den vertrauten Menschen gemein haben, die sie einst kannten. Einige wenden sich mit Grauen in den Augen ab und ergreifen die Flucht, andere starren die Herbeiwankenden nur ungläubig an und erwachen erst aus ihrer Starre, als zu kalten Klauen gekrümmte Hände nach ihnen greifen.



Menschen in Not

Im Verlauf der Nacht treffen die Helden immer wieder auf ihnen bereits bekannte Bewohner, die aus einer Notlage gerettet werden müssen oder schlicht mit der Situation überfordert sind und ihre Hilfe benötigen. Viele Einheimische zögern selbst im Anblick der unmittelbaren Gefahr, die Waffen gegen diejenigen zu erheben, die vor kurzem noch mit ihnen zusammengelebt haben. Die folgenden schlaglichtartigen Szenen sollen dazu beitragen, ein Gefühl für die hektische, unübersichtliche Situation zu vermitteln.

-  Durch scharrende Geräusche erwacht, wirft Trienco Dominez einen Blick nach draußen und öffnet dann arglos die Tür, als er die Gestalt seines seit zwei Tagen im Dschungel vermissten Nachbarn erkennt, der sich scheinbar mühsam auf das Haus zu schleppt. Trienco geht ihm entgegen, um ihm zu helfen und wird von dem Lebenden Leichnam mit kalter Hand gepackt. Zwei weitere Untote kommen hinzu und die gesamte Familie droht in ihrem eigenen Haus erschlagen zu werden.
-  Kalmano Klippstein stellt sich den Angreifern mutig entgegen und zieht die Aufmerksamkeit mehrerer Untoter auf sich, um anderen Bewohnern die Flucht zu ermöglichen. Als er sich schließlich selbst vor der Übermacht zurückziehen will, wird ihm seine Einbeinigkeit zum Verhängnis. Zu langsam, um vor den Untoten davonlaufen zu können, wird er von diesen gepackt und zu Boden gerissen.
-  Neferi, Nabib und Olea haben sich ohne Wissen ihres Ziehvaters hinausgeschlichen, um herauszufinden, was die Schreie und der Kampfslärm zu bedeuten haben. Um vor den Untoten sicher zu sein, haben sie sich auf das Dach eines Schuppens gerettet. Dort wähnen sie sich außer Gefahr, denn die Lebende Leichname sind schlechte Kletterer. Dann aber taucht ein als Untoter maskierter Tschopukikuha auf, der den Schuppen mit Leichtigkeit erklimmt und Jagd auf die Halbwüchsigen macht.
-  Die Helden werden Zeuge, wie der Wirt Hati'hesá mit einer Armbrust auf die schemenhaft erkennbare Händlerin Uneb'sát anlegt und sie mit dem



Bolzen nur knapp verfehlt. Er behauptet, er habe sie in der Dunkelheit für einen Untoten gehalten. Später in der Nacht verpasst Uneb'sát dem Wirt einen kräftigen Hieb mit ihrem Knüppel – mit der gleichen Begründung. Die beiden Widersacher sind so stark in ihren Zwist vertieft, dass sie sich für die Helden als lästige Ablenkung erweisen können und durch ihr Handeln möglicherweise sogar andere Bewohner in Gefahr bringen.

Verteidigung der Kapelle

Auch wenn der Überfall auf das Dorf zunächst die größere Bedrohung zu sein scheint, ist das entscheidende Ziel Djer'kems der Angriff auf die Boronkapelle im Zentrum des Gräberfelds. Kommen die Helden nicht von sich aus auf den Gedanken, auch dort nach dem Rechten zu sehen, können sie durch einen durchdringenden Kampf- oder Hilfeschrei der Geweihten darauf aufmerksam werden, dass die Kapelle angegriffen wird. Auch dass sich Golgaryo Wilmaan dort aufhält, mag für die Helden eine Motivation sein, die Boronkapelle aufzusuchen. Tá'meron und Santilia haben die Gefahr gerade noch rechtzeitig erkannt. Sie versuchen zunächst mit vereinten Kräften das Tor der Kapelle zu verteidigen und ziehen sich später vor der Übermacht in die Gebets-halle zurück, wo sie sich mit Golgaryo verbarrikadieren. Dieser Teil des Heiligtums ist bereits zweifach geweiht, sodass es den Untoten nicht möglich ist, ihn zu betreten. Während die Untoten sich am Tor und im Außenbereich der Kapelle sammeln und an den Barrikaden rütteln, erklettern (Anzahl der Helden) Tschopukikuha-Krieger

lautlos die Außenwand und versuchen über das obere Stockwerk ins Innere zu gelangen.

Auch für bereits angeschlagene Helden kann der geweihte Boden wie ein rettender Schutzort erscheinen. Umso größer mag der Schock ausfallen, wenn die Helden entdecken, dass einige der Untoten scheinbar keine Schwierigkeiten haben, die Schwelle zu überschreiten oder sich sogar bereits in der Kapelle befinden. Bis sie erkennen, dass es sich bei diesen um Krieger der Tschopukikuha handelt, können einige Schrecksekunden vergehen. Die Krieger sind auf den ersten Blick kaum von den Untoten zu unterscheiden, da sie deren Erscheinungsbild durch Bemalung und Masken geschickt nachahmen (siehe Seite 56).

Durch das gezielte und gut abgestimmte Vorgehen der Waldmenschen können die Helden erkennen, dass offenbar ein sorgfältiger Plan hinter dem Angriff steckt und der Überfall auf Mehat vor allem der Ablenkung diene.

Borons Beistand

Beschützen die Helden einen oder beide Geweihte lange genug, können diese den Kampf durch Liturgien unterstützen (BANN WIDER UNTOTE) und einen Korb mit Graberde segnen (OBJEKTSEGEN), die gegen die Untoten sichtbare Wirkung zeigt (1W3 SP pro KR bei Berührung). Nachdem der Angriff auf die Kapelle abgewehrt ist, können die Helden, gegebenenfalls unterstützt von den Borondienern, auch im nahen Dorf alle Untoten vernichten. Auch dabei gilt es die Geweihten vor überraschend auftauchenden Untoten oder im Hinterhalt lauern den Tschopukikuha zu beschützen.

Haben beide Geweihte bereits den Tod gefunden, kann Gulgaryo um einen bereits gesegneten Korb mit Graberde in der Leichenkammer wissen. Die Herausforderung besteht in diesem Fall darin, erfolgreich an den Untoten vorbei und dorthin zu gelangen.



Geraten die Helden in eine Notlage, kannst du ihnen als rettenden Beistand Borons einen Schwarm Raben zu Hilfe kommen lassen, die ihnen im Kampf gegen Untote oder Waldmenschen-Krieger beistehen.

Spurensuche

Spätestens bei Anbruch des neuen Tages endet der Schrecken. Die Menschen wagen sich wieder aus ihren Häusern, versorgen die Verwundeten und betrauern die Toten. Für den Fall, dass die Untoten längere Zeit ungestört in Mehat wüten konnten, sind nicht alle Erschlagenen auffindbar; Djer'kem hat dafür gesorgt, dass einige Körper in den Dschungel geschleppt wurden, um sie in der folgenden Nacht als Lebende Leichname zu erheben.

Der Tag zwischen der Nacht des Schreckens und dem Finale bietet den Helden zum einen die Möglichkeit, ihre Verletzungen zu versorgen und neue Kräfte zu sammeln, zum anderen können sie Nachforschungen anstellen, um mehr über die Hintergründe des Überfalls und die Pläne der Angreifer in Erfahrung zu bringen. Im Folgenden werden mehrere naheliegende Vorgehensweisen und deren Ergebnisse beschrieben. Du kannst diese Handlungselemente sowohl nutzen, um die Helden Stück für Stück auf die richtige Fährte zu führen, als auch um sie zu beschäftigen, wenn du den Eindruck gewinnst, dass sie durch Kombinationsgeschick oder Glück zu schnell alle Zusammenhänge entschlüsseln.

Überlebende versorgen und befragen

Am nächsten Morgen herrscht bei den meisten Bewohnern zunächst Erleichterung, die Gefahr scheint gebannt. Gleichzeitig sind die Spuren der Nacht noch allgegenwärtig: Blutflecken zieren Wände, Überreste der erschlagenen Untoten zerfallen im Sonnenlicht, viele Türen und Fensterläden sind beschädigt und ein Haus, das durch eine umgestoßene Laterne in Brand geraten ist, ist nur noch eine rußgeschwärzte Ruine. Je nachdem, wie erfolgreich die Helden beim Schutz der Menschen waren, betrauern viele oder nur einige wenige Familien ihre toten Angehörigen und Freunde. Vereinzelt mag es auch noch Dorfbewohner geben, die hinter Trümmern oder klemmenden Türen eingeschlossen sind und befreit werden müssen oder solche, die sich nach den Geschehnissen der Nacht in panischer Angst verbarrikadiert haben und erst durch gutes Zureden davon überzeugt werden müssen, dass die Gefahr vorüber ist. Auch bei der Versorgung der Verwundeten ist die Hilfe der Helden willkommen, gleich ob diese sich auf die Heilkunst verstehen oder dabei helfen, die Verletzten in die Taverne zu bringen, die als eine Art behelfsmäßiges Lazarett genutzt wird. Ebenso steigen sie im Ansehen der Menschen von Mehat, wenn sie die Trauernden trösten und den Erschütterten Mut machen. Dies erleichtert ihnen später die Überzeugungsarbeit, wenn es gilt, eine Verteidigung für die folgende Nacht zu organisieren. Der Kontakt mit den Einheimischen bietet den Helden die Möglichkeit, mit diesen zu sprechen und deren

Eindrücke vom Angriff der Untoten zu erfahren. Zwar haben die Überlebenden im Wesentlichen das gleiche gesehen wie die Abenteurer, sie können aber bestimmte Abfolgen und Ereignisse noch einmal schildern und so den Helden die Augen für bestimmte Zusammenhänge öffnen. Dies kann insbesondere dann von Vorteil sein, wenn die Helden im Eifer des Gefechts keine Zeit hatten, auf kleine Details zu achten. Folgende Informationen lassen sich in Erfahrung bringen:

- Es gab mehr als ein Dutzend wandernder Leichname, die das Dorf in der Nacht heimgesucht haben (eine Zählung der erschlagenen Untoten bzw. ihrer Überreste ergibt, dass es insgesamt 14 waren, in den Schreckensberichten der Bewohner erscheint die Anzahl der Angreifer aber deutlich größer).
- Die Untoten kamen aus dem Norden und sind direkt auf das Dorf zu marschiert. Die Soldaten der Garnison wurden erst angegriffen, als sie ihr Fort verlassen haben, um dem Dorf zu Hilfe zu kommen.
- Die Lebenden Leichname bewegen sich langsam und schwerfällig, zeigen dafür aber keine Anzeichen von Erschöpfung oder Schmerz. Selbst stark verstümmelt haben sie den Kampf noch immer fortgesetzt, bis zu ihrer völligen Zerstörung.
- Sie haben scheinbar wahllos Dorfbewohner, die noch im Freien unterwegs waren, angegriffen und versucht, in Häuser und Hütten einzudringen. Vereinzelt sind auch Hunde, Hühner und andere Tiere den Untoten zum Opfer gefallen – offenbar haben sie alles Lebende angegriffen.

Untersuchung der Untoten

Nach dem Ende der Kämpfe haben die Helden die Möglichkeit, die erschlagenen Gegner genauer zu untersuchen. Bei den lichtempfindlichen Untoten ist dies allerdings nur möglich, bevor die Sonne aufgeht oder wenn einzelne Lebende Leichname an einem dunklen Ort (etwa im lichtgeschützten Inneren eines Gebäudes) erschlagen oder dorthin verbracht wurden. Insgesamt waren an den Angriffen 23 Untote beteiligt. Bei den 14 Lebenden Leichnamen, die das Dorf angegriffen haben, handelt es sich um die erhobenen Körper der fünf vermissten Dörfler sowie um neun Fremdenlegionäre des Suchtrupps. Unter den neun Untoten, die die Kapelle angegriffen haben, sind die übrigen sechs Fremdenlegionäre sowie drei unbekannte Menschen (bei diesen handelt es sich um zwei Jäger einer in der Nähe lebenden Waldmenschenstamme und einen reisenden Händler, die Djer'kem in die Hände gefallen sind). Sofern die Helden die Möglichkeit haben, einen der Leichname genauer zu untersuchen, können sie feststellen, dass dieser nur



geringe Verwesungsspuren aufweist und offenbar erst seit wenigen Tagen (un)tot ist.

Eventuell zurückgebliebene Leichen der als Untote maskierten Waldmenschen zeigen keine Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht. Während sie bei Dunkelheit praktisch nicht von den Untoten zu unterscheiden waren, da sie deren Erscheinungsbild durch Bemalung und Maskierung geschickt nachgeahmt haben, zeigt eine gründliche Untersuchung, dass sie eindeutig erst während der Kämpfe in der Nacht getötet wurden. Sie weisen angespitzte, weiß bemalte Fingernägel auf und lassen sich anhand von Haartracht und Ausrüstung dem Stamm der Tschopukikuha zuordnen (Probe auf *Geographie (Tiefer Süden)*). Allerdings scheinen sie zu keiner der in der näheren Umgebung lebenden Sippen zu gehören.

Der Rat der Boronpriester

Sofern Tá'meron und/oder Santilia noch am Leben sind, kümmern sie sich am Morgen zunächst darum, den Trauernden Trost zu spenden und die Zweifelnden zu bestärken. Sie tragen außerdem Sorge dafür, dass die fast völlig zu Asche zerfallenen Überreste der Untoten eingesammelt und unter dem Segen Borons auf dem Gräberfeld beigesetzt werden. Auch verängstigten oder erschütterten Helden stehen die Geweihten gern bei. Vor allem aber kann das Wissen der Geweihten über das Wesen von Untoten sowie deren Stärken und Schwächen von Nutzen sein (siehe Seite 53). Sollten sowohl Tá'meron als auch Santilia in der Nacht den Tod gefunden haben, kannst du den Helden dieses Wissen in reduzierter Form über den Novizen Gulgaryo oder einen Veteranen aus dem Dorf, der früher schon einmal mit Untoten zu tun hatte, zugänglich machen.

Die Priester wissen zudem, dass in der folgenden Nacht eine seltene Sternkonstellation bevorsteht: eine Madafinsternis (Mondfinsternis) die sich mit einer Marbofinsternis (Abwesenheit des Wandelsterns Marbo) überschneidet. Der Umstand versetzt sie in große Sorge, da diese Konstellation als unheilverkündend und begünstigend für mächtige Rituale der Nekromantie gilt.

Der Späher

Ist es den Helden gelungen, einen der Tschopukikuha lebendig gefangen zu nehmen, können sie ihn befragen, um mehr über die Hintergründe des Angriffs und die Ziele Djer'kems zu erfahren. Ist dies nicht der Fall, können die Helden bei der Spurensuche im nahen Dschungel oder bei der Suche nach noch vermissten Menschen aus Mehat auf einen jungen, noch wenig erfahrenen Späher der Sippe stoßen und diesen überwältigen.

Der Gefangene zeigt sich trotz seiner misslichen Lage sehr selbstbewusst. Er hat keine Zweifel an der Überlegenheit „seiner Göttin“ (Thargunitoth) und lässt dies die Helden auch wissen. Ebenso sieht er keine Notwendigkeit, sich zu verstellen oder ihnen etwas zu verschweigen und beantwortet ihre Fragen wahrheitsgemäß. Zwar ist sein Wissen, was die Einzelheiten von Djer'kems Plänen angeht, begrenzt, seine Antworten reichen aber aus, um die Helden zumindest vermuten zu lassen, was ihnen noch bevorsteht:

- ☛ Die Sippe verfügt über etwa sieben Hände (35) Krieger sowie einige Untote. Die genaue Zahl kennt er nicht.
- ☛ Für die Menschen des Dorfes wird dies der letzte Tag ihres Lebens sein, sie werden keinen weiteren Sonnenaufgang mehr erleben.
- ☛ Wenn die Nacht ohne Mond hereinbricht, werden die Schamanin und der Sänger der Knochen (Djer'kem) rufen und die Toten werden ihrem Ruf folgen.
- ☛ Der Sänger der Knochen ist kein Tschopukikuha, aber er teilt den Glauben an die Göttin und seine Zauberkraft ist mächtig. Er hat selbst an dem großen Kampf von Mehat teilgenommen, deshalb weiß er um die vielen Toten, die dort unter der Erde liegen.
- ☛ Was an diesem Ort geschieht, ist nur der Anfang. Die Macht der Göttin ist groß und mit den untoten Kriegern, die auf dem großen Grabfeld aus der Erde steigen werden, wird alles Land bis zu den Ufern des Meeres zu ihrem Herrschaftsgebiet werden.

Die Verteidigung organisieren

Alle Hinweise legen nahe, dass die Gefahr noch nicht vorüber ist und das Schlimmste noch bevorsteht. Es gilt, die Bewohner von Mehat auf die Abwehr eines weiteren Angriffs einzustimmen. Sowohl die verbliebenen Fremdenlegionäre als auch die kampffähigen Veteranen unter den Dorfbewohnern müssen zu einem gemeinsamen Vorgehen bewegt werden, denn nur mit vereinten Kräften besteht die Aussicht, die folgende Nacht zu überleben. Die Überzeugungsarbeit erweist sich als Herausforderung, denn einige der Veteranen haben im Krieg noch auf unterschiedlichen Seiten gekämpft, sodass eine gewisse Sensibilität vonnöten ist, etwa bei der Frage, wer wem Befehle erteilt. Andernfalls kommt es schnell zu wechselseitigen Beschuldigungen; alte Wunden können wieder aufbrechen.

Wie sehr die Menschen den Helden und ihren Vorschlägen gegenüber aufgeschlossen sind, hängt von deren Argumenten ab, aber auch davon, wie sehr sich die Gruppe in den vorangegangenen Stunden als Helfer und Unterstützer hervorgetan hat. Sowohl für die Dorfbewohner als auch für die Gruppe der Fremdenlegionäre ist jeweils eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Diskussionsführung* oder *öffentliche Rede*) erforderlich, um ihr Vertrauen zu gewinnen. Die Probe ist um bis zu 3 Punkte erleichtert, wenn die Helden zuvor Dorfbewohner vor den Untoten gerettet, Verwundete versorgt und Überlebende getröstet haben. Auch eine Fürsprache der Borongeweihten ist hilfreich.

Insgesamt lassen sich sieben kampffähige Fremdenlegionäre und bis zu 40 Veteranen für die Verteidigung gewinnen. Hinzu kommen mehr als 120 Bewohner von Mehat, die beschützt werden müssen. Es gibt zwar mehrere gut befestigte Gebäude, die als Rückzugsort infrage kommen, jedoch keines, das groß genug ist, um alle Menschen aufzunehmen. Dies bedeutet, dass sowohl die Gruppe der Schutzbedürftigen als auch der Verteidiger aufgeteilt werden müssen. Als leicht zu verteidigende Orte eignen sich das **Fort**, die aus Stein erbaute **Boronkapelle**, die geräumige **Taverne** und das gut befestigte **Haus der Händlerin** Uneb'sát. Letztere ist

allerdings nicht ohne weiteres bereit, andere Menschen in ihr Haus zu lassen und muss erst durch Argumente, Bestechung oder Drohung überzeugt werden.

Was die Helden wissen sollten

Wenn sie alle Möglichkeiten nutzen, können die Helden bis zum Abend weitere, für die kommenden Ereignisse bedeutsame, Informationen erlangen:

- ✦ In der bevorstehenden Nacht wird sich eine seltene und für die Erweckung von Untoten günstige Sternenkonstellation zeigen (Marbofinsternis in Kombination mit einer Madafinsternis).
- ✦ Ein weiterer Angriff von Untoten und Waldmenschenkriegern steht bevor. Hauptziel des Angriffs wird vermutlich die Boronkapelle sein.
- ✦ Der Mann, den die Tschopukikuha den Sänger der Knochen nennen, plant offenbar die Erhebung zahlreicher Toter, die auf dem Gräberfeld beiggesetzt wurden.
- ✦ Neben dem Sänger der Knochen scheint nur die Schamanin der Waldmenschensippe in der Lage zu sein, Untote zu erschaffen und zu kontrollieren. Wenn es gelingt, diese beiden zu überwinden, ist die Gefahr durch die Untoten wahrscheinlich gebannt.

Evakuierung?

Es ist denkbar, dass die Helden die Menschen von Mehat überreden wollen, das Dorf zu verlassen. Als Hindernis erweist sich, dass nicht alle Bewohner bereit sind, zu gehen. So beharren beispielsweise die Borongeweihten auf ihre Pflicht, das Gräberfeld vor der bevorstehenden Schändung zu beschützen. Auch sind einige der Veteranen aufgrund ihrer Kriegsverletzungen nicht gut zu Fuß und kommen nur langsam voran, sodass es kaum möglich scheint, bis zum Abend eine sichere Zuflucht zu erreichen. In der Folge müssten sich die Bewohner Mehats dann möglicherweise des Nachts im Dschungel, ungeschützt und ohne Rückzugsort, einem Angriff der Untoten und Waldmenschen erwehren.



Finstere Marbo

Die Nacht ohne Mond und Marbostern markiert den dramatischen Höhepunkt des Abenteuers. Der Nekromant Djer'kem versucht seinen Plan zu verwirklichen, alle Erschlagenen der *Schlacht von Mehat* mithilfe eines Rituals zu erheben und diese zunächst gegen die Bewohner des Dorfes und dann weiter nach Norden zu schicken. Ähnlich wie im vorangegangenen Abschnitt verfügen die Helden über große Handlungsfreiheit und können selbst entscheiden, wie sie auf die Ereignisse der Nacht reagieren. Diese beginnen bei Einbruch der Dunkelheit und steigern sich bis zur finalen Konfrontation mit Djer'kem (oder alternativ dem Rückzug der Helden). Parallel dazu werden die Helden immer wieder mit kleineren Zwischenfällen und Herausforderungen konfrontiert, gilt es doch, die Menschen

von Mehat vor dem Schlimmsten zu bewahren. Am Ende der Nacht wartet ein neuer Morgen auf die Helden. Welches Bild dieser offenbart, hängt maßgeblich von ihren Taten ab.

Djer'kems großer Plan



Um dir die Vorbereitung und Erzählung eines offenen Finales zu erleichtern, ist nachfolgend im Detail beschrieben, welchen Plan der Schurke des Abenteuers verfolgt und wie er und seine Verbündeten dabei vorzugehen gedenken. Damit hast du die nötigen Hintergrundinformationen an der Hand, um flexibel entscheiden zu können, wie Djer'kem auf die Handlungen deiner Helden reagiert und wie er sein Vorgehen gegebenenfalls anpassen könnte, um dennoch zum Ziel zu

gelangen. Gleichzeitig soll diese Beschreibung aber auch aufzeigen, welche Schwachpunkte der Plan des Magiers hat und an welchen Stellen beziehungsweise mit welchen Methoden die Helden ihn zum Scheitern bringen können. Djer'kem hat sein ohnehin bereits großes Wissen über die Kunst der Nekromantie durch weitere Studien und den Austausch mit Ti'Jakoo, der Schamanin der Tschopukikuha, erweitert. Mit diesem Wissen und den Fähigkeiten, die ihm durch seinen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth zur Verfügung stehen, hat er ein *Banner der Heulenden Finsternis* erschaffen. Zusätzlich begünstigt durch die Sternenkonstellation der Nacht und den Beistand Thargunitoths ermöglicht ihm dieses mächtige Artefakt, ein *Magnum Opus der Nekromantie* zu wirken und Untote in großer Zahl zu erheben.

Das große Ritual wirkt in einem Umkreis von etwa 100 Schritt, weshalb Djer'kem plant, es von der Mitte des Gräberfelds aus zu wirken, um alle Leichname zu erreichen. Genau in der Mitte des Feldes befindet sich allerdings die Boronkapelle, sodass sein erstes Ziel darin besteht, diese zu erobern und zu entweihen. Gelingt ihm dies nicht bis zur Mitte der Nacht, wird er das Ritual notfalls außerhalb der Kapelle abhalten, auch auf die Gefahr hin, dass der geweihte Boden der Gebetshalle seine Zaubervirkung schwächt und er nicht alle Leichname erheben kann.

Das Banner der Heulenden Finsternis

Das von Djer'kem erschaffene erzdämonische Artefakt besteht aus einem Banner aus aschgeschwärzter Menschenhaut, das an einem etwa zweieinhalb Schritt langen Stab befestigt ist, der aus einer Legierung aus Blei und Knochenblei gefertigt wurde. Das Banner ist mit goldfarbener Mumien-seide bestickt und trägt die Aroqua-Rune und das Zeichen der Siegel Satinavs. Untote im Umkreis von mehreren hundert Schritt werden von dem Artefakt angezogen und nähern sich diesem bis auf etwa drei Schritt. Auch erleichtert das Banner dem Nekromanten die Kontrolle über die erhobenen Untoten.



Entfaltet das Artefakt seine volle Wirkung, stärkt es alle Untoten, die sich in einem Umkreis von 30 Schritt um das Banner herum aufhalten (AT +2, Verteidigung +2, INI +2, GS +2).

Schwachpunkte

Die größte Schwäche in Djer'kems Plan ist, dass seine eigenen astralen Kräfte trotz des Paktes bei weitem nicht ausreichen, um ein Ritual von solchen Ausmaßen zu wirken. Er benötigt daher zusätzlich die Unterstützung Ti'Jakoo und das Blut von mindestens neun Menschen. Sein Plan sieht vor, die notwendigen Opfer hierfür in der Nacht gefangen nehmen zu lassen. Er plant, falls möglich, auch die Borongeweihten und den Novizen dafür zu verwenden. Gelingt dies nicht, springen einige der Tschopukikuha ein, die bereit sind, ihr Leben freiwillig zu opfern, um den Zielen ihrer Göttin zur Vollendung zu verhelfen. Notfalls lässt Djer'kem auch seine eigene

verbleibende Lebenskraft in das Ritual einfließen. Er ist fest entschlossen, sein Ziel um jeden Preis zu erreichen und zögert nicht, dafür auch sein eigenes Leben und seine Seele zu opfern.

Weitere Angriffspunkte bieten das *Banner der Heulenden Finsternis* und der Zeitfaktor. Djer'kem ist für das *Magnum Opus* auf das Artefakt angewiesen. Wird dieses zerstört oder geraubt, fehlt ihm eine zentrale Komponente des Rituals. Eine weitere Komponente ist die Sternenkonstellation, die die Erhebung von Untoten erheblich erleichtert. Dämmt der Morgen heran, ehe der Magier sein Ritual vollendet hat, ist sein Plan gescheitert. Dadurch kann auch ein in erster Linie auf Verzögerung ausgerichtetes Vorgehen der Helden zum Ziel führen.

Was die Helden tun können

Um das Ritual effektiv zu stören, sind folgende Vorgehensweisen erfolgversprechend:

- verhindern, dass Djer'kem und Ti'Jakoo die Kapelle erreichen und diese entweihen können
- verhindern, dass Djer'kem eine ausreichende Anzahl an Blutopfern zur Verfügung steht, indem diese befreit (oder notfalls getötet) werden
- Entwendung oder Zerstörung des *Banners der Heulenden Finsternis*
- Raub oder Vernichtung weiterer Paraphernalia und Beschwörungsmaterialien
- Ti'Jakoo finden und überwältigen
- Djer'kem finden und überwältigen (beendet das Ritual, sofern Ti'Jakoo ebenfalls kampfunfähig ist)



Ereignisse im Verlauf der Nacht

Damit du während des Finales flexibel auf die Handlungen der Helden reagieren kannst, wird im Folgenden zunächst beschrieben, wie sich der Verlauf der Ereignisse ohne ein Eingreifen der Gruppe darstellen würde. Je nachdem, welche Entscheidungen die Helden treffen, können einzelne Ereignisse sich entweder verzögern und zu einem späteren Zeitpunkt eintreffen oder komplett entfallen. Teilweise geschehen Dinge gleichzeitig, sodass die Helden kaum die Möglichkeit haben, alles Unheil zu verhindern.

Die Heimsuchung Mehats ist zur besseren Übersichtlichkeit in drei Zeitphasen unterteilt. Sie findet ihren Höhepunkt in der zweiten Hälfte der Nacht und endet entweder mit dem Tod Djer'kems und dem Scheitern des Rituals oder dem Ende allen menschlichen Lebens in dem Dorf. Spätestens bei Sonnenaufgang am nächsten Morgen zerfallen noch existierende Untote zu Staub (oder graben sich in die Erde ein, sofern der Magier noch am Leben ist und ihnen diesen Befehl geben kann). Im Laufe der Nacht stehen die Helden einer ganzen Reihe von Gegnern mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen gegenüber, die ihnen im Kampf aber auch emotional das Äußerste abverlangen dürften. In den Reihen der Angreifer finden sich sowohl die frisch belebten Leichname gerade erst erschlagener Dorfbewohner als auch von Djer'kem auf dem Gräberfeld

erhobene Skelette. Hinzu kommen die Waldmenschkrieger, die im Gegensatz zu den Untoten schnell und geschickt sind. Sie können sich unbehelligt zwischen diesen bewegen und sind aufgrund ihrer Maskierung im Dunkeln kaum von echten Untoten zu unterscheiden.

Es beginnt

Dauer: ab Sonnenuntergang (etwa 7. Abendstunde) bis zur 9. Abendstunde



Ereignisse: In den ersten Stunden der Nacht streifen einzelne Untote durch Mehat, sorgen für Furcht und machen Jagd auf alle Lebenden, die sich nicht sicher verschanzt haben. Zwei Krieger der Tschopukikuha schleichen sich ins Dorf und setzen mehrere Häuser in Brand. Bei einzelnen Bewohnern kommt Panik auf und sie fliehen kopflos in den Dschungel. Dort lauern bereits Waldmenschkrieger auf sie und bereiten ihrer Flucht ein abruptes Ende. Sie werden überwältigt und gefangengenommen, um später als Blutopfer für das Magnum Opus zu dienen. Währenddessen versammelt Ti'Jakoo ihre besten Krieger sowie einige Lebende Leichname am südlichen Rand des Gräberfeldes. Djer'kem trifft die letzten Vorbereitungen für das geplante Ritual. *Opfer:* Das Haus des Dorfvorstehers wird in Brand gesetzt, sofern die Helden es nicht verhindern. Henem'iwen wird bei einem Löschversuch von Untoten getötet. Neferi, Nabîb und Olea versuchen zu fliehen, werden jedoch gefangen und als Blutopfer ausgewählt. Ist es den Helden während des Tages nicht gelungen, die Menschen von Mehat zum Verschanzen in den befestigten Rückzugsorten zu bewegen, fallen etwa 20 weitere den Untoten und dem Feuer zum Opfer.

Der Druck steigt

Dauer: ab der 9. Abendstunde bis Mitternacht



Ereignisse: Untote und Waldmensch greifen das Fort an. Djer'kem und Ti'Jakoo vermuten, dass von den Fremdenlegionären am ehesten eine Störung ihrer Pläne droht. Haben sich die Helden bereits als Störfaktor

oder Anführer der Verteidiger hervorgetan, werden einige Krieger der Tschopukikuha ausgesandt, um sicherzustellen, dass sie keine Gefahr mehr für das Ritual darstellen. Gleichzeitig dringen Djer'kem und Ti'Jakoo in die Boronkapelle ein. Sie erschlagen einen Geweihten am Altar der Gebetshalle (sofern sie noch leben) und entweihen den Tempel. Danach vollzieht Djer'kem die letzten Vorbereitungen für das Magnum Opus.

Opfer: Wenn die Helden es nicht verhindern wird das Fort überrannt und die Angreifer richten unter den dort befindlichen Dorfbewohnern ein Gemetzel an. Etwa 40 Menschen finden den Tod, einigen wenigen gelingt die Flucht zur Taverne, zum Haus der Händlerin Uneb'sát oder in den Dschungel. Bei der Eroberung der Kapelle finden Santilia und etwa 20 Menschen, die dort Schutz gesucht hatten, den Tod. Tá'meron und Gulgaryo sowie einige weitere Überlebende werden gefangen genommen, um als Blutopfer für das Ritual dienen.

Das Ritual

Dauer: ab Mitternacht bis spätestens zum Morgengrauen



Ereignisse: Djer'kems Beschwörung erreicht ihren Höhepunkt. Mithilfe des Banners der Heulenden Finsternis vollzieht er das mächtige Ritual und erhebt die Gefallenen der Schlacht von Mehat zum Unleben. Da er nicht zögert, seine gesamte Lebenskraft in das Ritual hineinzulegen, wird auch er selbst in den Magnum Opus hineingerissen und als lebender Toter Teil der erhobenen Streitmacht. Die Untoten folgen seinem letzten Befehl und überrennen die Rückzugsorte der Dorfbewohner. Dies bedeutet das Ende allen Lebens in Mehat.

Opfer: Die ausgewählten Blutopfer (darunter gegebenenfalls Tá'meron, Gulgaryo, Neferi, Nabîb, Olea und Folsineb) finden während des Magnum Opus den Tod, ihre Seelen werden in die Niederhöllen gerissen. Auch Djer'kem stirbt am Ende des Rituals. Bis zum Morgen werden die noch lebenden Menschen und Tiere in Mehat von hunderten Untoten und den verbliebenen Tschopukikuha gejagt und getötet.

Szenen während der Nacht

Nachfolgend findest du Szenen, die du dazu nutzen kannst, um eine zum Finale passende Atmosphäre aufzubauen und die Handlung voranzutreiben. Die Reihenfolge der Szenen ist weitgehend frei wählbar, sie orientiert sich in der Beschreibung grob an den beschriebenen Zeitphasen. Je nachdem, wie du die Szenen darstellst, kannst du sie verwenden, um zusätzlichen Zeitdruck aufzubauen und den Helden die Dringlichkeit zu vermitteln, Djer'kems Wirken ein Ende zu setzen. Gleichzeitig eignen sie sich auch als kleinere Ablenkungen oder Störungen, die das Vorankommen verzögern. In dieser Form kannst du sie nutzen, wenn du das Gefühl hast, dass die Helden ohne nach links oder rechts zu blicken zum Ende des Abenteuers eilen und das Schicksal der anderen Menschen aus den Augen verlieren.

Dieser Teil des Abenteuers bietet auch die Möglichkeit, Szenen zu verwenden, die im Abschnitt zur Nacht des Schreckens beschrieben sind (siehe Seite 42), entweder erstmals, weil diese bisher noch nicht zum Einsatz kamen, oder in Form eines dramatischen Déjà-vus („O nein, nicht schon wieder ...“).

