

ADVENTURIER

# SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Ein D&A-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN



Das Schwarze Auge

# AVENTURIEN

## AUTOREN

Mirko Dittert  
Markus Eischeid

## BERATUNG UND LEKTORAT

Burkhard Schulten  
Veit-Justus Rollmann  
Anja Höller  
Anja Disput  
Severin Disput  
Anne Neidert

## BILDER

Magdalena Piper  
Josef Schmidt

## PLÄNE UND KARTEN

Anja Höller

## LIEDTEXT ZU „BRUDERMORD“

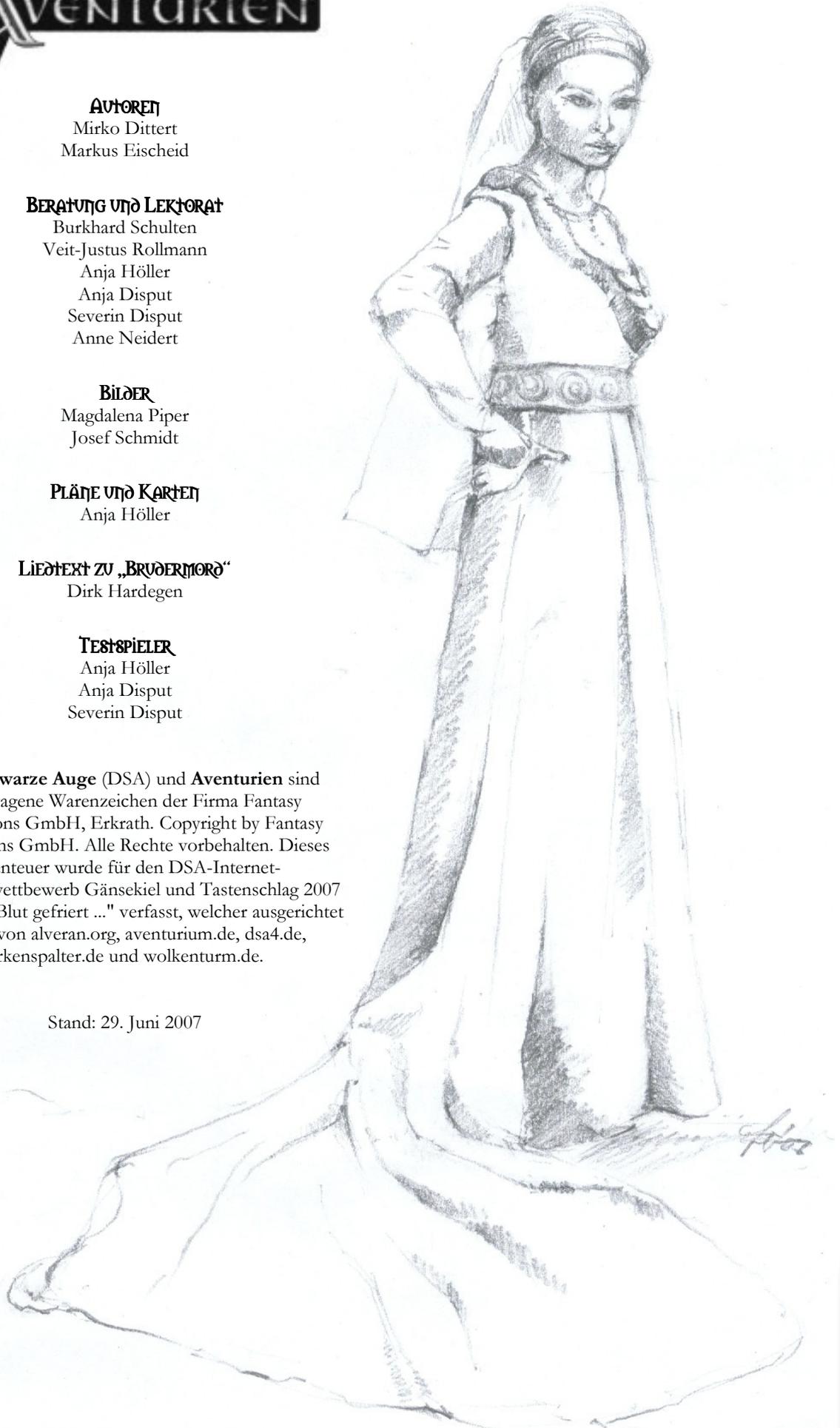
Dirk Hardegen

## TESTSPIELER

Anja Höller  
Anja Disput  
Severin Disput

**Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb Gänsekiel und Tastenschlag 2007 "Wenn das Blut gefriert ..." verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de.

Stand: 29. Juni 2007



Das Schwarze Auge

# SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

FÜR ALLE, DIE ES MÖGEN  
UND JENE, DIE WISSEN WARUM.

MIRKO DITTERT UND MARKUS EISCHEID

# INHALT

<b>VORWORT</b> .....	<b>5</b>
DAS ABENTEUER.....	5
HANDLUNGSÜBERSICHT.....	5
TIPPS, TRICKS UND HINTERGRÜNDE.....	6
<b>EPISODE 1: TURNIERTAGE</b> .....	<b>7</b>
DER EINSTIEG.....	7
DAS TURNIER.....	7
DER BALL.....	11
<b>EPISODE 2: SEVLASSLINTAN</b> .....	<b>12</b>
NACHFORSCHUNGEN IN GREIFENFURT.....	12
REISE ZUM MYTHRAELSFELD.....	15
ZURÜCK NACH GREIFENFURT.....	18
<b>EPISODE 3: INQUISITION</b> .....	<b>20</b>
IM BADEHAUS.....	20
HOCHNOTPREINLICHE BEFRAGUNG.....	21
DER DÄMON.....	23
<b>EPISODE 4: AUSTREIBUNG</b> .....	<b>24</b>
BEWEISE.....	24
EXORZISMUS.....	27
ZU GUTER LETZT.....	30
<b>ANHÄNGE</b> .....	<b>31</b>
PERSONENTABELLEN.....	31
PERSONEN, WESEN UND ARTEFAKTE.....	33
ZEITTADEL.....	37
<b>HANDOUTS</b> .....	<b>39</b>
<b>KARTEN</b> .....	<b>44</b>

# VORWORT

*Stichworte zum Abenteuer:* Eine Vampirin versucht im Umfeld eines Turniers in Greifenfurt Macht zu erlangen, was die Inquisition auf den Plan ruft; die Helden geraten unter Mordverdacht und in die Hände der Praioten, können jedoch ihre Unschuld beweisen und stellen die Vampirin.

*Ort:* Greifenfurt und Umgebung

*Zeit:* ab 1029 BF

*Helden:* ins Mittelreich passende Helden

*Erfahrung:* mittel bis erfahren

*Komplexität:* Spieler: mittel / Meister: hoch

## WICHTIGER HINWEIS

Dieses Abenteuer führt Handlungselemente der offiziellen Kampagne *Das Jahr des Greifen* weiter. Es werden Hintergründe und Personen aus diesen Bänden erwähnt, die unter Umständen den Spielspaß am *Jahr des Greifen* erheblich mindern können. Dementsprechend sollten nur Spieler und Meister, die das *Jahr des Greifen* bereits kennen, oder nicht mehr spielen möchten dieses Abenteuer verwenden.

## DAS ABENTEUER

Vor vielen Jahren kam Warsew in die Stadt Greifenfurt und brachte das schwarze Schwert „Seulasslintan“ mit. Viele Jahre diente er der Stadt als Henker und reichte die Waffe an seinen Nachfolger weiter, der diese wiederum seinem Nachfolger vererbte. So wurde die Klinge zum Wahrzeichen der Scharfrichter der Stadt.

Niemand ahnte, dass über die Jahrhunderte hinweg immer derselbe Mann das Amt bekleidete. Er war durch die dämonische Kraft der Klinge zum Erzvampir geworden. Unter anderem verteidigte er als „Zarwen der Held“ die Stadt gegen Horden angreifender Orks und ging als Held in die Annalen der Stadt ein. Vor etwa dreihundert Jahren deckte die Inquisition sein wahres Wesen auf und richtete ihn schließlich zusammen mit seiner damaligen Geliebten Derlala Brohm, der Tochter einer örtlichen Patrizierfamilie, hin.

Durch Zufall wurde er während der orkischen Besatzung Greifenfurts 1012 BF wieder erweckt und nahm unter dem Namen Zerwas erneut seine Dienste als Henker auf. Sein Ansinnen war es, der Stadt mit Hilfe der orkischen Truppen vor den Toren einen langsamen, qualvollen Untergang zu bereiten, um sein eigenes qualvolles Ende durch die Inquisition zu rächen. Unter anderem entführe er Marina,

die Tochter des Alchimisten Promos, um diesen zu Diensten für die Orks zu erpressen. Er gab sie jedoch nicht frei, sondern machte sie zur Vampirin und sperrte sie in seinem Versteck unter einem alten Turm der Stadtmauer ein. Kurz darauf wurde die Stadt von kaiserlichen Truppen befreit. Zerwas erschien in der Schlacht in Dämonengestalt, wurde jedoch durch den herbeigerufenen Greifen Scraan in ein Gefecht verwickelt und verschwand samt seiner Waffe Seulasslintan spurlos.

Marina war über lange Zeit im ehemaligen Versteck des Erzvampirs gefangen. Fast 15 Jahre nach Ihrer Vampirwerdung entdeckte sie dank des Studiums der Bücher Zerwas' den magischen Ausgang ihres Verlieses.

Endlich frei, stillte sie ihre inzwischen unbeschreiblich gewordene Gier an einigen Bewohnern der Stadt. Dank Ihrer Lektüre war sie in der Lage, Ihre Taten zu verschleiern und fand Gefallen an Ihrer neuen Rolle als Richter über Leben und Tod. Sie war sich Ihrer Schwächen als einfache Vampirin allerdings nur zu bewusst.

Daher versucht Sie nun, die alte Waffe Ihres Meisters zu erlangen, von der sie aus seinen Aufzeichnungen erfahren hat. Von dieser erhofft Sie sich Macht, ewiges Leben und Schutz vor den Flüchen der Götter.

## HANDLUNGSÜBERSICHT

Zum Jahrestag der Befreiung Greifenfurts von den Orks veranstaltet Markgräfin Irmenella von Greifenfurt ein Turnier in der Stadt. Im Rahmen dieser Veranstaltung können die Helden ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Am vorletzten Abend des Ereignisses offenbart der Barde Balthasar Neuengrund den Helden eine seltsame Prophezeiung. Sein anschließender Tod, sowie zwei weitere Todesfälle überschatten die Ereignisse. Das Turnier wird mit einem rauschenden Fest beendet. Dort lernen die Helden die charismatische Marina kennen, die – offenbar etwas angetrunken – unglaubliche 350 Dukaten Belohnung für das Auffinden der legendären Waffe von Zarwen dem Helden auslobt.

Angesichts der gebotenen Summe brechen noch in derselben Nacht einige verwegene Gestalten auf, um die Waffe zu finden. Eine wilde Jagd beginnt, an der sich – neben einer Vielzahl anderer Glücksritter - auch die Helden

beteiligen. Den Helden gelingt es knapp, das Gesuchte in Form eines dunklen, geflammten Zweihänders zu finden und unter Anfechtungen nach Greifenfurt zu bringen. Dort übergeben Sie die Klinge Marina, die inzwischen eine Vielzahl von Kriegsgeräten, die angeblich von Zarwen dem Helden geführt wurden, erhalten hat. Sie gibt daher an, die gefundenen Gegenstände erst prüfen zu müssen.

In Wirklichkeit handelt es sich bei Marina um eine vom Erzvampir Zerwas während der Belagerung Greifenfurts durch die Orks geschaffene Vampirin. Nach fast 15 Jahren Gefangenschaft im ehemaligen Versteck des Erzvampirs unter einem Turm der alten Stadtmauer hat sie die Freiheit erlangen können. Sie ist auf der Suche nach der Waffe ihres Schöpfers, „Seulasslintan“, zu der sie Hinweise in seinen Aufzeichnungen fand.

Den restlichen Tag nach der Übergabe des Schwertes verbringen die Helden in Greifenfurts Badehaus, während

sie auf das Ergebnis der Untersuchungen warten. In dieser Zeit ermordet Marina den jungen Answin. Das ganze wird von ihr so inszeniert, dass sich der Inquisitor Severius Agonan von Greifenstein genötigt sieht, die Helden einkerkern zu lassen. Nach eingehender Befragung, in deren Verlauf er durchblicken lässt, wen er wirklich verdächtigt, lässt er die Helden unter der Bedingung frei, dass sie ihm Beweise für ihre Unschuld vorlegen. Dank der Unterstützung des Inquisitors gelingt es Ihnen, die Vampirin zu stellen und sie zu vernichten.

## ZU DEN HELDEN

Unter den Helden sollten sich mindestens ein bis zwei Charaktere aus dem Mittelreich befinden. Darunter im Idealfall mindestens eine Person von Stand oder mit hohem

## TIPPS, TRICKS UND HINTERGRÜNDE

Hilfreich sind, neben den normalen Regeln, folgende Publikationen:

### OFFIZIELLE PUBLIKATIONEN

- ☞ *Mit Geistermacht und Sphärenkraft*, besonders die Informationen zum Thema Vampirismus ab Seite 112.
- ☞ Die *Geographia Aventurica* für Hintergründe zum Mittelreich und dem dortigen Adel.
- ☞ Die beiden Bände der Greifenfurt-Kampagne *Das Jahr des Greifen* mit detaillierten Informationen zur Stadt Greifenfurt.
- ☞ Der Stadtplan und die Hintergrundinformationen aus der Box *Stolze Schlösser, dunkle Gassen*.
- ☞ Die DSA-Romane *Das Jahr des Greifen*, bzw. *Der Sturm*, *Die Entdeckung* und *Die Amazone* von Wolfgang Hohlbein und Bernhard Hennen

### INOFFIZIELLE PUBLIKATIONEN UND INTERNETSEITEN

- ☞ Die Spielhilfe *Vampirismus* von Christian Götz (Download unter [www.alveran.org](http://www.alveran.org))
- ☞ Tipps zu Musik und zum Erzeugen von Stimmung auf [www.beldenzeitalter.de](http://www.beldenzeitalter.de), Unterbereich *Halloween*
- ☞ Die *Spielleitertipps*, besonders die *Tipps für Horror-Abenteuer* und die *Tipps für mehr Spannung* auf [www.dnd-gate.de](http://www.dnd-gate.de) sind auch im aventurischen Umfeld bestens einsetzbar.
- ☞ Hintergrundinformationen zu Greifenfurt und Aventurien unter [www.greifenfurt.de](http://www.greifenfurt.de) und [www.wiki-aventurica.de](http://www.wiki-aventurica.de).

Sozialstatus, die genug Ansehen genießt, um zu Turnieren und Adelsbällen geladen zu werden.

Geweihte der Zwölfgötter sind möglich und in Greifenfurt hoch angesehen. Zauberkundige werden meist toleriert, haben jedoch mit dem starken Einfluss der Praoiskirche in der Stadt zu kämpfen. Auch Gaukler und Scharlatane können im Umfeld des Turniers auf Ihre Kosten kommen. Schelme könnten aufgrund ihrer Natur und ihrer Zauberei die Atmosphäre im Abenteuer schnell kippen lassen. Zwerge sind in der Stadt willkommen.

Exotische Charaktere sind mit Vorsicht zu genießen. Goblins, Achaz und insbesondere Orks sind in Greifenfurt und Umgebung nicht gerne gesehen und daher für dieses Abenteuer ungeeignet.

Bei allen Tipps und Tricks wissen Sie, werter Meister, wahrscheinlich am besten, wie man Horror und Grusel in Ihrer Runde erzeugt, da Sie Ihre Spieler und deren Vorlieben und Ängste kennen. Es ist daher empfehlenswert sich im Vorfeld dieses Abenteuers ein paar Gedanken dazu zu machen.

### ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Abenteuer verwendeten Verweisen handelt es sich um folgende offizielle, bzw. inoffizielle DSA-Publikation:

<b>GA</b>	Geographia Aventurica
<b>GKM</b>	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box <b>Götter und Dämonen</b> )
<b>HdR</b>	Herz des Reiches
<b>JG</b>	Das Jahr des Greifen
<b>JG2</b>	Das Jahr des Greifen II
<b>LSS</b>	Land der stolzen Schlösser (aus der Box <b>Stolze Schlösser, dunkle Gassen</b> )
<b>MGS</b>	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box <b>Götter und Dämonen</b> )
<b>VAM</b>	Vampirismus Spielhilfe von Christian Götz (Download unter <a href="http://www.alveran.org">www.alveran.org</a> )

# EPISODE 1: TURNIERTAGE

## DAS KAPITEL IM ÜBERBLICK

**Handlung:** Irmenella von Wertlingen, Markgräfin zu Greifenfurt veranstaltet anlässlich des Jahrestags der Befreiung der Stadt Greifenfurt von den Orks ein Turnier. Die Helden können an den Wettkämpfen teilnehmen, und/oder ihre Fähigkeiten im Umfeld der Veranstaltung unter Beweis stellen. Answin Valpossow bietet sich Ihnen als Knappe für das Turnier an. Er wird den Helden ans Herz wachsen. Sie treffen den Barden Balthasar Neuengrund, der Ihnen am zweiten Abend des Turniers ein Lied über seine Vergangenheit vorsingt und danach stirbt. In dem Lied wird ein schwarzes Schwert, das einem Söldner aus Greifenfurt namens Gordan gehörte, erwähnt. Zum Abschluss des Turniers findet ein großer Ball statt, zu dem die Turnierteilnehmer geladen sind. Auf diesem verkündet zu später Stunde die Händlerin Marina aus Rethis (in Wirklichkeit eine Vampirin), dass sie demjenigen 350 Dukaten Belohnung zahlt, der ihr die Waffe von Zarwen dem Helden bringt. Verschiedene Personen beginnen umgehend mit der Suche.

**Wetter:** Während der Turniertage strahlender Sonnenschein. Am Nachmittag des letzten Tages ziehen Wolken auf, die am Abend während des Balls heftigen Regen bringen.

**Stimmung:** Fröhliche Wettkämpfe auf dem Turnier, überschattet von den Todesfällen. Zunehmende Beobachtung durch die Inquisition.

## DER EINSTIEG

Das Abenteuer beginnt am Vortag des Turniers, das Markgräfin Irmenella anlässlich des Jahrestags der Befreiung der Stadt veranstaltet. Im Umfeld einer solchen Veranstaltung gibt es für die Helden mannigfaltige Möglichkeiten zu agieren. Als Einstieg in dieses Abenteuer bieten sich mehrere Varianten an. Die folgende Auflistung soll hierzu einige Anregungen vermitteln. Selbstverständlich steht es Ihnen frei, eigene Wege zu wählen.

- ☞ Die Helden könnten im Gefolge eines der Turnierteilnehmer nach Greifenfurt gelangen.
- ☞ Die Helden könnten von dem Turnier hören und teilnehmen wollen, bzw. geladen werden.
- ☞ Am Rande des Turniers findet sich viel fahrendes Volk (Musiker, Gaukler, Schausteller, ...). Vielleicht befindet sich Ihre Gruppe darunter.
- ☞ Für Zwerge bietet sich ein Treffen mit Arthag, Sohn des Cendrasch (siehe Anhang) an, der am Turnier teilnehmen wird.
- ☞ Für Geweihte und Historiker ist die Stadt durch ihre bewegte Vergangenheit interessant.

## DAS TURNIER

Verehrter Meister wir hoffen, dass auch Ihre Helden einem der vielen Aufrufe der Markgräfin gefolgt sind und sich somit mitten im Getümmel der Turniervorbereitungen befinden. Krieger und Kämpfer werden an den Wettkämpfen teilnehmen wollen, während friedvollere Gemüter wohl eher am Zuschauen und an dem Jahrmarkt Gefallen finden dürften.

Jeder Held, der sich aktiv am Turnier beteiligen möchte, muss sich bei Ludalf von Wertlingen, dem Turniermeister, in die Liste der Teilnehmer eintragen lassen. Pro Disziplin ist eine Startgebühr von fünf Dukaten zu entrichten. Wer sich in der Tjoste hervortun möchte, muss vorher beim Ringelstechen unter Beweis stellen, dass er dieser „Königsdisziplin“ würdig ist.