Schutz der Dorfbewohner

Um die weniger wehrhaften Bewohner vor den Untoten zu retten, gilt es, sichere Rückzugsorte zu finden und zu verteidigen. Waren die Helden am Tag erfolgreich, haben alle Menschen, von einigen Sturköpfen abgesehen, an einem der vier gut zu verteidigenden Orte Schutz gesucht und sich dort verbarrikadiert. Zu Beginn der Nacht können die Helden vereinzelt auf jene wenigen Menschen treffen, die nicht bereit waren, ihr eigenes Haus zu



verlassen und nun von den Untoten gejagt werden – oder bereits zu einem von ihnen geworden sind. Weit größere Gefahr droht jedoch, wenn es den Untoten gelingt, die Verteidigung eines der befestigten Orte zu überrennen. Die dort eingeschlossenen Bewohner geraten in Panik und müssen geschützt werden. Es gilt, die Untoten lange genug aufzuhalten, um es den Menschen zu ermöglichen, zu einem anderen Rückzugsort zu gelangen.



Das Fort: Sofern die Helden es nicht verhindern, wird das nur von wenigen Fremdenlegionären und Veteranen verteidigte Fort etwa zwei Stunden vor Mitternacht von Untoten und Kriegern der Tschopukikuha erstürmt. Etwa 40 Dorfbewohner, darunter Versehrt und Kinder, haben dort Schutz gesucht. Es gilt, sie durch die Reihen der Angreifer entweder zu einem der Schutzorte im Dorf oder zur Boronkapelle im Süden zu bringen.



Die Boronkapelle: Sofern die Helden es nicht verhindern, erobert Djer'kem bis zur Mitte der Nacht die Kapelle auf dem Gräberfeld. Er versucht die Menschen, die dort Schutz gesucht haben, als Blutopfer für sein Ritual gefangen zu nehmen. Wer aus der Kapelle entkommt, versucht ins Dorf zu gelangen und dort in der Taverne Schutz zu suchen. In der überfüllten Taverne harren die Überlebenden nun dicht gedrängt aus.

Die Taverne: Das stabile Gebäude lässt sich gut verteidigen. Als gefährlich erweist sich, dass immer wieder versprengte Überlebende zur Taverne eilen, an die Tür pochen und verzweifelt um Einlass flehen. Jedes Mal, wenn die Tür geöffnet wird, besteht die Gefahr, dass es auch Untoten oder Waldmenschenkriegern gelingt, ins Innere zu gelangen. Fällt die Taverne, ist der nächste Rückzugsort für die Überlebenden Uneb'sáts Haus, das nicht weit entfernt liegt. Die Händlerin zögert jedoch, die gut verbarrikadierte Tür zu öffnen und versucht zunächst die Schutzsuchenden abzuweisen, insbesondere, wenn sich Hati'hesá darunter befindet. Sie beharrt darauf, dass ihr Haus bereits überfüllt sei und fürchtet, dass Untote ins Innere gelangen, wenn sie die Tür öffnet.

Uneb'sáts Haus: Das gut gesicherte Haus der Händlerin erweist sich, nicht zuletzt aufgrund der Skrupellosigkeit und Entschlossenheit seiner Besitzerin, als

die Befestigung, die am längsten aushält. Nur wenn Djer'kems Magnum Opus gelingt, fallen kurz vor Sonnenaufgang auch dieser Rückzugsort und die Menschen, die dort Schutz gesucht haben, den Untoten zum Opfer.

Vertraute Gesichter

Die Menschen aus Mehat, welche die Helden näher kennengelernt haben und die ihnen vielleicht sogar ans Herz gewachsen sind, werden vermutlich diejenigen sein, auf die sie während der Kämpfe ein besonderes Auge haben. Ihre Rettung beziehungsweise ihr Tod kann dem allgemeinen Schrecken eine persönliche Note verleihen. Gerade wenn die Gruppe jemandem bereits in der Nacht des Schreckens das Leben gerettet hat, mag dessen Schutz den Helden auch diesmal besonders wichtig sein – oder sein Tod besonders tragisch. Du kannst dazu auch auf noch nicht verwendete Gefahrensituationen und Rettungsszenen aus den vorherigen Beschreibungen zurückgreifen oder in passenden Momenten schlaglichtartige dramatische Begegnungen mit vertrauten Gesichtern in das Geschehen einstreuen. Sind einige Menschen bereits in der Nacht des Schreckens ums Leben gekommen oder entführt worden, können die Helden diesen nun in Gestalt von Lebenden Leichnamen begegnen.

Rettet die alte Joseda

Wenn du die düstere Stimmung des Finales durch ein humorvolles Element auflockern möchtest, können die Helden um Hilfe bei der Suche nach der alten **Joseda** (Mitte 80, gebeugt, struppige graue Haarmähne, stählerner Blick, zäh, eigensinnig und ideenreich; Willenskraft 13 (14/15/15), SK 2) gebeten werden. Die hochbetagte Kemi ist ein wenig wunderlich, hat sich ansonsten aber einen eisernen Willen und eine verblüffende Konstitution bewahrt. Ihre Familie hat am Abend gemeinsam mit ihr Schutz im Fort gesucht. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit hat Joseda sich aber unbemerkt von dort weggeschlichen, offenbar um ihre selbstgebrannten Schnapsvorräte vor den Angreifern in Sicherheit zu bringen.

Josedas Angehörige bitten die Helden, ihre Mutter und Großmutter zu finden und in Sicherheit zu bringen, ehe

sie den Untoten zum Opfer fällt. Die Helden können ihr im Laufe der Nacht mehrfach begegnen und sie aus gefährlichen Situationen retten. Sobald sie abgelenkt sind, macht sich Joseda aber stets wieder auf eigene Faust auf den Weg, da sie nicht einsieht, dass sie Beschützer benötigt, nur um zu ihrer Hütte zu gelangen. Immerhin kennt sie sich in Mehat sehr viel besser aus als die Abenteurer und hat zudem mindestens so viel Lebenserfahrung wie die ganze Gruppe zusammen.



Je nach Geschmack eurer Spielrunde können die Begegnungen mit Joseda als wiederkehrendes Element für Auflockerung zwischen den dramatischen Ereignissen sorgen oder am Ende doch noch eine düstere Wendung erfahren, etwa indem Joseda nach Mitternacht in einem unbeobachteten Moment getötet wird, ein freier Nephazz in ihren Körper einfährt und sie zum Lebenden Leichnam macht. Die scheinbar harmlose alte Frau folgt dann für eine Weile ungewohnt folgsam der Gruppe, bis ihr diese arglos den Rücken zudreht oder sie für einen kurzen Augenblick mit einem Helden allein ist ...

Die Toten erheben sich

Sofern die Helden Djer'kem nicht bereits frühzeitig aufhalten können, werden sie ab der Mitte der Nacht Zeugen, wie das Magnum Opus zu wirken beginnt und sich nach und nach die Skelette der Gefallenen von Mehat aus der Erde graben. Je nachdem, ob es dem Nekromanten gelungen ist, die Kapelle zu erstürmen, oder ob er das Ritual außerhalb beginnen musste, ist entweder das gesamte Gräberfeld oder nur ein Teil davon von der Wirkung betroffen. Verfügt Djer'kem über optimale Bedingungen (Eroberung der Boronkapelle als Ritualort, Schändung des Altars/Entweiheung der Gebetshalle, Zugriff auf das Banner der Heulenden Finsternis, Unterstützung durch Ti'Jakoo, ausreichende Anzahl an Blutopfern) gelingt es ihm nach und nach, alle der mehr als 700 Gefallenen zu erheben. Werden seine Bemühungen dagegen gestört und ihm fehlen mindestens zwei der zuvor genannten Bedingungen, ist die Wirkung schwächer und es folgen nur etwa ein Drittel der Toten seinem Ruf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimme des Beschwörers schwillt zu einem hohen, triumphierenden Kreischen an, dem kaum mehr etwas Menschliches anhaftet. Dann herrscht Stille, als würde die Welt um euch herum den Atem anhalten. Ein weißes Geisterleuchten erhellt den finsternen Himmel und lässt eure eigenen Gesichter leichenblass und leblos wirken.

Das erste Geräusch, das die Stille durchbricht, ist ein leises, unscheinbares Scharren. Es stammt von einer Knochenhand, die sich langsam, aber beharrlich aus der Erde gräbt.

Der Hand folgt ein Arm und dann ein von der Erde verfärbter Totenschädel. Es ist ein vollständiges Skelett, dass sich da an die Oberfläche arbeitet – und mit einem Mal ist das Scharren überall um euch herum, als würde das gesamte Gräberfeld nach und nach zu gespenstischem Unleben erwachen.



Letzte Momente

Nachfolgend findest du mögliche Notlage- und Sterbeszenen für die näher beschriebenen Figuren aus Mehat:

- **Henem'iwen** eilt zum Bach, um sein in Brand gesetztes Haus zu löschen. Auf dem Rückweg läuft er, beladen mit zwei vollen Wassereimern, in eine dreiköpfige Gruppe von Untoten. Er erschlägt einen von ihnen mit einem Eimer, dann wird er von den übrigen gepackt und zu Boden gerissen.
- **Neferi, Nabib** und **Olea** müssen den Tod ihres Ziehvaters mitansehen und fliehen daraufhin in den Dschungel. Dort werden sie von den Tschopukikuha überwältigt und später zur Boronkapelle geschleppt.
- **Hati'hesá** öffnet die Tür seiner Taverne, um zwei fliehenden Menschen Schutz zu gewähren. Beim Versuch, die Tür wieder zu schließen, wird er von den verfolgenden Untoten gepackt und verwundet. Er kann zwar von helfenden Händen ins Innere gezogen werden, stirbt aber später an seinen Verletzungen.
- **Uneb'sát** wird bei dem Versuch, einem panischen Überlebenden den Zugang zu ihrem Haus zu verwehren, von diesem erstochen.
- **Ankhsa Ni Khefu** verteidigt bis zuletzt die Palisade des Forts, um die Schutzsuchenden zu beschützen beziehungsweise nach dem Fall des Forts möglichst vielen von ihnen die Flucht zu ermöglichen. Schließlich geht die Corporala unter Wogen aus Untoten zu Boden und wird zerrissen.
- **Santilia Belaflos** wird bei der Eroberung der Boronkapelle von der Schamanin Ti'Jakoo mit einem Knochenspeer an die Wand der Gebetshalle gespießt und verblutet vor dem Altar.
- **Tá'meron** und **Golgaryo Wilmaan** werden bei der Eroberung der Kapelle verwundet und sterben später als Blutopfer während des Rituals.
- **Folsineb** und **Rayo** versuchen gemeinsam zu entkommen. Dabei wird Rayo tödlich vom Wurfspeer eines Tschopukikuha getroffen. Folsineb hält tränenüberströmte Hand, während er seine Leben aushaucht und leistet keinen Widerstand, als sie gepackt und als Blutopfer zur Kapelle geschleppt wird.
- **Hevane** und **Trienco Dominez** haben sich die Zwillinge auf den Rücken gebunden, um die Hände frei zu haben. Nach dem Fall des Forts versuchen sie sich zur Taverne durchzuschlagen. Auf dem Weg dorthin geraten sie in eine Gruppe von Untoten und kämpfen Rücken an Rücken, bis sie überwältigt werden.
- **Kalmano Klippstein** besteht darauf, an der Seite weiterer kampffähiger Veteranen die übrigen Dorfbewohner zu beschützen. Er verteidigt die Taverne und bleibt kämpfend zurück, als diese überrannt wird, um anderen die Flucht zu ermöglichen.



Die Erhebung zieht sich über einen längeren Zeitraum hin, sodass nicht alle Untoten zugleich erscheinen, sondern sich nach und nach immer mehr von ihnen aus der Erde wühlen. Du kannst dies als dramaturgisches Element nutzen, um den Helden deutlich zu machen, dass die Zeit drängt. Der Anblick der in wachsender Zahl aus der Erde kriechenden Skelette kann selbst bei hartgesottenen Abenteurern eine tiefe Furcht auslösen (Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)*, bei Misslingen 2 Stufen *Furcht*). Werden von den Helden beschützte Personen oder weitere Bewohner Mehats Zeuge, wie das Gräberfeld erwacht, geraten diese in helle Panik und versuchen zu fliehen. Nachdem sie sich aus der Erde befreit haben, strömen die Untoten zum Banner der Heulenden Finsternis, um sich dort zu versammeln. Wird das Ritual vor seiner Vollendung unterbrochen oder Djer'kem getötet (ohne das Ti'Jakoo an seine Stelle treten kann), erlischt der Zauber. Es kommen keine weiteren Untoten mehr hinzu und die bereits erhobenen verharren reglos, bis das Sonnenlicht am nächsten Morgen sie zerfallen lässt.



Der Kampf um die Gebetshalle

Der Boronkapelle kommt während des Finales eine besondere Bedeutung zu. Zum einen kann der geweihte Boden der Gebetshalle als (zunächst sicher erscheinender) Rückzugsort für gejagte Helden und von ihnen beschützte Dorfbewohner dienen und eine dringend nötige Verschnaufpause ermöglichen. Zum anderen wird die Kapelle im Laufe der Nacht hart umkämpft, da Djer'kem sie als Schauplatz für sein Magnum Opus ausgewählt hat und sein Ritual nur wenn ihm keine andere Möglichkeit bleibt an einem anderen Ort durchführen wird.

In der Kapelle haben etwa 30 Bewohner Mehats Schutz gesucht, von denen etwa die Hälfte kampffähig und bewaffnet ist. Die Bewaffneten verteidigen den Zugang sowie die Fenster mit großer Entschlossenheit, wissen sie doch, dass ihnen im Falle einer Niederlage kein Fluchtweg bleibt. Tá'meron und Santilia haben (sofern mindestens einer von beiden die Nacht des Schreckens überlebt hat) zwei weitere Körbe mit gesegneter Graberde vorbereitet.

Im Laufe der Nacht leert sich dieser Vorrat jedoch zusehends und um Mitternacht ist nur noch wenig Erde übrig. Ist es den Angreifern bis dahin nicht gelungen, die Gebetshalle unter ihre Kontrolle zu bringen, unter-

nehmen die Tschopukikuha einen letzten entschlossenen Vorstoß. Können die Helden auch diesen abwehren, entschließt sich Djer'kem, das Magnum Opus außerhalb der Kapelle auf der südlichen Seite des Gräberfeldes durchzuführen. Seine Untoten und die Waldmenschkrieger schirmen ihn dort vor eventuellen Fernkampfangriffen ab, sodass ein riskanter Ausfall von Nöten ist, um das Ritual zu unterbrechen.

Sind die Helden zunächst im Dorf oder am Fort im Einsatz, um den dort in Bedrängnis geratenen Menschen zu helfen, wird die Kapelle währenddessen von den Angreifern erobert. Die Gruppe steht dann vor der Herausforderung, diese rechtzeitig zurückzuerobern, um das Ritual zu stören beziehungsweise die als Blutopfer ausersehenen Menschen zu retten. Ist die Gruppe bereits angeschlagen, können die Helden versuchen, unter den verbliebenen Verteidigern Mehats einige Mitstreiter zu finden, die sie bei dem Versuch unterstützen oder für einen Ablenkungsangriff sorgen, sodass die Helden unbemerkt in die Gebetshalle eindringen und die Gefangenen befreien können. Hat die Erhebung der Untoten bereits begonnen, besteht eine zusätzliche Herausforderung darin, sich inmitten der sich aus der Erde wühlenden Skelette über das Gräberfeld zu bewegen. Zwar beschränken sich die Untoten zunächst darauf, zum Banner der Heulenden Finsternis zu trotten und greifen nur an, wenn man sich ihnen in den Weg stellt, doch das ist für die Helden zunächst nicht offensichtlich. Hinweise, was die Helden tun können, um das Ritual zu stören, findest du auf Seite 47.



Wie schon in der Nacht des Schreckens kannst du die auf und um die Boronkapelle lebenden Raben nutzen, um den Helden in einer brenzigen Situation Unterstützung zukommen zu lassen. Der Rabenschwarm kann die Untoten und Tschopukikuha entweder ablenken oder an der Seite der Gruppe in den Kampf eingreifen.

Ausgestaltung des Finales

Das Finale des Abenteuers soll den Helden möglichst viel Handlungsfreiheit bieten. Du stehst daher vor der Herausforderung, Einzelheiten je nach Situation improvisieren zu müssen. Gleichzeitig hast du den Vorteil, dass du deine Gruppe am besten kennst. Du weißt, woran deine Spieler Spaß haben und wo der Schwerpunkt der Stimmung liegen sollte, damit die Helden ein forderndes und intensives Abenteuer erleben. Die nachfolgenden Abschnitte sollen als Hilfestellung dienen, um ein gelungenes Finale zu gestalten und Anregungen geben, wie du die Stimmung aufbauen und die Geschichte in Richtung Spannung, Horror oder Drama steuern kannst.

Spannung und Action

Um eine spannende und bedrohliche Stimmung aufkommen zu lassen, ist es vor allem wichtig, dass die Helden das Gefühl haben, nie länger als für einige Augenblicke zur Ruhe zu kommen. Auch das Vermitteln von Zeitdruck etwa durch das Voranschreiten des Rituals, die steigende Zahl an Untoten oder die sinkende Zahl an noch verbleibenden Rückzugsorten verstärkt diese Stimmung. Ein umfangreiches Auswürfeln jeder Kampfbegegnung kann in diesem Fall sogar nachteilig sein, da es einen eigentlich schnellen, actionreichen Vorgang sehr stark verlangsamt. Stattdessen empfiehlt



es sich, Kämpfe, die für die Handlung weniger bedeutend sind, nur kurz anzureißen. Das heißt, die Helden müssen nicht jeden Untoten erschlagen, der ihnen im Weg steht, sondern es geht eher darum, deren Reihen zu durchbrechen, sei es beim Rückzug aus einem überannten Gebäude oder bei dem Versuch, zu Djer'kem vorzudringen. Die Zahl der Gegner ist zu groß, um sie alle im Kampf besiegen zu können. Das Ziel ist es, lange genug zu überleben, um den Verursacher des Ganzen stellen zu können. Du kannst dies durch eine kurze, schnelle Folge von Attacken und Paraden symbolisieren. Ist ein Held erfolgreich, wird sein Gegner durch den Hieb zurückgedrängt oder stürzt zu Boden und benötigt zwei Aktionen, um sich wieder zu erheben.

Gönne deinen Spielern die Möglichkeit spektakulärer Aktionen, durch die ihre Helden ihren Mut und ihre Findigkeit unter Beweis stellen können. So kann es gelingen, drei dicht hintereinanderstehende Skelette mit einem einzigen Speer zu durchbohren und an einen Baum oder die Holzwand eines Hauses zu nageln oder eine Gruppe Lebender Leichname in eine Falle zu locken und mit einer Barrikade aus Feuer einzuschließen. Die Untoten verbrennen innerhalb weniger Aktionen, setzen aber bis zum Ende ihrer Existenz den Kampf fort, sodass sich die Helden in einem Kampf gegen lichterloh brennende Untote beweisen können.

Gelingt es den Helden unerwartet schnell, Djer'kem zu überwältigen und möchtest du noch eine weitere überraschende Wendung einbauen, dann kann Ti'Jakoo, die ebenfalls einen Pakt mit Thargunitoth

geschlossen hat, an seiner Stelle einspringen und das Ritual zunächst weiterführen, bis auch sie von den Helden besiegt wird.



Mit Fortschreiten des Magnum Opus steigt nicht nur die Zahl der Untoten, es erscheinen auch ungebundene Nephazz-Dämonen, die über dem Gräberfeld schweben und in die Körper von frisch erschlagenen Kämpfern einfahren können, um diese zu beleben. Die Helden können sich dadurch mit der Situation konfrontiert sehen, dass Bewohner von Mehat, die Augenblicke zuvor noch an ihrer Seite gekämpft haben, ihnen plötzlich als Untote nach dem Leben trachten. Auch kann es zu banger Momenten der Unsicherheit kommen, wenn nicht auf den ersten Blick erkennbar ist, ob die blutbespritzte Gestalt, die ächzend auf die Helden zu taumelt, ein verletzter Überlebender am Ende seiner Kräfte oder ein mordgieriger Untoter ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem dumpfen Ächzen geht die ergraute Veteranin neben dir zu Boden und du siehst den Schaft eines Speeres aus ihrem Rücken ragen. Während du dich dem neuen Gegner zuwendest, der sich lautlos an euch herangepirscht hat, bemerkst du aus dem Augenwinkel, wie die Frau sich mühsam wieder erhebt. Boron sei Dank war der Treffer wohl doch nicht so schwer, wie du zuerst dachtest. Doch dann macht sie einen ungelenten Schritt in deine Richtung und du siehst ihr Gesicht: Steif und ohne jede Mimik, die Augen dunkel und glasig. Sie ist eine von ihnen geworden.



Horror und Ekel



Eine unheimliche Stimmung lässt sich am ehesten dann erzeugen, wenn die Helden das bedrohliche Grauen nicht genau erkennen, sondern nur hören und erraten können. Du kannst die Finsternis der mondlosen Nacht nutzen, um eine unübersichtliche und bedrohliche Grundsituation zu schaffen. Die Sichtweite der Helden reicht ohne Lichtquelle nur wenige Schritte weit, mit Lichtquelle ist sie zwar etwas größer, dennoch bleiben genug Schatten und dunkle Ecken, in denen eine Gefahr lauern könnte. Auch eine (kurzzeitige) Trennung der Gruppe, gleich ob ungeplant oder von den Helden beabsichtigt, kann dazu beitragen, das Gefühl der Verwundbarkeit zu verstärken.

Wenn du dies deiner Gruppe zumuten willst, kannst du als weiteres Stimmungselement das Spiel mit dem Ekel nutzen. Das Magnum Opus erweckt nicht allein menschliche Tote, sondern auch zahllose Tierkadaver in unterschiedlichen Stadien der Verwesung. Untote Affen und Schlangen, aber auch Maden, Käfer, Würmer und andere Insekten krabbeln, springen und kriechen zwischen den menschlichen Skeletten umher. Diese Wesen sind keine ernsthafte Bedrohung im Kampf, können aber, wenn sie den Helden ins Gesicht springen oder in Stiefel und Hosenbeine kriechen, ebenso viel Grauen auslösen wie ein Trupp Lebender Leichname.

Drama und Humor

Nicht jede Spielrunde hat Freude am intensiven Erleben dramatischer und tragischer Szenen. Im Finale kann ein gewisses Maß an Drama die Stimmung am Spieltisch aber durchaus bereichern und dazu beitragen, dass die Handlung sich nicht allein auf das möglichst effektive Erschlagen von und die Flucht vor Untoten konzentriert. Gut geeignet dazu sind die auf Seite 50 beschriebenen Schicksale derjenigen Bewohner von Mehat, welche die Helden näher kennengelernt haben.

Als Kontrast zur düsteren Grundstimmung kannst du außerdem hin und wieder eine Prise Humor einstreuen. Es ist nicht leicht, eine bedrohliche Stimmung über Stunden hinweg ununterbrochen aufrechtzuerhalten. Spannung, Horror und Drama lassen sich nicht unbegrenzt steigern und können sich mit der Zeit abnutzen. Wenn du hin und wieder eine kurze humorvolle Begegnung zur Auflockerung einfließen lässt (beispielsweise mit der alten Joseda), entfalten düstere und dramatische Szenen im Anschluss wieder umso stärker ihre Wirkung.

Ein neuer Morgen

Wenn am nächsten Morgen die ersten Sonnenstrahlen auf Mehat fallen, werden die Spuren der nächtlichen Kämpfe in ihrem ganzen Ausmaß sichtbar. Waren die Helden erfolgreich und konnten die Vollendung des Rituals verhindern, kommen nach und nach die Überlebenden aus ihren Rückzugsorten hervor und versammeln sich an der Boronkapelle. Bei vielen wirkt der Schrecken der Nacht noch nach, aber wenn die Menschen erkennen, dass die Gefahr endgültig gebannt ist, überwiegen Gefühle der Erleichterung und Dankbarkeit. Haben die Helden alles in ihrer Macht Stehende getan, um Leben zu retten, wurde nur etwa ein Viertel der Bewohner in der Nacht von den Untoten getötet. Andernfalls haben, je nachdem, wie nahe das Ritual seiner Vollendung gekommen ist, bis es unterbrochen wurde, bis zur Hälfte der Menschen im Kampf oder auf der Flucht ihr Leben verloren.

Sind die Helden bei der Verhinderung des Magnum Opus gescheitert, gibt es nur eine Handvoll Überlebender. Sie tragen die Kunde von den grauenvollen Ereignissen in Mehat in den nächsten Tagen bis nach Yleha, wo sich auf Betreiben der Boronkirche eine Streitmacht sammelt, um dem Heer der Untoten entgegenzutreten.

Nekromanten auf der Flucht

Für den Fall, dass Djer'kem oder Ti'Jakoo nach dem Misslingen ihres Plans die Flucht gelungen ist, stehen die Helden vor der Entscheidung, die Schurken zu verfolgen oder dies anderen zu überlassen. Die Boronkirche wird in diesem Fall eine hohe Prämie auf die Köpfe der Paktierer aussetzen. Während Ti'Jakoo im Falle ihres Entkommens versucht, im dichten Dschungel östlich von Mehat unterzutauchen, wendet sich Djer'kem nach Süden, um in Hôt-Alem ein Schiff in Richtung Thalusa zu suchen.

Der Helden Lohn

Nach den Ereignissen der Nacht wird die Kunde von den mutigen Taten der Helden bald schon in ganz Meridiana Verbreitung finden und dabei sicher auch die ein oder andere Ausschmückung erfahren. Als Retter von Mehat eilt ihnen fortan ein guter Ruf voraus, und im Dorf selbst wird man sie stets mit offenen Armen empfangen. Einige Bewohner mögen sogar so weit gehen, der Gruppe ein eigenes Denkmal neben dem Ehrenmal der Schlacht von Mehat zu errichten. Sie genießen zudem das Wohlwollen der Boronkirche, die sowohl im al'anfanischen Imperium wie auch in Kemi-Reich über großen Einfluss verfügt. Für den Sieg über Nekromanten und Untote, die Rettung Schutzbedürftiger und die Verhinderung des Magnum Opus der Nekromantie haben sich die Helden außerdem **25 Abenteuerpunkte** verdient. Haben sie sich in besonderer Weise durch Selbstlosigkeit, Mut und Hilfsbereitschaft hervorgetan oder sich in anderer Weise besonders heldenhaft verhalten, kannst du zusätzlich bis zu **5 Abenteuerpunkte** pro Held vergeben.

Die Gegner und ihre Werte

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden.

Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☞ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☞ Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung* und *Illusion*.
- ☞ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☞ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- ☞ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☞ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.



Menschliches Skelett

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper
Gewicht: etwa 10 Stein bzw. nach Ursprungskörper
MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 11

FF 8 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13

LeP 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 6 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz

Langschwert: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Langschwert und Holzschild: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Kurzbogen: **FK** 10 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80

Leichte Armbrust: **FK** 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6 **RW** 10/50/80

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose

Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☛ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 53).

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Katar	1W6+1	GE 13	0/-1	kurz	1,25 Stn	40 HF	50 S

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Stachelkeule der Tschopukikuha	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	70 HF	16 S

Kampftechnik Blasrohre

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Blasrohr	1W2	2 Aktionen	5/20/40	Blasrohrpfeile	0,5 Stn	60 HF	40 S

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Knochenkeule, lang (2H)	1W6+4	KK 15	0/-2	mittel	4 Stn	150 HF	80 S

Nephazz

Größe: je nach GK

Gewicht: kein Gewicht

MU GK+2 **KL** GK+3 **IN** GK+1 **CH** GK+1

FF GK+1 **GE** GK+1 **KO** GK+1 **KK** GK+1

LeP GK+5 **AsP** 8 **KaP** – **INI** GK+1W6

AW GK **SK** GK+1 **ZK** GK+1 **GS** GK

Angriffe (nach GK): **AT** GK+2 **PA** GK+2

TP je nach Waffe

RW je nach Waffe

RS/BE: GK+4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht II /

Lichtempfindlichkeit

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: GK+2

Zauber: Horriphobus 4



Größenkategorie: GK

Typus: Dämon (niederer, Thargunitoth), nicht humanoid oder humanoid (je nach GK)

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: In den meisten Fällen wird ein Nephazz-besessener Untoter so handeln, wie der Beschwörer dies wünscht. Er greift mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an.

Flucht: Nephazzim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Nephazz ist ein Dämon aus dem Gefolge Thargunitoths.

- **QS 2:** Ein Nephazz wird dafür eingesetzt, in eine Leiche zu fahren und sie so zu einem Untoten zu machen.

- **QS 3+:** Von einem Nephazz kontrollierte Untote sind stärker, widerstandsfähiger und klüger als gewöhnliche Untote.

Sonderregeln:

***) Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Untoten, in den der Nephazz schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Nephazz ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Nephazz gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

In Leiche fahren: Ein Nephazz kann in einen Leichnam fahren. Er verwendet dann die (modifizierten) Werte des Gastkörpers und verliert die Sonderregel **Körperlos**.

Untote kontrollieren: Der Dämon kann bis zu 5 vom Beschwörer erschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.

Ti'Jakoo, Schamanin und Thargunitoth-Paktiererin (5. Kreis der Verdammnis)

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 36 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

Knochenkeule, lang (2H): **AT** 14 **PA** 5 **TP** 1W6+4

RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Dämonischer Panzer I*, Leichengespir*, Resistenz gegen Götterwirken I*, Todesberührung*, Untote erheben*, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 11, Götter & Kulte 12, Magiekunde 10, Selbstbeherrschung 9, Verbergen 6, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Ti'Jakoo wird vor allem mit ihrer Knochenkeule und **Wuchtschlägen** angreifen. Hat sie die Gelegenheit, nutzt sie auch gerne die **Todesberührung**.

Flucht: Ti'Jakoo wird nicht fliehen.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen:

***) Seelenpakt:** Ti'Jakoo ist eine Seelenpaktiererin der Thargunitoth im 5. Kreis der Verdammnis (siehe Seite 92) und verfügt über einige Paktgeschenke.



Stammeskrieger der Tschopukikuha

MU 14 KL 10 IN 12 CH 10

FF 13 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 9 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Holzspeer (2H): AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW lang

Katar: AT 14 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Stachelkeule der Tschopukikuha: AT 13 PA 6
TP 1W6+4 RW mittel

Blasrohr: FK 13 LZ 2 TP 1W2* RW 2/20/40

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4* RW 10/50/80

RS/BE: 0/0 (normale Kleidung oder nackt)

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Giftresistenz II, Richtungssinn / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Holzspeer, Katar), Geländekunde (Dschungelkundig), Hruruzat^{AKO158}, Muttersprache Tahaya III, Ortskenntnis

(Heimatdorf), Präziser Schuss/Wurf I (Blasrohr, Kurzbogen), Präziser Stich I (Katar), Verbessertes Ausweichen I+II, Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzspeer)

Talente: Einschüchtern 7, Handel 6, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Überreden 5, Verbergen 9, Wildnisleben 9, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Stammeskrieger werden versuchen, mit ihren Fernkampfwaffen anzugreifen und dann die geschwächten Helden in Nahkämpfe verwickeln. Die Krieger setzen dabei häufig *Finten* ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; sind die Hälfte aller Stammeskrieger geflohen oder handlungsunfähig, flieht der Rest

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

***) Gift:** Die Pfeile der Fernkampfwaffen sind fast immer vergiftet, vor allem mit Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342).



Die Krieger sind für die Helden auf den ersten Blick nicht von den Lebenden Leichnamen zu unterscheiden, da sie deren Aussehen durch Bemalung, rituelle Verletzungen und teilweise auch durch Masken aus halbverwester Menschenhaut nachahmen. Dies geschieht einerseits aus religiösen Gründen, da sie sich selbst – wie die Untoten – als besondere Diener ihrer Göttin Thargunitoth sehen und deshalb versuchen ihr Äußeres diesen anzupassen. Andererseits dient es ihnen auch als bewusste Kriegstaktik, um ihre Feinde zu täuschen und durch den schreckenerregenden Anblick in Furcht zu versetzen.

Djer'kem, Nekromant und Thargunitoth-Paktierer (2. Kreis der Verdammnis)

MU 15 KL 15 IN 12 CH 13

FF 10 GE 10 KO 11 KK 12

LeP 28 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

AW 5 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang(2H): AT 13 PA 9 TP 1W6+2
RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Tradition (Gildenmagier), Todeshauch*, Untote erheben*

Talente: Körperbeherrschung 5, Magiekunde 13, Selbstbeherrschung 9, Willenskraft 11

Zauber: Corpofesso 10, Ignifaxius 9, Nekropathia^{AMIII133} 13, Skelettarius 13, Totes Handle^{AMIII144} 13

Kampfverhalten: Djer'kem ist kein geübter Kämpfer, aber wenn er sich gezwungen fühlt zu kämpfen, wird er zunächst auf den Corpofesso setzen und dann auf den Ignifaxius.

Flucht: Djer'kem wird nicht fliehen.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen:

***) Seelenpakt:** Djer'kem ist ein Seelenpaktierer der Thargunitoth im 2. Kreis der Verdammnis (siehe Seite 92) und verfügt über einige Paktgeschenke.



Für die Bewohner von Mehat kannst du bei Bedarf die Werte der Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 verwenden, für die im Ort ansässigen Veteranen und Söldner der Fremdenlegion den Wertekasten des Gardisten auf Seite 260.

Lebender Leichnam

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl ein Lebender Leichnam als Untoter ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden kann)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern (keine Probe erlaubt; Lebende Leichname können nicht klettern), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Lebende Leichname können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 5, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6 + 6 (Horde Lebender Leichname) oder 3W6 + 10 (große Horde Lebender Leichname)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +2

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Lebende Leichnam Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Lebende Leichname gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, folgen Lebende Leichname ihrem Instinkt: dem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Lebende Leichname fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Diese Kreatur ist eine frisch belebte Leiche.

☛ **QS 2:** Die meisten Lebenden Leichen beherrschen für kurze Zeit nach ihrem Tod noch fast alles, was sie zuvor tun konnten. Magische und karmale Fähigkeiten sind davon ausgenommen.

☛ **QS 3+:** Seltener Formen der Lebenden Leichen, die unter Einsatz von Paktgeschenken und ähnlich machtvoller Magie entstehen, können kurze Zeit lang auch noch magische Potentiale nutzen, über die sie im Leben geboten.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Lebende Leichname können Wundfieber übertragen. Für je volle 15 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-16 (keine Krankheit), 17-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Bessere Fähigkeiten: Die Meisterin kann entscheiden, dass ein Lebender Leichnam noch über Fähigkeiten verfügt, die er im Leben besaß, und entsprechend Fertigungspunkte verteilen.

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Lebende Leichnam direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Kopf ab!: Einen Lebenden Leichnam kann man direkt ausschalten, indem man ihm den Kopf abtrennt. Dazu ist eine erfolgreiche, unverteidigte AT –10 mit einer passenden Waffe (etwa einer Streitaxt oder einem Langschwert) notwendig.

Magische Fähigkeiten: Wurde ein Zauberer durch ein Paktgeschenk zu einem Lebenden Leichnam, kann er nach Meisterentscheid noch über einen Rest an AsP und magischen Fähigkeiten verfügen, die er solange einsetzen kann, bis er zu einem Zombie wird (siehe Sonderregel *Zombie!*).

Meute: Lebende Leichname, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Lebendem Leichnam in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Zombie! Nach 1W6 + 2 Tagen wird aus einem Lebenden Leichnam ein Zombie. Seine Werte (und Sonderregeln) werden entsprechend angepasst^{ANK023}.

Untoten-Regeln: Für Lebende Leichname gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 53).



VIER JAHRESZEITEN



von Felix Pietsch und Isabell Andersen

nach einer Idee von Daniel Krätz

mit Dank an Andreas, Clara, Frieder, Julia, Leni, Max, Nadine und Stephan.

»Fürchte dich nicht, Magier, der du die Echos der Vergangenheit vernimmst. Lausche meiner Stimme, Erbe der Kophtanim von einst. Folge dem Weg, der dir gegeben, Nachkomme der Mogule mit ihren Reichen an den Gestaden des Altehrwürdigen. Die Trägerin der Waage der Ehernen Zeit gewährt dir deinen Wunsch.

Ewig währt ihre Herrschaft, und ewig soll die deine währen. Im Feuer vom Shaa'naas'bar ist deine Zukunft geschmiedet. Folge ihr!

An gelben Ufern, in einem Ozean von Jasmin, herrschen Frühling, Sommer, Herbst und Winter gemeinsam. Ihre Gebieter hegen einen Wunsch, doch seine Erfüllung wird die Dynastie deiner Herrschaft begründen. In uralter Tradition eröffnet sich die Gebieterin einem anderen, den Schleier der Geheimnisse umgeben, und kein Keim entsteht hieraus. Grauer Schrecken wird kommen, du wirst ihn herbeirufen, du wirst ihn fortschicken und die Saat ausbringen, die zwei Männer vor dir nicht ausbringen konnten. Nach Zwölf-und-einem Götterlauf wirst du zurückkehren, um deine Ernte einzuholen, und dein Schicksal wird sich erfüllen.«

—Stimme des Gorgobaal in Yussams Vision, 960 BF

Stichworte zum Abenteuer: eine niederhöllische Zeitschleife, obskures Dämonenwirken, idyllische Teewirtschaft

Genre: Mysterienabenteuer, Closed-Room-Szenario

Voraussetzungen: eine gewisse Frustrationstoleranz und die Bereitschaft, Wagnisse einzugehen; Tulamidya auf Stufe II für alle Helden empfohlen

Ort: Thalusien

Zeit: ab 1043 BF (aber Teile des Abenteuers spielen einige Jahrzehnte in der Vergangenheit)

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftalente

Körpertalente

Lebendige Geschichte



Einleitung und Hintergrund

Thalusien, der äußerste Süden der Tulamidenlande, ist ein Flecken Aventuriens, in den sich Abenteurer nur selten verirren. Zu weit entfernt erscheint das Sultanat von den großen Metropolen der Mittellande und des Tiefen Südens, wo folgenschwere Aventurienpolitik betrieben wird, zu weit entfernt von den Haupttempeln der zwölgöttlichen Kirchen und den Hochburgen ihrer offenen Feinde. Umso besser eignet sich die von Sumpf und Hochland geprägte Region jedoch für eher ungewöhnliche Abenteuerideen.

Mit **Vier Jahreszeiten** hältst du ein außerordentlich ungewöhnliches Szenario in Händen. Es birgt das Potenzial, einer vermeintlich selbstbewussten und unerschrockenen Heldengruppe ein wahrhaft unvergessliches Erlebnis zu beschermen, erfordert jedoch etwas mehr Vorbereitung und Geschick seitens der Spielerin als andere Abenteuer.

Was geschah

Vor mehr als acht Jahrzehnten nahmen hier Ereignisse ihren Anfang, die bis in die Gegenwart nachwirken. Der versierte Dämonenbeschwörer **Yussam al'Hakim** (siehe Seite 67) hat sich in seiner Forschung der rätselhaften Erzdämonin Heskate, der *Trägerin der Ehernen Waage der Zeit*, angenähert. In seiner Gier nach Macht schenkte er ihren Einflüsterungen Gehör, die ihm prophezeiten, eine machtvolle Magierdynastie zu errichten, ähnlich wie einst die *Magiermogule vom Gadang*. Der Weissagung folgend, die ihm der Biss eines Gorgobaals, eines Schlangendämons der Heskate, mit einem bewusstseinsweiternden Gift bescherte, begab er sich zur abgelegenen Karawanserei Chabari, wo er die Sehnsüchte der Familie Perishim ausnutzte.

Bastrabeth und **Mozaffa Perishim** (siehe Seite 64), die Betreiber des hiesigen Teehauses *Vier Jahreszeiten*, wünschten sich verzweifelt ein Kind. Der thalusischen Tradition des „Brautverleihs“ (siehe Seite 61) folgend, bat Mozaffa seinen besten Freund, **Ahjan ibn Harak**, der Vater des Kindes zu werden. Er ahnte jedoch nicht, dass der ewige Junggeselle Ahjan im Geheimen Gefühle für seinen Kindheitsfreund Mozaffa hegt. In der vereinbarten Nacht gelang es Ahjan nicht, sein Versprechen zu erfüllen und mit Bastrabeth das Bett zu teilen.

Die Gunst der Stunde hat Yussam vorhergesehen. Mit einer eindrucksvollen Darbietung rettete er scheinbar die Karawanserei vor dem Angriff eines gehörnten Dämons und lässt sich wie ein Held feiern. Mit Bastrabeth und Ahjan schließt er ein folgenschweres Abkommen: Er würde mit ihr ein Kind zeugen – jenes Kind, das ihm von Heskate verheißen wurde – und es bei ihr und Mozaffa aufwachsen lassen. Am Tage ihres 13. Geburtstages würde Yussam zum *Vier Jahreszeiten* zurückkehren, und sollte das Kind bis dahin Anzeichen einer magischen Begabung zeigen, so würde er es in seine Obhut nehmen und ausbilden.

Bastrabeth ging auf den Handel ein und entschied mit Ahjan, dass Mozaffa niemals davon erfahren darf.

Bald brachte Bastrabeth ihre Tochter **Asha** (siehe Seite 64) zur Welt. Je näher Ashas 13. Geburtstag rückte, umso mehr häuften sich ungewöhnliche Begebenheiten. Der Familienfrieden bröckelte, während Bastrabeth dem Stichtag mit Furcht entgegensah und Mozaffa Zweifel an der Vaterschaft seiner Tochter entwickelte, denn weder in Ahjans noch in Bastrabeths Familie waren je magische Fähigkeiten bekannt. Als Asha ihren vermeintlichen Vater Ahjan direkt auf ihre merkwürdigen Fähigkeiten ansprach, wollte dieser das schmerzvolle Geheimnis nicht länger wahren und eröffnete ihr die Wahrheit um ihre Abstammung. Wenig später vertraute er sich auch seinem Freund an und erzählte ihm, was in der Nacht von Ashas Zeugung geschehen war. Gemeinsam heckten die beiden den Plan aus, Yussam, dem sie die Schuld an ihrem Kummer gaben, bei seiner Rückkehr nach Chabari zu beseitigen.

Bald schon fieberte Asha der Ankunft ihres leiblichen Vaters entgegen, weil sie sich von ihm Anleitung erhoffte, wie sie ihre ungewöhnlichen Fähigkeiten unter Kontrolle bringen könnte. Doch als ihr 13. Geburtstag kam, tauchte Yussam nicht auf – Mozaffa hatte ihn abgefangen und getötet. Asha geriet in Zorn, als ihr Stiefvater ihr erklärte, dass der, auf den sie warte, nicht kommen würde, und lief davon.

Zehn Jahre später kehrte Asha ins *Vier Jahreszeiten* zurück. Inzwischen war sie davon überzeugt, dass Mozaffa ihren leiblichen Vater ermordet hatte. Bastrabeth hatte ihren Mann mittlerweile verlassen. Mit ihren Fähigkeiten als Magiedilettantin zettelte Asha in dem inzwischen recht heruntergekommenen Teehaus eine Schlägerei an und tötete Mozaffa im dabei entstehenden Chaos, um sich für den Verlaufs zu rächen, den ihr Leben genommen hatte.

Eine Chance auf Wiedergutmachung

Asha führte anschließend ein langes Leben voller Bedauern. Mehr als einmal wünschte sie sich, dass sie den Mord an ihrem Ziehvater rückgängig machen könne. Letztlich, als betagte Frau, entdeckt sie einen Weg: Ein magisches Artefakt in Form einer Sanduhr fand nach langer Recherche seinen Weg in ihren Besitz, erfüllt von Heskates Macht. Mit diesem Artefakt kehrt sie in die *Vier Jahreszeiten* zurück. Doch die Erzdämonin erlaubt ihr nicht, eigenhändig in ihre Vergangenheit einzugreifen, stattdessen lässt das Artefakt eine Gruppe von Helden vier wichtige Momente aus Ashas Vergangenheit wieder und wieder im Wechsel durchleben. Sie erhalten die Gelegenheit, buchstäblich die Vergangenheit zu verändern – jedoch nur im Sinne der Erzdämonin. Ihr Ziel ist es, nicht nur Ashas Mord an Mozaffa, sondern auch den Tod des Magiers Yussam zu verhindern. Den Helden scheint keine Wahl zu bleiben, als den Willen Heskates zu erfüllen, um wieder aus der Zeitschleife zu entkommen, in die sie hineingeraten sind – es sei denn, sie finden eine Möglichkeit, die unheilvolle Sanduhr zu zerstören und den Zeitstrom so wieder in Ordnung zu bringen ...

Heskatets Plan

Selbst unter den Erzdämonen ist Heskatet wohl eine der rätselhaftesten und am wenigsten verstandenen Entitäten. Über sie ist wenig mehr bekannt, als dass sie Einfluss auf die Zeit und den Limbus nehmen kann und sich ausschließlich für die Seelen machtvoller Magier interessiert. Ihre Pläne sind langfristig und weitreichend, mögen sich gar über eine einzelne Zeitlinie hinaus erstrecken. Die Prophezeiung (siehe vorangegangenes Zitat), die sie Yussam zuspelte, mag auf den ersten Blick wirken, als sei sie durch Mozaffas Tat verwirkt, doch tatsächlich scheint es vielmehr, als ob selbst Ashas Mord an ihrem Ziehvater und ihre spätere Reue mit den Absichten der Erzdämonin übereinstimmen, ist ihr nach erfolgreicher Rettung von Yussams Leben doch nicht nur dieser verpflichtet, sondern auch Asha, und zwar nicht nur als die Magiedilettantin, die sie jetzt ist, sondern auch als von Yussam ganzheitlich ausgebildete Magierin.

Die Helden werden im Laufe des Abenteuers feststellen, dass von ihnen verlangt wird, einen fremden Willen zu erfüllen – und dass es sich dabei keineswegs um einen mildtätigen Willen handelt.



Zur Wahl der Helden

In diesem Abenteuer werden die Spieler mit Hürden konfrontiert, gegen die sie zunächst machtlos erscheinen. Viele ihrer Aktionen werden nicht gleich zum gewünschten Ergebnis führen, und es ist vorgesehen, dass sie die gleichen Szenen wieder und wieder erleben und unterschiedliche Ansätze ausprobieren, um das Abenteuer zu einem glücklichen Ausgang zu führen – ganz so wie in Filmen wie *Und täglich grüßt das Murmeltier* oder *Edge of Tomorrow*. Daher ist es unabdingbar, dass die Spieler sich damit wohlfühlen, die Kontrolle über die Handlung ein wenig mehr als üblich aufzugeben. Sämtliche Arten von Spielerhelden eignen sich für die Konfrontation mit diesem Abenteuer. Die Helden werden unfreiwillig in die Handlung gezogen, sodass es nicht notwendig ist, dass sie einem Auftrag zustimmen. Übernatürliche Fähigkeiten der Helden können ihre Spieler zu interessanten und kreativen Lösungsversuchen inspirieren, denen die Spielleiterin mit ein wenig Improvisation und den hier an die Hand gegebenen Anleitungen problemlos begegnen kann. Mächtige Antimagie oder karmale Fähigkeiten zur Bekämpfung von Dämonen können Abkürzungen eröffnen, werden jedoch nicht dafür sorgen, dass das Abenteuer nicht mehr funktioniert. Helden mit dem Vorteil *Nichtschläfer* gefährden zwar ebenfalls nicht die Handlung



des Abenteuers, können in Abhängigkeit eures Spielstils den Fortschritt jedoch stark verzögern und den Spielspaß der anderen beschneiden. Im Vorfeld kannst du mit Spielern solcher Charaktere jedoch absprechen, dass sie ihren Vorteil nicht zum Einsatz bringen.

Damit alle Spieler größtmögliche Freude an diesem Abenteuer haben, ist empfohlen, dass jeder Held die Sprache *Tulamidyä* mindestens auf Stufe II beherrscht.

Zur Struktur des Abenteuers

Das gesamte Abenteuer spielt an nur einem Ort, nämlich in der kleinen Siedlung und Karawanserei Chabari an der Straße zwischen Nabatil und Thalufurt. Jedoch wird der Schauplatz zu fünf verschiedenen Zeitpunkten bespielt: Während Einstieg und Epilog des Abenteuers in der aventurischen Gegenwart spielen, finden die vier restlichen Szenen, die in der stets gleichen Reihenfolge mehrfach auftreten können, in der Vergangenheit statt. Dazwischen liegen jeweils mehrere Jahre, während derer sich die Karawanserei immer wieder verändert:

- **Frühling:** die Nacht von Ashas Zeugung im Phex 960 BF
- **Sommer:** die Beerdigung des Bey von Chabari im Praios 968 BF
- **Herbst:** Ashas 13. Geburtstag im Boron 974 BF
- **Winter:** der Mord an Mozaffa im Firun 984 BF

Nach dem Abenteuereinstieg wird darum erst die Karawanserei im Wandel der Zeiten beschrieben, anschließend erfolgt eine vollständige Auflistung der wichtigsten Meisterpersonen mitsamt einer Beschreibung, wie sie sich in den einzelnen Szenen darstellen. In einem dritten Abschnitt werden dann die

wichtigsten Handlungsbögen skizziert und Möglichkeiten geboten, wie sich das Abenteuer zu einem befriedigenden Abschluss bringen lässt. An passenden Stellen werden Vorschläge für Proben gemacht, jedoch erfordert die Struktur des Abenteuers oft, dass

die Spielleiterin passend auf die Aktionen der Helden reagiert, entsprechende Proben verlangt und über die Konsequenzen entscheidet.

Insgesamt stellen die Karawanserei Chabari und das angegliederte Teehaus *Vier Jahreszeiten* eine abgeschlossene Sandbox dar, welche die Meisterin nach Belieben mit zusätzlichen Figuren erweitern kann.

Chabari im Überblick

Einwohner: 40

Herrschaft: Bey Shantir ibn Surkan, eingesetzt von Sultan Dolguruk dem Schwarzen

Tempel: Rastullahkapelle

Handel und Gewerbe: Teepflanzungen und Lehmgruben in der Umgebung

Gasthäuser: Teehaus *Vier Jahreszeiten* (Q5/P3/S14)

Besonderheiten: In der Rastullahkapelle verbirgt sich eine geheime Statuette des Feqz.

Der Schauplatz

Das Abenteuer spielt vollständig in Chabari, einem kleinen Dorf an einer Handelsstraße im westlichen Thalusien, auf halbem Wege zwischen Thalufurt und Nabatil nördlich des träge dahinfließenden Flusses Thalusim. Noch weiter nördlich erhebt sich der Stierbuckel, ein recht niedriges Gebirge, dessen Ausläufer für den Anbau von Teepflanzen genutzt werden. Zudem wird Lehm gefördert, der andernorts zu Keramiken weiterverarbeitet wird.

Die Siedlung dient als Wegstation und Karawanserei für Reisende, doch ihre Mauern umfassen auch das renommierte Teehaus *Vier Jahreszeiten*, welches bis nach Thalusa, Ronishagen und El'Dhena bekannt ist. Auf den eigenen Plantagen im Stierbuckel pflücken die Sklaven den *Perlweißen Sultan*, einen Tee von hoher Qualität mit dem Aroma von Jasminblüten, der jedoch vor allem in Thalusien verkauft wird.

Thalusien – Land und Leute

Als südlichster Teil der Tulamidenlande, durch Gebirge und Meere von anderen Gegenden der Welt getrennt, hat Thalusien seine ganz eigenen Sitten und Bräuche, von denen sich viele seit urchinischen Zeiten gehalten haben. Das Sultanat ist ein Land der Kontraste. Einfluss und Wohlstand sind auf einige Wenige beschränkt, der Rest der Menschen lebt in bitterer Armut, und der grausame Sultan *Dolguruk* und viele

Eine kleine aventurische Teekunde

Ein heißer Aufguss der Teepflanze gilt als das Lieblingsgetränk der Tulamiden. Meist trinkt man ihn mit Minze und Honig versetzt; in den Haushalten der Sultane, Emire und Potentaten wird er gern auch mit aromatischen Gewürzen verfeinert. Teehäuser sind in Thalusien so zahlreich wie Tavernen im Mittelreich, und viele brüsten sich damit, ihre besondere hauseigene Sorte anzubieten.

Von Aranien bis Thalusien sowie auf Maraskan gedeihen Teepflanzen üppig und werden anschließend in alle Winkel Aventuriens exportiert. In fernen Ländern sind vor allem die bekanntesten Teesorten erhältlich, etwa *Tulamidengold* oder *Ongalo-Hochland* – und das oft zu horrenden Preisen. Dagegen wird der *Sultanste* aus Thalusien vor allem regional getrunken und selten über die Grenzen der Tulamidenlande hinaus verkauft.

Blätter, die für die Zubereitung von Schwarzem Tee verwendet werden, unterscheiden sich im Grunde nicht von jenen für Grünen Tee, allerdings wurden die Teeblätter für Schwarztee nach Ernte und Trocknung zusätzlich fermentiert.

Besonders in Nordaventurien werden Aufgüsse anderer Kräuter ebenfalls als „Tee“ bezeichnet – sehr zum Befremden durchreisender Tulamiden.



der wohlhabenderen Familien halten Sklaven. Unterwürfige Ehrerbietung und bedingungslose Achtung für Höhergestellte sind Grundpfeiler der gesellschaftlichen Ordnung: Arme buckeln vor Reichen, Junge gehorchen Alten, Gläubige werfen sich vor Geweihten in den Staub, selbst den Beamten des Sultans schaut man respektvoll nicht direkt in die Augen. Jede Form der offenen Ablehnung und Verneinung – und sei es, zuzugeben, dass man einen Weg, nach dem gefragt wird, nicht kennt – gilt als unhöflich und unkultiviert, was gerade Reisende und Handelsleute aus der Fremde mitunter verunsichert.

Selbst bevor sich der novadische Rastullahglaube an den Ufern von Thalusim und Ongalo ausbreitete, waren wichtige Ämter und Positionen in urchinischer Tradition stets Männern vorbehalten, während Frauen in konservativen Familien, die etwas auf sich halten, gerade in den Städten oft keinerlei Arbeit nachgehen dürfen. Auf dem Land sieht man all dies nicht so eng, denn zur Bewirtschaftung der Felder und Plantagen kann auf kein Händepaar verzichtet werden.

Trotz seiner relativen Abgeschlossenheit und seines geringen politischen Gewichts hat Thalusien viele Handelswaren zu bieten. Aus nah und fern reisen Kaufleute über die Gebirgspässe und das Perlenmeer, um Tee, Tuche und Gewürze (vor allem Nelken) für ihre Heimat zu erhandeln. In Thalusien gebranntes Porzellan erreicht nicht die gleiche Qualität wie jenes aus Unau, ist aber entsprechend preiswerter. Gute Esel und Rinder werden hier gezüchtet, Reis gedeiht prächtig, ebenso Tomaten, Mandeln, Datteln und Zwiebeln.

Wertvolle Handelsgüter werden verschifft, geflößt oder per Karren transportiert, doch Räuber sind eine ständige Bedrohung, und kein ortskundiger Händler würde den Weg ohne bewaffnete Bedeckung auf sich nehmen. In den Preisen für Luxuswaren, aber auch für Dinge des täglichen Bedarfs, schlagen sich diese Mehrkosten deutlich nieder.

Eine recht eigentümliche thalusische Tradition ist die Praxis des Brautverleihs. In offenen Übereinkünften entscheiden sich junge Ehepaare gelegentlich dafür, einen anderen Mann mit erstrebenswerten Eigenschaften in die Zeugung eines gemeinsamen Kindes einzubeziehen. Der in der Regel freundschaftlich mit dem Paar mit Kinderwunsch verbundene Mann schwängert die verliehene „Braut“, das daraus entstehende Kind gilt jedoch rechtlich als Nachkomme des an der Zeugung unbeteiligten Ehegatten, auch ohne Adoption.

In der Gegenwart

Im Folgenden wird der Schauplatz des Abenteuers, die Karawanserei Chabari, zum Zeitpunkt der aventurischen Gegenwart beschrieben. In dieser Form erleben die Helden die Siedlung nur zu Beginn und (möglicherweise) am Ende des Abenteuers. Sobald sie in die Zeitschleife eintreten, besuchen sie Chabari zu einer Zeit, die mehrere Jahrzehnte zurückliegt. Die dabei

wichtigsten Veränderungen in der Darstellung der Gebäude sind im Anschluss erklärt, aufgeschlüsselt nach der jeweiligen Szene.

Residenz des Bey (01)

Wenn man die Karawanserei durch das Haupttor betritt, erblickt man sofort die prächtige Residenz des Bey. Die Arkadenbögen des weiß getünchten Gebäudes sind mit Mosaiken verziert und laden zum Verweilen im Schatten ein. Im Inneren findet man neben den privaten Zimmern des Bey und seinem selten genutzten Arbeitszimmer auch einen zentralen Wohnraum. Dort wurden in der Kühle des Lehmbaus wichtige Handelspartner und Besucher empfangen, um sich gemeinsam bei Speis und Trank auszutauschen. Heute steht das Gebäude größtenteils leer und wird nur wieder geputzt, wenn sich der Bey aus Thalusa ankündigt – was schon seit Jahren nicht mehr passiert ist. Im kleinen Garten hat der Wirt begonnen, einige Kräuter hochzuziehen, nachdem er lange Jahre unbenutzt vor sich hin wucherte.

Werkstatt (02)

Nicht selten benötigen Reisende Werkzeuge und einen geeigneten Ort, um ihre Ausrüstung instand zu halten, und auch die Landarbeiter und Erntehelfer auf den Teeplantagen benötigen gelegentlich Ausbesserungen ihrer Arbeitsmittel. Zu diesem Zweck gibt es in Chabari die Werkstatt, die für zahlende Gäste frei zur Verfügung steht. Leider gibt es schon seit Jahren niemanden mehr, der sich regelmäßig um das Werkzeug kümmert, weswegen einige Teile schon recht abgenutzt sind.

Teelager (03)

Das langgezogene Gebäude mit Flachdach beherbergt die Teevorräte, die von Arbeitssklaven auf den nahen Feldern gepflückt und in der Sonne getrocknet werden. In verschiedensten Kisten und Säcken werden in langen Regalen zahlreiche Teesorten aufbewahrt, deren würzige Aromen auch noch auf dem Innenhof deutlich wahrzunehmen sind. Auch wenn das Lager nicht mehr ganz so voll ist wie noch vor einigen Jahren, haben Tee Freunde an einem Besuch ihre helle Freude.

Schlafhaus (04)

Das große Schlafhaus besitzt zwei Eingänge. Auf der dem Teehaus zugewandten Seite gibt es hier einige Zimmer für zahlende Reisende. Die Kammern sind schlicht, die Betten mit Stroh gestopft, die Fenster nicht verglast und an weiterem Mobiliar gibt es nur jeweils eine niedrige Kommode, einen Schemel und einen Zuber.

Im hinteren Teil des Gebäudes sind Bedienstete wie Handwerker und Wachen in eigenen Schlafkammern untergebracht. Das Untergeschoss, wo die Sklaven

nächtigen, ist durch eine massive Tür von den Zimmern der Freien im ersten Stock getrennt. Diese, vor langer Zeit von einem besonders misstrauischen Bey eingezogen, ist aber für gewöhnlich nicht abgeschlossen. Da für die meisten Bewohner diese Zimmer die einzigen Privaträume sind, kann man hier viele individuelle Einrichtungsgegenstände wie kleine Teppiche, Schränkchen und verzierte Kistchen mit persönlichen Gegenständen entdecken. Auch die Sklaven haben es sich hier so gemütlich wie möglich gemacht. Oft trennen von der Decke hängende, aus Resten zusammenge nähte Stoffvorhänge die einzelnen Schlafplätze voneinander.

Stallungen (05)

In den Stallungen finden die Kamele, Zugochsen, Pferde und Maultiere mehrerer Karawanen Platz. Tagsüber versorgt hier ein etwas schläfriger Stallsklave die Tiere und kümmert sich sowohl um die Tiere der Karawanserei als auch um die der Reisenden.

Teehaus Vier Jahreszeiten (06)

Das Teehaus *Vier Jahreszeiten* bildet das eigentliche Herz der Karawanserei. Hier kann man von frühmorgens bis spätabends Tee trinken, Wasserpfeife rauchen und sich mit anderen Reisenden austauschen. Vor dem quadratischen Bau wurde ein Stoffdach aufgespannt, unter dem einige Teppiche, Sitzkissen und niedrige Tische hungrigen Gästen Platz bieten. Im Inneren sind weitere Teppiche und Tische verteilt, während die Küche im schmalen Nebenbau untergebracht ist. Auf dem Tresen steht eine eigentlich viel zu kleine Waage, mit welcher der Wirt mühsam den von Händlern gekauften Tee abwägt. Auch wenn hier zu fast jeder Tageszeit Gäste anzutreffen sind, merkt man, dass das Haus schon bessere und vor allem besser besuchte Zeiten gesehen hat. In dem großen Raum sehen die wenigen besetzten Plätze etwas verloren aus.

Schrein (07)

Der bescheidene Bau beherbergt den Schrein der Karawanserei, in den sich die Gläubigen zum Gebet zurückziehen können. Gerade wenn mehrere Karawanen vor Ort sind, stößt das Gebäude manchmal an seine Kapazitätsgrenzen, sodass manche der Betenden mit dem Boden vor dem Schrein vorliebnehmen müssen. Ein marmornes Teilbildnis des *Rastullah*, welches einen nackten Fuß zeigt, steht auf einem hölzernen Sockel. Dieser ist mit Schnitzereien geschmückt, die sich um ein Bildnis der *Orhima*, der ehrenhaften zweiten Frau des Eingottes, schlingen. Von den Bewohnern der Karawanserei schon lange vergessen, versteckt sich im hohlen Sockel die Statuette eines Mungos, die den alten tulamidischen Gott *Feqz* symbolisiert.



Im Frühling (Phex 960 BF)

Im Phex 960 BF steht *Chabari* in seiner vollen Blüte. Trotz der schwülen Hitze kann man überall geschäftiges Treiben beobachten. In einem gemütlichen Korbessel unter den Arkaden der blitzsauberen **Residenz (01)** residiert der Bey **Shantir ibn Surkan** (siehe Seite 68), dessen dürrer Leibsklave **Bashik** (siehe Seite 68) ihm mit einem Palmwedel Luft zufächert. Stolz recken allerlei Zierblumen ihre Köpfe aus dem Garten. Aus der hervorragend in Schuss gehaltenen **Werkstatt (02)** kann man einen jungen und muskulösen **Ahjan ibn Harak** (siehe Seite 66) schon von fern konzentriert an einigen Werkstücken arbeiten hören. Unter dem Zeltdach des **Teehauses (06)** unterhalten sich die verschiedenen Reisenden und Gäste lautstark, während immer wieder Sklaven mit schwer beladenen Tablett durch den Eingang heraus- oder hineinhuschen. Dank des stetig feuchtwarmen Klimas und der hervorragend bewirtschafteten Felder wird alljährlich Tee geerntet, weswegen das **Teelager (03)** immer gut gefüllt ist. Die vielen Kisten in allen Regalen zeugen von der gewaltigen Menge, die hier gelagert wird. In die Wände des aus hellen Steinen erbauten **Schreines (07)** haben über Jahrzehnte hinweg die Anhänger verschiedener Glaubensrichtungen vereinzelt Symbole und Bildnisse ihrer Götter hineingemeißelt. Auf dem kleinen Altar in seinem Inneren häufen sich die Gaben an die unterschiedlichen Götter. In ihrer Mitte thront die Statuette eines Mungos, die den Gott der Händler und der Magie *Feqz* symbolisiert. Die Münzen, welche die zahlreichen Anhänger des alten Gottes hinterlassen, sammelt **Mozaffa Perishim** (siehe Seite 65) regelmäßig ein und verteilt sie als Göttergabe gleichmäßig unter seinen freien Angestellten.



Im Sommer (Praios 968 BF)

Kurz vor der Bestattung des Bey schäumt die Karawanserei vor Leben nur so über. Nach Art der Tulamiden wird der Tod mit einem großen Fest zu Ehren des Verbliebenen gefeiert, und so stehen im gesamten Innenhof lange Tafeln und Bänke, während die Fenster der Gebäude mit langen Girlanden geschmückt sind. Aus der Küche des **Teehauses (06)** tragen zahlreiche Sklaven große Mengen Speisen und stellen sie auf bereitgestellten Tischen ab. Von überall her sind freie Bauern, andere Beys und sogar die zwergischen Drachenjäger **Rombosch Sohn des Granulfund** und **Katosch Sohn des Lumbosch** (siehe Seite 68) gekommen, um Abschied von **Shantir ibn Surkan** (siehe Seite 68) zu nehmen. Obwohl gerade keine einzige Karawane eingekehrt ist, hat der Stallsklave **Karim** (siehe Seite 68) in den **Stallungen (05)** wegen des Trubels alle Hände voll zu tun. Bis zu seinem Ende hat der Bey die Organisation der Teefelder gestemmt, was einige Tage nach seinem Tod immer noch für ein randvolles **Teelager (03)** sorgt. Inmitten des Trubels stehen **Ahjan**

Bastrabeth (siehe Seite 65) und **Mozaffa Perishim** (siehe Seite 65), deren eisige Mienen wohl nicht nur der Tod ihres Herrschers geformt hat.

In den letzten Jahren hat sich der Rastullahglaube immer weiter in Thalusien verbreitet, wovon auch der **Schrein (07)** zeugt: Neben der Mungostatuetten befindet sich nun ein marmornes Teilbildnis des Rastullah, während die Opfergaben an andere Götter nahezu verschwunden sind.

Im Herbst (Travia 974 BF)

Auch heute noch kann man in *Chabari* auf Gastfreundschaft und guten Tee zählen. Vor dem **Teehaus (06)** sitzen die Händler auf Sitzkissen beim Morgenmahl und genießen die noch kühlen frühen Stunden des Tages. Auffällig sind einige Novadis, die zehn Pferde zu den **Stallungen (05)** führen und den erwachsen gewordenen Stallsklaven mit bestimmten Rufen aus dem Gebäude scheuchen. Die **Residenz des Bey (01)** scheint ungenutzt, im Garten davor wildern verschiedenste Pflanzen und Blüten vor sich hin. Im **Schlafhaus (04)** sind gerade unter den Sklaven einige Schlafplätze freigeworden, nachdem das ein oder andere Paar ihre Sachen zusammengeschoben hat. Im Obergeschoss dagegen findet man nun auch die eine oder andere ehemals aus der Residenz stammende Kommode, welche einen neuen Besitzer gefunden hat. Als man erst vor einem Jahr den alten **Schrein (07)** in eine offizielle Rastullahkapelle umwandelte, klopfen Handwerker fein säuberlich die alten Symbole aus den Wänden. Das kleine Bauwerk wurde stattdessen mit einer frischen Schicht Lehm versiegelt und dieser anschließend sorgfältig weiß getüncht. Von alldem unberührt steht dennoch die Statuette des *Feqz* nach wie vor auf ihrem angestammten Platz neben dem Bildnis des Eingottes.

Im Winter (Firun 985 BF)

Die Handelsroute, an welcher *Chabari* liegt, hat über die Jahre allmählich an Bedeutung verloren. Die Mauer um die Siedlung ist an verschiedenen Stellen baufällig geworden, der einstige Glanz der **Residenz des Bey (01)** ist verblasst. Im vorderen Teil ist in einem stürmischen Frühling das Obergeschoss des **Schlafhauses (04)** eingestürzt. Die Trümmer wurden beseitigt, doch die Mühe für einen sorgfältigen Wiederaufbau hat man sich nicht gemacht; stattdessen wurden nur die entstandenen Löcher ausgebessert.

Im Jahr 985 BF erinnert nichts mehr an die einstige Göttervielfalt im **Schrein (07)**. Das Teilbildnis des *Rastullah* thront auf einem mit Schnitzereien verzierten Holzsockel inmitten des Raumes. Nur **Ahjan ibn Hanak** (siehe Seite 66) weiß noch um die arg ramponierte Statuette des *Feqz*, die er vor vielen Jahren darin verborgen hat, und preist einsam den Urgott der Tulamiden.

Die Personen

Nachfolgend findest du eine Aufstellung der wichtigsten Meisterpersonen der Zeitschleife. Viele von ihnen tauchen in mehreren Szenen auf, und da zwischen den einzelnen Jahreszeiten stets mehrere Jahre vergehen, fällt die Beschreibung entsprechend jeweils etwas anders aus. Abhängig von den Aktionen der Helden können die NSC eventuell auch in weiteren Szenen auftreten, für die sie ursprünglich nicht vorgesehen waren, oder ein anderes Schicksal finden als das hier angegebene. In diesem Fall kannst du ihre Beschreibung passend improvisieren.

1 Asha Perishim

Kurzcharakteristik:

- ☛ **Gegenwart:** 82, lebenslange Vagabundin, schlohweiße Haare und von der Last der Jahre gezeichnet, redet gelegentlich wirr mit sich selbst oder mit einer Frau in ihrem Kopf, an der linken Hand fehlen Ring- und kleiner Finger, trägt abgenutzte Kleidung, bewegt sich langsam mit der Hilfe eines Stockes voran
- ☛ **Sommer:** 7, verspielter und widerspenstiger Wildfang mit zerzausten schwarzen Locken, trägt einfache Kleidung, lässt sich leicht von ihren Pflichten ablenken, liebt es, Geschichten von Reisenden zu hören
- ☛ **Herbst:** 13, misshandetes und stures Mädchen, verrichtet ihre Arbeiten nur halbherzig, hasst ihren Ziehvater Mozaffa aus vollem Herzen und kann es kaum erwarten, Chabari mit dem Magier Yussam zu verlassen, hat aber ein schlechtes Gewissen, ihre Mutter Bastrabeth zurückzulassen
- ☛ **Winter:** 24, Anführerin einer Jugendbande Straßenräuber, kompetente Streunerin, wütend, einige Narben an Armen und Körper, an der linken Hand fehlen Ring- und kleiner Finger, hat als einziges Ziel den Tod ihres Ziehvaters vor Augen, zu einem kurzen Zopf gebundene schwarze Haare, trägt Straßenkleidung und ein Kurzsword an der Seite

Funktion: Asha ist die ungewollte Auftraggeberin und zugleich Ziel der Helden. In verschiedenen Szenen können die Helden einige der wichtigsten Stationen in ihrem Leben miterleben und beeinflussen. Die richtige Beeinflussung dieser ist auch zugleich der Schlüssel aus der Zeitschleife, in der sie gefangen sind.