### AM RANDE DES TURNIERS

Im Umfeld einer solchen Veranstaltung gibt es mannigfaltige Angebote an Unterhaltung, Speisen und Getränken.

### Unterhaltung und Dienstleistungen

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit dem ersten Ingerim verwöhnt Praios die Stadt Greifenfurt mit seinem Glanz. Tausendfach bricht sich dieser im langsam vorbeifließenden Wasser der Breite, überflutet großzügig den neu errichteten Tempel des Sonnengottes und lässt von den Dächern der wehrhaften Garnison ein heißes Flimmern aufsteigen. Vor den Toren Greifenfurts wurde eine bunt leuchtende Zeltstadt errichtet. Stolz recken sich die Wimpel, Banner und Wappen wagemutiger Reckinnen und Recken dem himmlischen Schild entgegen. Ein großer freier Platz und eine Tribüne künden vom Zweck der Zelte: einem Turnier.

Neben dem offiziellen Schauspiel zur Befreiung der Stadt und dem Ball zum Abschluss (beides siehe unten), finden bei den Buden der Schausteller allabendlich Boxkämpfe, Wettbewerbe im Armdrücken, „Fischeklopfen“ (Schöne Grüße aus Havenal) und Wetttrinken („Reise nach Prem“) statt. Außerdem ist ein „Hau den Alrik“ aufgebaut. Es werden Wetten auf den Ausgang der Turnierkämpfe angenommen (teilweise von zwielichtigen Personen) und Horoskope, sowie Handlungen angeboten. Morgens bietet ein fähiger Scharlatan den Einsatz eines KLARUM PURUM an, um den Wolf vom Vorabend zu lindern. Dies ist sehr effektiv, kostet aber auch ein kleines Vermögen. Die freundlichen Marketenderinnen bieten nicht nur Waren an ...

### Speisen und Getränke

Der Original Greifenfurter Apfelwein aus dem neu angepflanzten Apfelhain der Stadt ist eines der beliebtesten Getränke. Natürlich ruft er den flinken Difar herbei. Aber wen interessiert das schon am Abend

davor? Außerdem gibt es gutes Bier und roten Wein. Dazu genießt man an Stöcken überm Feuer gegarten Fisch aus der Breite, Braten oder Eintopfgerichte. Als Delikatessen werden gefüllte Mäuschen, Rosinenbrötchen und getrocknete Früchte mit Honig angeboten.

## VORTAG DES TURNIERS

### EINSCHREIBUNG

Nahe dem Turnierplatz kann man einige elegant gekleidete Damen und Herren ausfindig machen, die sich zum rondragefälligen Wettstreit anmelden möchten. Jede Reckin, die sich am Turnier beteiligen möchte, muss sich spätestens am zweiten Ingerim zur Praiosstunde im Zelt des Turniermeisters eingetragen haben. Seitlich des Turnierplatzes wurde für die Edlen und Betuchten eine Tribüne errichtet, vor der die Wettkämpfe stattfinden werden. Räumlich etwas getrennt haben die Händler, Marketenderinnen und Gaukler ihre Attraktionen aufgebaut.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als ihr zum Zelt des Turniermeisters geht, habt Ihr anscheinend Glück, da sich im Augenblick nur eine Dame vor Euch eintragen lassen möchte. Auf Ihrem Wappenrock, den sie über einem blitzenden Kettenhemd trägt, prangt ein beeindruckender Schwarzbär auf gelbem Grund. Als sie nach kurzer Zeit wieder aus dem Zelt heraus tritt, mustert sie Euch abschätzig, zieht kurz die Nase hoch und fordert mit bornschem Akzent „Macht Platz für eine Dame von Stand“.

Bei der Frau handelt es sich um Libussa Nagraski, die für den Zeitraum des Turniers (und auch etwas darüber hinaus) als Gegenspielerin der Gruppe dienen soll (siehe Beschreibung im Anhang). Sie kann die Helden von Anfang an nicht leiden, was sie sie deutlich spüren lassen wird.

In der Nähe des Zeltes lungern einige Jungen herum, um sich den Turnierteilnehmern als Knappen anzubieten (selbstverständlich gegen Bezahlung). Unter ihnen ist es der dreizehnjährige Vollwaise Answin (siehe Anhang), der sich am meisten bemüht, eine solche Anstellung zu bekommen. Sorgen Sie dafür, dass er den Helden in der nächsten Zeit ans Herz wächst.

Nun steht Ihren Abenteurern nichts mehr im Wege, um sich für das Turnier zu melden und eventuell für das Lanzenstechen zu qualifizieren. Bitte beachten Sie die Voraussetzungen für die einzelnen Disziplinen.

Nach dem Einschreiben bekommen die Teilnehmer einen Platz für ihre Zelte zugewiesen. Wer kein Zelt sein eigen nennen kann, bekommt eines (gegen Entgelt) gestellt. Andere werden versuchen müssen in der Stadt noch ein Zimmer zu ergattern.

### DISZIPLINEN IM TURNIER

An beiden Enden des Turnierplatzes wird je die Hälfte der Wappen der am Wettkampf teilnehmenden Personen aufgehängt. Der jüngste Wettkampfteilnehmer beginnt und wählt seinen Gegner durch Antippen des Wappenschildes aus. Der Sieger einer Runde wählt schließend den nächsten Gegner auf dieselbe Weise, oder gibt das Recht ab. In diesem Fall bestimmt der Turniermeister, wer den Wettkampf fortsetzen soll.

#### Ringelstechen

*Voraussetzungen:* Einschreibung zur Tjoste, Pferd, Gestehrüstung mit wattierter Unterkleidung,

Wappenschild, Turnierlanze, Knappe, fünf Dukaten Einschreibgebühr

*Teilnehmer:* Zehn plus Helden (siehe Personen im Anhang)

*Hergang:* Über den Turnierplatz sind fünf unterschiedlich hohe Stangen verteilt, an denen jeweils ein 10 Halbfinger durchmessender Ring hängt. Mindestens drei Ringe müssen im Galopp mit der Lanzenspitze eingesammelt werden.

*Preis für den ersten Platz:* keiner, da Vorbereitung zum Lanzenstechen

#### Lanzenstechen (Tjoste)

*Voraussetzungen:* erfolgreiche Teilnahme am Ringelstechen

*Teilnehmer:* Zehn plus Helden (siehe Personen im Anhang)

*Hergang:* Beide Kontrahenten reiten mit vorgestreckter Lanze gegeneinander an. Ziel ist es, den Gegner mit der Lanze aus dem Sattel zu heben.

*Preis für den ersten Platz:* 80 Dukaten und größter Ruhm

#### Einhandwaffen

*Voraussetzungen:* Rüstung, Wappenschild, Knappe, fünf Dukaten Einschreibgebühr

*Teilnehmer:* Zwölf plus Helden (siehe Personen im Anhang)

*Hergang:* Die Waffen bei dieser Disziplin sind aus Holz, so dass keine Lebenspunkte sondern Ausdauerpunkte verloren werden. Derjenige, der als Gegner in einen Kampf gewählt wurde, hat die Wahl der Waffen. Ein verlorener Kampf kostet dennoch fünf echte LE, ein gewonnener jedoch nur drei echte LE. Gewinner ist, wer auf den Beinen bleibt oder durch Aufgabe des Gegners siegt.

*Preis für den ersten Platz:* Wertvolles Prunkschwert

#### Zweihandwaffen

*Voraussetzungen:* Wappenschild, Rüstung, Kriegerbrief (oder vergleichbare Berechtigung), Knappe, fünf Dukaten Einschreibgebühr

*Teilnehmer:* Neun plus Helden (siehe Personen im Anhang)

*Hergang:* siehe Einhandwaffen

*Preis für den ersten Platz:* aufwändig gearbeiteter Spiegelpanzer

#### Bogenschießen

*Voraussetzungen:* (Lang-)bogen, fünf Dukaten Einschreibgebühr

*Teilnehmer:* Sieben plus Helden (siehe Personen im Anhang)

*Hergang:* Am östlichen Ende des Turnierplatzes sind fünf Zielscheiben aus geflochtenem Stroh mit einem Durchmesser von jeweils 1,80 Schritt aufgestellt. Jeder Schütze hat drei Pfeile zur Verfügung, die er nacheinander aus einer Entfernung von 60 Schritt auf die ihm zugewiesene Scheibe abschießen muss. Um den 5 Halbfinger großen Mittelpunkt der Scheibe liegen neun konzentrische Ringe. Der innere Ring hat eine Breite von 7,5 Halbfinger, alle anderen sind jeweils 10 Halbfinger breit. Ein Treffer in die Mitte der Scheibe zählt 100 Punkte, jeder weitere Ring zählt von innen nach außen 10 Punkte weniger als sein Vorgänger. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht.

*Preis für den ersten Platz:* Köcher mit einem Duzend meisterhaft gearbeiteter Pfeile

### Gestampfe (Buhurt)

*Voraussetzungen:* Teilnahme an mindestens einer anderen Disziplin im Turnier

*Teilnehmer:* alle Turnierteilnehmer mit Knappen

*Hergang:* Per Los werden von Ludalf von Wertlingen zwei Gruppen für das Gestampfe erwählt. Mit Gestampfe ist ein Buhurt, also im Grunde ein Scharmützel zwischen zwei Gruppen, gemeint. Jeder Teilnehmer wird einer Gruppe zugewiesen; gekämpft wird zunächst mit Lanzen, dann weiter am Boden. Teilnehmer sind nicht nur die Ritter, sondern auch deren Knappen. Gefangene und Verletzte werden dabei in den entsprechenden Rückzugsbereich der Gruppe transportiert. Gewinner ist die Gruppe, die nach der festgelegten Zeit die meisten Gefangenen gemacht hat.

*Preis für die Gewinnergruppe:* ein Fass mit hundert Maß gutem Bier

### GESCHEHNISS

Neben der Einschreibung findet am Vortag des Turniers gegen Abend das Ringelstechen statt. Sollten sich dabei Helden für das Lanzenstechen qualifizieren wollen oder als Zuschauer dabei sein, können sie beobachten, wie sich Lechdan von Ochs mit Ludalf von Wertlingen, dem Turniermeister, streitet. Die beiden sind in eine hitzige Diskussion über den Sinn und Unsinn des Ringelstechens als Qualifizierung für die Tjoste verwickelt. Nachdem sich Ludalf von Wertlingen durchsetzen konnte, führt Lechdan von Ochs notgedrungen das Ringelstechen durch, erlangt dabei aber nur zwei magere Ringe, was für eine Qualifikation zum Lanzenreiten nicht ausreicht.

Am Abend kann die Gruppe sich bereits bei den Gauklern und Marketendern am Rande des Turniers vergnügen. Dabei gibt es Gelegenheit einige der Gerüchte zu hören. Teilen Sie sie auf diesen und die weiteren Tage auf. Nebenbei können die Helden Bekanntschaft mit den anderen Turnierteilnehmern und dem Barden Balthasar Neuengrund machen.

### GERÜCHTE

- ☞ Die Helden hören immer wieder hinter vorgehaltener Hand von einer schrecklichen Mordserie, die Greifenfurt nun seit fast einem halben Jahr heimsucht. (wahr)
- ☞ Ein Inquisitor aus Gareth ist in der Stadt, um den Mörder der Gerechtigkeit zuzuführen. (wahr)
- ☞ Falk Brohm, Spross einer hiesigen Patrizierfamilie, wird die Markgräfin aus dem Amt jagen und Greifenfurt zu einem Königtum machen. (falsch)
- ☞ In diesem Jahr werden leider nicht die sonst so beliebten Hunderennen stattfinden, da die Tiere des örtlichen Hundezüchters von einem Neider abgeschlachtet wurden. (teilweise wahr)
- ☞ Die reiche Kauffrau Marina aus Rethis hat einen besonderen Preis für denjenigen ausgelobt, der die meisten Wettbewerbe des Turniers gewinnt. (falsch, aber die Helden könnten dadurch auf Marina aufmerksam werden)
- ☞ Auf der Familie der von Gantensteins, von der Vater und Sohn am Turnier teilnehmen, liegt ein Fluch: im Alter von 33 Jahren sterben alle männlichen Nachkommen der Sippe. (wahr)
- ☞ Ein orkischer Spion will sich einschleichen, um mit einem Ritual an seinen Blutgott das Turnier zu entweihen. (falsch)

- ☞ Libussa Nagraski, die Turnierteilnehmerin aus dem Bornland, war früher eine enge Vertraute des Grafen Uriel von Notmark. Dieser hat sich als Paktierer mit den finsternen Mächten Borbarads herausgestellt. (teilweise wahr; Uriel war Paktierer, aber Libussa kannte ihn nur vom Sehen)

Nehmen Sie sich als Meister ruhig Zeit, um an diesem und den nachfolgenden Tagen alle Personen darzustellen (die wichtigsten sind: Marina, Ormeon von Greifenstein, Answin Valposow, Balthasar Neuengrund, Severius Agonan von Greifenstein, Peredon Redo, Libussa Nagraski) und ihre Motive durchblicken zu lassen.

## ERSTER TURNIERTAG

### DIE ERÖFFNUNG

Zur zehnten Morgenstunde des dritten Ingerimm eröffnet Markgräfin Irmenella das Turnier. Anschließend wird ein Götterdienst abgehalten, bei dem die Priester Greifenfurts unter Leitung des Praiospriesters die Veranstaltung segnen. Dabei wird der Turnierfrieden ausgerufen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Stauend und ehrfürchtig erwartet die Menge den Einmarsch der Turnierteilnehmer. Als dann unter Fanfarenklängen die Ritter in Zweierreihen auf dem Platz Einzug halten bricht ohrenbetäubender Jubel aus. Praios' Glanz spiegelt sich hell auf den Rüstungen und den hoch erhobenen Klingen der Streiter. Ein grün gekleideter Herold verkündet mit durchdringender Stimme „Ihre Erlaucht Irmenella von Wertlingen, Markgräfin zu Greifenfurt“.

Auf der Tribüne der Edlen erhebt sich gut sichtbar eine stolze, braunhaarige Frau. Ihr blaues mit Gold gesäumtes Gewand unterstreicht ihre charismatische Ausstrahlung. Mit breitem Lächeln ergreift sie das Wort:

„Hochverehrte Anwesende von Stand, wackere Reckinnen und Recken, meine lieben Bürger und Untertanen, werde Gäste. Vor einigen Jahren versuchten die Schwarzpelze unsere schöne Stadt zu zerstören. Viele erinnern sich noch heute an diese finstere Zeit als Hunger, Tod und Pestilenz so viele unserer Geliebten, Freunde und Verwandten in Borons Arme trieben. Doch wir gaben nicht auf, wir verzagten nicht im Angesicht unsere Feinde. Und heute wollen wir all jener gedenken, die in diesen finsternen Tagen des Krieges nicht den Mut sinken ließen sondern ungeachtet aller Gefahren mit wackerem Herzen stritten. Für das Reich, für die Freiheit und für Greifenfurt.“

Tosender Beifall ertönt. Die Menge stimmt spontan das Greifenlied an (Text siehe Anhang).

Danach fährt die Markgräfin fort: „All jenen zu Ehren wollen wir nun ein großes Fest feiern und uns an diesem Turnier erfreuen, dass ich hiermit für eröffnet erkläre. Mögen sich Praios' Gerechtigkeit und Rondras Ehre auf die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ergießen, auf dass den Besten Ruhm zuteil werde.“

Nach der Eröffnungsrede der Markgräfin halten die Priester auf dem Turnierplatz Einzug. Sie werden einen kurzen Götterdienst abhalten, an dessen Ende die Segnung der Streiter und des Turnierplatzes steht. Zum Schluss wird der Praiospriester den Turnierfrieden ausrufen und alle Reckinnen und Recken zu Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit ermahnen.

Während des Götterdienstes sollte einer der Helden folgende Beobachtung machen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Andächtig spricht die Menge ein Gebet zu Ehren Praios. Hunderte von Kehlen schwingen im Gleichtakt während sie die bekannten Verse formen. Der Praiosgeweihte umrundet, ein großes Gefäß mit Weihrauch schwingend, gemessenen Schrittes den Platz. Dabei folgen ihm in gebührendem Abstand zwei seiner Novizen. Als er seine Runde vor der Tribüne der Edlen beendet, holt er besonders aus, um den vom Götterfürsten eingesetzten Anwesenden die gebührende Ehre zu Teil werden zu lassen.

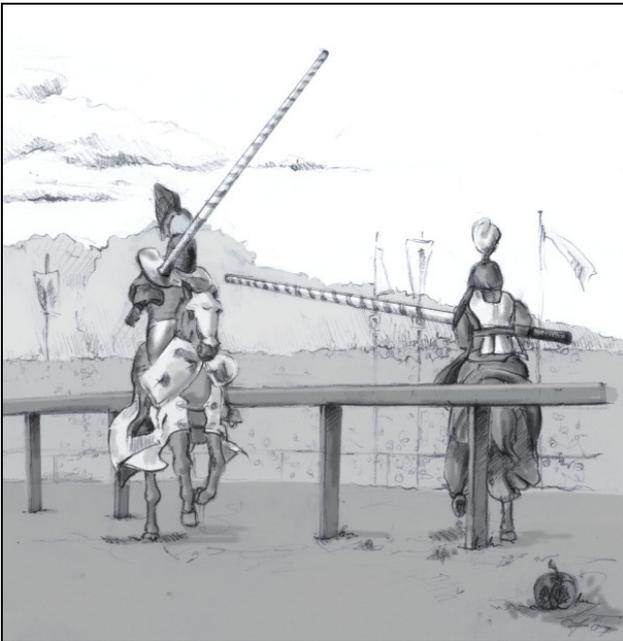
Dir fällt eine junge, elegant gekleidete Frau auf, die, kaum dass die Rauchschwaden die Tribüne erreicht haben sehr blass wird. Sie zieht anscheinend würgend ein Spitzentüchlein hervor und drängt, das Tüchlein vor den Mund pressend, zum Ausgang.

Hier bietet sich eine erste Gelegenheit zur Begegnung zwischen einem der Helden und Marina. Denn Marina ist die junge Dame, die anscheinend eine Abneigung gegen Weihrauch hat.

### LANZENSTECHEN (TJOSTE)

Nach der Eröffnung beginnt der erste Wettkampf, die Tjoste. Der Turniermeister bestimmt (falls keiner der Helden jünger sein sollte) Arnulf von Gantenstein als ersten Streiter. Der weitere Verlauf der Kämpfe hängt u. a. von den Fähigkeiten der Helden ab. Sollte Libussa Nagraski während des Turniers die Möglichkeit haben, einen der Helden herauszufordern, wird sie das Wappen des Helden nicht nur antippen, sondern richtig herunter schlagen.

Zu Beobachten ist außerdem, wie Ormeon von Greifenstein seine Lanze vor Marina beugt, worauf hin sie ihm ein weißes Spitzentüchlein als Zeichen ihrer Gunst übergibt. Dieses Tuch wird Ormeon von nun an als Pfand an seinem Oberarm tragen. Wer sich beim Lanzenstechen hervortut, wird für den Rest des Turniers einige Fans und Verehrer haben, da dies die Disziplin mit dem höchsten Ansehen ist.



### SCHAUSPIEL ZUR STADTBEFREIUNG

Am Abend des ersten Turniertags begeben sich alle Anwesenden an die östliche Stadtmauer, um dem Schauspiel zur Stadtbefreiung beizuwohnen. Zwei Gruppen von Bürgern, verkleidet als Orks und Befreier beziehen vor den Mauern Aufstellung. Als sich dann die Gruppen in ein wildes Scheingefecht stürzen, greift das Publikum mit ein,

indem es die als Orks verkleideten Bürger mit allerlei faulem Obst bewirft. Dabei fällt den Helden ein Kämpfer in rotem Mantel auf, der während der Darbietung von mehreren Orks niedergestreckt wird (Der Krieger wird von Boromir Zornbold – siehe Turnierteilnehmer – gespielt; er stellt den damaligen Stadtverwalter Marcian dar; siehe auch **JG**). Das Ganze findet unter viel Gejohle und Geschrei des Publikums statt. Nach dem Schauspiel findet man sich wieder zu geselligem Beisammensein bei den Schänken am Turnierplatz ein (siehe auch *Vortag des Turniers*).