Hintergrund: Ihre Jugendjahre können die Helden in der Zeitschleife miterleben. Nach dem Mord an ihrem Stiefvater findet Asha jedoch keine Ruhe. Jahrzehntlang ist sie auf der Suche nach Seelenfrieden und führt ein Leben als Vagabundin. Schließlich versteift sie sich auf die Idee, das Geschehene rückgängig zu machen. Nach endlos durchforsteten Bibliotheken, Tempeln und Kavernen wird sie von Dienern der Erzdämonin Heskate kontaktiert, die ihr anbieten, mithilfe eines unheiligen Artefaktes ihren Wunsch in Erfüllung gehen zu lassen.

Feindbilder: ihr Ziehvater Mozaffa

Darstellung:

- ☛ **Gegenwart:** Halte dich gebeugt, lasse deinen Blick nervös durch den Raum zucken und sprich in dich gekehrt mit dir selbst und der Stimme in deinem Kopf. Lass dabei kaum verständlich allerlei kryptische Begriffe zu Zeit, Schuld und der Vergangenheit fallen.
- ☛ **Sommer:** Sei neugierig gegenüber den Helden und bitte sie, dir eine Geschichte aus der Welt zu erzählen. Halte vorsichtig nach deinem Vater Ausschau, ganz so, als ob du jederzeit Ärger von ihm bekommen könntest.
- ☛ **Herbst:** Stur und misshandelt erledigst du deine Pflichten. Über deinen Vater hast du kaum ein gutes Wort zu berichten, du erwartest lediglich sehnsüchtig die Ankunft Yussams und damit dein Entkommen aus dem elenden Teehaus. Sobald klar ist, dass der Magier nicht kommen wird, bricht ein Sturm der Gefühle über dich herein und du verlässt wutentbrannt die Siedlung.
- ☛ **Winter:** Blicke immer ein wenig wütend drein. Lass dir von niemandem etwas gefallen und werde auch mal laut, wenn dir jemand blöd kommt. Als Anführerin einer Bande Gesetzloser lässt du dir nicht den Mund verbieten und gehst keiner Auseinandersetzung aus dem Weg.



Besonderheiten: Als ungeübte und nicht ausgebildete Magierin entladen sich ihre astralen Energien unkontrolliert, wenn sie sich in einer hochemotionalen Situation befindet. Dies kann von plötzlichen Luftstößen über durch die Gegend fliegende Gegenstände bis hin zu unnatürlich hohen Sprüngen fast alles sein.

Wichtige Werte: Überreden 11 (14/14/14), Willenskraft 13 (14/14/14); Axxeleratus 10 (14/14/14), Krötenprung 11 (14/14/14), Motoricus 12 (14/14/14), LeP 32, AsP 20, SK 2

Schicksal: Ashas Schicksal in der Gegenwart liegt in den Händen der Helden. Wenn sie aus der Zeitschleife ausbrechen, wird sie bis zu ihrem nahenden natürlichen Ende die Gleiche bleiben. Sollten sie die Vergangenheit im Sinne Heskats verändert haben, wurde Asha zu einer mächtigen Dienerin der Erzdämonin der Zeit und diente ihr viele Jahre lang treu.

1 Mozaffa Perishim

Kurzcharakteristik:

- **Frühling:** 33, kompetenter Gastwirt des Teehauses *Vier Jahreszeiten*, hochgewachsen mit einem schmalen und kantigen Gesicht, schwarze Haare, für Zuverlässigkeit bekannt, seit Kindertagen bester Freund von Ahjan ibn Harak, geschätzter Ehemann von Bastrabeth Perishim, wünscht sich ein Kind, freut sich sehr auf den anstehenden Brautverleih
- **Sommer:** 41, meisterlicher Gastwirt, pflichtbewusst, fleißig, liebt seine Familie und seine Arbeit, strenger Vater von Asha Perishim, versteht deren magische Ausbrüche nicht, streitet manchmal mit Bastrabeth über Ashas Erziehung
- **Herbst:** 47, gleichgültig und kalt gegenüber Asha, von deren wahren Vater er jetzt weiß, wütend und distanziert zu Bastrabeth, hasst Yussam al'Hakim und will ihn mit der Hilfe von Ahjan töten
- **Winter:** 58, kompetenter Betrüger, korrupter Gastwirt, abgestumpft, skrupellos, verbittert über das fehlende Gefühl von Befreiung nach dem Mord an Yussam

Funktion: Mozaffa ist Vater von Asha Perishim und Ehemann von Bastrabeth Perishim. Sein bester Freund aus Kindertagen ist Ahjan ibn Harak. Er kann Verbündeter, aber auch Gegenspieler der Helden sein, je nachdem, welchen Ansatz sie verfolgen, um die Zeitschleife zu unterbrechen oder aufzulösen.

Hintergrund: In Nabatil aufgewachsen, kam Mozaffa schon im Kindesalter mit seiner Familie nach Chabari. Später übernahm er nach dem frühen Tod seines Vaters die Geschäfte im *Vier Jahreszeiten* und heiratete die ihm versprochene Bastrabeth. Über die vielen Jahre entwickelte sich sogar eine zarte Liebe zwischen ihnen, welche von Achtung und gegenseitigem Respekt geprägt ist.

Feindbilder: Faulheit und Gedankenlosigkeit, Bastrabeth Perishim und Yussam al'Hakim (nach Sommer), er selbst (nach Herbst)

Darstellung:

- **Frühling:** Nimm eine gerade Haltung an und lausche den Helden aufmerksam. Gib dich Gästen gegenüber freundlich und vermittele einen geschäftigen

Eindruck. Berichte frei und froh über den anstehenden Brautverleih. Du wünschst dir schon lange ein Kind und kannst dir keinen besseren Erzeuger als deinen besten Freund Ahjan vorstellen.

- **Sommer:** Über die Jahre hinweg bist du selbstsicherer geworden. Sprich viel und liebevoll über deine Familie. Blicke manchmal verärgert zur Seite, wenn Asha gerade ihre Arbeit liegen lässt. Sollte es zu einer magischen Entladung ihrerseits kommen, reagiere wütend. Sie macht das mit Absicht, um Aufmerksamkeit zu bekommen oder sich von der Arbeit zu drücken.

- **Herbst:** Gegenüber Gästen bist du immer noch freundlich, aber dein Lächeln wirkt ein wenig falsch und gezwungen. In Unruhe wartest du darauf, den verhassten Yussam töten zu können. Nach dem Mord weicht diese Unruhe einer inneren Wut. Obwohl deine Ehre wiederhergestellt ist, fühlst du dich nicht besser.

- **Winter:** Du fühlst dich innerlich leer. Dein ehemals ehrliches Interesse an deinen Gästen ist schon lange verschwunden. Für dich sind sie nur noch wandelnde Geldsäcke, deren Inhalt dein miserables Leben vielleicht ein wenig erträglicher machen kann. Du willst an ihr Geld, mehr nicht. Mit ihnen zwanglos zu plaudern ist reine Zeitverschwendung.

Besonderheiten: großes Feuermal am linken Unterarm

Wichtige Werte: Handel 12 (12/12/12), Lebensmittelbearbeitung 13 (12/14/14), Menschenkenntnis 7 (12/12/12), Überreden 9 (12/12/12), Willenskraft 9 (12/12/12), SK 1

Schicksal: Im Firun 985 BF (Winter) wird Mozaffa von seiner Tochter Asha während einer inszenierten Kneipenschlägerei erstochen.

1 Bastrabeth Perishim

Kurzcharakteristik:

- **Frühling:** 29, kompetente Gastwirtin, aufmerksam, fleißig, fröhlich, anpackendes Wesen, geschätzte Ehefrau von Mozaffa Perishim, wünscht sich ein Kind, freut sich sehr auf den anstehenden Brautverleih, entscheidet sich das Angebot Yussams anzunehmen, da dieser als Magier und Held der bessere Erzeuger ist und sie Ahjan nicht vor Mozaffa und ganz Chabari brüskieren möchte
- **Sommer:** 37, meisterliche Gastwirtin und Haushälterin, liebt ihre Tochter Asha Perishim innig, bedauert die Streitereien mit Mozaffa, hat Angst, dass Ahjan ibn Harak die wahre Herkunft der Tochter weitererzählt
- **Herbst:** 43, kalt und distanziert gegenüber Mozaffa, wütend auf Ahjan, weil dieser das Geheimnis über Ashas wahren Vater verraten hat, fürchtet den Tag, an dem Asha gehen wird, bereut die Abmachung mit Yussam mittlerweile

Funktion: Als Mutter von Asha und eine ihrer wenigen engen Bezugspersonen können die Helden von ihr viel über Asha erfahren und mit ihrer Hilfe vielleicht sogar verhindern, dass ihre Tochter einen dunklen Pfad einschlägt.



Hintergrund: Als Tochter eines thalusischen Händlers lernte sie Mozaffa schon als Kind in Chabari kennen. Ihr Vater, der durch schlechte Geschäftsentscheidungen in finanzielle Not geriet, war froh, für Bastrabeth keine allzu große Mitgift aufbringen zu müssen und versprach sie dem Sohn des Gastwirts. Als sie ins heiratsfähige Alter kam, ehelichte sie Mozaffa und zog in die Karawanserei. Über die vielen Jahre entwickelte sich sogar eine zarte Liebe zwischen ihnen, welche von Achtung und gegenseitigem Respekt geprägt ist.

Feindbilder: Unfreundlichkeit, alle, die ihrer Tochter etwas antun möchten (nach Frühling), Mozaffa Perishim (nach Sommer)

Darstellung:

- **Frühling:** Sei freundlich und begrüße jeden Gast herzlich im *Vier Jahreszeiten*. Berichte frei über den anstehenden Brautverleih. Du wünschst dir schon lange ein Kind und Ahjan wäre auf jeden Fall ein guter Erzeuger.
- **Sommer:** An deiner ehrlichen Freundlichkeit hat sich nichts geändert. Sprich liebevoll über deine junge Tochter. Sollte es zu einer magischen Entladung kommen, tröste sie und nimm sie in Schutz vor ihrem Vater.
- **Herbst:** Der Niedergang der Beziehung mit Mozaffa hat dich ernster gemacht. Gäste werden immer noch freundlich begrüßt, die herzliche Offenheit ist mittlerweile aber verschwunden. Einzig Asha schafft es noch, regelmäßig ein Lächeln auf deine Lippen zu zaubern.

Besonderheiten: tief dunkelgrüne Augen

Wichtige Werte: Handel 10 (11/11/13), Lebensmittelbearbeitung 13 (11/14/14), Menschenkenntnis 8 (11/11/13), Überreden 10 (11/11/13), Willenskraft 7 (11/11/13), SK 1

Schicksal: Nach dem Verschwinden ihrer Tochter im Travia 974 BF verlässt auch sie Chabari schließlich. Sie kehrt zurück nach Thalusa zur Familie ihres mittlerweile verstorbenen Vaters.

1 Ahjan ibn Harak

Kurzcharakteristik:

- **Frühling:** 33, kompetenter Handwerker, athletisch, gutaussehend, freundlich, manchmal etwas schwermütig, demütiger Anhänger des Feqz, kümmert sich um alle Ausbesserungen und Reparaturen in der Karawanserei, bester Freund Mozaffa Perishims, soll der Erzeuger für das Kind der Perishims sein, ist insgeheim darüber besorgt, dass er den Brautverleih nicht vollziehen kann, weil er nicht an Frauen interessiert ist
- **Sommer:** 41, zunehmend einsam, weiß von Ashas magischen Ausbrüchen und repariert die dadurch entstandenen Schäden, schämt sich, seinem Freund Mozaffa immer noch nicht die Wahrheit über Ashas wahren Vater erzählt zu haben
- **Herbst:** 47, einsam und schwermütig, hat panische Angst, Mozaffa als Freund zu verlieren und hilft ihm deshalb beim Mord an Yussaf al'Hakim, fühlt sich schuldig deswegen
- **Winter:** 58, hilflos und lethargisch über Mozaffas Entwicklung zum Verbrecher, flüchtet sich in das Gebet an Feqz, den er immer noch heimlich verehrt; würde alles tun, um seinen Freund zu retten, kümmert sich nur noch um die notwendigsten Reparaturen

Funktion: Als eine der großen Konstanten in der Karawanserei kann er als Ansprechpartner der Helden einen objektiveren Blick auf die Familie der Perishims bieten – auch wenn sein Bild von Mozaffa durch seine Gefühle etwas verfälscht ist.

Hintergrund: Mozaffas Jugendfreund entwickelte sich über die Jahre zum kompetenten Handwerker und dem Mann für alle Fälle in Chabari. Wo immer es ein handwerkliches Problem gibt, ist Ahjan der Richtige.

Feindbilder: Feinde von Feqz, Menschen, die zu viel über Beziehungen und Liebe reden

Darstellung:

- **Frühling:** Sei den Helden gegenüber freundlich und plaudere mit ihnen. Insbesondere mit handwerklich begabten Helden tauschst du dich gern über Tipps und Tricks aus. Manchmal schleicht sich ein schwermütiger Zug in dein Gesicht, vor allem wenn man über Beziehungen redet.
- **Sommer:** Auch heute noch bist du freundlich, allerdings nicht mehr so offen gegenüber neuen Leuten wie noch vor einigen Jahren. Reagiere nur noch, wenn du angesprochen wirst und blicke immer wieder in Richtung von Mozaffa, dem du endlich die Wahrheit über Ashas Vaterschaft sagen

willst. Sollte das Thema auf Beziehungen und die Liebe fallen, wechsele es schnell oder verabschiede dich mit einem Vorwand aus dem Gespräch.

☛ **Herbst:** Du planst gerade einen Mord oder hast dabei bereits geholfen, daher wirkst du etwas zerstreut. Es fällt dir schwer, an etwas anderes zu denken. Schrecke aus deinen Gedanken auf, wenn dich jemand anspricht.

☛ **Winter:** Die Schuld über den Mord und Mozaffas Entwicklung haben dein Gemüt endgültig verfinstert. Reagiere grummelig, wenn dich jemand anspricht. Du möchtest einfach nur noch deine Ruhe haben. Nur wenn es um Mozaffa geht, wirst du hellhörig.

Besonderheiten: Ahjan ist insgeheim seit frühester Jugend in Mozaffa Perishim verliebt, hält diese Gefühle aber geheim. Auch wenn über die Jahrzehnte der Rastullahglaube in Thalusien Einzug hält, bleibt er seinem Gott Feqz treu und versteckt dessen Statuette sogar im später umgewidmeten Rastullahschrein. An seinem Gürtel trägt der Handwerker stets seinen Lieblingsdolch, welchen er meist als Arbeitswerkzeug einsetzt.

Wichtige Werte: Götter & Kulte 10 (13/13/11), Handel 10 (13/11/13), Holzbearbeitung 13 (14/14/13), Menschenkenntnis 7 (13/11/13), Überreden 7 (12/11/13), Willenskraft 8 (12/11/13), SK 1

Schicksal: Nach einer sehr schweren Zeit direkt nach Mozaffas Tod blüht Ahjan noch einmal auf. Er beginnt sich wieder für Handwerk zu interessieren und bleibt bis ins hohe Alter in Chabari, wo er zwar ohne Partner, aber umgeben von vielen treuen Freunden eines natürlichen Todes stirbt.

♣ Yussam al'Hakim, Dämonologe

Kurzcharakteristik:

☛ **Frühling:** 42, brillanter Dämonologe, sehr von sich und seinen Fertigkeiten überzeugt, neugierig, wortkarg, will keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen, mag Tee, möchte eine Zaubererdynastie nach Vorbild der Magiermogule begründen, bekommt Visionen der Erzdämonin Heskated, gibt sich bis zum Angriff des Dämons als einfacher Gelehrter und Sternenkundler aus

☛ **Herbst:** 55, Heskated-Paktierer, mittlerweile Heskated verfallen, freut sich sehr darauf, sein Kind und künftigen Schüler kennen zu lernen

Funktion: Yussam ist, wenn es nach Heskated geht, ein Ziel der Helden. Sie sollen seine Ermordung verhindern und dafür sorgen, dass er Asha als seine Schülerin aufnehmen kann. Sollten sie versuchen, seine Pläne zu verhindern, kann er als Dämonologe und später Heskated-Paktierer auch zum gefährlichen Antagonisten werden.

Hintergrund: Nach langen Jahren der Forschung in der Dämonologie stieß Yussam auf Zeitformeln und lenkte damit die Aufmerksamkeit der Erzdämonin Heskated auf sich. Sie erkannte das Potenzial in Yussam, als Mentor einer zukünftigen mächtigen Paktierer zu dienen und eine eigene Dynastie von Heskated-Paktierern zu begründen. Mittels Visionen schickte sie ihn nach Chabari, um dort mit der Gastwirtin Bastrabeth Perishim ein Kind zu zeugen.



Feindbilder: jeder, der sich seinen Plänen entgegenstellt; engstirnige und regelversessene Praioten und Zauberer

Darstellung: Reagiere vor dem Dämonenangriff abweisend und schmallippig. Danach sei freundlich, aber lass dir anmerken, dass dir die viele Aufmerksamkeit etwas unangenehm ist. Diskutiere leidenschaftlich und interessiert, wenn dich jemand in ein Gespräch verwickelt. Sei im Schlafgemach gegenüber Bastrabeth und Ahjan selbstbewusst und überzeugend.

Besonderheiten: Unter der Gewandung eines einfachen reisenden Gelehrten versteckt sich tatsächlich ein waschechter und dazu noch sehr versierter Dämonologe.

Wichtige Werte: siehe Seite 82

Schicksal: Yussam wird im Herbst 974 BF von Mozaffa Perishim und Ahjan ibn Hanak im Teelager von Chabari hinterrücks ermordet.

♣ Jamal Danzaro, Gelehrter aus Fasar

Kurzcharakteristik:

☛ **Frühling:** 39, Bauchansatz, spricht schnell, neugierig, kurzsichtig, meisterlicher Gelehrter der Sternkunde, kompetenter Gelehrter der Sphären- und Magiekunde

☛ **Sommer:** 52, meisterlicher Gelehrter der Sphärenkunde mit Spezialisierung auf die Domäne Eskates

Funktion: Im Frühling wird Jamal zunächst ein Opfer des Khai-Khamarrud.

Hintergrund: Jamal erforscht den Sternenhimmel und sphärologische Phänomene in Thalusien und hat sich aufs Land begeben, um einen besonders klaren Blick

nach oben zu haben. Im *Vier Jahreszeiten* ist er, um zwischen verschiedenen Forschungsreisen seine Erkenntnisse zu ordnen und ein wenig bei Tee und Plausch zu entspannen.

Feindbilder: Ignoranz, geistige Bequemlichkeit

Darstellung:

- ☛ *Frühling & Sommer:* Rücke dir ständig den Zwicker zurecht und kneife die Augen zusammen, wenn du etwas in größerer Entfernung betrachtest. Sprich schnell und streue Fachbegriffe ein, die du sogleich erklärst.

Besonderheiten: Jamal spricht Urtulamidya und kann Yussams Befehl an den Dämon übersetzen.

Wichtige Werte: Magiekunde 9 (14/14/13), Sphärenkunde 8 (14/14/13), Sternkunde 14 (14/14/13); Sprache Urtulamidya III, Schrift Urtulamidya-Zeichen

Schicksal: Der Gelehrte stirbt beim Angriff des Khai-Khamarrud (siehe Seite 73).

Sollten die Helden Jamal vor dem Tod durch den Khai-Khamarrud bewahren, kann er ihnen Yussams in Urtulamidya gesprochenen Befehl an den Dämon übersetzen.

In den Folgejahren wird er sich ganz auf das Fachgebiet Sphärenkunde und insbesondere Heskates konzentrieren. Er wird in Thalusion bleiben und sich schnell zu einem Experten in solchen Fragen entwickeln. Die Helden können ihn dann auch in späteren Jahreszeiten in Chabari antreffen, wo er ihnen Informationen zu seinem neuen Fachgebiet geben kann. Sein Wert in Sphärenkunde beträgt dann 14 mit einer Fertigkeitsspezialisierung auf das Anwendungsgebiet *Limbus* (siehe *Regelwerk* Seite 217).



♣ Rombosch Sohn des Granulf und Katosch Sohn des Lumbosch, zwergische Drachenjäger

Kurzcharakteristik:

- ☛ *Sommer:* 112 und 110, muskulös, laut, herzlich, mögen schlechte Witze, vermissen Bier, verabscheuen Tee, schließen andere schnell ins Herz, wollen Drachen und andere Monster erlegen, suchen einen Basilisken
- ☛ *Winter:* 139 und 128, konnten keinen Basilisken erlegen, erzählen aber von vielen anderen Abenteuern, haben beide eine Vorliebe für Kasiertee entwickelt

Funktion: Die beiden streitkräftigen Krieger können den Helden im Kampf zur Seite stehen und sie unter den richtigen Voraussetzungen mit einer von Basiliskenblut überzogenen Axt versorgen, die Heskates Sanduhr schadet.

Hintergrund: Die beiden Krieger sind nach Thalusion gekommen, um Ungeheuer und Drachen zu jagen. Vor

kurzem haben sie von einem jungen Basilisken gehört, den sie nun in der Umgebung Chabaris suchen.

Feindbilder: Feigheit, Geschuppte

Darstellung: Mache stetig schlechte Witze und berichte von den Heldentaten der Zwerge. Sei laut und verlange immer mal wieder ein Bier (oder im Winter Tee). Wenn du dich mit jemandem gut verstehst, frag ihn über Monster in der Umgebung aus und nimm ihn herzlich in die Runde auf.

Besonderheiten: Falls die Helden sie bei der Suche nach dem Basilisken unterstützt haben (siehe Seite 89), tragen sie im Winter eine Axt bei sich, die sich dafür eignet, Heskates Sanduhr zu beschädigen.

Wichtige Werte: siehe Seite 86

Schicksal: Rombosch und Katosch werden weiter durch den Süden Aventuriens ziehen und Monster jagen.

Weitere Personen

- ♣ *Shantir ibn Surkan*, 58 (im Frühling), Bey von Chabari, stirbt wenige Tage vor Beginn der Sommer-Szene, liebt Gäste, hasst ungesalzenes Essen, braucht jemanden, der ihn behutsam darauf hinweist, wenn er sich peinlich verhält (Willenskraft 12 (14/13/13), SK 2)
- ♣ *Berim ibn Shantir* (später *Berim ben Shantir*), 41 (im Sommer), Bey von Chabari, hält sich die meiste Zeit in Thalusa auf, konvertiert kurz vor der Herbst-Szene zum Glauben an Rastullah, liebt seinen sozialen Status, hasst Chabari für seine Ländlichkeit, braucht Courage, um um die Hand seiner Geliebten in Thalusa anzuhalten (Willenskraft 10 (12/13/13), SK 1)
- ♣ *Bashik*, 27 (im Frühling), Leibsklave des Bey, dürr, wortkarg, liebt kurioserweise seine Stellung in Chabari, hasste die inzwischen verstorbene Frau des Bey, braucht einen Zahnarzt (Willenskraft 9 (12/12/10), SK 1)
- ♣ *Amina* und ♣ *Ajit*, 29 und 32 (im Frühling), Torwächter von Chabari, lieben Getratsche, hassen die Familie des jeweils anderen, brauchen Anerkennung für ihre Arbeit (Werte wie *durchschnittlicher* Gardist, siehe *Aventurischer Almanach* Seite 260)
- ♣ *Karim*, 8 (im Frühling), Stallsklave, liebt Tiere über alles, hasst frühes Aufstehen, braucht klare Anweisungen
- ♣ *Perhiman*, 26 (im Sommer), erfahrener Perainegeweihter, kompetenter Heiler, trägt einen mit Blumenmustern bestickten grünen Umhang, liebt Blumen, hasst Khoramsbestien, braucht absolute Stille für seine Gebete (Götter & Kulte 12 (13/13/13), Heilkunde Wunden 14 (13/13/13), Willenskraft 12 (13/13/13), SK 2)
- ♣ *Umar al'Kira*, 36 (im Herbst), kompetenter Soldat, Anführer einer Gruppe von Kriegern der Novadis, liebt den *Perlweißen Sultan*, hasst Honig, braucht dringend Schlaf (Werte wie *erfahrener* Räuber, siehe *Aventurischer Almanach* Seite 259)
- ♣ *Waddif*, 41 (im Frühling), Stallmeister von Chabari, stirbt im Frühling beim Angriff des Khai-Khamarrud, liebt niemanden außer sich selbst, hasst Reis, braucht ein Mittel gegen Pferdebremsen (Tierkunde 13 (12/12/12), Willenskraft 6 (12/12/12), SK 1)

Die Handlung

Das Abenteuer findet in vier separaten Szenen statt, die sich nach der Einleitung stets in der gleichen Reihenfolge wiederholen. Die Helden sind in einer Zeitschleife gefangen, aus der es nur zwei Auswege gibt (siehe Seite 90). In jeder Szene, benannt nach den jeweiligen Jahreszeiten, zu denen sie stattfinden, finden ohne das Zutun der Helden bestimmte Ereignisse statt. Die Aktionen und Entscheidungen der Helden können Veränderungen bewirken, die auch in zukünftigen Szenen Auswirkungen haben.

Der Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt im Teehaus *Vier Jahreszeiten* in der Karawanserei Chabari, wo die Helden gegen ihren Willen in die Handlung verwickelt werden. Für das Abenteuer ist es nicht von Belang, ob die Helden sich bereits zuvor kannten, ob sie als Gruppe anreisen oder als völlig Fremde in die Zeitschleife hineingezogen werden und sich erst dort kennenlernen.

Anbei findest du einige Vorschläge, wieso sich die Helden (einzeln oder in Gruppen) in Thalusion aufhalten:

- **Durchreise:** Chabari liegt an der Landroute zwischen Thalusa und dem novadischen Kalifat. Reisegruppen, die auf der Straße zwischen Nabatil und Thalufurt verkehren, werden unweigerlich in Chabari Halt machen und für eine Nacht im *Vier Jahreszeiten* einkehren.
- **Teeliebhaber:** Feinschmecker und Liebhaber flüssiger Gaumenfreuden könnten vom berühmten Teehaus *Vier Jahreszeiten* gehört und es als Ziel einer kulinarischen Pilgerreise auserkoren haben.
- **Handelskarawane:** Auch wenn fahrende Händler inzwischen häufiger das Perlenmeer oder den Fluss Thalusim selbst für ihre Transporte befahren, sind mit Tee für die Hauptstadt oder Versorgungsgütern für das Umland beladene Ochsenkarren kein seltenes Bild. Die meisten von ihnen heuern Begleitung zum Schutz vor wilden Tieren und Räubern an.



Typische Namen in Thalusion

Vornamen (w): Abrizah, Azizel, Buhrami, Dalilah, Elmandasi, Halifa, Manyola, Naranya, Raschanti, Shenny, Yazamin, Zahrasadja

Vornamen (m): Amar, Bahram, Duwok, Erkhaban, Faramud, Hashin, Karesh, Mhapasha, Najara, Rifat, Tamir, Yadda

Familiennamen: Abukhuncha, Alkhalim, Bruckensi, Brucktal, Elessam, Misaryesh, Ongalabadi, Perhimani, Reistreter, Ronissagami, Thalufurter, Zulhamidi



Früher oder später sollen sich alle Helden in der Teestube des *Vier Jahreszeiten* einfinden (siehe Seite 69). Sie ist nur spärlich besucht, neben dem Wirt und Herbergsvater ♀ **Yadail** (Mitte 30, sehr entspannt, redet langsam, liebt Erdfarben, hasst Unauer Porzellan, braucht neue Schuhe; Handel 8 (13/13/13), Willenskraft 9 (11/13/13), SK 1) sind nur ein altes Händlerhepaar und eine Handvoll Handwerkerinnen auf der Durchreise zu Gast.

Die Einstiegsszene eignet sich dafür, bereits die Aufmerksamkeit der Spieler auf die Sanduhr des *Vier Jahreszeiten* zu lenken. Mit einer solchen – einem kleinen, unauffälligen Exemplar – misst Yadail nämlich genau ab, wie lange sein Tee zieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür der Teestube öffnet sich langsam, und eine hochbetagte, gebrechliche Tulamidin schiebt sich gebückt ins Innere. Sofort springt eine bullige Zimmerfrau auf, um dem alten Mütterchen beizustehen, dieses winkt jedoch ab und trippelt gemächlich, unterstützt von einem

knorrigen Gehstock, Schritt für Schritt auf die Theke zu. Fast scheint es, als würde sie dabei brabbelnd mit sich selbst reden. Sämtliche Augen im Raum folgen der Alten, bis sie endlich an der Theke ankommt.

„Hier, Yadail, damit sollte es besser gehen“, ruft die Alte mit kratziger Stimme, während sie mit ihrer verkrüppelten Linken aus einer offenkundig prall gefüllten Schilftasche ein großes Stundenglas hervorzieht und auf der Theke platziert. Der junge Wirt, der keine Anstalten gemacht hat, ihr zu helfen, macht große Augen und verkündet: „Mütterchen Asha, das wäre nicht nötig gewesen! Die alte hat ihren Dienst doch auch getan. Zum Dank willst du wirklich nur eine Tasse Tee?“

Die Alte grunzt missbilligend. „Nicht irgendeinen Tee, du Tölpel. Mach mir eine Tasse Perlweißen Sultan. Nicht zu heiß, hörst du? Diese Teestube verdient wieder etwas mehr von dem Glanz, den sie einst besaß.“

Ohne ihre schwere Last wirkt die Greisin deutlich jünger, steht aufrecht und blickt gebieterisch umher. Ihr Blick bleibt an dem netten Händlerpärchen hängen. Erneut nestelt sie in ihrer Tasche herum und schlurft auf die beiden zu.



Bei der Sanduhr, die Asha (siehe Seite 64) ins *Vier Jahreszeiten* geschleppt hat, handelt es sich um ein dämonisches Artefakt Heskats. Sobald sie aufgestellt ist, tritt die Zeitschleife (siehe Seite 71) in Kraft und niemand kann Chabari verlassen, ohne hineinzugeraten. Jedoch ist es nicht im Sinne der Erzdämonin, wahllos sämtliche Bewohner und Gäste der Karawanserei an der Vergangenheit herumpfuschen zu lassen. Zu diesem Zweck verteilt Asha kleine weiße Jasminblüten an alle – außer die Helden. Wer eine solche Blüte trägt, ist gegen den unheilvollen Einfluss der Sanduhr gefeit.

Warum Asha ausgerechnet den Helden keine Blüte aushändigt, obliegt ganz ihr selbst (und damit dir). Sollte sich ein Held dennoch eine Blüte verschaffen (etwa mit Gewalt oder auf phexischem Wege), so kann dies freilich dazu führen, dass er nicht am Abenteuer teilnehmen kann. • ○ •

Anschließend verbringen die Helden einen spannenden Abend in der Teestube der Karawanserei. Sie können sich frei in Chabari bewegen. Sobald sie die Siedlung verlassen oder einschlafen, treten sie in Heskats Zeitschleife ein.

Das Stundenglas

Das unheilvolle dämonische Artefakt, das die Zeitschleife in Chabari auslöst, ist eine aufwendig gestaltete Sanduhr. Sie ist anderthalb Spann hoch und misst einen halben Spann im Durchmesser. Ihre aufwendig geformten Hälften sind in goldenen Beschlägen eingefasst, die unauffällig mit Zhayad-Glyphen verziert sind, die Lobpreisungen der *Trägerin der Ehernen Waage der Zeit* bilden. Trotz ihres filigranen Aussehens ist sie so gut wie unzerstörbar. Sobald sie von Asha in der Gegenwart im *Vier Jahreszeiten* platziert wurde, wirkt ihre Magie und erzeugt eine Zeitschleife, welche die wichtigsten Momente in Ashas Leben umfasst. Die Sanduhr befindet sich nun zusätzlich während allen vier Szenen in der Karawanserei und wird zum Messen der Ziehzeit des ausgeschenkten Tees verwendet. Lediglich in der Winterszene befindet sich das Artefakt nicht in der Teestube: Das *Vier Jahreszeiten* ist deutlich heruntergekommen, allerlei zwielichtiges Gesindel vertreibt sich hier die Zeit und Mozaffa hat die opulente Sanduhr im Teelager versteckt. Für den Tee verwendet er dann eine schlichte Sanduhr aus einfachem Glas zwischen zwei Holzscheiben.

Wie oft die Sanduhr umgedreht wird, hat keinerlei Einfluss auf die Zeitschleife, und abgesehen von dieser bewirkt ihre Verwendung keine übernatürlichen Effekte.

Wird die Sanduhr am Ende des Abenteuers zerstört, fällt die Realität der Zeitschleife in sich zusammen, jedoch müssen sich die Helden während des furiosen Finales gegen eine Schar von Dämonen aus der Domäne Eskates erwehren, die sich für die Durchkreuzung der Pläne ihrer Herrin rächen wollen (siehe Seite 89).

Die Jahreszeiten

In Thalusion sind die Auswirkungen der Jahreszeiten wesentlich weniger stark ausgeprägt als in nördlicheren Breiten Aventuriens. Helden, die aus der Ferne stammen, werden vermutlich kaum einen Unterschied zwischen den klimatischen Bedingungen der verschiedenen Szenen feststellen, südaventurische oder tulamidische Helden – allen voran natürlich jene, die aus Thalusion stammen – erkennen die vorherrschende Jahreszeit hingegen eher. Ob einem Helden die Unterschiede und Veränderungen auffallen, kannst du von einer Probe auf *Wildnisleben* (*Wettervorhersage*) abhängig machen. Ohne die entsprechende Sonderfertigkeit und damit das neue Anwendungsgebiet (siehe **Regelwerk** Seite 220) ist sie um jeweils –3 erschwert. Für Angehörige anderer Kulturen kannst du eine weitere Erschwernis von bis zu –3 verhängen.

In diesem entlegenen Teil des Kontinents zeichnet sich der *Winter* nicht unbedingt durch niedrigere Temperaturen, sondern vor allem durch Trockenheit aus. Diese ist in der Luft zu spüren, aber auch dem wolkenlosen Himmel sowie dem durstigen Land anzusehen.

Im späten Phex – und damit nur kurze Zeit nach der Szene im *Frühling* – erfolgt auf manchen Teepflanzungen bereits die erste Ernte, nicht jedoch in Chabari. Starke Winde vom Perlenmeer beenden die Trockenheit mit schweren Wolkenmassen und kräftigem Niederschlag. Der Boden kann die Wassermassen kaum aufnehmen und wird schlammig und sumpfig; der Thalusion tritt über seine Ufer.

Dort hinterlässt er fruchtbaren gelben Lehm, der bis zum *Sommer* die Reisfelder bedeckt. Die erste Teeernte im Ingerimm oder Rahja ergibt einen starken, aber weniger würzigen Sommertee. Die Luft ist heiß und feucht, doch bis auf kleinere Mittagsgewitter bleiben starke Wolkenbrüche aus. Sie kehren im Spätsommer zur zweiten Regenzeit zurück, dauern aber nur einige Wochen an.

Im *Herbst* führt der träge Thalusion besonders wenig Wasser, Sandbänke und Untiefen ragen erkennbar aus seinen Fluten und nur die Tollkühnsten und Ver zweifeltsten wagen, ihn zu befahren. Die Arbeit auf den Teeplantagen hingegen ist emsig, denn jetzt erfolgen die besten und ertragreichsten Ernten.

• Alternativ kann Asha auch einzelne Blüten oder andere Objekte – beispielsweise bunte Kiesel, Ölzweige oder auch Inrahkarten – gezielt an die Helden verteilen, um sie für die Zeitschleife auszuwählen. Ebenso steht es dir frei, zusätzliche Meisterpersonen mit in die Zeitschleife zu führen, falls es dir sinnvoll erscheint. Wer erst einmal in die Zeitschleife geraten ist, wird nicht mehr aus ihr entkommen, ohne sie vollständig aufzulösen. Nur Kulturschaffende, die sich zum Zeitpunkt, zu dem die Sanduhr im *Vier Jahreszeiten* aufgestellt wird, in Chabari aufhalten, sind von der Zeitschleife betroffen.

Die Kunst der Improvisation

Die Natur dieses Abenteuers verlangt, dass die Helden unterschiedliche Lösungsansätze ausprobieren, um den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen. Allerdings wird jede Gruppe ganz eigene Ideen haben, und es ist kaum vorherzusehen, welche Konsequenzen diese haben können. Die wichtigsten Entwicklungen, die zur Lösung des Abenteuers führen, werden nachfolgend ausführlich beschrieben, aber bei vielen kreativen Lösungsversuchen wirst du selbst entscheiden müssen, wie sich das Verhalten der Helden auf spätere Szenen der Zeitschleife auswirkt.

Zu diesem Zweck ist ein wenig Improvisationsgeschick gefragt, und dies wird dir bedeutend leichter fallen, wenn du dich vorab mit der Ausgangslage und der Funktion der jeweiligen Szene vertraut gemacht hast. Fürchte dich dabei auch nicht vor schwerwiegenden Konsequenzen für die Helden oder die Spielwelt – am Ende des aktuellen Zyklus wird ohnehin wieder alles rückgängig gemacht!

Die Zeitschleife

Vier wichtige Ereignisse der Vergangenheit Chabaris sind Teil der Zeitschleife. Vom Abenteuereinstieg in der Gegenwart treten die Helden in die Frühlingsszene ein, von dort geht es weiter mit den Szenen im Sommer, Herbst und Winter, bevor der Zyklus wieder von vorne beginnt. Die Eckpunkte der einzelnen Szenen sind:

- **Frühling:** die Nacht von Ashas Zeugung im Phex 960 BF
- **Sommer:** die Bestattung des Bey von Chabari im Praios 968 BF
- **Herbst:** Ashas 13. Geburtstag im Boron 974 BF
- **Winter:** der Mord an Mozaffa im Firun 984 BF

Bei der Zeitschleife handelt es sich um eine in sich abgeschlossene Umgebung. Solange sich die Helden hier aufhalten, gelten besondere Regeln. Von der Zeitschleife sind nur die Helden betroffen, alle anderen Bewohner der Karawanserei sind von ihrer Auswirkung befreit.

- Die Zeitschleife umfasst das gesamte **Gebiet** der Karawanserei Chabari. Innerhalb können sich die Helden frei bewegen und handeln. Gebiete jenseits der Mauern Chabaris können sie mit ihren Sinnen wahrnehmen, jedoch nicht beeinflussen – sie können sie nicht betreten, ihre Rufe werden dort nicht gehört, Geschosse und Zauber, die dorthin gerichtet sind, verschwinden ohne Wirkung.
- Die Helden werden als ganz **natürlicher Teil** der Szene betrachtet, nämlich als Reisende, die in Chabari Halt machen. In späteren Szenen werden sich die Bewohner der Karawanserei an die Helden erinnern, falls sie bereits früher im selben Zyklus ihre Bekanntschaft gemacht haben, jedoch reagieren sie völlig ungerührt darauf, dass die Helden seither nicht gealtert sind. Gegen Versuche der Helden, die Existenz der Zeitschleife zu erklären, scheinen sie einen geistigen Widerstand zu verspüren; sie glauben nicht daran.
- Ein **Übergang** von einer in die nächste Szene kann auf zwei Arten stattfinden: durch Verlassen der Karawanserei (beispielsweise durch das Tor oder über die Mauer, aber auch beispielsweise einen Eintritt in den Limbus) oder durch Einschlafen (oder einen anderweitigen Verlust des Bewusstseins). Ein Held, der die Szene physikalisch verlässt, verschwindet augenblicklich. Wer einschläft oder das Bewusstsein verliert, kann in der laufenden Szene nicht mehr geweckt werden. Haben alle Helden die Szene verlassen, beginnt die nächste Szene.
- Damit die Helden nicht zu schnell einen Übergang vollführen und eine neue Szene erst einmal auf sich wirken lassen, kannst du **Proben** auf *Willenskraft* verlangen, wann immer sie sich einer Grenze ihres Handlungsbereiches nähern. Sind sie entschlossen, sie zu überschreiten, soll ihnen das jedoch dennoch möglich sein. Wollen die Helden ihren Aufenthalt in einer Szene verlängern, indem sie Schlaf vermeiden, kannst du zunehmend schwierige Proben auf *Selbstbeherrschung* verlangen.
- Jede Szene hat einen bestimmten **Einstiegspunkt** in Form eines Vorlesetextes. Dieser hilft den Spielern

dabei, sich in den verschiedenen Szenen der Zeitschleife zurechtzufinden. Bei zusätzlichen Durchläufen wirst du diese Einstiegsbeschreibungen irgendwann abändern oder abkürzen wollen und den Helden schon währenddessen Zeit zu Aktionen geben wollen, doch als Orientierungshilfe sind sie unerlässlich.

- Helden beginnen jede Szene in dem **Zustand**, in dem sie sich am Ende der vorangegangenen Szene befanden. Zwischen den Szenen werden weder LeP noch AsP oder KaP regeneriert (auch nicht durch Schlaf). Stirbt ein Held, so bleibt er für den Rest des laufenden Zyklus tot. In vorherigen Szenen gesammelte Gegenstände verbleiben ebenfalls im Besitz der Helden.
- Entgegen dem ersten Eindruck reisen die Helden nicht wirklich in die Vergangenheit, stattdessen finden alle Szenen in einem alternativen Zeitstrang statt. Die Taten und Entscheidungen der Helden haben somit zunächst keinerlei **Einfluss** auf die aventurische Gegenwart, sondern beeinflussen nur spätere Szenen innerhalb des alternativen Zeitstrangs. Meisterpersonen erinnern sich gegebenenfalls an Begegnungen mit den Helden in früheren Szenen. Stirbt beispielsweise ein NSC im Frühling, ist er in späteren Szenen desselben Zyklus nicht am Leben.
- Die Helden können durch ihre Handlungen keine **Meisterpersonen** in die Szenen der Zeitschleife bringen, die nicht ohnehin in mindestens einer Szene auftreten. Beispielsweise können sie nicht im Frühling einen NSC damit beauftragen, für eine spätere Szene den Boten des Lichts aus Gareth oder eine machtvolle Spektabilität einer Magierakademie herbeizuschaffen – die „bestellten“ NSC werden schlicht nicht auftauchen. Jedoch ist es möglich, dass NSC dank des Eingriffs der Helden in späteren Szenen auftauchen, obwohl sie es ursprünglich nicht taten. Gelingt es ihnen etwa, im Herbst Yussams Leben zu retten, kann er im Winter in Erscheinung treten. Für Gegenstände gilt diese Einschränkung nach Meisterentscheid nicht.
- Beginnt ein **neuer Zyklus**, so betreten alle Helden die Frühling-Szene in dem Zustand, in welchem sie sich bei ihrem ersten Eintritt in die Karawanserei Chabari befanden. Tote Helden leben erneut, innerhalb der Zeitschleife gesammelte Gegenstände sind verschwunden. Meisterpersonen erinnern sich nicht länger an die Geschehnisse des letzten Zyklus. Die Helden jedoch erinnern sich an alles, was sie in vorherigen Durchläufen der Zeitschleife erlebt und herausgefunden haben.
- Die Zeitschleife kann nur auf zwei Arten **gelöst** werden, nämlich durch Zerstörung der Sanduhr (siehe Seite 90) oder durch eine Übereinkunft mit Heskaket (siehe Seite 90). Wird das Artefakt zerstört, so fällt der Zeitstrang in sich zusammen und die Helden kehren in die unveränderte Gegenwart zurück. Treffen sie hingegen eine Abmachung mit der Erzdämonin, so kehren sie ebenfalls in ihre Zeit zurück, allerdings in ein Aventurien, in dem die Vergangenheit so ablief wie im zuletzt durchlaufenen Zyklus der Zeitschleife – mitsamt allen Konsequenzen.

Satinavsche Störungen



Die Zeitschleife stellt einen massiven Eingriff in die Ordnung der Welt dar. Heskats Einfluss ist dank des Artefakts mächtig genug, um sie aufrechtzuerhalten, doch Satinav, der Hüter der Zeit, tut sein Bestes, um das widernatürliche Phänomen zu destabilisieren. Besonders wenn die Helden durch ihr Eingreifen die Fortentwicklung der Ereignisse in der Zeitschleife stark beeinflussen, kannst du ihnen die Bedeutung ihrer Taten durch die spontane Bildung einer *Satinavschen Störung* vor Augen führen.

Echos aus einer vergangenen Zeit



Eine weitere Methode, um den Helden die Konsequenzen ihrer Taten vor Augen zu führen, sind Echos aus bereits erlebten Szenen. Wann immer die Helden dank vorhergegangener Taten in einer Szene Anderes erleben als während eines vorherigen Zyklus, kannst du sie mit Sinneseindrücken (Erscheinungen, Geräuschen oder Gerüchen) der zuvor erlebten Situation, die diesmal so nicht vorkommt, konfrontieren. Regeltechnisch funktionieren diese Echos wie Illusionen (siehe **Regelwerk** Seite 259) mit zufälliger QS (1W6). Je nachdem, ob die Taten der Helden gerade auf ein gutes oder ein böses Ende des Abenteuers hinausführen, kannst du die Beschreibung der Echos anpassen, ihnen beispielsweise einen dämonischen Beigeschmack verpassen oder sie mit hoffnungsvolleren Gefühlen verbinden.

Satinavsche Störung

1W20 Störung

- | | |
|-------|---|
| 1-2 | Ein zufälliger Held altert sofort um 1W20 Jahre. |
| 3 | Ein zufälliger Held verjüngt sich 3W20 KR lang. Pro KR wird er ein Jahr jünger. Erreicht er ein Alter von 0, hört er auf zu existieren. |
| 4-5 | Alle Lebewesen im Radius von 16 Schritt erstarren in Zeitlosigkeit. Die Wirkung hält 1W6 KR (1), Minuten (2), Stunden (3), Tage (4), Wochen (5) oder Jahre (6) an. |
| 6 | Ein Limbustor öffnet sich 1 Schritt neben einem zufälligen Helden und saugt für 1W20 KR alles um sich herum ein. |
| 7-8 | Alle Lebewesen in einem Radius von 16 Schritt bewegen sich für 1W20 Minuten wie in Zeitlupe. |
| 9-12 | Ein zufälliger Held spricht 1W20 Minuten lang rückwärts. |
| 13 | Ein zufälliger Held erleidet einen Zeitschock und verliert 2W20 LeP. |
| 14-15 | Die Zeitmanipulation verwirrt den Geist eines zufälligen Helden. Er erleidet für 1W20 Tage 3 Stufen <i>Verwirrung</i> , die sich bis zum Ende der Wirkung nur durch übernatürliche Effekte wie Magie und Liturgien zeitweilig unterdrücken, nicht aber komplett beseitigen lassen. Die Verwirrung bleibt selbst über den Beginn eines neuen Zyklus hinweg erhalten. |

Satinavsche Störung

1W20 Störung

- | | |
|-------|--|
| 16 | Ein zufälliger Held wird in die vorangegangene Szene geschleudert. Bis die übrigen Helden ebenfalls wieder dort angekommen sind, nimmt der betreffende Spieler nicht am Spiel teil. Er erleidet zudem 2W6+13 SP. |
| 17 | Neben einem beliebigen Helden taucht ein Doppelgänger auf. Es handelt sich um sein eigenes Ich, allerdings aus einer möglichen Zukunft, das in die Gegenwart gezaubert wurde. Das andere Ich ist eine Meisterperson mit eigenen Zielen, jedoch ist sie immer von dem Wunsch erfüllt, das gegenwärtige Ich zu töten und seinen Platz einzunehmen. |
| 18-19 | Ein Lebewesen aus der Vergangenheit wird herbeigerufen. Das Wesen bleibt für 1W20 KR vor Ort und verhält sich in der Regel sehr aggressiv. Die genaue Art legt die Meisterin fest, es eignen sich beispielsweise große Reptilien wie Schlinger ^{ABE066} oder Hornechsen ^{ABE096} . |
| 20 | In einem Radius von 8 Schritt werden sämtliche Personen entrückt und verschwinden aus der Zeit. Erst wenn ein neuer Zyklus mit der Szene im Frühling beginnt, kehren sie zurück. |

Passende Dämonenmale

Im Verlauf des Abenteuers können die Helden möglicherweise mit Heskats-Paktierern in Kontakt geraten (siehe Seite 92 für mehr Informationen zu Dämonenpakten). Möchtest du den entsprechenden Meisterpersonen ein passendes Dämonenmal verpassen, so eignen sich dazu:

-  einzelne Körperteile, die schneller oder langsamer Altern als der Rest des Leis des Paktierers,
-  ein unheimlicher Wirbel in den Augen oder im Nabel des Paktierers, der einen Blick in den Limbus freigibt oder
-  ein teilweiser oder völliger Verlust des Zeitgefühls oder des Verständnisses für die korrekte Fließrichtung der Zeit.



Frühling

Anwesende Personen

Die nachfolgenden Personen spielen im Frühling eine wichtige Rolle und sollten in der Darstellung der Szene präsent und für die Helden anspielbar sein:

- Die Wirtsleute **Mozaffa** und **Bastrabeth** kümmern sich pflichtbewusst um ihr Teehaus. Sie sind aufgeregt wegen des anstehenden Brautverleihs und erzählen auch ihren Gästen in zwanglosen Gesprächen von der baldigen Erfüllung ihres Kinderwunsches.
- Der Handwerker **Ahjan** hegt weniger Vorfreude und lenkt sich lieber mit Arbeit in der Werkstatt ab.
- Bey **Shantir** ist erfreut über den Ertrag der kürzlich beendeten Tee- und Reisernte und begrüßt alle reisenden Händler, die Chabari beehren, persönlich.

- Die Torwachen **Amina** und **Ajit** sind besonders aufmerksam, schließlich soll die wertvolle Ernte nicht an Räuber und Diebe verlorengehen.
- Die Karawanserei verfügt über drei eigene Zugtiere – zwei Esel und einen Ochsen. Umsorgt werden sie von dem jungen Stallburschen **Karim** und seinem Meister **Waddif**.
- Der Gelehrte **Jamal Danzaro** (siehe Seite 67) ist im *Vier Jahreszeiten* zu Gast, um an einem Traktat über die Bewegung der Wandelsterne und ihren Einfluss auf das Wachstum unterschiedlicher Teesorten Aventuriens zu arbeiten. Ein besonderes Interesse an der Domäne Eskates hat er zu diesem Zeitpunkt noch nicht entwickelt.

Einstieg in die Szene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Marhaba, werte Reisende! Ich preise den Vater des Windes, der Euch in unser bescheidenes Heim geweht hat!“, heißt euch ein dicker Mann in einem Korbssessel vor einem eindrucksvollen Gebäude im hinteren Teil der Siedlung willkommen. Ein magerer, kaum bekleideter Mann fächert ihm mit einem breiten Palmwedel beständig Luft zu. Langsam länger werdende Schatten fallen auf den Boden der Karawanserei, in die ihr soeben eingetreten seid. Die beiden Torwächter schließen hinter euch geräuschvoll das Portal. „Ich bin Shantir ibn Surkan, Bey des wundervollen Chabari! Sicher habt ihr von unserem weithin berühmten Perlweißen Sultan gehört, o Söhne und Töchter des guten Geschmacks? Kehrt ein, kehrt ein im Vier Jahreszeiten, Mozaffa und Bastrabeth werden sich vortrefflich um euer Wohl kümmern. Und ein Lager für die Nacht sei euch auch nicht verwehrt!“ Der Dicke winkt euch mit einem breiten Lächeln herein.



Die Begrüßung des Bey von Chabari wird im Laufe des Abenteuers zum Schlüsselerlebnis für die Helden, das den Beginn eines neuen Zyklus ankündigt. Sie betreten die Szene am späten Nachmittag, gut zwei Stunden vor Sonnenuntergang. Bis zu Yussams Ankunft und dem Angriff des Khai-Khamarrud verbleibt noch etwa eine Stunde

Der Angriff des Khai-Khamarrud

Etwa eine Stunde nach Ankunft der Helden erreicht auch der Magier Yussam (siehe Seite 67) die Karawanserei. Der begabte Dämonenbeschwörer hat durch den Biss des Schlangendämons Gorgobaal, der ein bewusstseins-erweiterndes Gift absondert, eine prophetische Vision erhalten, die ihn nach Chabari führt. Er hat einen mächtigen siebengehörnten Dämon, einen Khai-Khamarrud, beschworen, der zunächst außerhalb der Siedlung im

Verborgenen bleibt. Yussams Ziel ist es, sich bei einem inszenierten Angriff des Dämons auf die Karawanserei als Held und Retter darzustellen, um anschließend anstelle Ahjans die Wirtin Bastrabeth zu schwängern und so den ihm verheißenen Nachkommen zu zeugen: Asha.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Nach seiner Ankunft macht Yussam zunächst dem Bey von Chabari seine Aufwartung. Mit einem Besuch im Teehaus hält er sich nicht auf. Noch während er mit Shantir ibn Surkan blumige und wortreiche Komplimente austauscht, nähert sich der Khai-Khamarrud auf seinen Befehl hin der Karawanserei. Das gesichtslose Wesen schwebt langsam auf das Tor der Siedlung zu, Geräusche wie rasselndes Atemholen ausstoßend. Mit seiner todbringenden Berührung packt er den Stallmeister Waddif, der außerhalb der Karawanserei dabei war, die Straße zum Tor mit Bohlen gegen den nahenden Frühlingsregen zu sichern. Erst zerfällt die Hand des Unglücklichen zu Staub, dann der Arm, die Schulter, schließlich sein gesamter Körper. Beobachtet wird dies von den Torwächtern Amina und Ajit, die laut Alarm schlagen, der in der ganzen Karawanserei zu hören ist. Spätestens jetzt werden vermutlich auch die Helden auf das Ereignis aufmerksam, und jeder, der sich in der Teestube aufhält, stürzt nach draußen, um nach dem Ursprung des Aufruhrs zu sehen – allen voran der neugierige Gelehrte Jamal.



Während die beiden Torwachen zu erschüttert sind, um ihre Beobachtungen zu teilen, wagt sich Jamal am weitesten vor; er will die in einen aschgrauen Mantel gehüllte Gestalt aus der Nähe betrachten. Unvermittelt setzt der Dämon seinen *Kraftsog* ein und trifft den Gelehrten. Mittlerweile hat sich die gesamte Karawanserei am Tor versammelt und kann nun beobachten, wie sich auch der Gelehrte unter qualvollen und entsetzten Schreien langsam in ein Häufchen Staub verwandelt. Panik macht sich breit und die Torwachen, endlich aus ihrer Starre erwacht, schicken sich an, das Tor zu schließen. Da tritt jedoch Yussam auf den Plan, der betont langsam und kontrolliert durch das Tor vor

die Mauern Karawanserei schreitet. Mit seinem Stab zeichnet er ohne Hast ein Pentagramm auf den Boden, während der Dämon sich unaufhaltsam auf ihn zubewegt. Jäh reißt der Magier die Arme empor und ruft laute Worte in Urtulamidya. Vor den Augen aller stößt der Dämon ein Zischen aus und verschwindet, zurück bleibt nur ein Rauchfähnchen, das schnell verweht.

Die Situation ist zunächst chaotisch. Es dauert, bis Ruhe einkehrt. Das Tor wird geschlossen und Bey Shantir gelingt es schließlich, alle Anwesenden ins Teehaus zu bugsieren. Dort wird bei beruhigendem *Perlweißem Sultan* das Erlebte diskutiert. Die Verstorbenen werden betrauert und Yussam als Held gefeiert, denn nur durch seine Anwesenheit konnte Schlimmeres verhindert werden.

Mögliche Eingriffe der Helden

Beim ersten Erleben ist es nicht vorgesehen, dass die Helden in den Kampf gegen den Khai-Khamarrud eingreifen. Der Dämon befindet sich durchgängig außerhalb der Karawanserei, ist für die Helden somit weder im Nahkampf noch im Fernkampf zu erreichen (siehe Seite 71). Wird die Szene später erneut durchlebt, haben die Helden jedoch verschiedene Möglichkeiten, Einfluss zu nehmen:

- Das erste Opfer des Khai-Khamarrud ist der Stallmeister Waddif (siehe Seite 68). Den Helden ist es nicht möglich, ihn zu retten, auch nicht mit Unterstützung der anderen Menschen in der Szene, die außerhalb Chabaris agieren können.
- Ein wichtiger Erfolg stellt die Rettung des Gelehrten Jamal dar. Gelingt es, ihn davon abzuhalten, sich dem Khai-Khamarrud gefährlich zu nähern, bleibt er möglicherweise am Leben. Das Ereignis erregt sein Interesse und in den kommenden Jahren wird er zahlreiche Recherchen betreiben und Informationen zusammentragen. Im Sommer können die Helden ihm erneut begegnen.
- Mit einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde* –3 können einem Helden Zweifel daran kommen, ob Yussam einen echten PENTAGRAMMA^{AMA140}, einen Zauber zum Bannen von Dämonen, gewirkt hat. Üblicherweise wird ein Dämon nämlich in das gezeichnete Pentagramm hineingesogen. Wer des Urtulamidya mächtig ist (mindestens Stufe II), weiß zudem, dass Yussam nicht die übliche Zauberformel gesprochen, sondern vielmehr einen Befehl ausgesprochen hat, der den Dämon zum Verschwinden aufforderte. Beherrscht keiner der Helden

die Sprache, kann Jamal Abhilfe schaffen – sofern er überlebt hat – und die Worte des Magiers übersetzen. Damit konfrontiert, gibt Yussam an, dass jeder Magier seinen eigenen Stil pflegt und an seinem Pentagramm nichts auszusetzen sei. Kritik an ihrem strahlenden Helden, der die Karawanserei gerettet hat, mögen die übrigen Anwesenden zudem nicht.

- Die Helden könnten auf die Idee kommen, Yussam an der Bannung des Dämons zu hindern. Dies kann ihnen auf ganz unterschiedliche Weisen gelingen, auch wenn der Magier sich seinen sorgfältig geplanten Moment des Triumphes nicht freiwillig nehmen lässt. Sollte sich dabei ein Kampf zwischen Yussam und den Helden ergeben, kannst du dafür seine Werte von Seite 82 verwenden; lediglich seinen Pakt mit Heskate ist er zu diesem Zeitpunkt noch nicht eingegangen und verfügt somit nicht über seine Paktgeschenke. Den in Stellung gebrachten Khai-Khamarrud ruft er nur zu seiner Unterstützung herbei, wenn er sein Leben akut bedroht wähnt.

• Ohne Eingreifen seines Beschwörers führt der Khai-Khamarrud schlicht weiterhin seinen letzten Befehl aus, nämlich den Angriff auf die Karawanserei. Sobald er die

Grenze der Siedlung überschreitet, können die Helden sich ihm im direkten Kampf stellen. Sofern er nicht außer Gefecht gesetzt wird, wird sich auch Yussam mit spektakulären Zaubern an dem Kampf beteiligen und es einrichten, dass der Dämon nach einem seiner Treffer verschwindet. Am übrigen Verlauf der Szene ändert sich sonst nichts. Schlagen die Helden den Dämon in die Flucht, versucht Yussam stattdessen mit silberzüngiger Überzeugungsarbeit sein Ziel zu erreichen, was ihm durchaus gelingen mag. Wenn hingegen niemand dem Khai-Khamarrud Einhalt gebietet, macht er ganz Chabari dem Erdboden gleich – im wahrsten Sinne des Wortes, denn was immer der Zeitvampir berührt, ob Lebewesen oder bloßer Gegenstand, zerfällt zu grauem Staub.

Khai-Khamarrud ist ein siebengehörnter Dämon aus dem Gefolge der Erzdämonin Heskate. Er erscheint in einer dünnen humanoiden Gestalt, gehüllt in ein zerlumptes graues Gewand. Über seinen augen-, nasen- und mundlosen Schädel spannt sich aschfahle Haut. Er bewegt sich selten schneller als im Schrittempo, schwebt ohne Hast auf sein Ziel zu und stößt dabei ein



Khai-Khamarrud

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 KL 15 IN 15 CH 13

FF 12 GE 11 KO 12 KK 13

LeP 100 AsP 50 KaP – INI 12+1W6

AW 3 SK 5 ZK 4 GS 7

Krallen: AT 13 PA 6 TP 1W6+2 (+Zeitentzug)* **RW** kurz

Kraftsog: FK 13 TP 1W6+2 (+Zeitentzug)* **RW** 5/10/15

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 11, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Eisenrost 12, Horriphobus 13

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Heskated), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Dämon ist sich seiner tödlichen Berührung mit den Krallenhänden bewusst. Ihm genügt es, ein Opfer einmal zu treffen. Falls es ein geschickter Kämpfer ist, setzt Khai-Khamarrud eine *Finte* ein. Steht ein Gegner weiter weg, benutzt er statt seiner Hände einen Kraftsog, der die gleiche Wirkung hat wie eine Berührung.

Flucht: Khai-Khamarrud flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Khai-Khamarrud ist ein mächtiger Dämon der Zeit und ein Verbündeter der Heskated.

☞ **QS 2:** Khai-Khamarrud kann die Zeit aus einem Objekt oder Lebewesen saugen und sich so stärken und das Gegenüber verfallen lassen.

☞ **QS 3+:** Khai-Khamarrud ist nicht empfindlich gegenüber geweihten Waffen.

Sonderregeln:

*) **Zeitentzug:** Richtet ein Angriff mindestens 1 SP bei einem Lebewesen an, so entzieht der Dämon diesem Zeit und damit Lebenskraft. Für 1W6 + 2 KR verliert das Lebewesen am Ende jeder KR 1W6 LeP. Diese LeP erhält der Dämon zu seinen LeP hinzu und kann damit auch sein LE-Maximum überschreiten (bis maximal 500 LeP). Besitzt der Dämon durch den Zeitraub 150/200/250 usw. LeP, steigen alle seine Eigenschaften um +1. Fallen die LeP des Opfers auf 0, zerfällt es augenblicklich. Die abgezogenen LeP senken auch das LE-Maximum des Opfers.

Furchtaura: Jedes Lebewesen, das sich in einem Radius von 13 Schritt um den Dämon befindet, muss einmalig eine Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* –3 ablegen. Es erleidet 4 – QS/2 Stufen *Furcht*. Die Fähigkeit wirkt nur einmal pro Stunde auf ein Lebewesen.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Khai-Khamarrud über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Dämonen-Regeln: Für Khai-Khamarrud gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

rasselndes Atemgeräusch aus. Seine grässliche Gestalt lässt seine Opfer nicht selten Reißaus nehmen, doch der *Gebieter über Fäulnis und Verfall*, wie der Dämon auch genannt wird, lässt niemals von seiner Verfolgung ab, einerlei wie weit es flieht. Eine bloße Berührung reicht oft aus, um sein Opfer innerhalb weniger Augenblicke zu Staub zerfallen zu lassen.



Auch wenn die Helden wohl nicht gegen Khai-Khamarrud kämpfen können, wenn sie zum ersten Mal Zeuge seines Angriffs werden, ist ein Kampf in darauffolgenden Zyklen durchaus wahrscheinlich. Mit einer guten Taktik ist es zudem möglich, dass sie den Dämon überwinden können. In folgenden Zyklen kann Heskated den Dämon spontan mit verschiedenen Verbesserungen (siehe **Regelwerk** Seite 264) versehen, um die ungewollte Einmischung der Helden zu unterbinden, sodass der Kampf bei jeder Wiederholung etwas schwieriger wird.



Wenn die Helden sich mutig dem Dämon entgegenstellen, kann dies auch die beiden Torwächter der Karawanserei, Amina und Ajit, dazu inspirieren, ihnen beizustehen. Zwar verfügen beide nur über profane Waffen, doch zahlenmäßige Überlegenheit kann im Kampf gegen den mächtigen, aber eher langsamen Dämon von unschätzbarem Wert sein.

Ashas Zeugung

An just diesem Tag sind Ahjan und Bastrabeth zu einer gemeinsamen Nacht verabredet, welche die Zeugung eines Kindes zum Ziel hat. Mozaffa selbst hat seinen alten Freund aus Kindheitstagen um diesen Gefallen gebeten, denn einerseits haben seine eigenen Bemühungen, mit seiner Ehefrau ein Kind zu zeugen, bislang nicht gefruchtet, andererseits wünscht er sich, dass sein Kind Ahjans handwerkliches Geschick und sein gutes Aussehen erbt. Ahjan wiederum hegt seit ihrer gemeinsamen Jugend romantische Gefühle für Mozaffa, hat diese aber stets geheim gehalten, da dieser bereits Bastrabeth versprochen war, wollte Mozaffa seinen Wunsch jedoch nicht abschlagen. Dabei fühlt er sich bei dem Gedanken, mit Bastrabeth das Lager zu teilen, überhaupt nicht wohl.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Während sich in der Teestube zunehmend eine ausgelassene Stimmung entfaltet, um zu feiern, dass man den offenkundig gefährlichen Angriff überlebt hat, verschwinden drei der Anwesenden nach einiger Zeit: die Wirtin Bastrabeth, der Handwerker Ahjan und der Magier Yussam. Sie alle schleichen sich möglichst unbemerkt fort, und keiner der Feiernden schöpft Verdacht oder zollt ihrer Abwesenheit besondere Aufmerksamkeit.

Yussam weiß dank der Prophezeiung des Gorgobaal, dass Bastrabeth die Mutter seines Kindes sein wird. Wer Ahjan ist und welche Übereinkunft sie getroffen haben, kümmert ihn nicht, er folgt der Wirtin einfach, wenn sie mit dem Handwerker gemeinsam die Teestube verlässt, um den verabredeten Beischlaf zu vollziehen, und belauscht die beiden, um einen günstigen Moment abzugreifen.

Sie begeben sich zu Ahjans Unterkunft, wo er Vorbereitungen für die gemeinsame Nacht getroffen hat. Schnell wird jedoch klar, dass Ahjan seinen Beitrag zur Abmachung nicht leisten kann. Bastrabeth, die sich bereits darauf gefreut hat, dass ihr Kinderwunsch endlich wahr werden soll, reagiert im ersten Moment frustriert und verärgert. Als ihre Hoffnung auf ein Kind zu zerspringen droht, lässt sie ihren Zorn darüber lautstark an dem armen Ahjan aus – und verschlimmert die Situation weiter.

In diesem Moment tritt Yussam in die Kammer. Er behauptet, dass er den Streit der „jungen Liebenden“ kaum überhören konnte, und bietet an, Bastrabeth an Ahjans statt zu schwängern. Jedoch stellt er eine Bedingung auf: Am 13. Geburtstag des Kindes werde er nach Chabari zurückkehren, und sollte es Anzeichen einer magischen Begabung zeigen, so sollen die Eltern es wohlwollend in Yussams Obhut geben, auf dass es eine ordentliche Ausbildung erhalte.

Ahjan und Bastrabeth erbitten sich eine kurze Bedenkzeit und diskutieren den Vorschlag des Magiers. Letztlich entscheiden sie, zu akzeptieren. Bastrabeths Wunsch, die Freuden der Mutterschaft zu durchleben, ist stark, und Ahjan hält Yussam für einen geeigneten Ersatz – schließlich ist er ein Held und offenkundig ein machtvoller Magier noch dazu und werde mit Sicherheit einen vortrefflichen Nachkommen für Mozaffa zeugen. Ahjan bittet jedoch aus Scham darum, dass Mozaffa nichts davon erfahren sollte. Bastrabeth ist einverstanden und verspricht, weder Mozaffa noch sonst jemandem in Chabari von den Geschehnissen der Nacht zu erzählen.

So lässt der Handwerker die beiden in seiner Kammer zurück. Er selbst begibt sich zum Schrein der kleinen Siedlung, um zu seinem Gott Feqz zu beten, dass ihr Geheimnis niemals enthüllt werden möge.

Mögliche Eingriffe der Helden

Wenn die Helden die Szene zum ersten Mal erleben, wird ihnen vermutlich das meiste von dem, was in Ahjans Kammer geschieht, entgehen. Um ihre Aufmerksamkeit anderweitig zu binden, kannst du sie mit verschiedenen Meisterpersonen bekannt machen, sie in spekulative Gespräche über das Erlebte verwickeln oder auch typische Tavernenaktivitäten wie Glücksspiel oder musikalische Darbietungen einbauen.

- ☛ Sicher werden die Helden den Magier Yussam nach seiner Interpretation der Geschehnisse des Abends befragen wollen. Yussam gibt sich bedeckt, lässt aber durchblicken, dass es sich bei dem Wesen um einen Dämon handelte. Woher die Kreatur kam, wisse er nicht, aber er gedenke, am Morgen einige Nachforschungen anzustellen, und da er die Helden nicht kenne und nicht wisse, ob sie nicht vielleicht

etwas damit zu tun haben, wolle er sie zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht ins Vertrauen ziehen. Zu seiner eigenen Person befragt, lässt er wortkarg durchblicken, dass er an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul studiert hat und sich aus privaten Gründen in Thalusion aufhält.