## ZWEITER TURNIERTAG

Zur achten Morgenstunde des vierten Ingerimm: Nach einem kurzem Götterdienst unter Leitung des Boronpriesters Helrasim Boggensack beginnen zur neunten Morgenstunde die Einhandwaffenkämpfe.

### EINHANDWAFFEN

Auch hier legt der Turniermeister den ersten Herausforderer fest (siehe Lanzengang).

Sollte einer der Helden gegen Boromir Zornbold kämpfen, arrangieren Sie es so, dass dieser dabei spektakulär stürzt und sich das Genick bricht. Danach sollten die Helden bemerken, dass der Inquisitor Severius Agonan von Greifenstein sie von der Tribüne aus beobachtet und mit seinem Gehilfen tuschelt. Sollte keiner der Helden gegen Boromir kämpfen, stirbt er dennoch. In diesem Fall sollte wenigstens einer der Helden in seiner Nähe sein, oder versuchen, ihm zu Hilfe zu kommen.

### BOGENSCHIEßEN

Am Nachmittag findet das Bogenschießen statt. Hierbei gibt es keine besonderen Vorkommnisse.

### ABENDES

Am Abend des zweiten Turniertags erzählt Answin, den die Helden hoffentlich als Knappen engagiert haben, dass seine Mutter vor etwa drei Monden von einem Unbekannten im Siechenhaus, in dem sie arbeitete, ermordet wurde. Seitdem ist er Vollwaise und schlägt sich mit Tagelöhnerarbeiten durch.

Wenn die Abenteurer nachts zu ihrem Zelt zurückkehren, stoßen sie auf den stark betrunkenen Barden Baltasar Neuengrund. Er sitzt in einer dunklen Ecke und ohne sein düsteres Gemurmel würden sie ihn vielleicht gar nicht wahrnehmen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du hörst ein Geräusch. In der Dunkelheit zwischen zwei Zelten ist eine schattenartige Gestalt zu erahnen. Sie murmelt leise vor sich hin. Dann sind einige kurze Klänge einer Laute zu vernehmen. Bei näherem Hinsehen erkennst Du, dass es sich um den Barden Balthasar Neuengrund handelt. Offenbar ist er stark angetrunken. Mit tiefer Stimme beginnt er zu singen.

An dieser Stelle tragen Sie den Helden bitte das Lied des Balthasar Neuengrund aus dem Anhang vor. Zum Ende des Liedes kippt die Stimme des Barden immer häufiger um und bricht schließlich im wahrsten Sinne des Wortes jäh ab, denn der Barde stirbt an seinem eigenen Erbrochenen. Stellen Sie der Gruppe gegenüber den Tod wenn möglich mysteriös und nicht so eindeutig als „zu viel gesoffen“ dar. Es könnte ja auch Gift oder ein Fluch gewesen sein ...

Was die Helden nicht wissen (und auch nicht direkt erfahren sollten): auf der anderen Seite des Zeltes (oder in einem der Zelte) befand sich während des Liedes Libussa Nagraski, die auf diese Weise auch die im Lied enthaltenen Informationen erhält.

Unmittelbar nach dem Ableben des Barden kommt Peredon, der Gehilfe des Inquisitors, am Schauplatz des Geschehens an. Er ist sehr misstrauisch gegenüber den Helden und alarmiert umgehend die Wachen. Durch diese Begegnung werden die Helden für den Inquisitor zu verdächtigen Individuen. Die Wache untersucht die Angelegenheit und befragt die Helden im Beisein von Peredon. Anschließend nehmen sie die Leiche mit. Die Abenteurer bleiben auf freien Fuß. Die Wache sollte hier einen kompetenten Eindruck machen, damit die Helden nicht Hals über Kopf anfangen, den Tod des Barden zu untersuchen. Sollten Sie dies dennoch tun, finden sie wenige Informationen, da Balthasar erst vor kurzem in die Stadt kam.

## DRITTER TURNIERTAG

Zur achten Morgenstunde des fünften Ingerimm findet ein kurzer Götterdienst unter Leitung des Rondrapriesters Geron Stein statt.

## DER BALL

Trotz oder gerade wegen der unglücklichen Begebenheiten während des Turniers soll der abschließende Ball besonders prächtig ausfallen. Der große Rittersaal der Garnison ist aufwändig und äußerst prunkvoll geschmückt. Anwesend sind alle Turnierteilnehmer, die Adligen der Region, sämtliche reichen Bürger der Stadt und einige weitere geladene Gäste.

Es ist nicht erlaubt, Waffen von mehr als einem Spann Klingenslänge (Messer/Dolche zum Essen sind geduldet) zu dieser Festivität mitzubringen. Nach einer kurzen Ansprache der Markgräfin und des Turniermeisters wird in einer Schweigeminute der beim Turnier Verstorbenen gedacht.

Danach beginnt das Festmahl. Scharen von Dienern tischen köstlich duftende Wildgerichte und etliche weitere Gaumenfreuden auf. Dazu fließen Bier und Wein in Strömen.

Nach dem Bankett werden die Sieger des Turniers geehrt. Markgräfin Irmenella weiß zu jedem einige passende Worte des Ruhmes und der Rondragefähigkeit zu sagen und überreicht persönlich die Preise. Vielfältiges Stimmengewirr und Handgeklapper begleiten die Verleihung. Anschließend beginnt eine Kapelle die Musik des berühmten Komponisten Dorgando Paquamon (siehe Abenteurer „Sphärenklänge“ im Buch „Im Schatten des Adlers“ aus der Box „Fürsten, Händler, Intriganten“) zu spielen. Allmählich füllt sich die Tanzfläche. Beim Tanz stechen Marina und Ormeon (der Neffe des Inquisitors) heraus, die mit beeindruckender Eleganz über das Parkett gleiten. Hierbei ist Marina, wie auch am Rest des Abends, ständig am Reden. Den Helden könnte auffallen, dass der ebenfalls anwesende Inquisitor Severius Agonan von Greifenstein und sein Gehilfe Peredon Redo zum Tanz der Beiden keine allzu glückliche Miene machen.

Kurz vor Mitternacht findet das Fest eine jähe Unterbrechung, als Marina, die an der Seite von Ormeon als schönste Dame des Abends sofort ins Auge fällt, anscheinend aus einer Weinlaune heraus eine kurze Ansprache hält.

## ZWEIHÄNDWAFFEN

Zur neunten Morgenstunde beginnen die Zweihändergefechte. Hierbei gibt es keine besonderen Vorkommnisse.

## GESTAMPFE (BUHURT)

Nach der Aufteilung der Gruppen durch Ludalf von Wertlingen wird zunächst mit Lanzen, dann am Boden gekämpft. Teilnehmer sind nicht nur die Ritter, sondern auch deren Knapen.

Libussa Nagraski wird die Helden heftig attackieren, selbst wenn diese in ihrer eigenen Gruppe sein sollten. Bei dem ansonsten vergnüglichen Gefecht kommt Brin von Gantenstein ums Leben. Bei diesem Ereignis sollten die Helden wieder möglichst nahe dabei sein. Arnulf von Gantenstein, der Sohn des Toten, wurde seit seiner Jugend auf den frühen Tod des Vaters vorbereitet. Nun bettet er die Leiche auf eine Trage, befestigt sie an seinem Pferd und reitet nach Hause. Von diesem Tage an wird er den Wappenschild seines Vaters tragen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Meine lieben Anwesenden.“ spricht die elegante Kauffrau aus Rethis mit etwas schwerer Zunge „Als Zeichen der Dankbarkeit dafür, dass ich in dieser schönen Stadt mit soviel Gastfreundschaft und Wärme willkommen geheißen wurde und als Zeichen meiner Verehrung für die hochverehrte Erlaucht Markgräfin Irmenella von Wertlingen zu Greifenfurt zum fünfzehnten Jahrestag der Befreiung möchte ich ein Geschenk machen. Es soll ein Geschenk sein, das damals wie heute für die Stärke und den Mut der Greifenfurter steht. Ein glorieuses Geschenk aus der Vergangenheit, das als verschollen gilt, aber in Zukunft wieder Zeichen setzen soll. Ich möchte daher eine Belohnung ausloben.“ Großes Gemurmel erklingt im Saal. „Eine Belohnung demjenigen, der mir die Waffe von Zarwen dem Helden bringt, der einst diese schöne Stadt so tapfer verteidigt hat. Hierfür winken stolze 350 blinkende Dukaten.“ Lautes Stimmengewirr bricht aus. Ihr könnt beobachten, wie nach wenigen Augenblicken Libussa Nagraski mit ihrem Knappen den Saal in schnellem Schritt verlässt. Kurz darauf folgen einige weitere Personen. Der Abend scheint gelaufen zu sein.

Diese Nachricht von der Belohnung verbreitet sich wie ein Lauffeuer in Greifenfurt. Es dauert nicht lange und die ersten Gruppen machen sich auf die Suche. Kurze Zeit danach beginnt Efferd Sumu zu segnen.

Die von Marina gesuchte Waffe ist das Schwert Seulasslintan (siehe Anhänge *Gegenstände und Wesen*, sowie *Zeittafel*). Die Helden sollten sich schleunigst auf die Suche machen, damit ihnen nicht andere zuvor kommen. Schon wenige Stunden nach der Ankündigung hört man in Greifenfurts Gassen immer wieder Rufe wie „Ich hab’s“ oder „Endlich gefunden!“ und kann Leute mit diversen alten und teilweise rostigen Waffen beobachten, die zu Marinas Villa unterwegs sind.

# EPISODE 2: SEULASSLINTAN

## DAS KAPITEL IM ÜBERBLICK

**Handlung:** Die Helden begeben sich, wie auch einige andere Personen, auf die Suche nach der geheimnisvollen Waffe Seulasslintan. Sie erhalten aus verschiedenen Quellen Hinweise zu Zarwen dem Helden und zu Gordan, dessen Namen sie aus dem Lied des Barden Balthasar Neuengrund kennen. Die Spur führt zu Gordans Mutter, Tsaiana Tannfeld, die den Helden erzählt, dass ihr Sohn seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld bei Wehrheim vermisst wird. Sie hatte zu dieser Zeit eine Vision, in der sie ihn bei einem großen Baum fallen sah. Die Helden reisen zum ehemaligen Schlachtfeld und finden das Schwert in einer Höhle unter einem großen Baum. Dabei wecken sie unbeabsichtigt die Toten, die seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld liegen. Sie kämpfen sich durch die Horden der Untoten und entkommen knapp dem irrsinnigen Schauspiel. Zurück in Greifenfurt übergeben sie die gefundene Waffe an Marina, die angibt, diese erst prüfen zu müssen. Sie lädt die Helden in der Zwischenzeit ins Badehaus ein.

**Wetter:** Bei den Nachforschungen in Greifenfurt und der Reise zum Mythraelsfeld viel Regen, ab und zu von sonnigen Abschnitten durchzogen. Auf dem Schlachtfeld dichter Nebel bis die Helden das Schwert gefunden haben, dann Aufklärung mit Gewitter in der Ferne während der Angriffe der Untoten. Bei der Rückreise nach Greifenfurt wieder wechselhaft.

**Stimmung:** Zeitdruck bei den Nachforschungen in der Stadt und der Reise zum Mythraelsfeld. Aufbau von Spannung durch Ereignislosigkeit auf dem Schlachtfeld. Ständige Erwartung eines Angriffs in der Höhle unter dem Baum. Nach der Auferstehung der Untoten Geisterbahnhorror und Splatter. Relative Ruhe bei der Rückkehr nach Greifenfurt.

Es liegt nun bei den Helden, wie sie die Suche nach Seulasslintan angehen wollen. Die anderen Suchenden haben wir am Ende dieses Abschnittes unter *Andere Suchende* beschrieben. Beachten Sie also, dass die Helden nicht die einzigen sind, die die Waffe finden möchten.

Marina kann ihnen nur sehr beschränkt Hinweise geben, da sie selber nur über die Informationen aus Zerwas Aufzeichnungen verfügt. Welchen Weg die Helden bei der Suche einschlagen ist kaum abschätzbar. Daher geben wir Ihnen, verehrter Meister, im Folgenden einige

Anhaltspunkte. Sollten die Helden auf andere Ideen kommen, müssen Sie improvisieren.

Ziel dieses Abschnittes des Abenteurers ist, das die Helden den Zusammenhang zwischen dem von Marina genannten Zarwen dem Helden und dem im Lied des Barden Balthasar Neuengrund erwähnten Gordan aus Greifenfurt heraus finden und das Schwert beider als Seulasslintan erkennen. Anschließend sollen sie die Spur von Gordan aufnehmen, die sie auf das Mythraelsfeld bei Wehrheim führt, auf dem im Jahr des Feuers die Schlacht zwischen Reichstruppen und den Heeren der schwarzen Lande tobte.

## NACHFORSCHUNGEN IN GREIFENFURT

Nun ist etwas Detektivarbeit von den Helden gefragt, um der Waffe und ihrem früheren Besitzer auf die Spur zu kommen. Eine Karte der Stadt finden Sie im Anhang.

### WAS DIE HELDEN BISHER WISSEN (SOLLTEN)

Den Helden ist bekannt, dass Marina die Waffe von „Zarwen dem Helden“ namens „Seulasslintan“ sucht und für das Auffinden dieser eine Belohnung ausgelobt hat. Außerdem haben sie das Lied des Barden Barthasar Neuengrund gehört, in dem ein „Gordan aus Greifenfurt“ mit einem auffälligen (Henkers-)Schwert erwähnt wird. Die Vermutung, dass hier ein Zusammenhang besteht ist naheliegend.

### INFORMATIONEN ZU ZARWEN DEM HELDEN

Viele Hinweise auf die Geschichte der Stadt sind durch einen Brand, den früheren Bibliothekar Irgan Zaberwitz (siehe JG), das Wirken Zerwas, sowie die Familie Brohm verändert oder entfernt worden. Machen Sie den Helden die Suche daher nicht zu leicht.

Im Folgenden eine kurze Aufstellung von Informationen, die über Zarwen den Helden eingeholt werden können. Die Punkte sind nach Dauer der Nachforschungen bis zum Auffinden gegliedert und mit Wahrheitsgehalt und Quelle genannt. Die Zeitangaben sollen dabei als Richtwert für den Aufwand dienen. Durch außergewöhnliche Talentproben oder Ideen kann der Aufwand verkürzt werden.

Vergessen Sie nicht, dass auch andere Gruppen nach diesen Informationen suchen. Es wird z. B. großer Andrang am

Stadtarchiv herrschen, wenn die Helden zu spät kommen. Einige der Gegenspieler der Helden werden bestimmte Informationen vielleicht auch vernichten, oder durch Bestechung dafür sorgen, dass in nächster Zeit niemand Zugang zu ihnen erhält. Somit bietet dieser Abschnitt des Abenteurers viel Freiraum, um den Helden Steine in den Weg zu legen.

### MARKGRÄFIN IRMEJELLA UND ANDERE LOKALE ADLIGE

Dem lokalen Adel ist die Legende von Zarwen dem Helden (siehe Anhang) bestens bekannt. Ansonsten könnte einer von ihnen den Helden den Tipp geben, im Stadtarchiv nachzuforschen. Die Markgräfin ist außerdem bereit, Turnierteilnehmern entsprechende Genehmigungen auszustellen. Dies trifft besonders zu, wenn sie von Stand sind oder hohen Sozialstatus haben. Eventuell verweist sie auch auf die Bibliothek der Familie Brohm. Eine Genehmigung für die Nutzung dieser stellt sie aber nur ungern aus.

### DAS STADTARCHIV

Der neue Stadtschreiber Fridolan Hinkler hat es in den letzten Jahren geschafft, das von seinem Vorgänger hinterlassene Chaos zu lichten. Das hat allerdings nicht geholfen, die vorher veränderten oder verschwundenen Dokumente wieder herzustellen. Viele der archivierten Bände sind teilweise verbrannt oder beschädigt. Daher weist das Archiv etliche Lücken auf. Dennoch ist es, nach der

Bibliothek der Familie Brohm, die beste Informationsquelle zur Geschichte Greifenfurts.

Um Nachforschungen im Stadtarchiv anstellen zu dürfen müssen die Helden eine offizielle Genehmigung vorweisen können. Diese kann Marina oder die Markgräfin ihnen ausstellen. Gute Überredungskunst mit einem wirklich triftigen Grund (die Aussicht auf die Belohnung reicht nicht) hat auch Aussicht auf Erfolg. Zutrittsversuche mit Bestechung führen ebenso wie gewaltsames Eindringen dazu, dass der Stadtschreiber die Wache informiert.

- ☞ Momentan ist Boromir Tuchner Henker der Stadt.
- ☞ Der Vorgänger von Boromir Tuchner war Zerwas.
- ☞ Zerwas ist bei der Verteidigung der Stadt gegen die Orks gefallen.
- ☞ Die Legende von Zarwen (siehe Anhang) ist hier mit einiger Mühe zu finden.

Außerdem können die Helden (mit viel Aufwand) einige der früheren Henker ermitteln:

- ☞ Warsew der nicht alternde (Quelle: 23. Jahr Kaiser Bodars; Geschehen: 542 BF)
- ☞ Wresan der Zureiter (Quelle: 22. Jahr Kaiser Bodars; Geschehen: 543 BF)
- ☞ Zarwen der Held (Quelle: 600 nach Bosparans Fall, Geschehen: 600 BF)
- ☞ Eseraz der Waffenmeister (Quelle: 20. Regierungsjahr des Kaisers Alrik; Geschehen: 693 BF)

Weitere Details zu diesen Schriften finden Sie in **JG 38ff.**

### **DIE BIBLIOTHEK DER FAMILIE BROHM**

In der Bibliothek der einflussreichen Familie (von der die Helden bei ihren Nachforschungen hören könnten) finden sich diverse Schriftstücke, die Hinweise auf Zarwen den Helden liefern. Die Büchersammlung befindet sich in der Villa der Brohms am Praiosplatz. Um Zutritt zu erhalten, müssen die Helden schon einen sehr triftigen Grund vorweisen, da die Brohms fürchten, dass pikante Informationen über ihre Vergangenheit bekannt werden. Denkbar ist ein (gefälschtes) Schreiben der Inquisition oder ein Ring der KGIA. Wird eine solche Legitimation vorgelegt und nach eingehender Prüfung für echt befunden, wird man die Helden zähneknirschend gewähren lassen. Eine Alternative ist, sich heimlich Zutritt zu verschaffen. Dies könnte ein Einschleichen als Lieferant, oder auch der klassische nächtliche Einbruch sein.

Folgende Informationen können die Helden in der Bibliothek erhalten:

- ☞ Momentan ist Boromir Tuchner Henker der Stadt.
- ☞ Der Vorgänger von Boromir Tuchner war Zerwas.
- ☞ Zerwas ist bei der Verteidigung der Stadt gegen die Orks gefallen.
- ☞ Zarwen der Held war Henker der Stadt Greifenfurt.
- ☞ Er hat das schwarze Schwert von seinem Vorgänger im Amt des Henkers übernommen und es an seinen Nachfolger weiter gegeben.
- ☞ Die Reihe der Henker mit dem schwarzen Schwert endete vor ca. 300 Jahren.
- ☞ Erst Zerwas hatte wieder ein schwarzes Schwert.
- ☞ Die Abfolge der Henker (siehe Beschreibung Bibliothek) und die Legende von Zarwen (siehe Anhang) lassen sich hier ebenfalls finden.

### **DER HENKER**

Nachdem die Helden wissen, dass die gesuchte Waffe ein Henkersschwert ist, werden sie sich wahrscheinlich an Boromir Tuchner wenden, der momentan das Amt des Scharfrichters in Greifenfurt bekleidet.

Boromir bewohnt nicht wie seine Vorgänger im Amt den Turm in der alten Stadtmauer, sondern ein bescheidenes Häuschen in der Nähe des Traviatempels. Er wurde auf Empfehlung der Praioskirche mit diesem Amt betraut und steht unter entsprechender Protektion. Der Henker ist für seinen Berufsstand außergewöhnlich geschwätzig, solange es um seine Lieblingsbeschäftigung, die Bienenzucht, geht. Er hat mehrere Bienenstöcke im neu angepflanzten Apfelhain und vor den Toren der Stadt aufgestellt. Sobald sich das Thema um dienstliche Angelegenheiten dreht, reagiert er misstrauisch und verschlossen. Folgende Informationen wird er den Helden geben, wenn sie sich im Gespräch geschickt anstellen und ihm etwas „um den Bart gehen“:

- ☞ Er besitzt ein silbernes Richtschwert mit gerader Klinge. Dies hat er bei seiner Amtseinführung neu erhalten.
- ☞ Der Henker Zerwas, sein Vorgänger im Amt, besaß einen schwarzen Zweihänder mit geflammter Klinge als Richtschwert. Er kam bei der Verteidigung gegen die Orks ums Leben und gilt seither als Held.
- ☞ Die Leiche und das Schwert von Zerwas wurden nie gefunden. Man vermutet, die Orks haben beides mitgenommen.
- ☞ Welche Klinge die Henker vor Zerwas verwendet haben, ist ihm nicht bekannt. Er vermutet aber, dass das Richtschwert, wie traditionell üblich, über Generationen weiter gegeben wurde.

### **EINWOHNER VON GREIFENFURT**

Einige der Einwohner können sich noch lebhaft an die Besatzungs- und Belagerungszeit erinnern. In dieser Zeit sind jedoch viele der Älteren gestorben, so dass das Wissen um die frühere Geschichte der Stadt kaum noch vorhanden ist. Hier sollten die Helden nur sehr spärliche Informationen erhalten können.

- ☞ Der momentane Henker der Stadt ist Boromir Tuchner.
- ☞ Boromir Tuchner hat ein silbernes Richtschwert mit gerader Klinge.
- ☞ Der Vorgänger von Boromir war Zerwas, der bei der Verteidigung der Stadt gegen die Orks gefallen ist.
- ☞ Zerwas hatte ein schwarzes Richtschwert mit geflammter Klinge.

### **INFORMATIONEN ZU GORDAN**

Da den Helden aus dem Lied des Barden nur der Name „Gordan“ bekannt ist, ergeben sich mehrere Möglichkeiten, die durch Nachforschungen eingeschränkt werden müssen. Insgesamt gibt es drei Personen mit diesem Vornamen in Greifenfurt. Die von den Helden gesuchte ist Gordan Tannfeld, der allerdings nicht mehr in der Stadt lebt. Die Helden müssen sich daher an seine alte Mutter wenden, um Auskünfte über seinen Verbleib zu bekommen.

### **DIE STADTWACHE**

Die Stadtwache kennt nicht jeden Einwohner der Stadt mit Namen. Je nachdem wie die Helden auftreten, werden sie jedoch nach einigen Nachfragen erfahren, dass es zwei „Gordans“ in der Stadt gibt. Für weitere Informationen werden sie an das Stadtarchiv weiter verwiesen.

### **DAS STADTARCHIV**

Im Stadtarchiv wird eine vollständige Liste der Einwohner der Stadt geführt. Fridolan Hinkler, der Schreiber, ist bei seiner Arbeit sehr sorgfältig. Allerdings müssen die Helden eine Legitimation vorweisen können, um Einsicht in die

Liste zu erhalten. Um aus den Einträgen alle Personen namens „Gordan“ heraus zu suchen, benötigen die Helden einige Zeit, da die Liste nicht alphabetisch, sondern chronologisch sortiert ist. Folgende Einträge sind für die Helden von Relevanz (absteigend nach Datum sortiert):

- ☞ 3. PHE X-3 BF (bitte ersetzen Sie X mit dem Jahr, in dem Sie das Abenteuer spielen): Geburt von Gordan Liebknecht, Sohn von Holtan und Wiebke Liebknecht
- ☞ 18. ING 1024 BF: Gordan Tannfeld vermisst gemeldet seit dem 24. PER 1024 BF
- ☞ 16. RON 1022 BF: Gordan Jerisson zugezogen aus Thorwal, Hafensstraße
- ☞ 23. RON 1022BF: Gordan Jerisson eröffnet Lederwarenhandel, Hafensstraße
- ☞ 1. PRA 982 BF: Geburt von Gordan Tannfeld, Sohn von unbekanntem Vater und Tsaiana Tannfeld

### Einwohner von Greifenfurt

In einer Stadt wie Greifenfurt mit mehreren hundert Einwohnern ist es kaum möglich, dass jeder jeden kennt. Daher wird „dem zufällig daher schlendernden Alrik“ vielleicht niemand mit dem Namen „Gordan“ geläufig sein. Würfeln Sie einen W20:

- ☞ 1-2: Die Person kannte Gordan Tannfeld, bevor dieser die Stadt verließ und kann die Helden an seine Mutter weiter verweisen.
- ☞ 3-8: Die Person kennt Gordan Jerisson und beschreibt den Weg zu seinem Haus.
- ☞ 9-10: Die Person kennt Gordan Liebknecht und erzählt den Helden, dass der „süße Bengel“ gerade mal drei Lenze zählt.
- ☞ 11-20: Der Person ist niemand namens Gordan bekannt.

### GORDAN JERISSON

Der gebürtige Thorwaler Gordan Jerisson hat vor einigen Jahren in Greifenfurt einen Handel für Lederwaren eröffnet. Sein Haus, in dem auch seine Werkstatt und sein Geschäft untergebracht sind, befindet sich in der Nähe der Hafensstraße. Er ist durch seine Arbeit und seine auffällige Erscheinung vielen Leuten in Greifenfurt bekannt.

### GORDAN LIEBKNECHT

Der kleine Gordan Liebknecht ist gerade mal drei Lenze alt und wohnt mit seinen Eltern in der Nähe der Mostgasse. Dass er nicht die von den Helden gesuchte Person ist, erklärt sich von selbst.

### GORDAN TANNFELDS MUTTER

Die alte Tsaiana Tannfeld ist eine kleine, vom Alter gebeugte Frau, die vor einigen Jahren erblindete. Ihre Augen mit der kaum noch sichtbaren, milchig-weißen Iris lassen keinen Zweifel darüber. Dennoch hat sie die unheimliche Fähigkeit, jedem Gesprächspartner direkt und ohne zu blinzeln in die Augen zu starren. Sie ist verbittert, seit ihr einziger Sohn Gordan vor einigen Jahren loszog, um sich als Söldner zu verdingen und sie die Nachricht erhielt, dass er seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld als vermisst gilt.

Tsaiana haust in einer schäbigen Hütte in der Nähe des Hafens von Greifenfurt. Das Innere besteht aus einem einzigen verwahrlost wirkenden Raum. Von der Decke hängen etliche zu Büscheln gebundene Kräuter, deren Geruch nicht ausreicht, um den Mief von Unsauberkeit und Exkrementen zu überdecken. Wie Gordans Mutter sie trotz ihrer Blindheit finden und bestimmen kann, bleibt ihr Geheimnis. Auf einer von Würmern zerfressenen

Kommode liegt die mumifizierte Leiche einer schwarzen Katze.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Knarrend öffnet sich die grob gezimmerte Tür der vergammelten Baracke, in der angeblich Gordan Tannfelds Mutter lebt. Im Halbdunkel könnt ihr die gebeugte Gestalt einer Frau erkennen. Als sie schlurfend einen Schritt nach vorne macht, fällt Licht auf ihr Gesicht. Weiß stechen die trüben Augen aus dem von tiefen Falten und Runzeln durchfurchten Gesicht hervor, das von dünnen, weißen Haaren, die vor Fett und Schmutz starren, umrandet wird.

Ein scharfer Geruch nach Salmiak und Unrat schlägt Euch entgegen, während die in Lumpen gehüllte Gestalt dir, *[am nächsten stehender Held]*, trotz ihrer offensichtlichen Blindheit genau in die Augen starrt. Ein Schauer läuft dir den Rücken hinunter, als der milchig-trübe Blick der Alten dich trifft. Sie scheint in dein innerstes zu blicken und darin lesen zu können, wie in einem offenen Buch.

Die alte Tsaiana Tannfeld wird den vordersten Helden eingehend anstarren (sie kann wirklich nur noch grobe Umrisse erkennen und versucht, die Personen vor ihrer Haustür einzuordnen), bevor sie etwas sagt. Daher werden wahrscheinlich die Helden zuerst das Wort ergreifen (müssen). Wenn sie erwähnen, dass es um ihren Sohn geht oder sie einen anderen triftigen Grund nennen, wird die Alte sie herein lassen. Sollten die Helden Fragen nach dem Verbleib ihres Sohnes oder seiner Vergangenheit stellen, wird Tsaiana nicht in Elend und Trauer versinken, wie sie es vielleicht erwarten, sondern eine wahre Schimpftirade loslassen.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Dieser nichtsnutzige Bengel hat seine arme, alte Mutter hier sitzen lassen.“ wettet die Alte plötzlich los. „Zu nichts zu gebrauchen war er. Die paar Heller, die er mit heim gebracht hat, hat er auch gleich wieder versoffen. Und als er dann diese Idee mit dem Söldner werden hatte, war es ganz vorbei mit ihm.“

Wenn die Helden sich etwas geschickt anstellen, können Sie von Tsaiana Tannfeld folgende Informationen über ihren Sohn erhalten. Sie sollten es den Helden jedoch nicht zu leicht machen und nur die Informationen (abgesehen von den nachfolgenden Text) liefern, nach denen sie fragen.

- ☞ Er hat sein Geld mit Fischen in der Breite verdient.
- ☞ Während des Orkensturms war er in der Bürgerwehr (unter Zerwas).
- ☞ Vor ungefähr zwölf Jahren fand er ein Schwert beim Fischen im Fluss. Das Schwert war groß und schwarz. (Dass das Schwert des ehemaligen Henkers der Stadt auch so aussah, hat sie durch ihre Demenz vergessen.)
- ☞ Ungefähr ein halbes Jahr später hat Gordan die Stadt verlassen, um als Söldner durchs Land zu ziehen. Er sah es als seine Berufung und sprach von nichts anderem mehr, obwohl ihm der Krieg seit der Verteidigung der Stadt eigentlich zu Leide gewesen war.
- ☞ Seitdem hat er sich nicht mehr gemeldet.
- ☞ Vor etwa fünf Jahren erhielt Tsaiana eine Mitteilung der Kaiserlichen Armee, die besagte, dass ihr Sohn seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vermisst werde.
- ☞ Sie ist der Meinung, dass dies die gerechte Strafe der Götter dafür sei, dass er sie verlassen hat.

Gegen Ende des Gesprächs übermannt sie aber doch die Trauer um ihren einzigen Sohn und Verwandten:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Ich sah ihn.“ fährt die Alte mit seltsam tonloser Stimme fort. „Ich sah ihn stürzen, bei der großen Eiche in der Mitte des Feldes. Es war sein Ende. Ich wusste es in dem Augenblick in dem er fiel. Er klammerte sich noch an das verfluchte Schwert, dass ihm immer so lieb und teuer war.“ Sie schluchzt kehlig. „Teurer jedenfalls, als seine alte Mutter.“ Sie sammelt sich einen Augenblick, bevor sie fort fährt: „Und dann waren sie über ihm und ...“ Hier versagt die Stimme der Alten. Den Kopf schüttelnd und den Oberkörper nach vorn und hinten wiegend versucht sie die Worte zu formen, doch nur ein heiseres Schluchzen und Keuchen kommt aus ihrem verzerrten Mund.

Tsaiana ist an dieser Stelle nicht in der Lage, den Helden nähere Informationen zu geben. Sie ist nervlich am Ende. Sind die Spieler einigermaßen bei Verstand, sollte ihnen das klar sein. Sie haben den entscheidenden Hinweis auf den Verbleib des gesuchten Schwertes. Sie sollten daher schleunigst in Richtung Mythraelsfeld aufbrechen, um dort die Waffe zu finden.

## WENN ALLE STRICKE REIßEN

Sollten die Helden keinen der hier vorgestellten Pfade einschlagen und über längere Zeit keine brauchbaren Ideen haben, lassen Sie sie „zufällig“ eine der anderen suchenden Gruppen belauschen. Dies könnte zum Beispiel im Stadtarchiv oder in einer der Gassen der Stadt geschehen.

Sollten die Helden das Lied von Balthasar Neuengrund vergessen oder außer Acht gelassen haben, bietet es sich neben einer Probe auf KLUGHEIT an, dieses in einem Traum oder einer Vision zu wiederholen.

## ANDERE SUCHENDE

Neben den Helden begeben sich angesichts der gebotenen Belohnung auch andere Gruppen auf die Suche nach der Waffe von *Zarven dem Helden*. Allen voran die den Abenteurern bereits bekannte Libussa Nagraski. Im Folgenden stellen wir die suchenden Gruppen kurz vor. Die Werte zu den namentlich genannten Personen entnehmen Sie bitte dem Anhang.

### LIBUSSA NAGRASKI mit KNAPPE

Libussa ist diejenige, die am weitesten kommt. Sie wird vor den Helden im Stadtarchiv sein und ihnen bei ihrer Ankunft

## REISE ZUM MYTHRAELSFELD

Die Reise von Greifenfurt zum Mythraelsfeld dauert zu Fuß vier bis fünf Tage (GA 254). Je nachdem, welches Reisemittel die Helden wählen, ist die Strecke auch in kürzerer Zeit zu bewältigen. Lassen Sie die Helden immer wieder spüren, dass auch andere auf dem Weg zum Schlachtfeld sind, um die Waffe zu holen und dass die Anderen vielleicht sogar vor ihnen sind. Wenn möglich, sollten die Helden unter großem Zeitdruck und bei Einbruch der Dunkelheit das ehemalige Schlachtfeld bei Wehrheim erreichen. Folgende Ereignisse könnten beispielsweise während der Reise auftreten und bei Bedarf die Ankunft der Helden verzögern:

- Überfall einer anderen Gruppe, die auch auf der Suche nach Seulasslinter ist und die Helden daher als Gegner sieht.
- Durch die Nähe zum Orkland ist ein Überfall einer Truppe von *[Helden + 1 Orks]* nicht unwahrscheinlich.

spöttisch grinsend entgegen kommen. Folglich, und da sie und ihre Knappe schnelle Pferde haben, ist sie auch die erste auf dem ehemaligen Schlachtfeld. Lassen sie dies die Helden unterwegs spüren (siehe Abschnitt *Reise zum Mythraelsfeld*). Dort verlässt sie allerdings ihr Glück, da sie im Unterschied zu den Helden die Vision von Tsaiana Tannfeld nicht gehört hat. Ihr Knappe Bosjew fällt auf dem Mythraelsfeld einer dämonischen Pflanze zum Opfer, sie selbst findet zwar eine zur Beschreibung passende Waffe, kann aber nur knapp den von den Helden erweckten Untoten entkommen. Sie erreicht Greifenfurt unmittelbar vor den Helden, so dass sie ihr Fundstück kurz vor ihnen überreichen kann.

### OLGARD HALDARSON

Der wackere Thorwaler begibt sich ebenfalls auf die Suche. Doch die Spur führt ihn bereits nach kurzer Zeit statt zum Stadtarchiv in eine nahegelegene Schänke. Vielleicht begegnen die Helden ihm unterwegs.

### DIE GREIFENFURTER

Fast jeder Greifenfurter ist auf der Suche nach der Waffe. Viele kramen alte, verrostete Waffen vom Dachboden oder aus Kellern und Scheunen hervor, um sie zu Marina zu bringen. Einige suspektere Individuen entscheiden sich für eine andere Taktik. Sie beschließen, lohenswert aussehende Fundstücke von ihren Besitzern „mit freundlichem Nachdruck zu erbitten“. Dies könnte auch auf Ihre Gruppe zutreffen, wenn diese mit dem Schwert zurück in die Stadt kommt. In einer dunklen Nebengasse könnten bereits einige der netten, zwielichtigen Gestalten warten. Passen Sie die Zahl der Gegner der Situation und dem Zustand der Helden an. Hier einige generische Werte:

#### Zwielichtige Gestalt

<b>Dolch:</b>	INI 9+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+1	DK H
<b>Knüppel:</b>	INI 9+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+1	DK N
<b>Säbel:</b>	INI 9+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+3	DK N
<b>LE 28</b>	<b>AU 30</b>	<b>KO 11</b>	<b>MR 4</b>	<b>GS 5</b>	<b>RS 2</b>

Bedenken Sie, dass diese Gestalten die Gassen wie ihre Westentasche kennen. Dies können sie zu ihren Vorteil nutzen, indem sie einen entsprechenden Hinterhalt vorbereiten. Sollte es hierbei Verletzte oder gar Tote geben, wird wahrscheinlich die Wache auftauchen, was die Helden ein weiteres Mal beim Inquisitor in Verdacht bringt.

#### Orkveteran

<b>Säbel:</b>	INI 11+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+4	DK N
<b>LE 32</b>	<b>AU 36</b>	<b>KO 14</b>	<b>MR 5</b>	<b>GS 5</b>	<b>RS 4</b>

#### Ork

<b>Säbel:</b>	INI 9+W6	AT 12	PA 11	TP 1W+3	DK N
<b>LE 28</b>	<b>AU 30</b>	<b>KO 12</b>	<b>MR 2</b>	<b>GS 5</b>	<b>RS 3</b>

- Die Helden finden (bei gelungener SINNESSCHÄRFE + 5) eine blitzende Metallkappe im Straßendreck. Sie hat einen Durchmesser von etwa fünf Halbfingern und gehörte anscheinend zu einem Zaumzeug. Auf der Vorderseite ist ein Bär eingraviert, was die Vermutung nahe legt, dass es sich um ein Teil der Ausrüstung von Libussa Nagraski handelt und diese vor den Helden hier gewesen sein muss.
- Andere Reisende, die die Helden evtl. befragen könnten haben eine Frau gesehen, auf die die Beschreibung von Libussa Nagraski passt.

## AUF DEM MYTHRAELSFELD

Das Mythraelsfeld, auf dem einst die Schlacht zwischen den Reichstruppen und den Armeen der Heptarchen geschlagen wurde, ist riesig. Hier ein einzelnes Schwert zu finden wäre so gut wie unmöglich, doch Seulasslantan ist einer jener Gegenstände, der gefunden werden will. Es giert nach Seelen, die es fressen kann. Und es giert nach einem Träger, der es zu diesen Seelen führt. Außerdem haben die Helden von Tsaiana Tannfeld gehört, dass die Waffe vermutlich in der Nähe einer großen Eiche liegt. Daher sollten Sie die Helden nach einigem Suchen das Schwert finden lassen. Sollten die Helden nicht wissen wo sie beginnen sollen, lassen sie einem (möglichst mit der Gabe Prophezeien gesegneten oder intuitiven) Helden einen Geistesblitz oder eine Vision zukommen. Ansonsten drehen Sie es so, dass die Klinge „wie zufällig“ gefunden wird.

Schildern Sie den Helden die Eindrücke des Schlachtfeldes detailliert, legen Sie Ihnen aber keine allzu großen Steine in den Weg und lassen Sie es zu keinen Kampf kommen, bis sie das Schwert gefunden haben. Dann lassen Sie die Puppen (oder besser: die Untoten) tanzen und die Fetzen fliegen!

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ein leichter Nieselregen geht über dem ehemaligen Schlachtfeld nieder. Ob bereits einige der anderen, die nach Zarwens Waffe suchen vor Euch hier ankamen? Ob sie schon fündig wurden? Seid Ihr zu spät?

So weit Ihr sehen könnt reicht die verwüstete Erde. Wie viele tapfere Seelen hier wohl ihr Leben im Dienst des Reichs gelassen haben? Wie viele von ihnen mögen jetzt wohl an Rondras Tafel sitzen? Und wie viele mehr haben die unheiligen Streiter der Heptarchen in die Niederhöhlen gerissen?