- ☛ Falls die Helden bemerken, dass sich Bastrabeth und Ahjan vom Geschehen entfernen, kann Mozaffa ihnen die Situation erklären: Freudig berichtet er von der Übereinkunft mit seinem Freund, die seiner Familie bald den lang ersehnten Kindersegen bescheren soll. Es versteht sich von selbst, dass Mozaffa um etwas Privatsphäre für die beiden bittet. Dieses Gespräch kann auch hervorragend als Deckmantel für Yussams Abgang dienen.

- ☛ Für erste Informationen darüber, was in Chabari vorgeht, können die Helden das Gespräch zwischen Yussam, Ahjan und Bastrabeth belauschen. Verlange dazu Proben auf *Verbergen* und *Sinnesschärfe*.

- ☛ Falls es den Helden gelingt, Ashas Zeugung zu verhindern, hat dies schwerwiegende Auswirkungen auf zukünftige Szenen. Ohne Asha werden die meisten der Ereignisse in Sommer, Herbst und Winter nicht stattfinden. Dennoch solltest du die Gruppe alle Szenen durchlaufen lassen, ehe du ihnen im Frühling die Gelegenheit gibst, einen anderen Weg für den Verlauf der Zeitschleife einzuschlagen. Die drei Szenen können recht ereignislos verlaufen, es bietet sich aber an, gelegentlich Echos (siehe Seite 72) einer möglichen Zeit auftauchen zu lassen, in der Asha geboren wurde – vorzugsweise Echos von Situationen, welche die Helden in zuvor durchlaufenen Zyklen bereits miterlebt haben.

- ☛ Ein weiterer möglicher Eingriff in die Handlung besteht darin, dass Mozaffa vorzeitig von der Abmachung zwischen Bastrabeth, Ahjan und Yussam erfährt. Dies können die Helden etwa bewirken, indem sie Mozaffa seine Ehefrau und den Magier *in flagranti* erwischen lassen. Ebenso kann jedoch auch Ahjan bei seinem Gebet am Phexschrein angetroffen und überzeugt werden, dass er seinem Freund die Wahrheit schuldet (z. B. mit einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen*). Vor allem wenn Ahjan ihm seine wahren Gefühle offenbart, kann dies den Wirt davon überzeugen, Bastrabeth zu verzeihen und Asha als sein eigenes Kind anzunehmen. Im Sommer wird das Verhältnis zwischen Asha und Mozaffa dann weniger angespannt sein, im Herbst kann Yussam seine Tochter womöglich wie verabredet einfordern (was im Winter zur Szene **Heskatets Botschafter** führt). Alternativ kannst du jedoch auch entscheiden, dass Mozaffa dennoch nicht bereit ist, „seine“ Tochter Asha dem unheimlichen Magier zu überlassen, und der Herbst kann ähnlich verlaufen wie ohne den Eingriff der Helden. Asha erfährt die Wahrheit über ihre Herkunft und kann ihrem Ziehvater den Mord an ihrem leiblichen Vater nicht verzeihen, womit er ihr die Möglichkeit vorenthält, ihre magischen Fähigkeiten zu verstehen und kontrollieren zu lernen; der Winter findet wie gewohnt statt.

Sommer

Anwesende Personen

Diese Personen spielen im Sommer eine wichtige Rolle und sollten für die Helden anspielbar sein:

- Mozaffa und Bastrabeth bereiten fieberhaft den Festschmaus zu Ehren des verstorbenen Bey vor. Ihre Tochter Asha hilft ihnen nach Kräften, gerät dabei aber häufiger mal in den Weg.
- Ahjan hilft tatkräftig bei der Dekoration der Karawanserei mit, hat jedoch einen Unfall. Ohne seine Mithilfe kommt noch größere Eile auf.
- Der Sohn und Erbe des verstorbenen Bey **▲ Berim ibn Shantir** ist aus Thalusa zurückgekehrt, wo er ein niedriges, aber ihm zufolge „illustres“ Amt am Sultanshof bekleidet hatte.
- Die Torwachen Amina und Ajit sind als Geleitschutz des neuen Bey abkommandiert, sodass niemand darauf achtet, wer Chabari betritt.
- Seit dem Tod des alten Stallmeisters ist Karim für die Stallungen Chabaris verantwortlich. Er brauchte eine Weile, sich mit der schwerwiegenden Verantwortung abzufinden, geht aber inzwischen voll in seiner Rolle auf.

- Hat der Gelehrte Jamal Danzaro die Geschehnisse im Frühling überlebt, ist auch er im Sommer wieder zu Gast im *Vier Jahreszeiten*. Er hat vieles über seine Recherchen zu dem Dämonenangriff zu berichten.
- Aus dem nahegelegenen Nabatil, wo er einen blühenden Schrein betreut, hat man den Geweihten der Peradschaja und begabten Heiler **▲ Perhiman** herbeigerufen, um die Beisetzung des alten Bey mit der Gunst der Götter zu bedenken.
- Die beiden Zwergensöldner **▲ Rombosch Sohn des Granulf** und **▲ Katosch Sohn des Lumbosch** halten sich ebenfalls in Chabari auf. Sie machen Jagd auf einen jungen Basilisken, der in der Gegend gesehen worden sein soll, und wollen ihn erlegen, bevor er größer und gefährlicher wird.
- Zur Totenfeier besuchen weitere Bauern und Niederadlige aus der näheren Umgebung die kleine Karawanserei. Sie alle schließen sich auch später der Prozession zum Felsengrab an und kehren anschließend nicht zurück nach Chabari.

Einstieg in die Szene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trubel herrscht in Chabari, als ihr durch das offene Tor tretet. Eine lange Tafel mit niedrigen Bänken wurde mitten in der Karawanserei aufgestellt. Festliche Girlanden in Blau, Gelb und Rot zieren die Fassaden. Sklaven und Bedienstete verteilen Polsterkissen und Kerzen und tragen Holzteller umher. Aus dem Teehaus dringen verführerische Gerüche. Ein pechschwarzes Katzenjunges schießt pfeilschnell über den Platz, mit lautem Gebell folgt ihm ein junger graubrauner Hund unter einer Leiter hindurch, auf der gerade jemand damit beschäftigt ist, weitere Girlanden an einem Dachfirst zu befestigen. Die Leiter gerät ins Kippen, und unter lautem Fluchen, das in einen gellenden Schmerzensschrei mündet, stürzt der Mann zu Boden.



Die Helden betreten die Sommer-Szene am frühen Nachmittag. Bis zum Beginn der Feier zu Ehren des verstorbenen Bey vergehen noch etwa zwei Stunden, weitere zwei Stunden später findet der Zug zum Felsengrab statt.

Die Bestattung des Bey

Drei Tage vor der Ankunft der Helden ist Bey Shantir ibn Surkan (siehe Seite 68) verstorben. Statt mit einer Trauerfeier begeht man in Thalusion einen Todesfall jedoch als freudiges, lebensbejahendes Ereignis: Die gesamte Karawanserei wird geschmückt, man hält ein Festmahl zu Ehren des Verstorbenen ab, Geschichten über seine erinnerungswürdigen Taten werden ausgetauscht.

Reisende sind selbstredend ebenfalls zu den Feierlichkeiten eingeladen. Anschließend wird der Leichnam des Bey in einem feierlichen Zug zu einem Felsengrab in der Nähe gebracht und dort beigesetzt.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Ahjan bricht sich bei seinem Sturz von der Leiter ein Bein. Glücklicherweise befindet sich zurzeit mit dem Geweihten **▲ Perhiman** (siehe Seite 68) ein begabter Heiler in Chabari, doch nach seinem Unfall kann Ahjan für den Rest des Tages nicht länger mit anpacken. Die Vorbereitungen halten alle Bewohner Chabaris weiterhin in Atem: Es gilt, die Dekoration fertigzustellen, zusätzliche Gedecke für die Neuankömmlinge (die Helden) vorzubereiten und natürlich das Festmahl zu kochen.

▲ Berim ibn Shantir, der neue Bey Chabaris, lässt vieles von der Freundlichkeit und Gelassenheit seines Vaters vermissen. Nach Ahjans Unfall treibt er die übrigen Arbeiter und Sklaven nur umso mehr an, um die Vorbereitungen doch noch rechtzeitig fertigzustellen. Es kommt nicht in Frage, die Feierlichkeiten verspätet zu beginnen.

Alle Menschen in Chabari nehmen an dem Festmahl teil, auch wenn Berim, der einen Kopfplatz einnimmt, darauf achtet, dass die Sklaven und einfachen Arbeiter am anderen Ende des Tisches Platz nehmen. Mozaffa, Bastrabeth und Asha sind dafür verantwortlich, sich um das körperliche Wohl aller Feiernden zu kümmern.

Berim hält eine kurze Ansprache über die Errungenschaften Shantirs zu Lebzeiten. Dabei wird schnell klar, dass der junge Bey seinen Vater eigentlich kaum gekannt hat. Anschließend tauschen die übrigen Anwesenden Geschichten über ihren alten Herrn aus. Bald wenden sich die Gespräche am Tisch anderen Themen zu.

Ein lauter Knall aus dem Teehaus stört die Feier. Sofort springt Mozaffa auf und eilt hinein. Er hatte seiner Tochter aufgetragen, eine besondere Leckerei herauszubringen: einen mit Mandelmehl und Minze verfeinerten Reiskuchen. Asha unterschätzte, wie heiß das Kuchenblech noch war und verbrannte sich die Finger, ihr aufflammender Zorn ob ihres Missgeschicks bewirkte, dass sie unbewusst ihre magische Begabung einsetzte, einen unkontrollierten Motoricus auf das Blech wirkte und den Kuchen damit in der Küche verteilte. Mozaffa, der derlei Missgeschicke von seiner Tochter inzwischen gewohnt ist, reagiert wütend, schreit Asha an und verpasst ihr eine schallende Ohrfeige, die bis nach draußen zu hören ist. Asha kommt mit einem knallroten Handabdruck im Gesicht zurück; beschämt und still nimmt sie an der Festtafel Platz. Mozaffa entschuldigt sich bei allen Anwesenden für den Eklat, bevor er mit Bastrabeth zusammen in der Küche Obst für einen alternativen Nachtisch schält. Nach gut zwei Stunden erhebt sich der neue Bey und bittet alle, den Leichnam seines Vaters zu seiner letzten Ruhestätte zu geleiten. Sechs Träger wurden dazu auserkoren, Shantir zu einem Felsengrab in der Nähe zu tragen, darunter die beiden Torwachen, zwei Sklaven, ein Plantagenarbeiter und der Handwerker Ahjan. Dank dessen Verletzung bittet man stattdessen Mozaffa, sich dem Zug anzuschließen. Unter Führung des Geweihten Perhiman verlässt die Prozession Chabari. Erst nach Sonnenuntergang werden sie zurückkehren.

Mögliche Eingriffe der Helden

- Der Bey starb an einem verschluckten Hühnerknochen. Die Helden können seinen Tod nicht durch Aktionen im Frühling verhindern. Selbst wenn sie ihn beispielsweise nachhaltig davon überzeugen, kein Geflügel mehr zu essen, erstickt er stattdessen an etwas anderem.
- Mittels *Heilkunde Wunden* können die Helden dabei helfen, Ahjans Bruch zu schienen. Damit ändern sie nichts am Verlauf der Szene, können sich aber das Vertrauen des Zimmermanns verdienen und so leichter seinem späteren Gespräch mit Asha zuvorkommen.
- Mit schnellen Aktionen gleich zu Beginn der Szene kann es den Helden gelingen, Ahjans Sturz zu verhindern. Somit sorgen sie dafür, dass Ahjan als Bahrenträger fungiert, das Gespräch zwischen Ahjan und Asha findet nicht statt, Mozaffa erfährt die Wahrheit über Ashas Herkunft nicht.
- Mittels passender Handwerkstalente oder *Betören (Aufhübschen oder Gestaltung)* können Helden die Vorbereitungen für die Feier unterstützen und sich damit das Wohlwollen der Karawansereibewohner sichern. Auswirkungen auf den Verlauf der Ereignisse hat dies nicht.
- Wollen die Helden den Leichnam des Beys besichtigen, brauchen sie dafür Berims Erlaubnis (beispielsweise mit einer Probe auf *Überreden*). Er ist in einem Nebenraum seiner Residenz aufgebahrt, wurde mit duftenden Blättern umwickelt und mit Natron gegen die allgegenwärtige Feuchtigkeit konserviert.



- Während der Feier können die Helden sich frei mit allen Anwesenden unterhalten. Falls sie sich heimlich im Rest der Karawanserei umschaun wollen, so ist dies schwierig, denn Bey Berim legt Wert darauf, dass alle Gäste an der Totenfeier teilhaben. Allerdings könnte ein Held Hilfe beim Auftragen der Speisen und Abräumen des Geschirrs anbieten.
- Da sie die Karawanserei nicht verlassen können, wird kein Held Ahjans Platz als Bahrenträger einnehmen können. Bey Berim besteht ohnehin darauf, dass keiner der ehrenwerten Gäste sich diese Bürde auflädt, sie gebühre einem seiner Untertanen. Auch darauf, die Prozession als Schaulustige zu begleiten, besteht er bei den Gästen aus der Fremde nicht.

Der Gelehrte

Konnten die Helden im Frühling den Tod des Gelehrten Jamal Danzaro verhindern, ist er im Sommer erneut Gast im *Vier Jahreszeiten*. Von ihm können sie nun einige interessante Informationen erhalten:

- Bei dem Dämon, der vor sieben Jahren die Karawanserei attackierte, handelte es sich um einen siebengehörnten *Khai-Khamarrud*, auch bekannt als *Zeitvampir* oder *Grauer Schrecken*.
- Er ist ein Diener einer schwer fassbaren Erzdämonin namens *Heskatet*. Sie gilt manchen als Rivalin des dreizehngehörnten *Satinav*, des Hüters der Zeit. Angeblich offenbart sie sich ausschließlich mächtigen Magiern, und sie scheut kein Wagnis und keine Mühe, um ihre Seelen in ihre Klauen zu bekommen.
- *Khai-Khamerryd* sind sehr selten, tauchen obskuren Legenden zufolge jedoch an Orten auf, wo sich Frevel gegen die Ordnung der Zeit ereignet haben. Über Chabari oder sein Umland ist in dieser Hinsicht jedoch nichts überliefert.

Mögliche Optionen der Helden

- Die Helden können sich Jamal an dieser Stelle anvertrauen und ihm von der Zeitschleife berichten, in der sie gefangen sind. So wie die meisten anderen Bewohner der Zeitschleife leistet Jamals Geist anfänglich Widerstand gegen die Vorstellung, jedoch kann er mit ein wenig Überzeugungsarbeit (beispielsweise mit Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Heilkunde Seele*) davon überzeugt werden, dass hier etwas nicht stimmt. Jamal verspricht daraufhin seine Hilfe und rät den Helden, die Quelle für den Zeitfrevler zu finden. Er vermutet, dass es sich dabei um eine bestimmte Person oder einen bestimmten Gegenstand handelt.
- Wenn die Helden die goldene Sanduhr als Ursprung der Zeitschleife identifiziert haben, können sie Jamal um seine Unterstützung bitten. Er verspricht, nach einem Weg zu suchen, wie das Artefakt zerstört werden könnte.
- Falls die Helden Jamal einen groben Zeitpunkt nennen können, wann sie die nächste Szene in Chabari durchleben, wird er im Herbst erneut anzutreffen sein und kann ihnen neue Informationen vermitteln (siehe Seite 82). Im Winter können sie Jamal nicht begegnen, eine Verabredung dazu kann er nicht einhalten.

Die Zwergensöldner

Rombosch und Katosch sind zwei berühmte Krieger der Angroschim – zumindest in ihrer Heimat sind sie berühmt. Nach Thalusien führt sie ein Gerücht, nachdem sich hier irgendwo ein junger Basilisk verstecken soll. Solange sie nicht ausgewachsen sind, lassen sich die widerwärtigen Echsenwesen ohne größere Schwierigkeiten beseitigen, wie die beiden schlachterproben Veteranen nur zu gut wissen. In den nächsten anderthalb Jahrzehnten werden sie gemächlich ganz Thalusien auf der Suche nach dem Krötengezücht durchkämmen, es jedoch nicht entdecken. Im Winter werden sie ein weiteres Mal im *Vier Jahreszeiten* anzutreffen sein, bevor sie sich auf den Weg zurück nach Hause machen.

Mögliche Optionen der Helden

- Im Herbst können die Helden von einer Gruppe Novadis, die in Chabari weilt, erfahren, wo sich der Basilisk verbirgt. Diese Information können sie in einem späteren Zyklus im Sommer den beiden Zwergenkriegern zuspiesen. Anschließend erlegen die beiden das Untier, sind im Winter erneut in Chabari zu Gast und feiern ihren Sieg. Von ihnen können die Helden eine Waffe erhalten, die mit dem Blut des Basilisken in Kontakt gekommen ist und somit etwas gegen das dämonische Artefakt ausrichten kann, welches die Zeitschleife aufrechterhält.

Ahjans Geständnis

Die meisten Bewohner der Karawanserei schließen sich der Prozession zu Shantirs Felsengrab an, nur wenige bleiben zurück. Die Wirtsfamilie des *Vier Jahreszeiten* wird damit beauftragt, die Überreste der Feier

aufzuräumen. Dabei ergibt sich ein folgenschweres Gespräch zwischen Ahjan und Asha.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Da Mozaffa Ahjan als Bahrenträger ersetzt, kann er nicht beim Aufräumen helfen. Ahjan sollte sich eigentlich schonen, besteht aber darauf, seinen Beitrag zu leisten. Also hilft man ihm in die Küche des *Vier Jahreszeiten*, wo er sitzend das Geschirr abwaschen soll, das Bastrabeth und Asha hineinragen.

Die junge Asha nutzt dabei die Gelegenheit, den verletzten Handwerker anzusprechen. Sie berichtet von den merkwürdigen Vorkommnissen, die sich immer wieder in ihrer Nähe abspielen. Von Mozaffa weiß sie, dass eigentlich Ahjan ihr richtiger Vater ist. Sie fragt ihn, ob ihm auch so etwas passiert ist, als er in ihrem Alter war. Von der Verzweiflung und Verwirrung Ashas gerührt, eröffnet Ahjan ihr die Wahrheit über ihre Geburt: dass ihr wirklicher Vater ein mächtiger Magier ist. Er eröffnet ihr auch, dass Yussam zu ihrem 13. Geburtstag zurückkehren wird, um ihr beizubringen, wie die „merkwürdigen Vorkommnisse“ aufhören. Asha müsse nur noch ein wenig Geduld haben, dann werde alles gut, erklärt Ahjan mit gequälter Miene. Bastrabeth hört das gesamte Gespräch, greift jedoch nicht ein. Beide beginnen in dieser Situation, ihre Abmachung mit Yussam ernsthaft zu bedauern.

Einige Tage später entschließt sich Ahjan dazu, auch Mozaffa die Wahrheit über Ashas Zeugung zu sagen. Dieser nimmt sie schlecht auf, und der Grundstein für die Geschehnisse im Herbst ist gelegt.

Mögliche Eingriffe der Helden

- Haben die Helden Ahjans Unfall verhindert, so schließt er sich der Prozession zum Felsengrab an. Mozaffa bleibt zurück, das Gespräch zwischen Ahjan und Asha kommt nicht zustande und die Geschehnisse um Ashas Zeugung bleiben ein Geheimnis. Yussam wird nicht ermordet, Asha kommt in seine Obhut und im Winter wartet Heskats Botschafter (siehe Seite 87) auf die Helden. Dasselbe geschieht, wenn die Helden auf anderem Wege das Gespräch zwischen Asha und ihrem vermeintlichen Vater verhindern.
- Bieten die Helden an, beim Aufräumen zu helfen, können sie Ashas Frage an Ahjan mitbekommen. Ahjan bittet bei der Antwort um etwas Privatsphäre, doch mit Proben auf Gesellschaftstalente (vor allem, wenn sie Ahjans Bein versorgt haben) oder mittels *Verbergen* können die Helden dennoch den Rest des Gesprächs belauschen.
- Anschließend können die Helden sich Ahjans und Bastrabeths Selbstvorwürfen annehmen (über *Heilkunde Seele*) und somit unter Umständen bewirken, dass sie sich Mozaffa gemeinsam offenbaren, sobald er zurückkehrt. Dies zieht ähnliche Folgen nach sich wie ein Szenario, in dem Mozaffa bereits im Frühling von der Abmachung zwischen Yussam, Bastrabeth und Ahjan erfährt (siehe Seite 74).

Herbst

Anwesende Personen

Die nachfolgenden Personen spielen im Herbst eine wichtige Rolle und sollten in der Darstellung der Szene präsent und für die Helden anspielbar sein:

- Mozaffa und Ahjan haben Pläne zur Ermordung Yussams geschmiedet. Vor Eintreffen des Magiers verhalten sich beide nervös und fahrig, nach der Tat verspürt Mozaffa eine grimmige, selbstgerechte Befriedigung, Ahjan ist verstört und geht jeglichem sozialen Kontakt aus dem Weg.
- Das Verhältnis zwischen Mozaffa und Bastrabeth ist nach Ahjans Geständnis zerbrochen und hat sich nie wieder erholt. Die Wirtin wartet still auf Yussams Rückkehr und beschützt ihre Tochter solange vor dem Unmut ihres Ziehvaters. Asha fiebert der Ankunft des Magiers und somit einem neuen Lebensabschnitt entgegen. Bastrabeth ist bereits fest entschlossen, Mozaffa zu verlassen und zu ihren Eltern in Thalusa zurückzukehren, sobald Asha aus dem Haus ist.
- Bey Berim hat sich begeistert der Verehrung Rastullahs zugewandt, seit auch Sultan Ras Kasan zum Glauben der Novadis konvertiert ist. Er selbst

ist jedoch längst wieder nach Thalusa zurückgekehrt, seine Residenz steht leer.

- Amina und Ajit bewachen noch immer das Tor der Karawanserei. Für ihren Herrn, der sich offenkundig nicht sonderlich für die Karawanserei und die Teepflanzungen interessiert, haben sie kaum ein gutes Wort übrig.
- Karim, inzwischen erwachsen geworden, erfüllt nach wie vor pflichtbewusst seinen Dienst in den Stallungen der Karawanserei.
- Falls sich die Helden mit ihm verabredet haben, ist Jamal Danzaro einmal mehr Übernachtungsgast im *Vier Jahreszeiten*.
- Vier Krieger der Novadis befinden sich in der Karawanserei. Sie sind nur auf der Durchreise, empören sich jedoch darüber, dass im kleinen Schrein der Siedlung neben ihrem Eingott anderen Gottheiten gehuldigt wird. Ihr Anführer ist **Umar al’Kira**.
- Der Geweihte Perhiman weilt zur gleichen Zeit in Chabari. Er widersetzt sich den Bemühungen der Novadikrieger.

Einstieg in die Szene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Aber euer Sultan Ras Kasan selbst will es so!“ Hitzige Stimmen erfüllen die Luft, als ihr Chabari betretet. Ein kleiner Menschaufbruch hat sich vor dem Schrein der Karawanserei gebildet. Vier davon tragen weite, helle Kaftane und zu Turbanen gewickelte Kopftücher. Einer, anscheinend ihr Anführer, redet vehement auf einen Mann in einem grünen, mit Blumenstickereien verzierten Kapuzenumhang ein. Der spricht ruhig, gestikuliert in Richtung des Schreins. Plötzlich ziehen die vier ihre Krummschwerter. Hinter euch ertönen warnende Rufe, die beiden Torwachen ziehen ebenfalls ihre Waffen. Die Situation droht, zu eskalieren.



Die Helden betreten die Szene am Vormittag. Sofort geraten sie in einen Konflikt zwischen einigen Kriegern der Novadis und den Bewohnern der Karawanserei. Es obliegt ihnen, schlichtend einzugreifen, doch der Streit dient außerdem dazu, ihre Aufmerksamkeit zu binden, während Mozaffa und Ahjan den nach Chabari zurückkehrenden Yussam überwältigen und ermorden.

Die streitsüchtigen Novadis

Wenn die Helden die Szene betreten, entwickelt sich gerade ein handfester Streit zwischen vier durchreisenden Novadi-Kriegern und den Bewohnern Chabaris. Einige Monate zuvor hat sich Sultan Kas Rasan, der Herrscher Thalusiens, öffentlich zum Glauben an Rastullah bekannt.

Auch Bey Berim ist inzwischen konvertiert und hat angeordnet, den Schrein der Karawanserei in ein Bethaus umzufunktionieren. Die Besucher aus der Wüste Khôm nehmen jedoch Anstoß daran, dass dort die in ihren Augen heidnische Statuette des Feqz gleichberechtigt neben dem Bildnis ihres Gottes aufgestellt ist.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Der Entscheidung von Sultan und Bey zum Trotz wurde der Glaube an Rastullah nicht zur Staatsreligion Thalusiens erklärt, und in Chabari sieht man keine Notwendigkeit, den eigenen Glauben aufzugeben. Der Geweihte Perhiman, der zufällig ebenfalls in Chabari weilt, versucht zu vermitteln, findet jedoch nicht die richtigen Worte. Die Novadis fühlen sich in ihrem Glauben verletzt und greifen drohend zur Waffe.

Eine solche Provokation können die beiden Torwachen Amina und Ajit nicht ignorieren. Ihre Versuche, die novadischen Besucher einzuschüchtern, um die Situation zu beruhigen, bewirken allerdings das Gegenteil. Sich in der Überzahl wähnend, verlangen die Krieger, dass die Feqzstatuette zerstört wird. Allen Schlichtungsversuchen des Geweihten zum Trotz entbrennt bald ein Kampf, es fließt etwas Blut, aber Umar al’Kira und seinen Kriegern gelingt es, Chabaris Gesetzhüter zu entwaffnen und niemand wird ernsthaft verletzt. Dann wird das Bildnis des Mungos aus dem Bethaus geschafft und zu Boden geworfen, wo es zerbricht.

Später, im Schutz der Nacht, sammelt Ahjan die Scherben auf. Er setzt die Statuette erneut zusammen und verbirgt sie anschließend im Sockel des Rastullahschreins. Von ihrer Existenz dort weiß sonst niemand.

Mögliche Eingriffe der Helden

- Mittels theologischer Argumente (Probe auf *Götter & Kulte*) und dem Einsatz von Gesellschaftstalenten können die Helden in die Situation eingreifen und ein Eskalieren verhindern. Ebenso können sie in den Kampf eingreifen. Die Novadis verwenden die Werte *erfahrener Räuber*, Umar al’Kira die eines *kompetenten Räubers*, Amina und Ajit kämpfen wie *erfahrene Gardisten*, alle anderen haben dieselben Werte wie eine *durchschnittliche Bürgerin* (siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 258). Keine Seite legt es darauf an, bis zum Tod zu kämpfen und ergibt sich, sobald klar wird, dass sie unterlegen ist. Die Helden können erreichen, dass in Chabari auch weiterhin Feqz gleichberechtigt neben Rastullah verehrt wird. Dies beeinflusst den Inhalt des Schreins in der Winter-Szene, hat sonst aber keine Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte.
- Der Glaubenskonflikt dient in erster Linie dazu, die Helden abzulenken, während Ahjan und Mozaffa (die natürlich nicht Teil des Menschaufbaus sind) Yussam ermorden. Die Schlichtung des Konfliktes darf daher eine ganze Weile dauern. Abhängig von seinem Ausgang kann beispielsweise Perhiman anschließend vorschlagen, gemeinsam eine Tasse Tee zu trinken und über die Gemeinsamkeiten zwischen Novadis und Thalusiern zu diskutieren, oder Umar al’Kira versucht, den Helden die 99 Gesetze Rastullahs näherzubringen. Zurück in die Haupthandlung des Abenteuers kannst du die Helden dann holen, indem Bastrabeth sich ihnen nähert und sie fragt, ob sie bei ihrer Anreise vielleicht dem Magier Yussam begegnet sind.
- Unterhalten sich die Helden nach dem Vorfall mit den Novadis und fragen sie nach dem Grund ihrer Anwesenheit in Chabari, geben diese sich zunächst wortkarg. Mit etwas Überredungskunst erzählen sie von einem verseuchten Sumpf im Quellgebiet eines Flüsschens, das im Stierbuckel entspringt und östlich von Thalufurt in den Thalusi mündet. Dort soll sich ein widerwärtiges Drachenwesen aufhalten. Sultan Ras Kasan hat um Unterstützung des Kalifats gebeten, um des widerlichen Wesens Herr zu werden. Ein ganze Lanze Novadikrieger, die 50 Mann umfasst, hat sich dem Untier gestellt, es aber nicht erlegen können. Überlebt haben nur vier, und sie befinden sich nun auf den Weg zurück ins Kalifat. Diese Information können die Helden im Sommer eines späteren Zyklus den beiden Zwergenkriegern Rombosch und Katosch zuspielen und sie so auf die Spur des Basilisken bringen.

Yussams Ermordung

Mozaffa weiß dank Ahjans Geständnis bereits seit Jahren, wie es um die Vaterschaft seiner Tochter bestellt ist. Mit seinem alten Kindheitsfreund hat er sich ausgesprochen, seiner Ehefrau Bastrabeth konnte er jedoch nie verzeihen. Um die Familienschande zu tilgen, beschloss er, den Magier, der ihm sein Glück geraubt hat, zu töten, und es gelingt ihm, Ahjan, den ein fürchterlich schlechtes Gewissen plagt, das Versprechen seiner Mithilfe abzunehmen.



Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Am Vormittag von Ashas 13. Geburtstag, wenige Minuten vor dem Eintreffen der Helden, kehrt der entsprechend gealterte Yussam in die Karawanserei zurück, um seine leibliche Tochter zurückzufordern. Mozaffa fängt den Magier noch am Eingangstor ab und behauptet, seine Tochter brauche noch etwas Zeit, bevor sie aufbrechen können. Mit dem Versprechen auf eine Führung durch das Teelager mit anschließender Verköstigung lockt er ihn zu einem Ort ohne Zeugen. Der arglose Yussam willigt ein und folgt ihm, doch im Teelager wartet bereits Ahjan, der Yussam ablenkt, während Mozaffa ihn mit mehreren Dolchstößen in den Rücken tötet. Der Magier versucht, sich zu wehren, verpasst Mozaffa einen Schlag ins Gesicht und trifft seinen Knöchel, kann jedoch nicht lange Widerstand leisten.

Gemeinsam verstecken Ahjan und Mozaffa die Leiche in einem Fass und hieven es auf einen bereitstehenden Wagen, der bereits mit einigen Holzplatten beladen ist. Ahjan fährt den Karren, vor den zwei Esel gespannt sind, aus der Karawanserei hinaus, um den Toten verschwinden zu lassen. Die beiden Torwachen sind wie die übrigen Bewohner der Karawanserei noch mit den Novadis beschäftigt, sodass niemand Ahjan bemerkt oder nach dem Inhalt des Transportgutes fragt. An diesem Tag wird er nicht mehr zurückkehren, die Nacht verbringt er schlaflos und allein, um die Geschehnisse des Tages zu verarbeiten.

• Der Basilisk wurde beim Angriff der Novadis verwundet und hält sich für die kommenden Jahre bedeckt. Erlegt wird er im Jahr 1004 BF durch die Hand tapferer Helden.

Yussam al'Hakim

MU 13 KL 16 IN 14 CH 14

FF 12 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 32 AsP 42 KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Banndolch: AT 15 PA 8 TP 1W6 +1 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 15 PA 11 TP 1W6 +2 RW lang
Schips: 3

RS/BE: 2*/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Zeitgefühl / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)*

Sonderfertigkeiten: Bindung des Bannschwerts (Dolch), Bindung des Stabs, Dämonischer Panzer*, Magieabsorption*, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Magiekunde 15, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 8, Schwimmen 2, Sinnesschärfe 9, Sphärenkunde 15, Überreden 8, Verbergen 2, Willenskraft 10

Zauber: Armatutz 10, Duplicatus 9, Ignifaxius 12, Invocatio Maior 15, Invocatio Maxima 10, Invocatio Minima 14, Invocatio Minor 16

Kampfverhalten: Yussam schützt sich zunächst mit seinem Paktgeschenk *Dämonischer Panzer*, einem Armatutz oder einem Duplicatus, greift im Fernkampf mit einem Ignifaxius an und verteidigt sich im Nahkampf bevorzugt mit seinem Magierstab. Gegen feindliche Zauberwirker setzt er gern sein Paktgeschenk *Magieabsorption* ein.

Flucht: Yussam ergibt sich, wenn er die Hälfte seiner LeP verloren hat und seine dämonische Unterstützung besiegt wurde.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Anmerkungen:

Banndolch: Yussam verfügt über einen Dolch, der ähnlich wie sein Magierstab als Traditionsartefakt an ihn gebunden ist. Mit passenden Sonderfertigkeiten (über die Yussam nicht verfügt) ist ein solcher Dolch effektiver im Kampf gegen bestimmte Wesenheiten oder erhält andere spezielle Eigenschaften (siehe **Aventurische Magie** Seite 28).

*) **Seelenpakt:** Yussam ist ein Seelenpaktierer der Heskate im 2. Kreis der Verdammnis (siehe Seite 92) und verfügt über einige Paktgeschenke.



Mögliche Eingriffe der Helden

- Wenn die Helden gezielt danach Ausschau halten, können sie ab dem zweiten Zyklus direkt nach ihrem Eintreffen noch einen Blick darauf erhaschen, wie Mozaffa Yussam zu den Lagerräumen führt (Probe auf *Sinnesschärfe*). Da durch den lauten Streit am Schrein eventuelle Rufe ungehört bleiben, ist die einzige Option, ihnen schnell zu folgen. Durch beherztes Eingreifen können sie den feigen Mord verhindern und Yussams Leben retten. Je nach Verlauf der Situation sind unterschiedliche Ausgänge denkbar.
- Womöglich können die Helden den Mord vereiteln, ohne dass Mozaffa argwöhnt, dass man ihm auf die Schliche gekommen ist. In diesem Fall nutzt er später einen passenden Augenblick für seine Tat. Mozaffas Wunsch nach Rache ist inzwischen stärker als sein Selbsterhaltungstrieb, es kümmert ihn nicht, ob man ihn erwischt und für den Mord verantwortlich macht. Dieser Entwicklung folgend sind im Winter weder Mozaffa noch Asha in Chabari anzutreffen; Bastrabeth führt das *Vier Jahreszeiten*, einen freudlosen und tristen Ort, allein.
- Die Helden können Ahjans Transport bemerken. Zwar hat er sich eine Geschichte zurechtgelegt, die erklärt, dass er Werkzeuge und Baumaterial für einen Zaun zu den Teepflanzungen bringen möchte, doch nach Mozaffas Tat ist er verstört und fahrig und kann die Lüge kaum aufrechterhalten. So können die Helden Yussams Leiche entdecken, bevor sie Chabari verlässt. Einer eindringlichen Befragung hält Ahjan nicht lange stand und er gibt zu, was er und Mozaffa getan haben.
- Mittels Diplomatie kann es den Helden gelingen, einen Kampf zu verhindern und Mozaffas Mordlust zu

zerstreuen. Er willigt ein, Asha in die Obhut des Magiers zu geben, und mit ein wenig Unterstützung seitens der Helden (z. B. durch Proben auf *Heilkunde Seele*) kann es sogar gelingen, sein Verhältnis mit Bastrabeth wieder zu kitten. Im Winter sehen die Helden sich dann mit Heskats Botschafter konfrontiert (siehe Seite 87).

- Erfährt Yussam von Mozaffas Absichten, setzt er sich zur Wehr. Er reist stets in Begleitung eines Dämons, den er meist verborgen hält, aber angreifen lässt, sollte er sich bedroht fühlen. Ein Kampf entbrennt zwischen Mozaffa und Ahjan auf der einen und Yussam und einem Gorgobaal auf der anderen Seite. Mozaffa und Ahjan sind keine Kämpfer, für sie kannst du die Werte einer *erfahrenen* bzw. einer *kompetenten* Bürgerin (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258) verwenden. Falls Yussam dabei zu Tode kommt, verändert das den Verlauf der Ereignisse nicht.



Für einen schwierigeren Kampf kannst du Yussam zusätzlich einen Heshthot (siehe **Regelwerk** Seite 357) zur Seite stellen. Außerdem können beide Dämonen Verbesserungen erhalten haben (siehe **Regelwerk** Seite 264).

Die Rückkehr des Gelehrten

Falls er im Frühling gerettet wurde, erhielten die Helden im Sommer die Möglichkeit, den Gelehrten Jamal auf die Suche nach weiteren Informationen zu schicken, wie die Zeitschleife, in der sie gefangen sind, gebrochen werden könnte. Er kann dann neues Wissen teilen:

- Ganz in der Nähe befinden sich zwei Tempel des *Al'Mahmoud*, eines urtulamidischen Gottes der Zeit. Andernorts ist er auch als *Satinav* bekannt. In Gesprächen mit den dortigen Priestern hat Jamal mehr über mögliche Ursprünge der Zeitschleife erfahren.

Gorgobaal

Größe: 2,00 bis 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 15

FF 15 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 4 **SK** 5 **ZK** 2 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Bartschlangen: **AT** 14 **TP** 1W6 –1 (+Gift)* **RW** kurz

Säbel: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Spuckangriff:** **FK** 17 **LZ** 2 **TP** Gift* **RW** 4/6/8

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zeitgefühl

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Bartschlangen), Verbeißen (Bartschlangen)

Talente: Einschüchtern 8, Handel 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Magiekunde 13, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 7, Sinnesschärfe 12, Sphärenkunde 13, Überreden 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Serpentialis^{AMIII119} 14, Vipernblick^{AMIII122} 14

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Heskate), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Gorgobaal setzt am liebsten seinen Spuckangriff ein oder versucht, seinen Kontrahenten mit einem Vipernblick zu lähmen. Im Nahkampf verteidigt er sich mit einem Säbel, greift hin und wieder mit seinen Bartschlangen an und versucht, ungeschützte Stellen seines Gegners anzuvisieren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Gorgobaal ist ein schlangenleibiger Diener der Heskate.

☞ **QS 2:** Gorgobaal kann sich durch verschiedene Zauber und seinen giftigen Speichel zu Wehr setzen.

☞ **QS 3+:** Das Gift des Gorgobaal kann für Visionen genutzt werden.

Sonderregeln:

*) **Gorgobaal-Gift:** Das Gift des Gorgobaal ist schmerzhaft und sorgt für Halluzinationen. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach gebissen wird, baut also immer mehr Zustandsstufen auf.

Stufe: 5

Art: Einnahme- und Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 2 Stufen *Verwirrung* / 1W3 SP, 1 Stufe *Verwirrung*

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Zustandsstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab

Empfindlichkeit gegenüber Kälte: Schaden durch Kälte wird beim Gorgobaal verdoppelt (dies bezieht sich nur auf Schaden, der TP oder SP anrichtet).

) **Spuckangriff: Der Spuckangriff wird wie ein normaler Fernkampfangriff ausgeführt. Bei einem Treffer kommt es nicht zu direktem Schaden, aber zu einer Giftprobe. Man kann dem Spuckangriff ausweichen oder ihn mit einem Schild parieren.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Gorgobaal über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Dämonen-Regeln: Für Gorgobaal gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



☞ Als wahrscheinlichste Ursache vermutet er ein magisches Artefakt, möglicherweise dämonischer Natur. Ein solches zu zerstören, ist nicht einfach. Es bedarf mächtiger Magie oder außergewöhnlich seltener Hilfsmittel.

Mögliche Optionen der Helden

☞ Falls die Helden bereits im Sommer das unheilvolle Stundenglas, mit dem im *Vier Jahreszeiten* die Ziehzeit des Tees gemessen wird, als Ursprung der Zeitschleife im Verdacht hatten und diesen mit Jamal teilten, hat seine Recherche spezifischere Ergebnisse zutage gefördert: Die Sanduhr kann von außergewöhnlichen Magiern oder Geweihten ihrer Macht beraubt und dann zerstört werden. Ohne magische oder karmale Hilfe ist es schwieriger, kann jedoch beispielsweise unter Verwendung bestimmter Werkzeuge gelingen.

☞ Als mögliche Hilfsmittel nennt Jamal eine Kombination von qualitativ hochwertigem Bannstaub (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) und einer von starker Magie oder einem mächtigen Fluch durchdrungenen Waffe. Den Bannstaub konnte er ausfindig machen und übergibt ihn den

Helden bereitwillig, eine geeignete Waffe hat er aber bislang nicht finden können.

☞ Die Helden können sich mit Jamal für die Winter-Szene erneut verabreden. Allerdings wird der Gelehrte im Winter in keinem Fall auftauchen. Ob er zuvor bei seiner Suche zu Tode gekommen ist, ob er sich schlicht verspätet oder ob die Menacoriten ihn aus der Zeitschleife entrückt haben, um ihn vor Heskate's Zorn und seinem grauenhaften Schicksal im Frühling zu retten, obliegt ganz dir – die Helden werden es wohl ohnehin niemals erfahren.

Ashas Flucht

Die junge Asha feiert an diesem Tag ihren 13. Geburtstag. Sie kann die Vorfreude auf Yussams Rückkehr kaum verbergen. Aufgeregt erzählt sie jedem, der es hören möchte, dass sie ab heute bei einem weisen Sterndeuter in die Lehre gehen werde, der vor langer Zeit die Karawanserei gerettet hat. Bastrabeth ist wortkarg und wehmütig, sie möchte ihre Tochter nicht verlieren und bereut die Abmachung mit Yussam inzwischen, ist jedoch entschlossen, sie einzuhalten, denn sie redet sich immer wieder ein, es sei das Beste für Asha.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Mit fortschreitender Tageszeit werden Bastrabeth und Asha immer ungeduldiger. Mozaffa, leicht hinkend und mit einem Bluterguss an der Wange, verrichtet ebenfalls grimmig schweigend und oftmals gedankenverloren seine Arbeit. Unachtsamkeiten und Ungeschicktheiten seiner Tochter, für die er sie sonst lautstark beschimpft hätte, übergeht er kommentarlos.

Am frühen Nachmittag kommt ein aufgeregter Sklave in die Teestube und verkündet, dass Blutspuren im Lager gefunden wurden. Alle Anwesenden bis auf die Wirtsleute und ihre Tochter strömen hinaus, um sich den Tatort anzuschauen. Mit grimmiger Zufriedenheit und einem bösen Lachen eröffnet Mozaffa seiner Ziehtochter, dass „ihr toller Zauberer wohl nicht kommen wird“. Asha starrt ihn einen Moment lang an, versteht dann aber die Andeutung. Sie stößt einen Zorneschrei aus. Wie von Geisterhand fliegt eine volle Teekanne durch den Raum, verfehlt Mozaffa nur knapp und zerschellt an der Wand. Heißer Tee ergießt sich über den Boden. Asha wirkt einen unbewussten Axxeleratus auf sich selbst, stürmt nach draußen und verschwindet durch das Tor der Karawanserei. Bastrabeth ruft ihr nach, macht aber ebenso wenig wie ihr Ehemann Anstalten, ihr zu folgen. Dann verlässt sie ohne ein weiteres Wort die Teestube, um ihre Habseligkeiten zu packen und ihrerseits Chabari zu verlassen.

Mögliche Eingriffe der Helden

- ❖ Erkundigen sich die Helden nach der schlechten Stimmung in der Teestube, können sie Bastrabeth mit behutsamem, aber beharrlichem Nachfragen (etwa mit einer Probe auf *Überreden*) die Geschichte um Ashas Zeugung entlocken – schließlich ist sie längst kein Geheimnis mehr.
- ❖ Am Tatort können die Helden mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* erkennen, dass das Blut erst wenige Stunden zuvor vergossen wurde. Diese Information kann ihnen auch der Geweihte Perhiman geben. Mit einer Probe auf *Fährtensuchen* können auch die Radspuren von Ahjans Karren entdeckt werden. Weitere Hinweise auf die Tat gibt es hier jedoch nicht zu entdecken.



- ❖ Sollte Yussam noch am Leben sein, wird er gegen Mittag im *Vier Jahreszeiten* vorstellig, um Asha einzufordern. Bastrabeth stellt sich im ersten Moment schützend vor ihre Tochter, besinnt sich dann aber auf die eingegangene Abmachung und lässt Asha schweren Herzens ziehen. Ihren Plan, Mozaffa zu verlassen, setzt sie noch am selben Tag in die Tat um. Mozaffa selbst stellt sich, abhängig von den Aktionen der Helden, die zu der Situation geführt haben, weder Yussam noch Bastrabeth in den Weg.
- ❖ Wurde Yussam ermordet, so können die Helden selbst dann keine Veränderung der Ereignisse bewirken, wenn sie Asha aufhalten. Im Zweifel wird sie zu einem späteren Zeitpunkt davonlaufen.

Winter

Einstieg in die Szene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam klettert die Morgensonne über den Horizont. Ein für thalusische Verhältnisse geradezu eisiger Windhauch kommt auf, als ihr durch das offenstehende Tor in die Karawanserei tretet. Chabari hat bereits bessere Tage gesehen, das ist sofort ersichtlich. Aus der Teestube dringen raue, unfreundliche Stimmen, aber aus den Stallungen ist der fröhliche Gesang einer Männerstimme zu hören. Die nur angelehnte Tür der Werkstatt schwingt auf und ein alter, fetter schwarzer Kater tritt heraus. Vom Schlafhaus her hinkt ein nicht minder betagter, allem Anschein nach halbblinder

Hund heran und beschnüffelt den völlig unbeeindruckten Kater freudig und aufgeregt.

Plötzlich werden die Stimmen aus der Teestube lauter und aggressiver, irgendetwas zersplittert krachend. Eine Keilerei scheint zu entbrennen.



Die Helden betreten die Winter-Szene am frühen Morgen, wenige Augenblicke nach Asha. Die rachedurstige Magiedilettantin verschwendet keine Zeit, sondern zettelt sofort ein Handgemenge in der zur zwielichtigen Kaschemme verkommenen Teestube an. In dem entstehenden Chaos will sie ihren einstigen Ziehvater Mozaffa töten.

Anwesende Personen

Die nachfolgenden Personen spielen im Winter eine wichtige Rolle und sollten in der Darstellung der Szene präsent und für die Helden anspielbar sein:

- Nach Ashas Flucht aus Chabari hat auch Bastrabeth ihre Siebensachen gepackt und Mozaffa verlassen. Dieser blieb allein zurück, betreibt jedoch noch immer das *Vier Jahreszeiten*. Seine Skrupel, etwas Unredliches zu tun, stumpften nach dem Mord an Yussam immer weiter ab, sodass aus dem aufrechten Wirt mit der Zeit ein raffgieriger Halunke wurde, der andere übervorteilt. Das Teehaus und seine Klientel haben sich dieser Entwicklung angepasst.
- Ahjan ist ebenfalls verbittert, sorgt sich kaum noch um sein Äußeres und kümmert sich nur noch um die drängendsten Reparaturen in der Karawanserei. Im täglichen Gebet an Feqz bittet er darum, seine Fehler wiedergutmachen und die seelischen Qualen seines Freundes Mozaffa lindern zu können.
- Die meisten übrigen Bewohner haben die Karawanserei, die inzwischen Halsabschneidern und Wegelagerern als Treffpunkt dient, inzwischen verlassen. Bey Berim kümmert sich nicht um sein Gut, die Wachen und Bediensteten haben ihren Dienst

Sollte Asha durch Veränderungen in früheren Szenen wie geplant in Yussams Obhut geraten sein, so folgt dies dem Willen der Erzdämonin Heskate und die Zeitschleife erfüllt ihren Zweck. Statt der oben beschriebenen Szene, erwartet die Helden hier eine Begegnung mit einem Gesandten der Erzdämonin (siehe Seite 87).

Ashas Rache

Wenn die Helden in der Szene eintreffen, entwickelt sich in der Teestube des *Vier Jahreszeiten* eine heftige Schlägerei. Asha, die Kapuze ihres schmutzigen braunen Umhangs tief ins Gesicht gezogen, wirft unbemerkt mittels ihrer magiedilettantischen Fähigkeiten die Trinkgefäße einiger Wegelagerer an die Wand. Die überraschten und nicht sehr klugen Schurken beschuldigen sich gegenseitig und beginnen bald, sich zu prügeln.

Was ohne Eingriff der Helden geschieht

Das Teehaus ist gut besucht, und ein Großteil des Klientels beteiligt sich mit Freude an der Prügelei. Mozaffa, dem solche Situationen beileibe nicht unbekannt sind, duckt sich schützend hinter seine Theke und ist entschlossen, abzuwarten, bis sich die Rauflust seiner Gäste abgekühlt hat. Asha nimmt ebenfalls nicht an der Schlägerei teil, sondern bewegt sich heimlich und geschickt durch den Schankraum zur Theke. Dort angekommen zückt sie einen Dolch und sticht auf Mozaffa ein. Von der plötzlichen Attacke überrascht, setzt dieser sich kaum zur Wehr, sondern versucht nur, den Angriffen der verhüllten Unbekannten zu entgehen. Asha lässt jedoch nicht nach, bis Mozaffa sich nicht mehr rührt. Im Chaos des Gerangels achtet niemand auf sie, und ebenso unbemerkt schlüpft sie aus der Teestube hinaus und verlässt schnellen Schrittes und blutüberströmt die Karawanserei.

längst quittiert. Selbst von den Sklaven sind kaum noch welche am Leben. Nur der Stallbursche Karim bleibt seiner geliebten Heimat treu und kümmert sich noch immer rührend um die geschundenen Tiere der zwielichtigen Karawansereigäste.

Im Winter befinden sich außerdem folgende Gäste in Chabari:

- Asha ist nach Chabari zurückgekehrt, um Rache an ihrem Ziehvater zu üben. Sie wirft ihm vor, ihr mit dem Mord an Yussam die Chance auf eine erfüllte Zukunft geraubt zu haben.
- Die Basiliskenjagd von Rombosch und Katosch war erfolglos. Nur einen kranken Tatzelwurm haben sie entdeckt, in einer Höhle, die einem Tunnel gleich unter dem Stierbuckel verläuft. Das stinkende Reptil, das sich nicht einmal mehr aus eigener Kraft umdrehen konnte, haben sie jedoch seinem Schicksal – oder anderen Abenteurern – überlassen. Über den Verfall des *Vier Jahreszeiten* sind sie entsetzt und betrübt, auf ihren Reisen durch Thalusien haben sie jedoch eine Vorliebe für den *Perlweißen Sultan* Chabaris entwickelt, und vor ihrer Rückkehr nach Hause wollten sie ein letztes Mal hier einkehren.

Mögliche Eingriffe der Helden

- Den Ausbruch der Schlägerei, die bereits bei ihrem Eintreffen Gestalt annimmt, können die Helden in späteren Zyklen mit entschlossenem Auftreten (beispielsweise mittels *Einschüchtern*) oder übernatürlicher Unterstützung (etwa Liturgien und Zauber) unterbinden. Dies führt dazu, dass Asha ihre Pläne auf später verschiebt. Sie sucht dann beständig nach einer weiteren Gelegenheit, unbemerkt nah genug an Mozaffa heranzukommen, um ihn zu meucheln. Einen offenen Angriff wagt sie nicht, denn Mozaffa ist bei seinen halbseidenen Gästen durchaus beliebt.
- Natürlich können die Helden sich an der Schlägerei beteiligen. Für ihre Kontrahenten kannst du die Werte eines Räubers (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259) verwenden. Solange keiner der Helden eine Waffe zückt, kämpfen alle unbewaffnet.
- Wenn Ashas Mordversuch auffliegt, tut sie ihr Bestes, zu fliehen. Dabei kommt ihr ein **AXXELERATUS** äußerst gelegen. Wird sie in die Enge getrieben, verteidigt sie sich mit ihrem Dolch (AT 15, PA 8, TP 1W6 + 1) ergreift jedoch bei ersterbesten Gelegenheit die Flucht. Sobald sie die Tore der Karawanserei hinter sich gelassen hat, können die Helden sie nicht mehr erreichen.
- Gelingt es den Helden, Asha festzusetzen, verrät sie nichts über ihren Plan. Verfügen sie über spezielle Mittel für ein Verhör, leistet Asha zwar tapferen Widerstand, bricht aber letztendlich ein und gesteht, was sie vorhatte. Auch ihre Beweggründe offenbart sie bei gezielten Fragen.
- Mozaffas Rettung hat keinerlei Einfluss auf die Zeitschleife, nach dem Ende der Szene beginnt ein neuer Zyklus mit der Frühling-Szene.



Die Basilisentöter

Inzwischen auf den Geschmack des örtlichen Lieblingsgetränks gekommen, sind auch die beiden Zwergensöldner Rombosch und Katosch wieder im *Vier Jahreszeiten* eingekehrt, um vor ihrer Rückkehr in den Norden noch einmal den hervorragenden *Perlweißen Sultan* zu genießen. Ihre Suche war lang, fast zwei Jahrzehnte hat sie gedauert, doch einem Angroscho erscheint diese Zeitspanne natürlich wesentlich weniger gewichtig als einem Menschen. Den Basiliskenhort haben die beiden tapferen Abenteurer dabei zwar nicht finden können, aber viel Aufregendes in Thalusion erlebt, wovon sie nur allzu gern erzählen. Die Erlebnisse der Zwerge kannst du frei improvisieren, sie dürfen in ihren Erzählungen ruhig etwas aufschneiden und die Fakten zu ihren Gunsten verbiegen.

Mögliche Optionen der Helden

- Im Herbst können die Helden von den Kriegern der Novadis um Umar al'Kira erfahren, wo sich der Basilisk versteckt hält. Haben sie Rombosch und Katosch in einem folgenden Zyklus über das Ziel ihrer Suche in Kenntnis gesetzt, so schließt sich an die Reihe von Heldentaten, von denen die Zwerge im Winter berichten, auch der siegreiche Kampf gegen den fürchterlichen Basiliken an.
- Als Beweis für ihre Heldentat haben die beiden zwar keine Trophäe vorzuweisen – wie allgemein bekannt ist, bringt jeder Teil eines Basilikenleibes Verderben über denjenigen, der töricht genug ist, ihn zu berühren –, doch Katoschs Lindwurmschläger aus Toschkiril ist mit dem dampfenden, giftigen Blut des Ungetüms in Kontakt gekommen, und die beiden

Rombosch & Katosch

MU 16 KL 12 IN 1 CH 11

FF 12 GE 13 KO 15 KK 16

LeP 44 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 3 ZK 4 GS 6

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Felsspalter: AT 17 PA 8 TP 2W6+5 RW mittel

Lindwurmschläger: AT 17 PA 9 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE: 4/0 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Finte I (Waffenlos, Felsspalter, Lindwurmschläger), Schildspalter (Felsspalter, Lindwurmschläger), Vorstoß (Waffenlos, Felsspalter, Lindwurmschläger), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Felsspalter, Lindwurmschläger)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 2, Selbstbeherrschung 10, Schwimmen 0, Sinneschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die beiden drachenerprobten Angroschim lassen sich von menschengroßen Gegnern kaum beeindrucken und traktieren sie unablässig mit *Wuchtschlägen* und *Vorstößen*.

Flucht: Sie ergeben sich in einem ernsthaften Kampf erst, wenn sie 4 Stufen *Schmerz* erlitten haben.

Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Lindwurmschläger	1W6+4	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	90 S

Anmerkung: Um den Lindwurmschläger bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Angroschim präsentieren sie als stolzen Beweis für ihre Heldentat. Als Waffe ist die Handaxt nicht mehr zu gebrauchen, die Klinge ist von Säure zerfressen und schartig, und in der Tat haftet ihr selbst nach Jahren noch immer der widerwärtige Brodem des Krötengezüchts an. Glücklicherweise ist das Gift inzwischen harmlos, solange man es nicht berührt.

Die von Basiliskenblut verdorbene Axt ist in der Lage, Heskats Sanduhr zu beschädigen.

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, an die Waffe zu gelangen: Mit silberzüngiger Überredungskunst können sie die Axt für einen Moment ausleihen. Die Zwerge setzen sie womöglich als Einsatz bei einem Glücksspiel oder in einem freundlichen Faustkampf. Auch auf phexgefalligeren Wegen können die Helden die Waffe heimlich in ihren Besitz bringen, um damit endlich aus der Zeitschleife entkommen zu können.

Heskats Botschafter



Falls durch ihre Taten in den vorherigen Szenen sowohl Asha als auch Yussam am Leben sind, erwartet die Helden beim Eintritt in den Winter eine andere Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam klettert die Morgensonne über den Horizont. Ein für thalusische Verhältnisse eisiger Windhauch kommt auf, als ihr durch das offenstehende Tor in die Karawanserei tretet. Doch etwas stimmt hier nicht. Vor euren Augen flimmert die Luft, die Konturen der Gebäude um euch herum verschwimmen immer wieder und setzen sich neu zusammen. Fast scheint es, als steige Nebel auf. Vertraute Gestalten schälen sich daraus hervor, nur um gleich wieder zu verschwinden: der Magier Yussam, wie er den Grauen Schrecken bannt; die Wirtin Bastrabeth in inniger Umarmung mit dem tüchtigen Handwerker Ahjan; der alte Bey in hitzigem Disput mit seinem Sohn, der in die weißen Gewänder der Wüstenkrieger gehüllt ist; Asha, ein junger Wildfang, wie sie laut lachend einem Hundewelpen nachjagt, und ihr Ziehvater Mozaffa, der ihr stolz dabei zuschaut.

Dann lichtet sich der Nebel urplötzlich. Stille herrscht in der Karawanserei, doch ihr seid nicht allein. Auf dem Platz in der Mitte erwartet euch eine groteske Gestalt, ein mannshohes Schlangenwesen mit einem buschigen Bart, der ein Eigenleben zu führen scheint. Die Kreatur winkt euch einladend zu, hinter ihr stehen zwei weitere Gestalten und erwarten euer Kommen stumm. Ihr erkennt den Magier Yussam. Deutlich vom Alter gebeugt, hält er sich mit Hilfe seines Stabes aufrecht. Neben ihm steht eine junge Frau, in eine prächtige rote Magierrobe gehüllt. Mit verstörend intensivem Blick aus grünen Augen starrt sie euch an.

Von der Macht der Erzdämonen

Zwar sind die Erzdämonen fraglos Geschöpfe von unermesslicher Macht, doch gibt es einen einfachen Umstand, der ihrem beständigen Trachten nach der Zerstörung der Schöpfung Einhalt gebietet: Sie sind kein Teil von ihr. Den Ort hinter den Sternen, dem die Dämonen entspringen, kennt man auch als die 7. Sphäre, und der Sternenwall trennt sie von den übrigen Sphären und schützt diese vor dämonischen Einflüssen. Dieser Schutzwall ist jedoch nicht perfekt, es gibt zahlreiche Lücken und Spalten, durch welche der Einfluss der Erzdämonen nach Dere gelangen kann, und die bei Weitem gefährlichste Lücke stellen die Herzen der Sterblichen dar. Wer den flüsternden Versprechungen der Erzdämonen erliegt und ihren Willen erfüllt, ermöglicht den chaotischen Mächten dadurch, Einfluss auf die Schöpfung zu nehmen. Auch im Falle der Zeitschleife verhält es sich nicht anders. Die Zeitschleife konnte nur dank Ashas Wunsch in der Zeit, welche die Helden als ihre Gegenwart kennen, in Stellung gebracht werden. Die von Bedauern geplagte Magiedilettantin ist jedoch selbst nicht in der Lage, ihre eigene Vergangenheit zu ändern. Diese Aufgabe fällt den Helden zu, und wenn sie in dieser Szene die Bekanntschaft des Gorgobaal als Heskats Botschafter machen, haben sie ihre Funktion erfüllt. Um die Vergangenheit jedoch dauerhaft zu verändern, ist die explizite Einwilligung der Sterblichen nötig, die ihre Veränderung bewirkt haben. Aus diesem Grund entsendet Heskate einen Unterhändler.

Das Angebot

Im Namen seiner Herrin, der Trägerin der Waage der Ehernen Zeit (die er niemals bei ihrem Namen nennen würde), dankt der Gorgobaal den Helden für ihren Einsatz. Yussam und Asha, die ihn flankieren, schweigen und überlassen das Reden dem Dämon. Er eröffnet den Helden, dass sie den Willen der Mächtigen erfüllt und zwei zerrüttete Leben gerettet haben. Alles, was zu tun bleibt, um die Vergangenheit für immer zu verändern, sei, einen Handel einzugehen, für den er als Unterhändler fungiert.

Die Helden sind an dieser Stelle kurz davor, das Abenteuer zu beenden. Jedoch solltest du ihnen mit kleinen Details in deinen Beschreibungen verdeutlichen, dass sie damit einen Handel mit einer Erzdämonin eingehen und zwei Seelen der Verdammnis anheimfallen lassen – und zudem womöglich auf lange Sicht auch ihre eigenen Seelen in Gefahr bringen!



- Der Gorgobaal bietet den Helden ein Entkommen aus ihrem Gefängnis an. Sie werden in ihre eigene Zeit zurückversetzt und können ihr Leben weiterleben.
- Alle Gegenstände, die sie in der Zeitschleife erlangt haben, können sie in ihre Zeit mitnehmen.
- Befinden sich Zauberer beliebiger Traditionen unter den Helden, bietet er ihnen zudem ein besonderes „Geschenk“ seiner Herrin an. Damit gehen die betreffenden Helden einen Minderpakt mit Heskate ein und können sich ein Paktgeschenk aussuchen (siehe Seite 93). An Nichtzauberern hat Heskate kein Interesse, ihnen wird kein Pakt angeboten.
- Wenn die Helden zögern, bietet der Gorgobaal an, ihnen das Wissen um eine der legendären *Sieben Formeln der Zeit* zu vermitteln: das Ritual CHRONOKLASSIS (siehe Seite 91), eine immens seltene und wertvolle Zauberthese. Wenn sie entsprechend gut verhandeln, können die Helden womöglich auch stattdessen die These eines anderen Zaubers mit dem Merkmal *Temporal* herausschlagen (siehe **Aventurische Magie III**).
- Magisch unbegabte Heldengruppen können stattdessen ein selbstaufladendes magisches Artefakt erhalten, das einmal jährlich einen CHRONOKLASSIS mit FW 15 wirken kann. Es handelt sich um ein Amulett, in das ein geschliffener Karneol eingelassen ist, der das Sonnenlicht bricht und mithilfe kleiner Markierungen als Sonnenuhr dient.
- Möglicherweise sind die Helden sich nicht einig. Du kannst entscheiden, dass eine Übereinkunft nur zustande kommt, wenn alle Helden zustimmen – oder es werden nur die Willigen belohnt, während Zauderer für immer in der Zeitschleife, der Vergangenheit oder gar im Limbus gefangen bleiben ...

• Minderpaktierer erhalten kein Dämonenmal, aber eine *Persönlichkeitsschwäche* oder eine *Schlechte Eigenschaft*, die zum Wesen ihrer Pakt-herrin passt. In Heskates Fall eignen sich dafür Persönlichkeitsschwächen wie *Arroganz*, *Unheimlich* oder *Weltfremd* in Bezug auf Terminabsprachen sowie die Schlechte Eigenschaft *Neugier*. Je nach Persönlichkeit des Minderpaktierers kannst du auch andere passende Nachteile entwerfen.



Um den Helden einen zusätzlichen Schrecken einzujagen und sie „auf Linie zu prügeln“, kannst du den Gorgobaal und die beiden Magier angreifen lassen. Auch den Khai-Khamarrud aus der Frühlings-Szene kannst du den Helden an dieser Stelle zusätzlich

entgegenschießen. Asha verwendet die gleichen Kampf-werte wie Yussam (siehe Seite 82). Ob die Helden unterliegen oder siegreich sind, spielt keine Rolle – aus der Zeitschleife entkommen sie auf diese Weise nicht.



Um wachsender Frustration bei deinen Spielern vorzubeugen, kannst du ihnen an dieser Stelle einen entscheidenden Hinweis auf die Quelle der Zeitschleife geben: Lehen die Helden das Angebot des Gorgobaal ab, verschwindet Asha für einen Moment in der Werkstatt und holt die dort versteckte Sanduhr heraus. Zusammen mit den letzten Worten des Dämons dreht sie das Artefakt demonstrativ herum, während sich die Welt um die Helden auflöst und sie sofort wieder in den Frühling zurückversetzt werden.

Die Zerstörung der Sanduhr

Heskates unheiliges Artefakt ist nur schwierig zu zerstören, doch mit den richtigen Entscheidungen und Handlungen während der Zeitschleife können die Helden alle notwendigen Hilfsmittel erlangen. Um das Artefakt im Sinne des Abenteuers zu zerstören, sind zwei Gegenstände notwendig:

- Wenn die Helden im Frühling das Leben des Gelehrten Jamal retten, ihn im Sommer ins Vertrauen ziehen und ihren Verdacht um die Sanduhr teilen, besorgt er ihnen eine Prise hochwertigen *Bannstaubs* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131). Mit diesem lassen sich die magischen Abwehrmechanismen des Artefakts für kurze Zeit außer Kraft setzen.
- Zudem benötigen die Helden eine Waffe, die von einem mächtigen Fluch belegt ist. Dafür eignet sich der mit Basiliskenblut benetzte *Lindwurmschläger*, den die Zwerge im Winter nach Chabari bringen. Zuvor müssen sie dafür im Sommer von den Helden erfahren haben, wo sie den Basilisken finden (diese Information können die Helden im Herbst von Umar al’Kira und seinen novadischen Kriegerinnen erhalten).
- Letztlich müssen die Helden natürlich die Sanduhr selbst in ihren Besitz bringen. Während sie sich in den Szenen im Frühling, Sommer und Herbst stets in der Teestube des *Vier Jahreszeiten* befand, hat Mozaffa das wertvolle Stück, als die Kundschaft des Teehauses sich zum Schlechteren zu wandeln begann, durch eine billigere Version ersetzt. Das wunderschön gestaltete Artefakt hat er in Ahjans Werkstatt versteckt, die ohnehin kaum noch genutzt wird. Die Helden können die Sanduhr auf eigene Faust suchen und dafür die gesamte Karawanserei auf den Kopf stellen, sie können ihren Aufenthaltsort jedoch auch von Mozaffa erfahren (sofern sie sein Leben gerettet haben, gezielten Fragen wird er nicht lange ausweichen), oder sie können sie bereits in einer früheren Szene für sich beanspruchen und ihrerseits irgendwo auf dem Gelände der Karawanserei verstecken. Ob sie sich im Winter noch dort befindet oder in der Zwischenzeit von einem anderen Bewohner entdeckt wurde, obliegt dann deinem Urteil. Das Artefakt kann die Karawanserei nicht im Gepäck eines Reisenden verlassen haben.

Spasmael

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 KL 12 IN 12 CH 13

FF 13 GE 14 KO 19 KK 16

LeP 60 AsP 32 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 4 ZK 4 GS 8

Arme: AT 15 TP 2W6+1 (+Lebensentzug)* RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Arm), Finte I (Arm), Feindgespür, Rundumschlag I (Arm), Sturmangriff (Arm), Vorstoß (Arm), Wuchtschlag I+II (Arm), Zu Fall bringen (Arm)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 12, Kriegskunst 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 12, Horriphobus 10

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Heskate), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Spasmael versucht, seine Arme in Kontakt mit dem Gegner zu bringen, um ihm Lebenskraft auszusaugen. Dazu benutzt er vor allem *Finten*.

Flucht: Spasmael flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Spasmael wird mit Heskate in Verbindung gebracht.

• **QS 2:** Spasmael ist ein Wächter, der den Ort seiner Wacht bis zum Ende verteidigt.

• **QS 3+:** Spasmael kann durch eine Berührung Lebenskraft aufsaugen.

Sonderregeln:

***) Lebensentzug:** Jeder Angriff des Spasmael, der mindestens 1 SP verursacht, führt zu einem Lebensentzug. Am Ende der KR wird 1W6 gewürfelt. Die Zahl wird von den LeP des Opfers abgezogen und zu denen des Spasmael addiert (bis zu dessen LE-Maximum).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Spasmael über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Dämonen-Regeln: Für Spasmaelya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Alternative Möglichkeiten

Entsprechend ausgestattete Heldengruppen könnten auch andere Wege finden, die Sanduhr zu zerstören. Womöglich haben sie selbst Bannstaub oder eine mächtige magische oder verfluchte Waffe dabei? Ob diese für den Zweck der Zerstörung der Sanduhr geeignet sind, kannst du als Meisterin selbst entscheiden. Kreative Ansätze, dem Ursprung der Zeitschleife beizukommen, kannst du nach eigenem Ermessen mit (Teil-)Erfolgen belohnen. Zudem können folgende Zauber und Rituale bei der Vernichtung des Artefakts helfen und eine oder sogar beide Komponenten ersetzen. Du kannst entscheiden, dass dafür volle 6 QS erreicht werden müssen.

• **DESTRUCTIBO**^{AMAI129}

• **DÄMONENBANN**^{AMA123}

• **TEMPORALBANN**^{AMAI137}

Basiliken und Heskate?