Auf dem Schlachtfeld gibt es verschiedene Stellen, an denen die Helden Begegnungen haben oder Beobachtungen machen können. Ihr Hauptziel wird wahrscheinlich der von Gordans Mutter beschriebene Baum sein. Diesen aber bei dem schlechten Wetter und evtl. bei Nacht zu finden, ist nicht so einfach. Daher sollten Sie, werter Meister, den Helden vorher einige der folgenden Punkte schildern:

- ☉ Das Schlachtfeld diente vorher als Ackerland zur Versorgung der nahen Stadt Wehrheim. Daher und durch die dämonischen Verwüstungen bei der Schlacht ist es an vielen Stellen von Gräben, Gruben und Senken durchzogen, in denen sich Schlamm und Wasser sammeln. Teilweise sind diese von Schimmel, einem öligen Film oder widerlichen Gewächsen überzogen. Die meisten stinken nach Verwesung, Fäkalien oder Schwefel.
- ☉ Immer wieder sind verrostete Waffen, Rüstungsteile und Kochen zu finden.
- ☉ Ein kleiner, teils dämonisch pervertierter Wald, den die Helden durchqueren oder umgehen müssen. Dabei können geisterhafte Eulrufe oder ein Seufzen zu hören sein. Ein Urheber der Geräusche ist allerdings nicht auszumachen.
- ☉ Hier und da finden sich kleine Steinhügel unter denen entweder Tote nach der Schlacht beigesetzt wurden, oder die von den Bauern, die früher die Felder bestellten, bei der Arbeit aufgehäuft wurden.
- ☉ Die Helden finden eine Gestalt, deren Gesicht in einem der zahlreichen Tümpel liegt. Bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, dass es schwierig ist deren Kopf aus dem Sumpfloch zu ziehen. Gelingt es

den Helden doch, erleben sie eine böse Überraschung: durch Mund und Nase des Toten mit dem vor Entsetzten verzerrten Gesicht scheinen Gräser oder Flechten in seinen Kopf gewachsen zu sein, die am Grund des Tümpels verwurzelt waren. Es handelt sich bei dem toten um Bosjew, den Knappen von Libussa Nagraski. Von seiner Herrin sind nur ein paar Hufspuren (von zwei Pferden) zu finden.

- ☉ Auf einem kleinen Hügel finden sich Reste einer alten Standarte, viele verrostete Waffen, Rüstungen und Schilde, sowie verfallene Skelette. Scheinbar handelt es sich hierbei um einen ehemaligen Feldherrenhügel, der erbittert verteidigt wurde.
- ☉ Die Helden entdecken ein paar grünlich leuchtende Augen, die in einiger Entfernung immer wieder aufblinken und ihnen zu folgen scheinen. Es handelt sich aber nur um einen streunenden Fuchs.
- ☉ An vielen Stellen finden sich zwischen den Gräsern auch Flächen mit Bewuchs von kultivierten Pflanzen wie Roggen und Gerste. Andere Stellen sind schwarz verbrannt, grau und ölig schillernd oder von schleimigen Moosen bedeckt.
- ☉ Übergroße Disteln und Dornsträucher müssen von den Helden durchquert oder umrundet werden.

Um es für die Helden etwas spannender zu machen, sollten sie einfach ab und zu mal würfeln. Es kann ruhig so aussehen, als würden Sie verschiedene Proben durchführen. Übertreiben Sie es dabei aber nicht und geben sie keine Erklärungen dazu ab. Das schafft Ungewissheit für die Spieler und erhöht die Spannung.

## SEULASSLINTAN

Schlussendlich müssen die Helden zu der mächtigen, wie verbrannt aussehenden Eiche gelangen, unter der seit der Schlacht Seulasslantan in einer Erdhöhle liegt. Der Eingang zu dieser Höhle liegt zwischen den Wurzeln des toten Baumes unter dichtem Dornengebüsch verborgen und ist daher schwer (SINNESSCHÄRFE + 5) zu finden.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Groß und düster ragt der mächtige, schwarz verkohlte Baum in den Himmel. Er ist scheinbar der einzige dieser Größe in der Umgebung. Zu seinen Füßen wächst ein dichtes, grau-braunes Gesträuch mit fingerlangen, seltsam glänzenden Dornen. Nach einigem Suchen findet [Name der Heldin] eine dunkle Öffnung unter den Ranken.

In die Höhle hinab zu klettern ist eine schmutzige und schmerzhaft Angelegenheit. Zum einen ist der Boden durch den Regen völlig aufgeweicht, zum anderen ist das Dornengebüsch sehr widerspenstig. Die Helden können sich einen Weg frei schlagen, was aber einige Zeit dauert, oder sich durchkämpfen, was 1W+2 Trefferpunkte und in den folgenden W6 Spielrunden je W3 SP durch das Gift der Dornen bedeutet.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Durch den engen Tunnel geht es abwärts. Das feuchte Erdreich ist von bleichen Wurzeln durchzogen, die wie fette Würmer aussehen. An vielen Stellen ist es schwarz verfärbt oder schillert ölig. Die Luft ist stickig und riecht nach Moder und süßlicher Fäulnis. Immer wieder rieselt Erde herab. Ob der Gang einstürzen wird, während Du darin bist?

Nach etwa 15 Schritt endet der Gang in einer Erdhöhle. Er mündet nicht auf Bodenhöhe, sondern knapp zwei Schritt über dem Grund. Auf seinem Weg hat er einige leichte Biegungen und Windungen beschrieben und war stets recht

steil. Die Heldin muss sich also aus dem Gang auf den von brackigem braunen Wasser bedeckten Boden herab lassen. Zwerge dürften hier (zumindest auf dem Rückweg) ziemliche Probleme bekommen. Um es vorweg zu nehmen: in der Höhle ist nichts, was den Helden irgendwie gefährlich werden könnte. Aber das wissen sie ja zum Glück nicht. Halten Sie also die Spannung aufrecht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Vor Dir erweitert sich der Gang in alle Richtungen – auch nach unten. Er scheint in eine unterirdische Höhle zu münden, deren Boden unterhalb des Endes des Gangs liegt. Als Du näher kriechst, kannst Du einen Teil der Höhle erkennen. Knapp zwei Schritt unter Dir ist die Höhle mit brackig braunem Wasser gefüllt, auf dem ein öliger Film schwimmt. Wie tief es wohl sein mag?

Der Geruch nach Moder, Feuchtigkeit und Fäulnis ist atemberaubend. Von der erdigen Decke hängen dicke weiße Gebilde, die sich häufig teilen und von kleinen Fäden umgeben sind, ins Wasser herab. Sie wirken im fahlen Licht wie dicke, tote Maden. Ein leises Knistern, Rieseln und Tröpfeln ist zu vernehmen.

Das Wasser in der Höhle ist nur etwa knietief. Immer wieder stolpern die Helden über im Schlamm verborgene harte Gegenstände. Es handelt sich hierbei um alte Knochen, rostige Rüstungsteile, Waffen und Schilde. Helden ohne feste Stiefel können sich hier unangenehme Verletzungen an den Füßen zuziehen.

Die weißen Gebilde sind die Wurzeln der großen Eiche, die sich ziemlich genau über der Höhle befindet. Das müssen Sie den Helden aber nicht auf die Nase binden. Die Wurzeln hängen teilweise so dicht, dass ein Durchkommen ohne sie zu berühren nicht möglich ist. Sollte einer der Helden sie berühren, beschreiben Sie, dass ein leichtes Zittern durch das Gebilde fährt, das sich warm und leicht pulsierend anfühlt. Die Helden sollen damit rechnen, dass die Wurzeln jeden Augenblick nach ihnen greifen. Würzen Sie noch etwas mit huschenden Bewegungen im Augenwinkel, die Sinnestäuschungen durch Lichtspiegelungen auf dem Wasser, oder durch Insekten, die vor den Helden davon huschen sein könnten. Die Helden sollten sich langsam und vorsichtig vortasten. Im hinteren Drittel der Höhle entdecken sie folgendes:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Etwas Schwarzes ragt metallisch glänzend vor Euch aus einem Stück trockenen Boden, der auf allen Seiten von Wasser umgeben ist. Einige weiß-grau verblichene Stöcke liegen neben dem in der Erde steckenden Schwert. Doch der runde Gegenstand bei den Stöcken und der Zweig, der sich um die Klinge windet, lassen dich stutzen.

Du siehst genauer hin: bei zweiter Betrachtung erkennst Du, dass es sich bei den Stöcken um ein verblichenes Skelett in den Resten fauliger Kleidung handelt, dessen rechte Hand noch im Tod die Klinge der Waffe umklammert. Das Schwert ist ein mächtiger, schwarz glänzender Zweihänder mit geflammter Klinge.

Bei der Waffe handelt es sich um das gesuchte Schwert „Seulasslintan“. Bei dem Skelett handelt es sich um die sterblichen Überreste seines vorherigen Besitzers, Gordan Tannfeld. Er war bereits schwer verwundet, als ihm in der Schlacht Seulasslintan aus der Hand geschlagen wurde. Mit letzter Kraft schleppte er sich zu der Waffe, doch als er sie berührte, war er am Ende und das Schwert nahm seine Seele in sich auf, wie die so vieler anderer vorher. In diesem

Moment stürzte der Boden durch das Wirken antielementarer Kräfte ein.

Das Schwert lässt sich ganz einfach aus dem Boden ziehen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ein kurzes Kribbeln läuft Dir den Rücken herab, als Du das Heft der Waffe berührst. Doch so schnell wie das Gefühl gekommen ist verschwindet es auch wieder. Du ziehst, um das Schwert aus dem Boden heraus zu bekommen. Doch das Skelett scheint sie nicht los lassen zu wollen. Du musst schließlich die grauen Knochen von der Klinge abstreifen, woraufhin das gesamte Gerippe zu feinem, schwarzen Staub zerfällt. Du glaubst ein leises Seufzen zu hören, das wie ein Aufatmen nach vielen Jahren der Pein klingt.

Mit der Waffe in der Hand können sich die Helden nun auf den Rückweg begeben. Sollten sie sich dabei zu viel Zeit lassen, steht Ihnen die Option offen, die Erdhöhle nach einigen warnenden Erdrutschen einstürzen zu lassen. Denn der richtige Spaß beginnt erst jetzt...

## ARMEE DER FINSTERNIS

In der mächtigen Eiche, unter der die Höhle mit dem Schwert liegt, wohnte seit vielen Jahrhunderten eine Dryade. Sie pflegte und schützte den Baum und sein Umfeld. Doch dann wurde das Land in der Schlacht von dämonischen Mächten pervertiert und das Seelen fressende Schwert Seulasslintan fiel zu den Wurzeln ihrer Heimstadt. Es begann, die Kraft der Baumfee in sich aufzunehmen. Die Dryade erkannte zu spät die Gefahr und war schon zu sehr geschwächt, um zu fliehen. Und so welkte der Baum dahin und im selben Maß schwand die Lebenskraft des Feenwesens. Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Helden das Schwert finden und mit sich nehmen, ist sie nur noch ein kleiner, hoffungsloser Schimmer ihrer selbst. Doch nach dem Entfernen des Schwertes sieht sie ihre Chance gekommen. Sie mobilisiert ihre letzten Kräfte, um in Ihre wahre Heimat, die Lichtwelt, zu fliehen. Sie fährt aus der toten Eiche in die Höhe und entschwindet. Doch mit der dabei entstehenden Sphärenerschütterung bringt sie unabsichtlich die Helden in Schwierigkeiten, denn diese weckt die seit Jahren in der Erde ruhenden Untoten...

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist finstere Nacht. Der Regen hat aufgehört, doch in der Entfernung durchzucken immer noch vereinzelte Blitze die Dunkelheit. Eine unheimliche Stille lastet über dem ehemaligen Schlachtfeld, nur ab und an unterbrochen vom dumpfen Grummeln des Gewitters. Es riecht nach Moder, Nässe und Verwesung.

Ihr habt Euch etwa fünfzig Schritt von dem toten Baum entfernt, unter dem der Eingang zur Höhle liegt, als hinter Euch ein fahles Licht aufflammt. Aus den toten Zweigen des Baumes scheinen grün leuchtende Blätter zu sprießen, die zuerst langsam, dann immer schneller zu tanzen beginnen.

Lassen Sie den Helden an dieser Stelle einige Sekunden Zeit.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Leuchten verdichtet sich um den Stamm des Baumes und scheint an Kraft abzunehmen. Dann schießt eine Säule aus grünem Licht in den Nachthimmel, an deren oberem Ende eine irisierende Sphäre wie die Spitze eines Speeres emporsteigt. Das gesamte Schlachtfeld wird in unheimliches Licht getaucht. Nach einigen Augenblicken wird die Sphäre langsamer. Es scheint fast, als würde sie nach einem Moment des Innehaltens wieder zurück auf Dere stürzen, als sie mit lautem Knall explodiert und grüne und blaue Funken in alle Richtungen davon schießen. Dann herrscht Stille. Bunte Punkte tanzen vor Euren Augen, die von der Helligkeit der Explosion brennen. Langsam könnt ihr langsam wieder Konturen erkennen.

Lassen Sie den Helden an dieser Stelle wieder einige Sekunden Zeit.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ein Zittern durchläuft die Erde wie ein tiefes Stöhnen, dass nicht zu hören sondern nur in den Innereien zu spüren ist. Plötzlich ist die Luft erfüllt von Geräuschen. Um Euch herum scharrende, knarrende, knisternde, bröckelnde Geräusche, mannigfaltiges Stöhnen und Ächzen, als ob tausende von Händen an einem Grabwerk arbeiten. Das nächste Wetterleuchten lässt Euch erkennen, was vor sich geht: Die Toten kommen hervor.

Dann geht der Alptraum los. Lassen Sie die Helden in bester „Armee der Finsternis“ Manier durch Horden von Zombies und Skeletten stolpern. Lassen Sie die Flucht zu einer irren Geisterbahnfahrt voller grotesker und erschreckender Szenen werden, wenn sich tausende von Untoten aus der Erde erheben. Lassen Sie die Knochen

fliegen und die Schädel kullern! Achten Sie nicht so sehr auf die Werte der einzelnen Untoten. Es sind mehr als genug da. Schildern Sie vielmehr die Absurditäten und den Wahnsinn der Szenerie. Hierzu folgende Anregungen:

- ☉ Manche der Untoten umgibt ein unheiliger Glanz wie eine Aura, andere haben rot leuchtende Augen.
- ☉ Ein Skelett mit schwarzem Mantel und Sense dringt auf die Helden ein (Ein Klassiker!).
- ☉ Untote Pferde galoppieren umher und greifen mit ihren Reißzähnen, die eher denen von großen Wölfen ähneln an.
- ☉ Skelettierte Arme, Beine und Köpfe kommen aus der Erde hervor und grabtschen bzw. beißen nach den Helden.
- ☉ Eine untote Ratte krabbeln an einem der Helden hoch und versucht in seine Kleidung einzudringen.
- ☉ Ein Skelett, das von einer (Stich-)Waffe getroffen wurde, greift nach der Klinge und versucht dem Helden die Waffe zu entreißen. Dabei lacht es meckernd (bzw. der Dämon, von dem es besessen ist).
- ☉ Die Helden werden mit diversen Leichen- und Skeletteilen beworfen, die teilweise von Eigenleben erfüllt sind.
- ☉ Manche der Untoten sind so vermodert, dass sie beim ersten Treffen auseinanderfallen. Maden und Fetzen von fauligem Fleisch spritzen umher. Andere sind von vorneherein nicht vollständig, d. h. es fehlen Gliedmaßen oder Körperteile.

Zum Rand des Schlachtfelds hin werden die Skelette und Zombies weniger. Die Helden sollten letztendlich knapp entkommen können, da sich die untoten Horden gegenseitig behindern, oder sie eine Lücke in den Reihen der Gegner finden können.

## ZURÜCK NACH GREIFENFURT

*Dann endlich werde ich das Ersehnte in meinen Händen halten und mein Traum wird wahr werden. Komm zu mir! Komm zu mir, auf dass mir die Minderen Huldigung und die Mächtigen Ehrerbietung entgegenbringen. Komm zu mir, auf dass ich fühle, was Du einst fühltest. Komm zu mir, auf dass mein Dasein immer wäre.*

- Marina, Tochter des Promos im Selbstgespräch während ihrer Gefangenschaft

### RÜCKREISE

Je nachdem, wie Ihre Gruppe das Geschehen auf den Mythraelsfeld überstanden hat, können Sie sie auf der Rückreise auf eine der anderen Gruppen treffen lassen. Gerade hier bietet sich ein Überfall kurz vor der Stadt oder sogar in den Gassen von Greifenfurt an. Sollten die Helden für solche Aktionen bereits zu angeschlagen sein, halten Sie sie nur ein wenig auf Trab.

Das Schwert nimmt bei der Rückreise keinen Einfluss auf die Helden. Da sie die Fähigkeiten der Waffe im Unterschied zu Marina nicht kennen, ist die Zeit zu kurz, als dass sich eine Verbindung zwischen dem Wesen der Klinge und ihrem Träger bilden könnte. Marina hingegen ist durch ihre vampirische Natur dem Schwert viel eher verwandt und weiß durch die Lektüre der Bücher Zerwas von seinen Fähigkeiten. Daher kann sie diese bereits kurz nach dem Erhalt der Waffe effektiv nutzen.

### ÜBERGABE DER KLINGE

Zurück in Greifenfurt sollten die Helden die gefundene Klinge an Marina übergeben. Eine Beschreibung ihrer Villa

finden Sie im Abschnitt *Austreibung* unter *Beweise*. Sollten die Helden die Klinge nicht übergeben wollen, bekommen sie ganz einfach keine Belohnung. Irgendwann werden sie also die Waffe übergeben müssen, wenn sie die Dukaten haben wollen. Dabei wird sich heraus stellen, dass inzwischen eine Unmenge an Leuten der Meinung ist, die gesuchte Waffe gefunden zu haben. Viele Einwohner der Stadt haben von der Belohnung gehört und einige bringen jetzt alte Waffen, die sie teilweise auf Dachböden oder in Scheunen gefunden haben zu der angeblichen Kauffrau aus Rethis. Dadurch hat sich eine kleine Schlange vor dem Eingang zu Marinas Villa gebildet. Zwei Leute vor den Helden steht Libussa Nagraski mit einem in geölte Tücher geschlagenen langen Gegenstand. Sie sieht erschöpft aus und riecht intensiv nach Weihrauch (damit hat sie sich vor den Untoten auf dem Schlachtfeld retten können). Die Helden können während sie warten beobachten, dass alle Personen vor ihnen von Marinas Diener Brondo ins Haus gelassen werden und nach kurzer Zeit ohne die Gegenstände, die sie dabei hatten, wieder heraus kommen. Keine der Personen sieht besonders glücklich aus. Hintergrund ist, dass Marina inzwischen eine Vielzahl von Waffen erhält, so dass sie angibt, das Gebrachte erst prüfen zu müssen, um festzustellen, ob es sich um das Gesuchte handelt. Die Waffe wird jeweils mit einem Namensschild versehen, der Überbringer erhält eine schriftliche Übergabebestätigung und wird bis zu Klärung fort geschickt. Ormeon von Greifenstein ist auf Bitten Marinas dabei als Zeuge anwesend.

Auch Libussa Nagraski betritt schließlich die Villa, kommt aber wie alle anderen nach wenigen Minuten ohne den mitgebrachten Gegenstand heraus. Sie ist sichtlich verärgert und stapft bornsche Flüche murmelnd an den Helden und den anderen Wartenden vorbei.

Schließlich sind auch die Helden an der Reihe. Sie werden von Marinas Diener Brondo herein gebeten (Eine Beschreibung des Hauses entnehmen Sie bitte dem Anhang). Sie werden durch die Eingangshalle die Treppe hinauf ins Arbeitszimmer gebracht, wo bereits Marina (die aufgrund des Weihrauchgeruchs von Libussa Nagraski etwas bleich wirkt) und Ormeon samt Ormeons Diener warten. Der junge Answin Valpossow ist ebenfalls anwesend, falls er nicht mehr im Dienst der Helden steht.

Je nach Verhalten und Zustand der Helden wird Marina die Waffe einfach entgegennehmen, oder sie wird (scheinbar) Mitleid mit den Helden zeigen und angeben, dass sie nichts von solchen Schwierigkeiten geahnt habe. Ggf. wird sie sogar versprechen, die Belohnung um 50 bis 100 Dukaten höher ausfallen zu lassen, falls die Helden die richtige Waffe gefunden haben. Sie behauptet weiter, dass sie bei der Vielzahl der Fundstücke erst prüfen muss, ob es der

gesuchte Gegenstand ist und lädt die Helden in der Zwischenzeit ins Badehaus ein. Sollte Answin Valpossow nicht mehr als Knappe für die Helden arbeiten, schickt Marina ihn als ihren Diener dorthin mit. Das Schwert wird derweil von einem Diener in ein Nebenzimmer gebracht. Bei der kurz darauf folgenden Untersuchung erkennt Marina sofort, dass es sich um die gesuchte Waffe handelt. Ihre Freude ist grenzenlos.