Als Erzdämonin ohne direkten göttlichen Widersacher verfügen die Geschöpfe Heskates nicht über die ihrer Art sonst für gewöhnlich eigene besondere Verletzlichkeit gegenüber geweihten Objekten. Deshalb können geweihte Waffen dem Artefakt ebenfalls nichts anhaben. Basiliken gelten in der aventurischen Gegenwart als widerwärtige Geschöpfe des Namenlosen, jedoch mag dies in grauer Vorzeit anders gewesen sein. Apokryphe Schriften, die seit Jahrtausenden in den Archiven des Tempels des Al'Mahmoud zu Thalusa sowie in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem ihrer Entdeckung harren, bringen das reptilienartige Krötengezücht mit dem dreizehngehörnten Satinav, dem Hüter der Zeit, in Verbindung.



Ein **MACHTVOLLER EXORISMUS**^{AGÖ1103} wird die Sanduhr zwar nicht zerstören, kann jedoch den darin gebundenen Wächterdämon (siehe unten) bereits vorzeitig bezwingen.

Der Wächterdämon



Heskates unheiliges Artefakt verfügt über eine letzte Verteidigungsreihe: ein gefährlicher Dämon, ein Spasmael, ist in sie gebunden. Wenn die Helden versuchen, die Sanduhr zu zerstören, fährt er aus ihr heraus und greift unbarmherzig an.

Bereits wenn die Helden das Stundenglas mit dem Bannstaub bestreuen, wird deutlich, dass die Behandlung dem Artefakt nicht gefällt. Hat es sich bisher doch nie anders verhalten als eine ganz gewöhnliche, zufälligerweise unzerstörbare Sanduhr, treten nun merkwürdige Phänomene auf: Der Gegenstand beginnt zu zittern, er stößt ein zischendes Kreischen aus, als würden flüssiges Glas und kaltes Metall zusammengebracht, die Sandkörner in ihrem Inneren widersetzen sich der Schwerkraft und fließen nach oben, wobei sie zornig gegen das Glas prasseln.

Ein kräftiger Schlag mit der von Basilikenblut verfluchten Streitaxt verursacht einen Riss in der Sanduhr, der eher wie eine Wunde im Gefüge der Realität selbst wirkt. Der Hieb reicht jedoch noch nicht aus, um das Artefakt zu zerstören, und just in diesem Moment fährt der Spasmael aus der Sanduhr und greift die Helden an.

Der Kampf gegen den gefährlichen Dämon stellt die letzte Hürde vor dem Ende des Abenteuers dar, es handelt sich also um einen Finalkampf, den du dramatisch ausgestalten kannst. In der Umgebung des Kampfes bilden sich immer wieder Echos, du kannst Satinavsche

Störungen auftreten lassen und beschreiben, wie sich Teile der Karawanserei bereits auflösen und das graue Nichts hinter der Wirklichkeit durchscheint.



Der aggressive Dämon sollte die Helden ordentlich in Atem halten und sie daran hindern, der Sanduhr weiterhin zu Leibe zu rücken. Sollte die Gruppe zu unterliegen drohen, kannst du ihnen im Kampfgetümmel das unheilige Stundenglas und die verfluchte Axt zuspiesen und ihnen so die Gelegenheit bieten, dem dämonischen Treiben ein für alle Mal ein Ende zu setzen.



Sollte der Spasmael für deine Heldengruppe keine Herausforderung darstellen, kannst du ihn durch Verbesserungen (siehe **Regelwerk** Seite 264) gefährlicher gestalten. Besonders kampfstarken Gruppen kannst du für einen wahrhaft epischen Finalkampf

zusätzlich einen Gorgobaal (siehe Seite 83), einen weiteren Spasmael oder sogar einen Khai-Khamarrud (siehe Seite 75) entgegenschicken!

Sollten die Helden unterliegen, kannst du sie wieder im Frühling absetzen – womöglich können sie beim nächsten Versuch die beiden kampfstarken Zwerge dazu überreden, ihnen beizustehen? Bedenke jedoch, dass es eine enorm frustrierende Erfahrung sein kann, so kurz vor dem Ende doch noch zu scheitern und von vorne beginnen zu müssen. Alternativ kannst du eine Niederlage gegen Heskats Wächterdämon auch mit dem endgültigen Tod der Helden enden lassen – ein Ende mit Schrecken ist einem Schrecken ohne Ende letzten Endes vorzuziehen!

Sind die Helden siegreich, können sie die Sanduhr und damit die Zeitschleife endlich zerstören (siehe Seite 90).

Das Ende der Zeitschleife

Die Helden können das Abenteuer auf zwei Arten beenden und aus der Zeitschleife entkommen.

Option 1: Heskats Wille

Beim „schlechten“ Ende akzeptieren sie das Angebot des Gorgobaal. In diesem Fall werden die Helden so, wie sie gerade sind, mit all ihren derzeitigen Habseligkeiten, wieder in ihre Gegenwart zurückversetzt. Sie betreten ein letztes Mal die Karawanserei Chabari durch das Tor und finden sie so wie ganz zu Beginn des Abenteuers vor. Im Teehaus treffen sie eine junge Frau an, die eine rote Magierrobe trägt und einen langen Magierstab in der Hand hält, an dessen Spitze ein faustgroßer Bernstein thront. Die Vergangenheit wurde verändert, Asha hat überlebt, wurde von Yussam zu einer mächtigen Magierin ausgebildet und ist einen Pakt mit Heskats eingegangen, der ihr unter anderem *Alterslosigkeit*^{AM111081} bescherte.

Asha dankt den Helden dafür, dass sie ihr Schicksal in die richtigen Bahnen gelenkt haben. Haben sie mit dem Gorgobaal besondere Geschenke und Belohnungen für ihre Hilfe ausgehandelt, so übergibt Asha diese, bevor sie sich erhebt, mitten in der Teestube ein Portal in den Limbus öffnet und darin verschwindet. Keiner der anderen Anwesenden nimmt die geringste Notiz von den Ereignissen. Anschließend sind die Helden frei, zu gehen, und können tun und lassen, was sie wollen. Womöglich müssen sie mit dem Wissen leben, dass dank ihnen eine mysteriöse Erzdämonin um eine machtvollere Anhängerin reicher geworden ist, und vielleicht begegnet ihnen Asha auf ihren Reisen ja eines Tages erneut. Befinden sich unter den Helden fähige Zauberer, insbesondere Gildenmagier, so ist ihnen nun ebenfalls die geduldige und lauernde Aufmerksamkeit Heskats gewiss ...

Option 2: Alles auf Anfang

Wenn die Helden die Sanduhr zerstören, ist Heskats Plan gescheitert. Die Zeitschleife löst sich auf, alle potenziellen Änderungen der Vergangenheit werden zurückgesetzt, und die Helden werden in dem Zustand in ihre Zeit zurückgebracht, in welcher sie sie verlassen haben: Helden, die zu Beginn des Abenteuers in Chabari

eingeschlafen sind, verbringen dort einen unruhigen, traumreichen Schlaf. Diejenigen, die Chabari verlassen wollten, um ihre Reise fortzusetzen, fangen ihr Leben genau in dieser Situation wieder an. Die Erinnerungen an das, was sie in der Zeitschleife erlebt haben, ist alles, was den Helden verbleibt.

Fast scheint es, als sei alles nur ein Traum gewesen, doch am Morgen stellen die Helden fest, dass die hübsch gearbeitete Sanduhr, welche die alte Asha am Abend zuvor ins *Vier Jahreszeiten* gebracht hat, zersprungen ist. Ihr Sand hat sich über den Boden der Teestube ergossen. Während Yadail damit beschäftigt ist, die Unordnung zu beseitigen, und dabei über Asha flucht, sitzt sie niedergeschlagen und fassungslos daneben. Ihr so sorgfältig gefasster Plan ist offensichtlich gescheitert.

Den Helden steht es frei, Asha ihre Erlebnisse in der Zeitschleife zu schildern. Es wird ihnen nicht leichtfallen, die gealterte Magiedilettantin davon zu überzeugen, dass die Ereignisse in Chabari auf diese Weise ihr bestmögliches Ende gefunden haben. Letztlich jedoch quält sich die Greisin ein Lächeln ab, entschuldigt sich bei den Helden für alles, was sie ihnen aufgebürdet hat, und dankt ihnen dafür, in einem anderen Leben so fürsorglich um ihre Seele gefochten zu haben. Sie überreicht jedem Helden zum Dank eine blendend weiße Jasminblüte.



Wahren Helden sollte das wohlige Gefühl, die richtige Entscheidung getroffen zu haben, durchaus Lohn genug sein. Du kannst jedoch entscheiden, dass Ashas symbolischer Geste eine kleine Segnung Satinavs innewohnt: Solange sich die Blüte im Besitz eines Helden befindet, dient sie das nächste Mal, wenn ihr Träger einen Schicksalspunkt einsetzen möchte, als Ersatz dafür. Die Blüte verwelkt und der Held erhält den eingesetzten Schip zurück.

Der Mühen Lohn

Unabhängig davon, wie sie Heskats Fängen entronnen sind, hat sich jeder Held durch das Überwinden der Zeitschleife **30 Abenteuerpunkte** verdient.

ANHANG



Zusätzliche Zauber und Rituale

Chronoklassis

Nur selten wird auf dieses Ritual zurückgegriffen, welches es ermöglicht, etwas aus der Vergangenheit in die Gegenwart zu transportieren. Meist dient es der Gewinnung verlorenen Wissens oder der Erforschung untergegangener Kulturen.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer legt einen Punkt innerhalb der Reichweite fest, der den Mittelpunkt einer Zone mit einem Radius von 4 Schritt bildet. Zudem bestimmt er einen Zeitpunkt, der maximal QS x 100 Jahre in der Vergangenheit liegen darf. Ist der Zauber erfolgreich, werden alle Wesen und unbefestigte Objekte, die zu dem gewählten Zeitpunkt innerhalb der Zone verweilen, in die Gegenwart transportiert. Am Ende der Wirkungsdauer werden sie an ihren Ursprungsort und in ihre Ursprungszeit zurückgeschleudert und nehmen dabei ihren ursprünglichen Zustand wieder an, können sich also an nichts erinnern und leben im Falle eines zwischenzeitlichen Todes wieder. Eine Veränderung der Vergangenheit ist auf diesem Wege also nicht möglich.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP, 8 davon permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Temporal

Verbreitung: Druiden, Elfen, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: D

Heptagramma

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein niederer Geist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um

einen beschworenes als auch um ein freies Geisterwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Geister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind. Bei der Bannung wird der Geist in das Heptagramm gezogen und wechselt in eines der Totenreiche über. Anschließend kann er nicht mehr eigenständig in der 3. Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden.

Zauberdauer: 8 Aktionen (nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Beseelte, Geister

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Allgemein

Steigerungsfaktor: B

Skelettarius

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenkategorie mittel. Die Erschaffung funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Beschwörung. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann wie Dämonen und Elementare verbessert werden (siehe **Regelwerk** Seite 263). Es ist zu den gleichen Diensten in der Lage wie Dämonen und Elementare.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zusätzliche Sonderfertigkeit

Entschwörung (Geister)

Die Bannung von stärkeren Totengeistern erfordert deutlich mehr Erfahrung von einem Exorzisten als die Bannung einer einfachen gefesselten Seele.

Regel: Durch diese SF kann der Held mittels Heptagramma auch mittlere Geister verbannen.

Voraussetzungen: MU 13, Kenntnis des Heptagramma

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Dämonenpakte

Nachstehend findest du eine Kurzfassung der wichtigsten Regeln für Paktierer. Eine längere Fassung ist in **Aventurische Magie III** ab Seite 70 enthalten

Kreise der Verdammnis

Der Weg in die Niederhöhlen wird bei einem Seelenpaktierer in **Kreisen der Verdammnis (KdV)** gemessen. Die Anzahl der KdV eines Paktierers ist gleichzeitig sein KdV-Wert, der bei einigen Paktgeschenken eine Rolle spielt. Es gibt sieben Kreise, und jeder Seelenpaktierer beginnt im ersten. Sie sind einerseits ein Zeichen der Macht, die der Paktierer von seinem Erzdämon erhält, andererseits zeigen sie auch an, wie weit er sich von der göttlichen Ordnung bereits entfernt hat. In einen weiteren Kreis steigt auf, wer dies freiwillig wünscht, um z. B. mehr Macht zu erhalten, oder wer seinem Herrn oder seiner Herrin gegenüber versagt hat und deswegen etwas gutmachen muss. Wer schließlich den 7. Kreis erreicht, dessen Seele wird bald endgültig vom dämonischen Herrn eingefordert.

Minderpakt

Ein Minderpakt (oder Minderer Pakt) ist ein Pakt, der von einem Kulturschaffenden nicht zwangsweise bereitwillig eingegangen wird, sondern den er auch durch andere Umstände erhalten kann. Dies umfasst unter anderem Zwang, bestimmte Rauschmittel, das Lesen von Büchern, die dem Erzdämon wohlgefällig sind, seltene magische Rituale, den längeren Aufenthalt in einem Unheiligtum und die Vermittlung durch einen Seelenpaktierer.

Vorteile eines Minderpaktes

- Minderpaktierer können sich allgemeine Paktgeschenke und Paktgeschenke der Domäne ihres Erzdämons aussuchen. Sie müssen dabei aber die Voraussetzungen erfüllen und die AP der Paktgeschenke bezahlen. Sie können maximal drei Paktgeschenke wählen, und zwar nur solche des 1. KdV.
- Minderpaktierer gelten gegenüber karmalen Objekten wie Kulturschaffende ohne Pakt. Sie nehmen weder speziellen Schaden durch Berührung von karmalen Objekten noch durch geweihte Waffen oder heiligen Boden.

Nachteile eines Minderpaktes

- Minderpaktierer erhalten einen Makel und werden zu Frevlern^{AG0071}. Minderpaktierer erhalten beim Paktschluss eine *Persönlichkeitsschwäche* oder eine *Schlechte Eigenschaft* nach Meisterentscheid, die passend für die Domäne ihres gewählten Erzdämons ist. Verfügen sie bereits über einen passenden Nachteil, kann die Meisterin auch bestimmen, dass bei *Persönlichkeitsschwächen* die Erschwernisse um -1 steigen und bei *Schlechten Eigenschaften* die Probe auf *Willenskraft* um -1 zusätzlich erschwert ist.

- Minderpaktierer verlieren den Vorteil *Geweihter* und alle anderen Vorteile, die damit verbunden sind (im Detail ist dies Meisterentscheid). Sie bekommen dafür alle AP zurück, die sie für diese Vorteile aufgewandt haben. Ihre Karmaenergie sinkt auf 0, sie können zudem keine liturgischen Fähigkeiten mehr einsetzen oder Karmaenergie regenerieren.
- Minderpaktierer gelten nicht mehr als ihrem Pantheon gegenüber initiiert.

Seelenpakt

Der klassische Seelenpakt ist ein bewusstes Herbeiführen eines Bündnisses mit einer niederhöllischen Macht. Ein Kulturschaffender verpfändet dabei seine Seele und wird zu einem Verdammten, der von den Paradiesen der Götter ausgeschlossen wird, dafür aber große Macht durch seinen erzdämonischen Patron erhält.

Vorteile eines Seelenpaktes

- Die Anrufungsschwierigkeit von Dämonen der Domäne des ausgewählten Erzdämons wird pro KdV um +1 erleichtert.
- Seelenpaktierer können sich allgemeine Paktgeschenke und Paktgeschenke der Domäne ihres Erzdämons aussuchen. Sie müssen dabei aber die Voraussetzungen erfüllen und die AP des Paktgeschenks bezahlen. Für sie gilt eine Begrenzung in Höhe von 7 + KdV Paktgeschenken (siehe **Kreise der Verdammnis** und **Paktgeschenke**).

Nachteile eines Seelenpaktes

- Seelenpaktierer werden gegenüber karmalen Objekten und geweihten Orten wie Dämonen aus der Domäne ihres Erzdämons behandelt. Sie nehmen entsprechend Schaden durch die Berührung solcher Objekte, durch karmalen Waffenschaden und durch den Aufenthalt an passenden Orten.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Ein Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis könnte also beispielsweise 3 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenke-Fähigkeiten am Tag ignorieren, jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP (und falls vorhanden 1 AsP) weniger; alle Proben sind um -1 erschwert
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP (und falls vorhanden auch nur die Hälfte an AsP); alle Proben sind um -2 erschwert
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); alle Proben sind um -3 erschwert
Stufe IV	Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP)

Paktgeschenke

Paktgeschenke sind im Grunde Sonderfertigkeiten, die man nur über einen Pakt erlangen kann. Jedes Mal, wenn eine Seelenpaktierer in einen neuen KdV aufsteigt, erhält er Zugang zu machtvolleren Paktgeschenken, die er sich mit Abenteuerpunkten kaufen kann. Ein Seelenpaktierer kann maximal über 7 + KdV Paktgeschenke verfügen. Bei Paktgeschenken mit mehreren Stufen zählt jede Stufe als eigenes Paktgeschenk. Der Paktierer kann mit seinen AP alle Paktgeschenke der Domäne seines Erzdämons oder mit allgemeiner Verbreitung als Sonderfertigkeiten aktivieren, solange er die Voraussetzungen erfüllt.

Unter *Verbreitung* ist angegeben, Paktierer welches Erzdämons Zugriff auf das Paktgeschenk haben. Die *Verbreitung Allgemein* bedeutet, dass es ein Paktgeschenk ist, welches jeder Paktierer wählen kann. Ist hingegen ein Erzdämon genannt, kann nur ein Pakt mit dieser Wesenheit das Paktgeschenk verleihen.

Unter *Kreis* ist aufgeführt, ab welchem Kreis der Verdammnis (KdV) ein Paktierer das Paktgeschenk auswählen kann. Minderpaktierer gelten in diesem Zusammenhang als Paktierer im 1. KdV.

Die *AP-Kosten* geben die Kosten an AP an, welche die Paktiererin aufwenden muss, um sich das Paktgeschenk anzueignen.

Dämonische Attribute

Übernatürliche Kraft oder Geschicklichkeit sind der Traum vieler, die nach Macht streben.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann der Paktierer für kurze Zeit einen Bonus von +2 auf eine Eigenschaft erhalten. Die wählbaren Eigenschaften

sind je nach Erzdämon unterschiedlich (in Heskats Fall KL oder IN). Der Paktierer muss sich immer, wenn er das Paktgeschenk nutzen möchte, für eine der aufgeführten Eigenschaften entscheiden. Die Wirkung hält KdV x 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 1 Aktion und der Paktierer erhält 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Er kann auch hintereinander beide seinem Erzdämon zugeordneten Eigenschaften wählen, muss aber dafür jedes Mal Zeit für den Einsatz des Paktgeschenks aufwenden und erhält dafür jeweils 1 weitere Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dämonische Fertigkeiten

Die Erzdämonen verfügen über die Macht, ihre Diener mit Fähigkeiten auszustatten, um sie übermenschlich erscheinen zu lassen.

Wirkung: Jeder Erzdämon kann einen Paktierer mit Fähigkeiten ausstatten, die sein gewöhnliches Leistungsmaß deutlich übersteigen. Je nach Erzdämon sind andere Fertigkeiten davon betroffen. Das ausgewählte Talent erhält einen Bonus von +4 FW. Die wählbaren Talente sind je nach Erzdämon unterschiedlich (in Heskats Fall *Magiekunde*, *Sinnesschärfe*, *Sphärenkunde* und *Willenskraft*). Der Paktierer muss sich immer, wenn er das Paktgeschenk nutzen möchte, für eines der aufgeführten Talente entscheiden. Die Wirkung hält KdV x 5 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 1 Aktion und der Paktierer erhält 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Er kann auch hintereinander mehrere Talente wählen, muss aber dafür jedes Mal Zeit für den Einsatz des Paktgeschenks aufwenden und erhält dafür jeweils 1 weitere Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Dämonischer Panzer I-VII

Die Erzdämonen können ihren Dienern als Geschenk einen Schutz anbieten, der die Paktierer weniger anfällig für körperlichen Schaden macht und wie eine Rüstung wirkt. Mächtige Paktierer sind bisweilen so kaum noch zu verletzen.

Wirkung: Pro Stufe der Fähigkeit kann der Paktierer einen natürlichen RS von 1 erhalten, der mit RS aus anderen Quellen kombinierbar ist. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert 1 freie Aktion. Der RS hält 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III/IV/V/VI/VII: 1/2/3/4/5/6/7

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Leichengespür

Manche Thargunitoth-Paktierer können tote Körper orten.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann der Paktierer Leichen in einem Radius von KdV x 10 Schritt erspüren. Er weiß zudem, in welchem Zustand sich die Leiche befindet (frischer Leichnam, skelettiert, mumifiziert etc.). Die Zone bewegt sich mit ihm als Mittelpunkt. Die Wirkung dieser Fähigkeit hält 5 Minuten lang an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Magieabsorption

Heskatets Paktierer sind häufig dazu in der Lage, Zauberern ihre astralen Kräfte zu rauben.

Wirkung: Der Paktierer kann einem Lebewesen, das über AsP verfügt, mit einer Berührung KdV x 2 AsP rauben und jeweils 10 volle AsP in 1 Schip für sich umwandeln (bis zu seinem eigenen Maximum). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskatet

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Resistenz gegen Götterwirken I-VII

Viele Paktierer können sich gegenüber Segnungen, Liturgien und Zeremonien besser zu schützen.

Wirkung: Sollten Segnungen, Liturgien oder Zeremonien gegen den Paktierer gewirkt werden, kann er seine SK und ZK um 1 pro Stufe der Fähigkeit erhöhen. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert 1 freie Aktion. Die Boni halten 6 Stunden lang an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II/III/IV/V/VI/VII: 1/2/3/4/5/6/7

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Todeshauch

Der Todeshauch ist ein fauliger Atem, der für kurze Zeit die Haut lebender Geschöpfe verwesen lässt.



Wirkung: Der Paktierer haucht einen Odem aus, der bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal 1 Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Hauch wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft der Hauch ein Ziel, erleidet es 1W6 + (KdV x 2) SP und 1 Stufe *Betäubung*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Todesberührung



Wer schon einmal einen Thargunitoth-Paktierer gesehen hat, will sich lieber nicht von ihm anfassen lassen. Aus gutem Grund, denn einige von ihnen verfügen über eine Lebenskraft raubende Berührung.

Wirkung: Berührt der Paktierer ein Lebewesen, kann er ihm pro Kontakt KdV LeP entziehen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte Raufen-AT erleichtert um +2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch Raufen benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich Schaden durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkes berührt werden und verliert dabei jedes Mal LeP. Die entzogenen LeP gehen verloren und werden nicht dem Paktierer gutgeschrieben. Die Wirkung hält 7 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Tor in den Limbus

Der Limbus und die Sphären sollen ein Einflussgebiet von Heskatet sein. So verwundert es nicht, dass ihre Diener auch Limbustore erschaffen können.

Wirkung: Der Paktierer kann ein Tor in den Limbus oder im Limbus ein Tor in eine angrenzende Sphäre öffnen. Das Tor bleibt KdV Minuten offen, schließt sich aber auch nach dem Willen des Paktierers beim Einsatz 1 freien Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Heskatet

Kreis: 1

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Untote erheben



Die klassische Kraft eines Nekromanten: das Erheben von Untoten. Gleich ob Skelett oder Mumie, mit der Kraft Thargunitoths lassen sich alle Leichen mit Unleben erfüllen.

Wirkung: Der Thargunitoth-Paktierer kann bis zu KdV+2 Leichen in einer Umgebung von bis zu 16 Schritt zu Untoten erheben, die dauerhaft seinen Befehlen folgen und beliebige Dienste für ihn verrichten. Um die Leichen zu erheben, benötigt der Paktierer 1 Aktion. Ein Paktierer kann keine weiteren Untoten erschaffen, während die vorherigen noch aktiv sind und über LeP verfügen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Thargunitoth

Kreis: 1

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Panik-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zustand *Furcht*.



Neben der herkömmlichen *Furcht*, die dazu führt, dass ein Held schwerer agieren kann und Probenerschwernisse erhält, gibt es noch eine weitere Stufe der Angst: die *Panik*. Im Unterschied zur *Furcht* handelt es sich bei *Panik* meistens um konkrete Auswirkungen auf das Handeln eines Helden, ausgelöst beispielsweise durch furchtbare, übernatürliche Wesenheiten oder Ereignisse, aber auch durch Verzweiflung in einer scheinbar ausweglosen Situation, z. B., wenn ein Held in einer tödlichen Falle sitzt und ihm die Zeit davonrennt.



Panikursache

Panik funktioniert grundlegend über den Zustand *Furcht*, kann diesen in besonderen Fällen allerdings auch ablösen.

- Panikursachen sorgen zunächst dafür, dass der Held wie bei anderen Situationen Zustandsstufen *Furcht* erhalten kann. Gegebenenfalls muss eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) abgelegt werden, um zu überprüfen, ob der Held eine Furchtstufe erhält. Diese Probe kann durch die jeweilige Panikursache modifiziert sein (siehe Tabelle **Beispiele für Panikursachen**).
- Erhält ein Held mindestens eine Furchtstufe durch die Panikursache, muss er zusätzlich noch 1W6 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seiner aktuellen Furchtstufe, erleidet er einen *Panik-Status*.
- Die 1W6-Probe wird durch die SK des Helden modifiziert: Eine SK von über 2 erhöht das Würfelergebnis um 1, eine SK von 1 oder niedriger senkt es um 1. Ausgewürfelte Ergebnisse von niedriger als 1 werden wie eine 1 behandelt, alles über 6 wie eine gewürfelte 6.
- Sollte der Held durch die Panikursache keine Furchtstufe bekommen, so muss er auch keine

1W6-Probe ablegen, um festzustellen, ob er einen *Panik-Status* erhält. Er muss in diesem Fall selbst dann keine 1W6-Probe ablegen, wenn er unter noch anhaltenden Furchtstufen leidet, die durch andere oder frühere Panikursachen ausgelöst wurden.

- Während eine spezifische Panikursache nur einmal *Panik* bei einem Helden hervorrufen kann, kann *Furcht* wiederholt ausgelöst werden. Beispielsweise wird eine spezifische Quetschfalle beim ersten Mal bei einem Helden *Panik* auslösen können. Gerät er nochmal in die gleiche Quetschfalle, dann löst sie höchstens noch *Furcht* aus (eine andere Quetschfalle kann bei ihm aber weiterhin einmal *Panik* auslösen).

Beispiel: Geron befindet sich in einer lebensbedrohlichen Quetschfalle, die eine Panikursache darstellt. Die Meisterin verlangt eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) -1. Geron misslingt die Probe, sodass er 1 Stufe Furcht erleidet. Nun muss mit 1W6 gewürfelt werden, um festzustellen, ob Geron in Panik verfällt. Seine aktuelle Furchtstufe ist 1, seine SK beträgt 2, sodass das Würfelergebnis nicht weiter modifiziert wird. Leider würfelt sein Spieler eine 1. Geron verfällt in Panik!

Dauer des Panik-Status

- Jeder *Panik-Status* bietet unterschiedliche Zeiteinheiten, die angeben, wie lange der Status anhält.
- Je nach *Panik-Status* kannst du als Meisterin die Zeiteinheit bestimmen oder mit 1W6 auswürfeln.
- Die genaue Anzahl der KR, Minuten, Tage usw. wird mit einem Wurf auf 1W6+1 festgelegt. Sollte der Held während eines wirkenden *Panik-Status* den gleichen *Panik-Status* erneut erhalten, so erhöht sich der Zeitraum um eine Zeiteinheitstufe. Sollte bereits die höchste Zeiteinheit wirken, so verdoppelt sich der zu Beginn ausgewürfelte Zeitraum, ohne dass eine Probe erlaubt ist. Brabbelt ein Held z. B. für 5 ausgewürfelte Stunden und erleidet er den *Panik-Status* erneut, erhöht sich die Zeit auf 5 Tage. Erhält er den Status erneut, brabbelt er $5 \times 2 = 10$ Tage, danach 20 Tage, dann 40 Tage usw.
- Solange ein *Panik-Status* wirkt, kann keine Zustandsstufe *Furcht* abgebaut werden.

Beispiele für Panikursachen

Panikursache	Modifikator der Probe auf Willenskraft (<i>Bedrohungen standhalten</i>)
Anblick einer grauenvoll verstümmelten Leiche	+/-0 bis -1
Der Held befindet sich in einer lebensbedrohlichen Falle	+/-0 bis -2
Ein Opfer wird grauenvoll zugerichtet	+/-0 bis -2
Wesen mit der Kraft der Schreckgestalt	-Stufe der Kraft

Panik-Status

Die Meisterin kann den Panik-Status frei wählen oder dem Zufall überlassen:

Zufällig bestimmter Panik-Status

1W20	Panik-Status
1-3	Angriffslust
4-5	Brabbeln
6-7	Hysterie
8-10	Ohnmacht
11-13	Phobie
14-16	Schreikrampf
17-19	Stumpfsinn
20	Wegrennen

Angriffslust

Der Held wird von einer unbändigen Angriffslust gegenüber der Panikursache gepackt. Er verfällt in den Status *Bluttausch* (ohne, dass dieser nach 2W20 KR endet) und greift die Panikursache an.

Zeiteinheit: KR (1-5), Minuten (6)

Brabbeln

Ein brabbelnder Held kann sich nicht mehr richtig artikulieren. Bei Zaubern und Liturgien bedeutet dies, dass er die Formel bzw. das Gebet nicht aufsagen kann und somit eine Erschwernis von 2 Punkten für deren Weglassen erhält.

Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5), Tage (6)

Hysterie

Durch die Panikursache verfällt der Held in Hysterie, was sich in blindem Aktionismus und Aufgeregtheit äußert. Dadurch erleidet der Held bei allen Proben eine Erschwernis von -2.

Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5), Tage (6)

Ohnmacht

Der Held verliert auf der Stelle das Bewusstsein. Er erhält die Status *Bewusstlos* und *Liegend*.

Zeiteinheit: KR (1-3), Minuten (4-5), Stunden (6)

Phobie

Der Abenteurer bekommt vor der Panikursache oder einem von der Meisterin festgelegten Auslöser

panische Angst und erhält für die Dauer des Panik-Status den Nachteil *Angst vor ... III*.

Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5-6)

Schreikrampf

Der Held fängt an zu schreien. Während dieser Zeit erhält er den Status *Handlungsunfähig*. Darüber hinaus sind Proben auf *Sinnesschärfe*, um ihn zu hören, um +2 erleichtert.

Zeiteinheit: KR (1-4), Minuten (5-6)

Stumpfsinn

Sobald der Held diesen Panik-Status erleidet, begibt er sich in eine Fötalposition. Dadurch erhält er die Status *Bewegungsunfähig*, *Handlungsunfähig* und *Liegend*.

Zeiteinheit: KR (1-3), Minuten (4-6)

Wegrennen

Der Held läuft auf der Stelle vor der Panikursache davon. Er versucht, so viel Platz zwischen sich und die Ursache zu bringen, wie er kann. Dazu benutzt er während des Panik-Status alle Handlungen für seine Bewegung. Sollte der Held nicht weiter vorankommen, so erleidet er bis zum Ende des Panik-Status zusätzlich den Status *Handlungsunfähig*.

Sollte die Panikursache ein Wesen sein, so steht ihm sofort ein Passierschlag gegen den Helden zu.

Zeiteinheit: KR (1-5), Minuten (6)

Heilung von Panik-Status

Panik kann selbst gestandene Helden schnell in ein verzweifelter Häufchen Elend verwandeln, was zu erheblichen Problemen führen kann. Ein Held kann jedoch versuchen, einem anderen Helden, der unter einem Panik-Status leidet, zu helfen.

☞ Dazu muss er eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen und 1 Zeiteinheit aufwenden, mit der der Panik-Status auf den Patienten wirkt. Die Probe ist um die Furchtstufe des Patienten erschwert.

☞ Am Ende der Probe kann er die Zeit, die der Panik-Status noch anhält, um QS/2 Einheiten reduzieren. Sollte die

Zeit dabei auf 0 fallen, so endet der Panik-Status am Ende der KR, in der die Aktion für die Probe aufgewendet wurde. Misslingt die Probe, erhöht sich die Dauer des Panik-Status um 1W3 Einheiten.

☞ Die Probe kann mehrfach wiederholt werden, wenn entsprechend Zeit investiert wird.

☞ Ein Held darf selbst nicht über einen Panik-Status verfügen, wenn er eine solche Probe ablegen will.



MEHAT UND UMGEBUNG

10 Schritt

- 01 Schlammiger Bach
- 02 Fort
- 03 Wachturmsruine
- 04 Das Dorf Mehat
- 05 Sägewerk
- 06 Holzhügel
- 07 Holzlager
- 08 Kapelle & Gräber

Praios
Schrift 21

CHABARI

- 01 Residenz des Bey
- 02 Werkstatt
- 03 Teelager
- 04 Schlafhaus
- 05 Stallungen
- 06 Teehaus 'Vier Jahreszeiten'
- 07 Schrein

Praios 10 Schritt

Schrift 21

Nach
Thalusfurt

Nach
Nabatil

→ THALUSIM

Schreckgestalt & Spukgemäuer

von Isabell Andersen, Felix Pietsch, David Schmidt und Wolf-Ulrich Schnurr

Dieser Abenteuerband enthält drei haarsträubende Gruppenabenteuer.

In der Kälte der Nacht: Seltsames geht in einem verfallenen Herrenhaus in der Nähe des Städtchens Côntris mitten im Lieblichen Feld vor sich. Bei ihren Nachforschungen können die Helden ein altes Unrecht aufdecken und die Geheimnisse um einen grauenhaften Todesfall lüften, müssen sich dabei jedoch unheilvollen Kräften aussetzen, die ihr Verderben wollen.

Die Rache des Besiegten: Kaum hat sich der Staub des Rabenkrieges gelegt, der noch vor wenigen Jahren weite Teile Traheliens verheerte, da droht den Überlebenden in der kleinen Holzfällersiedlung Mehat eine neuerliche Bedrohung. Die Dampfenden Dschungel waren nie ein gastfreundlicher Ort, doch in diesem Abenteuer lernen die Helden wohl eine der abstoßendsten Seiten Meridianas kennen.

Vier Jahreszeiten: Das entlegene Thalusien ist für seinen unbarmherzigen Herrscher bekannt, für seine extreme gesellschaftliche Kluft zwischen Arm und Reich und für seinen vorzüglichen Tee. Als Gäste in einem Teehaus in einer kleinen Karawanserei am Wegesrand geraten die Helden in ein niederhöllisches Intrigenspiel, aus dem es scheinbar kein Entkommen gibt.



Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Genre: unheimliche Abenteuer mit Gruselfaktor und Horrormomenten

Voraussetzungen: keine, kampfstarke Helden von Vorteil

Ort: Liebliches Feld, Trahelien, Thalusien

Zeit: ab 1043 BF

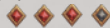
Komplexität (Spieler/Meisterin):

gering bis mittel / mittel bis hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Kampftalente



Körpertalente



Gesellschaftstalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25349PDF