Wie auch immer das Gespräch verläuft, folgende Ziele müssen erreicht werden: 1) die Helden müssen die Waffe an Marina übergeben, 2) sie müssen Marinas Einladung folgen und ins Badehaus gehen, 3) Answin Valpossow muss sie als ihr Diener (im Auftrags Marinas) oder ihr Knappe (falls er noch in den Diensten der Helden steht) begleiten.

Schildern sie diesen Teil wie den Abschluss des Abenteuers. Fragen Sie z. B. eine Spielerin, wie viele Punkte sie noch zum Stufenanstieg benötigt. Sorgen Sie dafür, dass die Spieler sich tatsächlich entspannen und nur noch die Belohnung (und die Abenteuerpunkte) erwarten. Dann wirken die Verhaftung und die anschließende Befragung im nächsten Kapitel besser.



# EPISODE 3: INQUISITION

## DAS KAPITEL IM ÜBERBLICK

**Handlung:** Die Helden genießen nach den Strapazen der letzten Tage die Entspannung im Badehaus. Answin Valposow begleitet sie als ihr Diener. Marina ist ihnen gefolgt, ermordet den jungen Answin während des Bades und ruft die Wachen, um die Helden zu belasten. Die Helden finden seine Leiche, sowie den Dolch, mit dem er offenbar ermordet wurde im Abkühlbecken. In dieser Situation werden sie von Pederon Redo entdeckt, der Marina zum Badehaus verfolgte und zeitgleich mit den von ihr gerufenen Wachen eintrifft. Sie werden des Mordes beschuldigt, umgehend von der Inquisition abgeführt und in den Kerker geworfen. Der Inquisitor Severius Agonan von Greifenstein unterzieht sie der Hochnotpeinlichen Befragung. Im Lauf der Folter erfahren die Helden einiges über Marina und die von ihr verübten Morde. Danach bringt man sie für die Nacht wieder in ihre Zelle im Turm der Garnison. Von dort aus beobachten sie, wie ein geflügelter Dämon (Marina, die sich dank der Macht des Schwertes Seulasslinter in eine Dämonengestalt verwandelt hat) einen schreienden Mann – es handelt sich offenbar um den Gehilfen des Inquisitors – an ihrem Kerkerfenster vorbei trägt. Der Inquisitor hört am nächsten Tag von dieser Tat und beschließt, die Helden unter der Bedingung frei zu lassen, dass sie in seinem Auftrag Beweise für ihre Unschuld und die Taten Marinas suchen.

**Wetter:** Zunächst wechselhaft, klart es in der Nacht mit der Dämonenbeobachtung auf.

**Stimmung:** Überraschung durch plötzliche Konfrontation mit einer Leiche. Absolute Hilflosigkeit bei der Verhaftung und der anschließenden Folter. Überlegenheitsbeweis des Gegners bei der nächtlichen Beobachtung des Dämons.

## IM BADEHAUS

*Das Bad ist dem Menschen zur äußeren wie auch zur inneren Reinigung dienlich.*

*- Helme Jorgon, Hochgeweihter des Efferd*

Auf Einladung Marinas werden die Helden im Badehaus der Stadt herzlich willkommen geheißen. Answin Valposow begleitet sie als ihr Knappe oder als Diener im Auftrag Marinas. Er hat von ihr ein Schreiben erhalten, dass die Einladung der Kauffrau bestätigt. Auf dem Weg dorthin werden sie von Peredon Redo, dem Gehilfen des Inquisitors, beschattet, was ihnen aber nicht auffallen sollte. Peredon tut so, als ob er ebenfalls ins Bad gehen möchte. Er arbeitet im Auftrag des Inquisitors, dem die Helden durch ihren Kontakt zu Marina und durch ihre Anwesenheit bei den Toten während des Turniers verdächtig geworden sind.

Das Badeshaus bietet alle Annehmlichkeiten: kalte und warme Becken, ein Schwitzbad, Liegebereiche, Massagen sowie erlesene Speisen und Getränke. Die Helden können es sich richtig gut gehen lassen. Nach den Turniertagen ist wenig Betrieb, da die meisten Einwohner vor dem Turnier im Badehaus waren.

Steuern Sie das Geschehen so, dass Answin nach einiger Zeit von den Helden getrennt wird. Dies könnte z. B. im Schwitzbad passieren, in dem er es nicht so lange wie die Helden aushält. Wenn die Helden kurz darauf zum Abkühlbottich gehen, erleben sie eine böse Überraschung.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du freust Dich auf die Abkühlung nach der Hitze des Schwitzbades. Etwas benommen von der Wärme tappst Du barfuss in Richtung Abkühlbottich. In dem großen Holzbehälter schwimmen auf der Wasseroberfläche zarte rosafarbene und rote Blütenblätter, die einen betörenden Duft verbreiten. Über eine kurze Holzleiter steigst Du ins erfrischende Nass. Ein leichtes Prickeln durchläuft Deine überhitzte Haut, als das kühle Wasser sie berührt. Es ist herrlich entspannend. In diesem Augenblick packt Dich etwas am Fuß.

Es handelt sich um die Leiche von Answin. Sie packt die Heldin natürlich nicht wirklich, denn sie ist mausetot, aber für die Heldin fühlt es sich in diesem Moment so an.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als Du die auf der Wasseroberfläche schwimmenden Blätter zur Seite ruderst, kannst Du undeutlich etwas großes, weißes auf dem Boden des Bottichs liegen sehen. Ein zweites zur Seite schieben der Blätter schafft Klarheit: da liegt jemand auf dem Boden des Holzbehälters. Seine Augen sind weit aufgerissen. Die rote Farbe des Wassers scheint nicht nur von den Blütenblättern zu kommen.

Während Answin von den Helden getrennt war, hat Marina, die ihnen heimlich ins Bad gefolgt ist, die Gelegenheit genutzt, um ihn mit dem Dolch zu ermorden und im Abkühlbecken zu drapieren. Die Tatwaffe ließ sie gleich daneben liegen, so dass die Helden sie leicht finden und aufheben können. Anschließend alarmierte sie die Wachen, die zeitgleich mit dem die Helden beschattenden Peredon in dem Raum mit dem Bottich ankommen. Passen Sie den Augeblick möglichst so ab, dass alle Helden anwesend sind und einer von ihnen den Dolch und/oder die Leiche in den Händen hält. Für die Hinzukommenden sieht es so aus, als ob die Helden den Mord verübt hätten (was von Marina natürlich so gewollt ist). Peredon handelt entsprechend und lässt die Helden umgehend – nackt wie sie sind – im Namen der Inquisition verhaften. Magisch begabten Helden wird ein Eisenkragen angelegt, alle werden an Händen und Füßen gebunden. Dann wird die Gruppe in einer fensterlosen Kutsche zur Garnison gebracht und dort eingekerkert.

# HOCHNOTPEINLICHE BEFRAGUNG

*Iudica, Praios, indicantes me; impugna impugnantes me!*

*Streite, Praios, gegen alle, die gegen mich streiten, bekämpfe alle, die mich bekämpfen!*

- Marcian, Inquisitor und ehemaliger Stadtkommandant von Greifenfurt

*Nobody expects the Spanish Inquisition!*

- Monty Python

Die Helden werden in die Garnison gebracht, wo man sie gemeinsam und ungeachtet ihres Standes oder Sozialstatus in eine Zelle in einem der Türme einsperrt. Dort lässt man sie bis zum nächsten Tag warten, bevor sie zur Befragung durch den Inquisitor gebracht werden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr seid allein in der Zelle, die sich offenbar in einem Turm der Garnison befindet. Durch einen schmalen, vergitterten Schlitz in einer Nische der grob gearbeiteten Mauer könnt ihr nach draußen auf einen Teil des Hafens der Stadt blicken. Der Boden des Kerkers ist mit muffigem Stroh bedeckt. Außer einen einfachen Eimer für die Notdurft befindet sich keine weitere Einrichtung in dem düsteren, zugigen Raum.

Proteste der Helden werden, auch wenn sie von Stand sein sollten oder hohe Ränge innehaben, ignoriert. Eine Möglichkeit zur Flucht gibt es nicht. Magiebegabten Helden werden entsprechende Eisenkragen umgelegt, um den Einsatz von Zauberei zu unterbinden. Das Erkennen von magischen Fähigkeiten erfolgt durch den Gehilfen des Inquisitors, der hierin sehr fähig ist.

## DIE FOLTERKAMMER

*Sitzen fest, so Fingernägel, mmmh? Wie heiß ist eigentlich so eine glühende Zange?*

- Remahn Eild, Erster Wahrheitsfinder auf Schloss Ulmenbain

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Wachen kommen und zerren Euch grob aus der Zelle. Ihr werdet durch dunkle Gänge und über Treppen geschleift. Häufig stolpert Ihr aufgrund Eurer Fesseln. Dann werdet Ihr von den Wachen brutal weiter in einen düsteren Raum mit grob gemauerten Wänden gezerrt. Es ist angenehm warm und riecht nach Feuer. An den Wänden sind brennende Fackeln in Haltern befestigt, in einer Ecke ruht auf einem Ständer ein Kohlebecken mit glühendem Inhalt.

An der rechten Wand steht ein Schreibpult mit Pergament, Feder und Tinte, weiter hinten im Raum ein großer Tisch mit einer massiven Mechanik und Eisenbändern. Daneben ein kleinerer Tisch mit diversen Werkzeugen. Linker Hand sind an der Wand mehrere Ketten verankert. Die Wachen zerren Euch, bis auf [Name eines Helden], zu den Eisen. Ihr werdet an Händen und Füßen fest gekettet, während [Name des Helden] auf dem massiven Tisch fixiert wird. Dann verlassen die Wachen die Kammer.

Lassen Sie die Helden hier ruhig ein bisschen schmoren und die „Bestecke“ bewundern.

☞ Eine Kneifzange, die an Fingern und Füßen eingesetzt werden kann, um Nägel zu reißen oder Glieder zu kürzen.

☞ Eine Zange mit langen Griffen, die gerne glühend eingesetzt wird.

☞ Haken und Ösen zum schmerzhaften Einführen in diverse (oder herausholen aus diversen) Körperöffnungen.

☞ Ein kleines, äußerst scharfes Messer zum Entfernen von Hautpartien. Gerne mit anschließender „Würzung“ der Stelle mit Salz.

☞ Eine Peitsche zum „kitzeln“.

☞ Ein Hammer (Wofür der wohl gut ist?).

☞ Der massive Tisch mit der Mechanik ist selbstverständlich eine Streckbank.

☞ Ein kleiner Bohrer für die Zähne.

☞ Ein Eimer mit Wasser, um ohnmächtige wieder zur Besinnung zu bringen, oder „Tauschspiele“ zu veranstalten. Natürlich kann das Wasser auch heiß angewandt werden.

☞ Riechsalz zum Aufwecken.

☞ Diverse Fläschchen und Tiegelchen mit Giften und Aufputzmitteln.

Beschreiben Sie den Zweck der Gegenstände nicht so offensichtlich, wie hier aufgeführt. Der Gedanke, worum es sich bei den Werkzeugen handeln könnte, soll der Fantasie der Spieler überlassen werden. Dabei kann eine gewisse Unschärfe förderlich sein.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nach einiger Zeit ist vom Gang her ein regelmäßiges Klack - Klack - Klack - **Klack**, das sich nähert zu hören. Knarrend öffnet sich die Tür zur Kammer. Ein dünner, großer Mann in goldener Robe unter der ein rotes Untergewand hervorblitzt betritt den Raum. Stechende Augen durchbohren Euch aus einem schmalen, harten Gesicht, das viele Lenze gesehen hat. Die grauen, schütterten Haare sind zurück gekämmt. Auf einen schwarzen Stock gestützt geht er zum Schreibpult hinüber, um einige der Papiere zu ordnen. Er beginnt zu schreiben. Die Feder kratzt über das Pergament.

Bei dem Mann handelt es sich um Severius Agonan von Greifenstein (siehe Anhang). Der Inquisitor wird einige Zeit weiter schreiben. Sollte einer der Helden das Wort ergreifen, geschieht folgendes (aus Sicht des betreffenden Helden):

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Wie von Harpyien besessen springt der Mann auf Dich zu und treibt Dir seinen Gehstock wuchtig in die Magengrube. Heißer Schmerz durchzuckt Dich und die Luft bleibt Dir weg. „Haben wir Ihm das Wort erteilt, dass er es wagt, seine schmutzige Gosche aufzumachen?“ herrscht er Dich an.

Sollte der betreffende Held hier gar aufrührerisch werden, wird von Greifenstein ein Exempel statuieren und ihn ohne zu zögern bis zur Bewusstlosigkeit prügeln. Sollte während seiner Papierarbeit keiner der Helden das Wort ergreifen, wird er sich nach einiger Zeit an sie wenden, was er auch nach seinem Exempel tut:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Praiot tritt auf Euch zu und beginnt, während er sich genüsslich die Hände reibt zu sprechen: „Der alleinige Herr und König über Recht und Wahrheit gieße sein Licht über uns, auf dass Dunkelheit und Sünde auf immer danieder liegen. Wir haben uns heute hier eingefunden, die Wahrheit um finstere Umtriebe und missliche Gräueltaten, die sich in dieser schönen Stadt ereignet, zu beleuchten. Praios, der Fürst aller Fürsten auf seinen Thron in Alveran, kennt jede Eurer Taten und Untaten. Aber kennt Ihr sie auch?“

Der Inquisitor wird vornehmlich mit Adligen oder Charakteren mit hohem Sozialstatus sprechen. Magiebegabte oder suspekta Individuen sollten sich während der Befragung tunlichst zurück halten, da von Greifenstein sie sonst als Sündenbock einer „besonderen Behandlung“ unterziehen wird.

Im Lauf des Verhörs wird er folgende Gegebenheiten hinterfragen:

- ☉ Wie stehen die Helden zum Glauben an die Zwölfe?
- ☉ Was haben die Helden mit dem Mord an Answin Valpossow zu tun?
- ☉ Was haben die Helden mit den Todesfällen beim Turnier (Boromir Zornbold, Brin von Gantenstein, Balthasar Neuengrund) zu schaffen?
- ☉ Wie ist das Verhältnis der Helden zu Marina?
- ☉ Warum haben sich die Helden nach einem gewissen „Gordan“ erkundigt?
- ☉ Wo waren die Helden in den letzten Tagen? Sie waren einige Tage nicht in der Stadt!
- ☉ Was wissen die Helden über das Schwert, das sie Marina gaben?
- ☉ Was haben sie mit den vorherigen Morden zu tun? (Hier wird er erst nach den Namen fragen und dann die Umstände näher beleuchten; siehe Zeittafel im Anhang)
- ☉ Haben die Helden etwas in ihrem Besitz, das nicht erlaubt ist?
- ☉ Sollten die Helden in der Vorgeschichte oder in voran gegangenen Abenteuern etwas ausgefressen haben, wovon von Greifenstein in irgend einer Weise Wind bekommen haben könnte, nutzen Sie es!

Er wird auf keine Fragen der Helden eingehen, seine Fragen aber auch nach Beantwortung immer wieder und auch an andere Helden stellen. Sollten die Helden aufmüpfig werden, ergreift er entsprechende Maßnahmen. Schaffen Sie Druck und Verwirrung durch scheinbar unsinnige Anschuldigungen und Behauptungen und durch immer wieder wiederholte Fragen. Sollten die Helden sich in Widersprüche verwickeln, nutzen Sie die gnadenlos und wiederholt gegen sie aus! Passen Sie dabei aber auf, dass die Stimmung am Spieltisch nicht kippt. Sollten die Spieler zu Albernheiten neigen, ist das wahrscheinlich ein Zeichen der Anspannung unter der sie stehen.

Inwiefern der Inquisitor tatsächlich Gebrauch von den Folterwerkzeugen macht, hängt von den Helden und von Ihrem Gusto, werter Herr Meister, ab. Im Lauf der Befragung wird von Greifenstein den Helden in seinem Zorn teils bewusst, teils unbewusst Informationen zu Marina zukommen lassen. Dabei sollten die Helden die folgenden Informationen in verschleierter Form erhalten:

- ☉ Marina wird immer von einem Diener mit Schirm begleitet. Sie hat anscheinend eine Abneigung gegen Regen (Da sie von Efferd verflucht ist).
- ☉ Sie ist dem Inquisitor suspekt.
- ☉ Er hasst sie, weil sie trotz ihres niedrigeren Standes eine Liaison mit seinem Neffen begonnen hat. Das ist aus seiner Sicht wider die göttliche Ordnung.
- ☉ Von Greifenstein vermutet, dass Marina etwas mit den Morden zu tun zu hat.
- ☉ Er braucht unbedingt Beweise, um Marina zu überführen. Das würde auch den Helden helfen.

Passen Sie bei der Behandlung jedoch auf: Sie dürfen es nicht übertreiben, da die Helden den Inquisitor später noch als Auftraggeber und Verbündeten akzeptieren müssen. Das funktioniert natürlich nur, wenn der Hass auf ihn nicht zu groß ist. Hier noch einige Zitate als Anregung:

„Diese verweichlichte Neureiche tut so, als ob ein paar Spritzer von Efferds Gnade ihr schaden würden. Ständig rennt ihr dieser einfältige Diener mit einem Schirm hinterher.“

„Beweise sie mir, dass sie nichts damit zu schaffen hat!“

„Und er hat dieser lichtscheuen Buhle des Namenlosen die Klinge überlassen?“

„Wir meinen, zwischen den Morden besteht ein Zusammenhang.“

# DER DÄMON

Gegen Abend verlässt der Inquisitor plötzlich und ohne weiteren Kommentar den Raum. Kurze Zeit später erscheinen die Wachen und bringen die Helden zurück in ihre Zelle im Turm. Dort erhalten die Helden ein paar Kanten trockenes Brot und einen Krug mit Wasser. Proteste gegen die Behandlung werden ebenso wie Drohungen und Flüche nach wie vor ignoriert. In der Nacht sollten Sie einem intuitiv begabten und/oder einfühlsamen Helden folgende Szene schildern:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine innere Unruhe lässt Dich nicht schlafen. Trotz der Schmerzen läufst Du immer wieder in der engen Zelle auf und ab, während Deine Mitstreiter schlafen. Immer wieder blickst Du durch den schmalen Schlitz in der Mauer nach draußen in die Nacht. Das Madamal spiegelt sich glitzernd auf dem Wasser im Hafen. Es kommt Dir wie eine Ewigkeit vor und viele Male bist Du schon wieder hin und her gehinkt, als Du wieder einmal nach draußen starrst.

War da nicht eine Bewegung in der Nacht? Deine Augen brennen, als Du etwas zu erkennen versuchst. Als Du gerade wieder Deinen Marsch fortsetzen willst, ertönt plötzlich ein kurzer Schrei, der in einem gurgelnden Laut endet und eine große Gestalt stürzt von oben herab. Sie breitet ihre ledrigen Schwingen aus und fängt den Sturz auf Höhe der Zelle ab. Im Licht des Madamals glänzt ihre Haut ölig-rot. Ein Kopf wie von einem wilden Tier, bei dem man die Haut entfernt hat ruckt in Deine Richtung. Eine Stimme erklingt – und sie ist in Deinem Kopf, statt in Deinen Ohren. „Ihr Narren. Hier bin ich. Ich bin Euer Schicksal. Ihr brachtet mir das lang Ersehnte und nun bin ich es, die herrschen wird. Und Ihr werdet im Staub kriechen. Sieh her!“ In diesem Augenblick entdeckst Du die Gestalt, die das Monstrum in seinen Klauen trägt, als wäre sie eine Puppe aus Stroh. Deutlich ist im Madalicht das Gesicht von Peredron, dem Gehilfen des Inquisitors, zu erkennen. Genau so deutlich aber auch die klaffende Wunde an seinem Hals, wo sich vorher seine Kehle befunden haben muss. Übelkeit steigt in Dir auf, als höhnisches Lachen Deinen Kopf erfüllt. Dann verschwindet die Kreatur mit wenigen, kräftigen Schlägen ihrer Flügel in der Nacht.

In Ihrer Hochstimmung hat Marina beschlossen, den Helden eine Kostprobe ihrer Macht zu zeigen. Sie hat mit Hilfe von Seulasslintan Dämonengestalt angenommen und ist zur Garnison geflogen, wo Sie ihre Überlegenheit demonstrieren will. Der Zufall will es, dass sich zu diesem Zeitpunkt Peredon, der Gehilfe des Inquisitors, auf einem der Türme der Garnison befindet, um die Sterne zu beobachten. Marina kann der Versuchung nicht widerstehen, ermordet ihn und zeigt sich den Helden. Anschließend fliegt sie davon, um ihr Blutmahl zu beenden. Die Szene soll den Helden die Gefährlichkeit Marinas demonstrieren und ihnen klar machen, dass sie mit der Übergabe der Waffe einen schweren Fehler begangen haben. Positiv für die Helden ist, dass die Leiche Peredons am nächsten Morgen im Hafenbecken gefunden wird. Severius Agonan von Greifenstein wird sie untersuchen, um anschließend die Helden in der Folterkammer zu dem Mord zu befragen. Er wird dabei jedoch im Unterschied zum Vortag keine schmerzvollen Mittel einsetzen. Berichten ihm die Helden von den Geschehnissen der Nacht, wird er ihnen Glauben schenken und sie unter der Bedingung frei lassen, dass sie Beweise für ihre Unschuld und für die Schuld Marinas finden und ihm bringen. Hierüber wird er die Helden vor ihrer Feilassung einen Schwur auf Praios und die Zwölfe leisten lassen.



# EPISODE 4: AUSTREIBUNG

## DAS KAPITEL IM ÜBERBLICK

**Handlung:** Die Helden beschatten Marina und dringen schließlich in ihr Haus ein, um Beweise gegen sie zu sammeln. Sie entdecken im Keller des Hauses einen geheimen Gang, der in ihr Versteck unter dem ehemaligen Henkersturm führt. Dort finden sie Marinas Tagebuch, das Hinweise auf ihr Wirken, ihre Natur und ihre Verwundbarkeiten durch die auf ihr liegenden göttlichen Flüche liefert. Außerdem finden Sie einen Brief, in dem Ormeon von Greifenstein Marina zu einem Treffen bei einer alten Ruine außerhalb der Stadt einlädt. Sie bringen das Tagebuch zum Inquisitor Severius Agonan von Greifenstein. Dieser erkennt die Unschuld der Helden. Da er um seinen Ruf fürchtet, wenn bekannt wird, dass Marina, mit der sein Neffe Ormeon ein Verhältnis hat, eine Vampirin ist, will er die Sache selber regeln und bittet die Helden um Mithilfe. Unter Beachtung der Hinweise aus dem Tagebuch und des Wissens des Inquisitors entwickeln die Helden den Plan, Marina beim Treffen mit Ormeon zu vernichten, indem sie sie lebendig begraben. Der Ort des Treffens wird entsprechend vorbereitet und es kommt zur entscheidenden Konfrontation...

**Wetter:** Während der Beschattung wechselhaft bis freundlich; beim Eindringen in das Haus dichter Nebel. Bei den Vorbereitungen an der Ruine etwas besser, abends zunächst trocken mit einzelnen Wolken. Nach dem Tod Marinas verdichten sich diese und es gibt Starkregen.

**Stimmung:** Während der Beschattung und beim Eindringen in die Villa spukige Nebelatmosphäre, wie man sie aus alten Gangsterfilmen kennt. In der Villa Monsterhorror durch die Hunde und hoher Zeitdruck durch eventuelle Rückkehr von Brondo oder Marina. Im Gang Erforschung des Unbekannten. Beim Studium des Tagebuchs Einblicke in das Denken des Bösen. Überwindung zur Zusammenarbeit mit dem ungeliebten Inquisitor. Anspannung bei den Vorbereitungen und dem Auflauern zum Kampf gegen Marina. Während des Endkampfes Todesängste der Helden durch den übermächtigen Gegner. Hervorrufen von Urängsten beim Sieg über Marina durch ein Begräbnis bei lebendigem Leib. Als Abschluss das klassische offene Ende.

## BEWEISE

Den Helden sollte nach der Beobachtung im Kerker klar sein, dass sie es hier mit einem machtvollen Dämon zu tun haben. Es gilt nun, weitere Informationen zu erhalten, um etwas über die Schwächen der Kreatur heraus zu finden und ihr schließlich ein Ende zu bereiten.

Nachdem die Helden vom Inquisitor wieder frei gelassen wurden, sollen sie in seinem Auftrag Beweise gegen Marina sammeln. Eine naheliegende Maßnahme ist es, Marina zu beschatten, eine weitere in ihre Villa einzudringen.

## BESCHATTUNG

Bei einer Beschattung der Vampirin und ihres Umfelds können die Helden folgende Ereignisse beobachten:

- ☞ Außer Marina scheint nur ihr Diener Brondo in dem großen Haus zu wohnen.
- ☞ Es gibt zwei große Hunde in der Villa, mit denen aber niemand vor die Tür geht und die niemals bellen.
- ☞ Mehrere lebende Hühner werden angeliefert (für Marinas Hunde).
- ☞ Marina verlässt das Haus nicht.
- ☞ Ihr Diener besorgt viele Kisten und Körbe, sowie ein paar einfache Lebensmittel.
- ☞ Durch die Fenster des Hauses kann man sehen, dass in einigen Zimmern der Inhalt der Schränke wie zu einem Umzug in Kisten und Körbe verpackt wird.

Marina hat nun was sie wollte und plant, so schnell wie möglich nach Gareth umzuziehen. Vorher will sie sich noch von ein paar Problemen in Form der Helden und der Inquisition trennen. Sie hofft, dass von Greifenstein die Helden als Opfer akzeptiert, bzw. diese unter der Folter „gestehen“ die Morde begangen zu haben. Als sie erfährt, dass die Helden wieder auf freiem Fuß sind, kommt sie zu dem Schluss, dass sie die Helden beseitigen muss. Vorher will sie jedoch Ormeon auf ihre Seite ziehen, indem sie ihn zum Vampir macht. Er hat ihr eine Einladung zu einem

abendlichen Picknick bei einer alten Turmruine nördlich der Stadt geschickt. Bei diesem Treffen will sie die Tat vollbringen, um anschließend gemeinsam mit ihm die Helden und den Inquisitor zu töten.

Die Helden sollten nicht zu viel Zeit mit der Beschattung verbringen. Ein Tag muss reichen, um zu dem Schluss zu gelangen, dass weitere Beweise in der Villa gesammelt werden müssen. Gegen Abend können sie beobachten, wie Brondo das Fuhrwerk anspannt. Anscheinend will die Herrin des Hauses noch einen Ausflug machen. Sollte dieser Köder den Helden nicht genügen, müssen Sie sie durch den Inquisitor unter Druck setzen.

## IN DER VILLA NESAR

Die Helden werden früher oder später auf die Idee kommen, die Villa zu durchsuchen. Eine solche Untersuchung wird wahrscheinlich nachts stattfinden, daher haben wir die folgenden Textpassagen entsprechend ausgearbeitet.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist bereits dunkel und dichter Nebel ist aufgezogen, als ihr in Sichtweite der Villa gelangt. Durch den Dunst könnt ihr sehen, dass eine Kutsche vor dem Tor steht. Gerade huscht eine weibliche Gestalt in das Gefährt. Der Diener eilt zum Kutschbock, steigt auf und das Gefährt ruckt an. Bereits nach wenigen Schritten wird das Gespann von der Dunkelheit verschluckt. Das Hufgeklapper und das Knarren der Räder sind noch ein paar Augenblicke zu hören, werden dann aber leiser und schließlich vom Nebel verschluckt. Dunkel und verlassen liegt die Villa da.

Marina ist losgefahren, um sich mit Ormeon zum Abendessen im „Grafenhaupt“ zu treffen, in dem er untergekommen ist. Ihr Diener wird sie zum Treffen fahren, um dann nach etwa einer Stunde zurück zum Haus

zu kommen. Dort wird er sich etwa bis Mitternacht aufhalten, um dann seine Dienstherrin wieder abzuholen. Während der Abwesenheit der Beiden ist das Haus nicht unbewacht. Die beiden Hunde Marinas laufen im Gebäude umher und werden jeden Eindringling sofort angreifen. Zum Glück für die Helden neigen die beiden nicht zum Bellen, was die Nachbarn oder die Wache auf den Plan rufen würde. Zu ihrem Pech sind die Hunde von Marina zu Vampiren gemacht worden, was sie zu weit ärgeren Gegnern macht, als es normale Tiere wären. Ihre Werte entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Viele der Zimmer der Villa sind seit Monden unbenutzt und voller Staub und Spinnen, da nur Brondo und Marina in dem großen Haus leben. Einige Sachen wurden bereits in Kisten, Körbe und Kästen verpackt, da Marina in den nächsten Tagen nach Gareth umziehen will. Entscheidend ist, dass die Helden bei der Durchsuchung den Gang im Keller finden, der zum geheimen Raum unter dem Turm der Henker führt. Dort werden sie Marinas Tagebuch finden, das Antworten auf viele offene Fragen enthält und die Unschuld der Helden gegenüber dem Inquisitor beweist.

## DACHGESCHOSS

Das Dachgeschoss ist völlig unbewohnt und in deutlich vernachlässigtem Zustand. Überall sind Staub und Spinnweben zu finden. Da die Zimmer unter dem Giebel liegen, haben sie ab etwa einem Schritt Dachschräge.

### 1: RUMPELKAMMER

In der Rumpelkammer befinden sich mehrere alte Möbelstücke, unbenutzte Bettwäsche, Handtücher und zusammengerollte Teppiche. Das große Doppelfenster wurde vor kurzem nachträglich eingebaut (vor etwa zwei Monden). Eine Falltür führt in Marinas Schlafzimmer 10 (direkt über ihrem Himmelbett), eine weitere durch eine hohle Wand ins Gästezimmer 9. Im Staub auf dem Boden sind Spuren zu erkennen, die darauf schließen lassen, dass jemand vor kurzem über die Falltür vom Schlafzimmer aus zum Fenster und wieder zurück gegangen ist. Merkwürdig sind die Krallenspuren auf dem Fensterbrett (Marina ist von hieraus zu ihrem nächtlichen Flug in Dämonengestalt aufgebrochen, bei dem sie Peredon Redo ermordete).

### 2: KLEINES GESINDEZIMMER

In diesem Zimmer können Bedienstete des Hauses oder der Gäste untergebracht werden. Es enthält ein Bett, einen Tisch, einen Stuhl, eine Truhe, sowie einen kleinen Schrank.

### 3: ABSTELLKAMMER

In der Abstellkammer sind allerlei alte Möbel, Kisten und Kästen untergebracht.

### 4: GESINDESCHLAFRAUM

In diesem Zimmer können Bedienstete des Hauses oder der Gäste untergebracht werden. Es enthält mehrere Betten, einen Tisch, Stühle und (leere) Truhen. Es ist einfacher eingerichtet, als die Dienerschaftszimmer.

### 5: DIENERSCHLAFRAUM

Die Dienerschlafräume sind etwas hochwertiger als die Gesindeschlafräume eingerichtet. Sie enthalten zwei Betten, Truhen, Stühle und ein kleines Schränkchen.

### 6: DIENERSCHLAFRAUM

Siehe 5.

### 7: GESINDESCHLAFRAUM

Siehe 4.

### 8: FLUR

Der Flur verbindet die Zimmer des oberen Stockwerks. Über eine schmale Treppe gelangt man in die darunter liegende erste Etage.

## ERSTER STOCK

Im ersten Stock befinden sich die meisten Schlaf- und Gästezimmer des Hauses, sowie Marinas persönliche Gemächer.

### 9: KLEINES GÄSTEZIMMER

Das kleine Gästezimmer war ursprünglich mal als Kinderzimmer geplant. Daher ist die Einrichtung etwas verspielt. Es enthält ein Bett, einen kleinen Schreibtisch, einen Stuhl, sowie zwei Truhen und ein Regal. Durch eine Geheimtür (SINNESSCHÄRFE + 5) gelangt man in eine hohle Wand, in der eine Leiter zur Rumpelkammer 1 auf dem Dachboden führt.

### 10: MARINAS SCHLAFGEMACH

Neben dem großen Himmelbett der Hausherrin gibt es eine Frisierkommode (allerdings ohne Spiegel), einen Sessel, zwei Stühle, einen großen Kleiderschrank, sowie eine Truhe. Im Schrank befindet sich eine Reihe von edlen Kleidern neuester Machart. Im Himmel des Bettes ist eine Klappe verborgen, über die man in die Rumpelkammer 1 im Dachgeschoss gelangt. Um hoch zu klettern kann man ein geknotetes Seil nutzen, das hinter den Vorhängen an einem der Bettpfosten angebracht ist. Das Geheimnis, wozu das Ehepaar Nesar diesen Weg nutzen haben sie mit in ihr Grab genommen.

### 11: MARINAS BAD

Das luxuriös eingerichtete Bad enthält neben einer Waschgelegenheit und einem Abort (mit „Eimerbetrieb“) eine große, gußeiserne Badewanne, sowie diverse Fläschchen und Tiegeln mit Seifen und Parfums. Es wirkt wenig benutzt, da die Hausherrin durch ihre Efferdverfluchung eine Abneigung gegen Wasser hegt.

### 12: MARINAS ARBEITZIMMER

Hinter einen gewaltigen eichenen Schreibtisch steht ein großer, mit Leder bezogener Stuhl, der eher einem Thron ähnelt. Zwei bequeme Sessel, die bewusst etwas niedriger und einfacher gearbeitet als der Schreibtischstuhl sind, stehen für Besucher bereit. In Regalen an den Wänden finden sich Geschäftspapiere der Familie Nesar. Hier empfängt die angebliche Kauffrau die Waffenüberbringer (siehe *Zurück nach Greifenfurt*). Auffällig ist, dass das Fenster Richtung Rahja (also mit Blick auf die Breite) verhängt ist. Marina empfindet den Blick auf den Fluss aufgrund ihres Efferdfluchs als unangenehm.

### 13: SPEISEZIMMER

Im Speisezimmer befindet sich ein Tisch für bis zu zehn Personen, zwei Sessel, ein kleiner Beistelltisch, ein Sekretär und eine Anrichte, die eine große Menge feines Geschirr enthält. Auf der Anrichte stehen zwei große, silberne Kerzenleuchter, darüber hängt ein Gemälde der Familie Nesar.

### 14: GÄSTEZIMMER

Dieses Gästezimmer ist nüchterner eingerichtet, als 9. Es enthält ein Bett, einen kleinen Schreibtisch, einen Stuhl und eine Truhe.

### 15: EINGANGSHALLE

In ersten Stock befindet sich in der Eingangshalle eine Galerie. An den Wänden hängen mehrere beeindruckende Ölgemälde, die verschiedene aventurische Landschaften zeigen. Über eine breite Treppe gelangt man ins Erdgeschoss. Vor Marinas Arbeitszimmer stehen mehrere Stühle für Wartende. In der Mitte der Halle hängt ein großer Kronleuchter von der Decke herab (siehe 26).

### 16: GÄSTEZIMMER

Dieses Gästezimmer ist für zwei Personen eingerichtet. Es enthält zwei Betten, zwei Sessel, einen kleinen Kleiderschrank, einen Tisch und einen Hocker.

### 17: BAD

Das Bad für Gäste ist ungenutzt. Neben der Badewanne und einem Abort (mit Eimerbetrieb) enthält es eine Frisierkommode mit Spiegel und eine Truhe.

### 18: GÄSTEZIMMER

Das edel eingerichtete Gästezimmer für Paare enthält ein großes Doppelbett mit Nachtschränken, einen Kleiderschrank, eine Frisierkommode mit Spiegel, einen Hocker, sowie eine Truhe.

### 19: TREPPENHAUS

Das Treppenhaus ist schmal und dunkel. Es wird üblicherweise vom Personal benutzt. Die Herrin des Hauses, sowie deren Gäste benutzen die breite Treppe in der Eingangshalle. Über eine Treppe gelangt man ins Dachgeschoss, über eine andere ins Erdgeschoss.

## ERDGESCHOSS

Im Erdgeschoss befindet sich der Eingang des Hauses, die Küche, sowie der Festsaal und die Bibliothek.

### 20: BRUNNEN

Als eines der wenigen Häuser in der Stadt hat die Villa Nesar einen eigenen Brunnen. Er wurde vor einigen Jahren vom Keller 30 bis in das Erdgeschoss hoch gemauert, um die Wasserversorgung in der Küche zu erleichtern.

### 21: KLEINE VORRATSKAMMER

In großen Regalen lagern einige wenige Lebensmittel von minderer Qualität, die für Brondo gedacht sind. Die Hausherrin benötigt keinerlei menschliche Nahrung.

### 22: FESTSAAL

Der prachtvoll eingerichtete Festsaal enthält eine lange Tafel. In zwei großen Schränken sind Tischwäsche und Geschirr untergebracht. Eine kleine Bühne steht für Musiker und Schausteller bereit. An den Wänden zeigen große Gemälde düstere Stilleben.

### 23: SPIEL- und RAUCHERZIMMER

In der Mitte des geschmackvoll möblierten Raums steht ein großer, mit grünem Samt überzogener Tisch. In einem Regal befinden sich mehrere Spiele (unter anderem „Rote und Weiße Kamele“), sowie Rauchtensilien.

### 24: BIBLIOTHEK

Die kleine Bibliothek des Hauses ist umfangreich, aber von minderer Qualität, da die Vorbesitzer der Villa wenig Wert darauf legten und die Bücher eher der Form halber sammelten. Es gibt mehrere bequeme Ledersessel und niedrige Tischchen.

### 25: DIENERZIMMER

Dieses Zimmer mit Doppelbett, kleinem Schrank, Tisch und Stuhl ist als einziges in der gesamten Villa richtig bewohnt – was nicht heißt, dass es in gutem Zustand ist. Hier haust Marinas Diener Brondo in Bergen von Dreck

und Unrat. Seine Schlafstatt ist von Wanzen bevölkert, am Boden liegen Essensreste. Der ganze Raum stinkt säuerlich.

### 26: EINGANGSHALLE

In der beeindruckenden Eingangshalle, die über zwei Stockwerke reicht, führt eine breite Treppe auf eine Galerie zum ersten Stock hinauf (siehe 15).

### 27: SPÜL- und WASCHKÜCHE

In der Spül- und Waschküche befinden sich mehrere Bottiche und Mangeln zum Reinigen von Wäsche und Geschirr.

### 28: KÜCHE

Die große Küche ist gut eingerichtet und enthält alle „Gerätschaften“, die man in einem Haus dieser Größe erwartet, wird zurzeit aber nicht genutzt.

### 29: KORRIDOR

Der Korridor dient einerseits als Durchgang von der Eingangshalle zum Festsaal, andererseits als Weg für die Bediensteten, um sich „unsichtbar“ für die Gäste des Hauses zu bewegen. Über eine Treppe gelangt man in den Keller 31, über eine andere in den ersten Stock.

## KELLER

Der größte Teil des Kellers ist mit Erdaushub gefüllt, der beim Ausgraben des Gangs zu Marinas altem Gefängnis unter dem Turm der Henker führt.

### 30: BRUNNEN

Der Brunnen stellt die Wasserversorgung des Hauses sicher. In dem Raum befinden sich zwei Eimer, einer davon mit einem langen Seil, sowie eine Winde. Der Schacht ist gut 70 Schritt tief und durch die ständige Feuchtigkeit schmierig und glatt.

### 31: KORRIDOR

Über eine Treppe gelangt man vom Erdgeschoss in den Keller. An den Wänden des Korridors befinden sich mehrere Fackelhalter. Der Ostteil des Gangs ist teilweise mit Erde gefüllt.

### 32: HOLZKELLER

In diesem Keller sind größere Mengen Holz gelagert. Hinter der Tür befindet sich eine Klappe im Boden, durch die man über eine Leiter in den Gang zum Turm der Henker 37 gelangen kann.

### 33: KELLER mit ERDAUSHUB

In diesen Kellerräumen wurde der Erdaushub aus dem Gang 37 untergebracht, um kein Aufsehen zu erregen. Die Räume sind „bis zum Anschlag“ gefüllt.

### 34: WEINKELLER

Im Weinkeller sind einige gute Tropfen in großen Fässern eingelagert.

### 35: VORRATSKELLER

Im Vorratskeller schimmeln einige wenige Vorräte vor sich hin.

### 36: BEDIENTETENBAD

Der kalte Raum dient den Bediensteten des Hauses (also Brondo) als Bad. Er befindet sich in desolatem Zustand.

## UNTERIRDISCH

### 37: GANG ZUM TURM DER HENKER (UNTER DEM KELLER)

Der stockfinstere Gang ist schmal, niedrig und etwa 70 Schritt lang. Er wurde von Brondo in Marinas Auftrag gegraben, um ihr unauffälligen Zugang zum Keller unter dem verrufenen Henksturm zu ermöglichen. Nach etwa halber Strecke kreuzt er einen anderen Gang, der wesentlich älter ist: er gehört zu einer uralten orkischen Kultstätte zu Ehren ihres Blutgottes, über der sich heute die Stadt befindet (siehe Karte *Das Heiligtum der Orks* aus **JG**).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Viele Schritte stolpert ihr schon durch die Dunkelheit. An den erdigen Wänden hängen immer wieder große bleiche Spinnen, von der Decke rieselt ab und an Erde herab. Es ist eng, die Luft ist muffig und abgestanden. Den Spuren am Boden nach wurde der Gang in letzter Zeit häufiger benutzt. Wo er wohl hin führen mag? Im fahlen Licht könnt ihr erahnen, dass der Gang sich erweitert. Als ihr näher kommt, erkennt ihr den Trugschluss: es handelt sich um eine Wegkreuzung. Fauliger Geruch liegt in der Luft. Am Boden wimmelt zahlreiche Insekten und Würmer. Der Boden des leicht gebogenen Quergangs ist mit unzähligen Knochen bedeckt. Wo um der Götter Willen seid ihr hier rein herein geraten?

## EXORZISMUS

*Im Namen des Herrn der Zwölfe, des Fürsten der Götter, des Licht- und Heilsbringers, weiche, finsterner Dämon, weiche vom Antlitz Deres auf immerdar!*

- Aus einem rituellen Exorzismus der Praioskirche, übersetzt ins Garethi

Bei den folgenden Ausführungen gehen wir davon aus, dass die Helden Marinas Tagebuch als Beweis zum Inquisitor gebracht und die weiteren Pläne mit ihm abgesprochen haben. Er wird es sich nicht nehmen lassen, der Kreatur des Namenlosen persönlich durch einen Grabsegen ein Ende zu bereiten. Sollten sich die Helden statt dessen an den Borongeweihten gewandt haben, oder ein Geweihter, der einen Grabsegen beherrscht zur Gruppe gehören, passen Sie bitte die Texte entsprechend an. Leider fehlt in diesem Fall der Aspekt der erzwungenen Zusammenarbeit mit dem unbeliebten Inquisitor.

### DER NEBEL LICHTET SICH

Zunächst sollten die Helden das Tagebuch sichten und mit dem Inquisitor den Inhalt analysieren. Anschließend gilt es, geeignete Maßnahmen vorzubereiten.

Aus dem Brief von Ormeon an Marina wissen die Helden, dass sich die beiden am Abend nach ihrem Einbruch in die Villa Nesar bei einer alten Turmruine nördlich der Stadt treffen wollen. Eine Karte der Ruine finden Sie im Anhang. Die Helden sollten die Ruine besuchen, einen Plan schmieden, wie Sie Marina dort besiegen wollen und entsprechenden Vorbereitungen treffen.

### SCHLUSSFOLGERUNGEN

Marina ist dank ihrer vampirischen Natur und den Fähigkeiten des Schwertes mit normalen Waffen (und selbst mit magischen oder geweihten) kaum beizukommen. Nur die Verwundbarkeiten durch die auf ihr liegenden göttlichen Flüche sind ein Weg, um sie zu besiegen. Daher im Folgenden eine kleine Auflistung von Mitteln und ihrer

In diesem Gang befinden sich etliche Skelette verschiedener Rassen. Zwerge, Elfen, Menschen, Orks und sogar Oger haben hier zu unterschiedlichen Zeiten ihr Leben gelassen. Die ältesten Knochen sind viele hundert Jahre alt, die neuesten gerade mal fünfzehn. Der Quergang ist in beide Richtungen nach wenigen Schritt eingestürzt, so dass ein Weiterkommen hier nicht möglich ist. Am Ende des weiter führenden Gangs gelangt man in den Keller unter dem ehemaligen Turm der Henker.

### 38: GEHEIMER KELLER UNTER DEM TURM DER HENKER

Durch einen Bruch in der massiven Mauer des Turms gelangt man in den runden Raum mit den steinernen Wänden. Große, aber leere Bücherregale, ein Schreibtisch mit Stuhl, ein Sessel nebst Beistelltisch und ein Himmelbett bilden die Einrichtung des Raums. Alle Möbel sind von exquisiter Qualität und Fertigung. Die Bücher aus den Regalen hat Marina vor einigen Tagen per Kutsche nach Gareth schaffen lassen. Das Bett ist benutzt, auf dem Schreibtisch liegt ein kleines Buch mit rotem Ledereinband. Daneben liegen Gänsekiel und Tastenschlag – ähem – natürlich Feder und Tinte. Bei dem Buch handelt es sich um Marinas Tagebuch (siehe Anhang), das Hinweise auf Ihre Taten und ihre Schwächen beinhaltet. In dem Buch liegt ein parfümierter Brief von Ormeon an Marina (siehe Anhang), durch den die Helden von einem geplanten Treffen der beiden erfahren.

Wirksamkeit (siehe auch **MGS** und **GKM**). Normalerweise würde der hierdurch entstandene Schaden von Marina erst in der nächsten Ruhephase regeneriert werden können. Durch die Macht des Schwertes gilt dies jedoch nur eingeschränkt. Der Schaden kann demnach gemäß Meisterentscheid auch während des Kampfes regeneriert werden.

- ☞ Gegen *Regen* ist Marina kaum noch empfindlich. Dank der Macht Seulasslintans ist diese Schwäche nicht mehr so ausgeprägt, wie früher. (W6/2 SP pro KR)
- ☞ *Fließende Gewässer* sind bei ihrer Durchquerung (W6 SP pro KR) oder Überschreitung (W6/2 SP pro KR) immer noch ein Problem für Marina.
- ☞ Auch *Weihwasser* ist wirksam. (Je nach Menge und getroffener Hautfläche W6/2 bis 2W6 SP)
- ☞ Heilige Steine des Efferd (W6 SP; Aquamarin, Perlen, Mondstein, Lapislazuli; **GKM 38**) und des Boron (2W6 SP; Schwarzer Karneol; **GKM 47**) sind wirksam
- ☞ *Weibrauch* verwirrt sie und beraubt sie durch Schwindel und Unwohlsein ihrer Flugfähigkeit. (1 bis 2 SP pro KR, je nach Dichte)
- ☞ Das wirksamste Mittel ist eine *Bestattung* (auch bei „lebendigem“ Leib). Sollte Marina in ein Grab gestoßen und ein entsprechendes Ritual begonnen werden, ist sie nicht mehr in der Lage zu entkommen (2W20 SP pro KR, sowie so große Schmerzen, dass sie zu keiner Handlung mehr fähig ist). Wir gehen daher im weiteren Verlauf davon aus, dass die Helden diesen Weg wählen (diese Entscheidung wurde von den Autoren aus atmosphärischen Gründen getroffen).

Lassen Sie den Helden Zeit, selbst diese Schwächen heraus zu finden. Sollten die Helden das nicht schaffen, geben Sie ihnen einige Hinweise durch passende Meisterpersonen (den Inquisitor, andere Geweihte) oder entsprechende Talentproben auf **MAGIEKUNDE** oder **GÖTTER UND KULTE**. Auch wenn sie nicht alle der hier aufgeführten

Schwächen kennen können sie Marina besiegen. Entscheidend ist einzig das Wissen um die *Bestattung*, das Ihnen die Möglichkeit zum entscheidenden Schlag gegen die Vampirin bieten wird. Das muss den Helden unbedingt klar werden, da sonst der weitere Verlauf des Abenteuers verändert werden müsste.

### VORBEREITUNGEN

Nachdem die Schwächen der Gegnerin und der Schauplatz des letzten Gefechts bekannt sind, können die Helden mit ihren Vorbereitungen beginnen. Sie werden wahrscheinlich verschiedene Gegenstände besorgen und die Ruine, bei der der Kampf stattfinden soll untersuchen wollen. Bedenken Sie, dass nicht zu viel Zeit ist und die Helden ihre Vorbereitungen nicht zu offensichtlich treffen dürfen. Besonders bei der Turmruine sollten keine zu auffälligen Veränderungen vorgenommen werden, da sich Marina und Ormeon dort nicht zum ersten Mal treffen. Das Überraschungsmoment beim Angriff könnte sonst verloren gehen.

Sollten die Helden zu abstruse, aufwändige oder auffällige Ideen haben, können Sie sie durch den Inquisitor versuchen davon abzubringen. Ansonsten können sie ihnen (bis auf den Zeitdruck) relativ großen Freiraum gönnen.

### DIE ROLLE DES INQUISITORS

Sollte in der Heldengruppe kein Geweihter zugegen sein, wird Severius Agonan von Greifenstein darauf bestehen, beim Kampf gegen Marina dabei zu sein. Er will den Grabsegen sprechen, um die Kreatur des Namenlosen von Deres Angesicht zu bannen. Es gibt für ihn zwei mögliche Strategien:

☞ Er kämpft mit den Helden in vorderster Front gegen Marina. Das ist gefährlich, da er der einzige ist, der einen wirkungsvollen Grabsegen sprechen kann. Bei einem Ausfall seiner Person ist der Vampirin nicht mehr bei zu kommen. Andererseits kann genau daraus ein großes Maß an Spannung entstehen, da die Helden im Kampf nicht nur gegen Marina vorgehen, sondern auch noch Severius schützen müssen.

☞ Der Inquisitor hält sich zunächst zurück. Er bleibt in seinem Versteck, oder kämpft in zweiter Reihe, um nach dem Sturz Marinas in das Grab herbei zu springen und mit dem Ritual zu beginnen.

Welche der beiden Strategien Sie anwenden möchten (auch eine Mischung ist denkbar), überlassen wir Ihnen. Es ist sicherlich von der Stimmung am Spieltisch und dem Geschmack Ihrer Gruppe abhängig.

### DIE RUINE

Etwa fünf Meilen nördlich von Greifenfurt liegt ein Stück abseits des Weges die Ruine, bei der sich Ormeon und Marina treffen wollen. Es handelt sich um eine ehemalige Wehranlage auf einem kleinen Hügel, von der aus man einen hervorragenden Blick auf das Umland hat. Sämtliche Gebäude sind zum Großteil verfallen, nur noch wenige Räume sind erhalten. Dennoch (oder gerade deshalb) bietet das Umfeld eine große Anzahl an Versteckmöglichkeiten.

#### 1: WIRTSCHAFTSGEBÄUDE

Ein Gutteil des Wirtschaftsgebäudes ist in sich zusammen gefallen, so dass die Reste kaum noch betreten werden können.

#### 2: HAUPTHAUS

Das Haupthaus ist vergleichsweise gut erhalten. In mehreren Kammern mit verfallenen Möbelresten finden sich zahlreiche Versteckmöglichkeiten.

#### 3: STALL

Vom ehemaligen Stall ist nur noch ein Teil des Dachs erhalten. Der Rest bildet einen formidablen Trümmerhaufen.

#### 4: TURM GEN RAHJA

Die äußere Hälfte dieses Turms ist komplett abgerutscht, so dass man vom Weg kommend in die einzelnen Stockwerke blicken kann.

#### 5: TORTURM

Vom ehemaligen Torturm ist nur noch die Hälfte des untersten Stockwerks erhalten. Er ist stark einsturzfähig.

#### 6: BURGHOF

Im Burghof befindet sich ein alter Brunnenschacht, dessen hölzerne Abdeckung stark angefault ist. In einer Tiefe von 50 Schritt ist immer noch klares, reines Quellwasser zu finden. Eine große Linde steht neben dem Brunnen. Außerdem gibt es mehrere Gebüsche, hohes Graß und Trümmerteile.

#### 7: TURM GEN EFFERD

Der ehemalige Bergfried ist durch seine massive Bauweise – bis auf ein Stück des Dachs – gut erhalten. Durch mehrere Schießscharten lässt sich das Geschehen um den Turm herum gut beobachten, wenn es den Helden gelingt, die massive, verschlossene Tür zu öffnen.

#### 8: PICKNICKPLATZ

Auf der Krone der breiten, verfallenen Mauer im Efferd der Ruine lässt Ormeon den Picknickplatz für sein romantisches Treffen mit Marina herrichten.

### DER ABEND

Am Nachmittag vor dem Treffen zwischen Marina und Ormeon sollten die Helden ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben und sich auf die Lauer legen.

#### ABLAUF

Ohne ein Eingreifen der Helden würde der Abend folgendermaßen ablaufen:

☞ Zwei Stunden vor Sonnenuntergang kommt eine Kutsche mit dem Wappen der von Greifensteins an. Ein Diener steigt aus und öffnet Ormeon die Tür, der zur Ruine hinaufsteigt. Sein Bediensteter lädt eine Truhe und einen kleinen Tisch ab, die er anschließend schnaufend den Hügel hinauf schleppt. Ormeon sucht einen geeigneten Platz für das Picknick. Er wählt die eingefallene Mauer gen Efferd, auf der er seinen Diener eine Decke ausbreiten lässt. Auf dem kleinen Tisch werden am Fuß der Mauer verschiedene Speisen und Getränke angerichtet. Dann schickt Ormeon seinen Diener mit der Kutsche fort. Er soll ihn zu späterer Stunde wieder abholen.

☞ Eine Stunde vor Sonnenuntergang sind Marina und Ormeon verabredet. Doch sie erscheint nicht.

☞ Eine halbe Stunde vor Sonnenuntergang wird Ormeon ungeduldig. Er beginnt auf und ab zu laufen und immer wieder von der Mauer aus nachzusehen, ob sich Marinas Kutsche nähert.

- ☉ Bei Sonnenuntergang ist Marina noch immer nicht erschienen. Ormeon sitzt einsam und niedergeschlagen auf der Decke und starrt vor sich hin.
- ☉ Fast eine Stunde nach Sonnenuntergang, es ist nun fast dunkel, entzündet Ormeon die Kerzen auf dem Tischchen an der Mauer und beginnt zu essen. Er ist sichtlich enttäuscht.
- ☉ Zwei Stunden nach Sonnenuntergang erscheint Marina. Sie hat das Schwert dabei. Ormeon begrüßt sie überschwänglich, seine Niedergeschlagenheit ist wie weggeblasen. Nach kurzer Unterhaltung begeben sich die beiden mit zwei Gläsern Wein auf die Decke auf der Mauer, um das am Himmel stehende Madamal und die Sterne zu betrachten. Nach einigen romantischen Minuten wird es für die Helden so aussehen, als wolle Marina Ormeon küssen. In Wirklichkeit wird sie ihn beißen, um ihn zum Vampir zu machen.

Spätestens an dieser Stelle sollten die Helden in das Geschehen eingreifen und den (hoffentlich gut ausgearbeiteten und cleveren) Plan zur Bekämpfung Marinas durchführen. Sobald Marina die Gefahr bemerkt, verwandelt sie sich mit Hilfe des Schwertes in ihre Dämonengestalt. Ormeon, der sie zunächst vor den Angreifern schützen will, ist dadurch völlig verwirrt und entsetzt, so dass er einige Sekunden zu keiner Regung im Stande ist. Danach wird er auf Seiten der Helden in den Kampf eingreifen. Sollte Marina ihn bereits gebissen haben, liegt er ohnmächtig auf der Mauer und kommt erst nach dem Kampf wieder zu sich. Ist er bereits zum Vampir gemacht worden (Meisterentscheid), wird er bei Sonnenaufgang schreiend zu Asche verbrennen (falls die Helden ihn nicht vorher töten), da er von Praios verflucht sein wird.

## KAMPF WIDER DEN DÄMON

Marina ist in ihrer Dämonengestalt (Werte siehe Anhang) und mit dem Schwert in der Hand eine kaum zu besiegende Gegnerin. Sie ist sich dessen sehr wohl bewusst und wird dank ihrer Arroganz ihre Flugfähigkeit kaum einsetzen, sondern mit den Angreifern spielen. In ihrer Überheblichkeit wird sie unaufmerksam, aber wenn sie merkt, dass die Helden wirksame Waffen (Weihrauch, Weihwasser, heilige Steine und Waffen) einsetzen, wird sie vorsichtiger werden. Nur im äußersten Notfall wird sie fliehen, da sie sich den Helden offenbart hat und sie nicht als Mitwisser dulden kann. Im Übrigen ist sie sich ihres Sieges gewiss.

Präsentieren Sie den Helden den Kampf entsprechend. Er ist der letzte in diesem Abenteuer und er sollte ihnen alles abverlangen. Nur mit letzter Not darf es ihnen gelingen, die Vampirin in die vorbereitete Falle zu locken. Sobald Marina in die Grube gestürzt ist, beginnt Severius Agonan von Greifenstein mit der Bestattungsliturgie. Marinas Ende hat begonnen.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Unter unsäglichem Schreien wälzt sich die Kreatur im Schlamm, der den Boden der Grube bedeckt. Braunes Wasser spritzt auf, während sie sich unter heftigen Spasmen und Zuckungen in höchster Agonie windet. Das Unwesen scheint zu schrumpfen. Helle Haut und menschliche Züge sind durch den Schlamm zu erahnen. Eine junge Frau namens Marina brüllt in höchster Not. „Gnade! Lasst mir Gnade zuteil werden und befreit mich von dieser Pein!“. Höher und höher steigert sich ihr Crescendo der Schmerzen. Blasen beginnen sich auf ihrer Haut zu bilden, die sich mit gelbem und grünem Eiter füllen. Dunkle Fetzen schälen sich ab. Das infernalische Schreien ebbt abrupt ab, als Marina einen Schwall schwarzer Flüssigkeit erbricht, und geht in ein leises Wimmern und Winseln über, das Euch eine Gänsehaut den Rücken hinunter laufen lässt. Während der Verfall fortschreitet, scheint der einst schöne Körpers der Frau langsam durchsichtig zu werden und beginnt von innen heraus in orange-gelbem Licht zu glühen. Ein Gestank von Moder, verbranntem Fleisch und Fäulnis steigt auf und lässt Euch Übel werden. Das Glühen nimmt zu und Ihr hört ein knisterndes Geräusch wie von einem am Spieß schmurgelndem Braten und loderndem Feuer. Das Wimmern erstickt in einem gurgelnden Laut. Große, schwarz-braune Brocken lösen sich von dem gemarterten Leib. Ein letztes Zittern, ein tiefes, gluckerndes Röcheln, dann regt sich das verkohlte, mit Schlamm und Eiter besudelte Etwas in der Grube nicht mehr. Doch in ihren Augen, die unheilig zu funkeln scheinen strahlen immer noch Kraft aus. Urtiefe Boshaftigkeit und grenzenloser Hass liegen in ihrem Blick. Dann scheint sich für einen winzigen Augenblick Erkenntnis gefolgt von wahrer Angst und beginnendem Wahnsinn darin zu spiegeln. In diesem Moment brechen Ihre Augen und werden stumpf und trüb.

Die Vampirin ist nicht mehr. Mit fester Stimme spricht von Greifenstein die letzten Worte der Liturgie. Dann kehrt Stille ein. Je nachdem, ob Ormeon den Kampf überlebt hat, oder nicht wird der Inquisitor ihm eine Standpauke erteilen, die sich gewaschen hat, oder sich in stiller Trauer zurückziehen. Auf jeden Fall wird er dafür sorgen, dass das Schwert aus der Grube geholt wird und in seiner Obhut landet. Nachdem sich die Helden einigermaßen gesammelt und die Wunden versorgt haben, ist der Zeitpunkt für folgenden Text gekommen:

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Noch immer gellen die qualvollen Schreie in Euren Ohren. Noch immer klingt das Wimmern und Flehen nach. Noch immer seht ihr den von Krämpfen geschüttelten Körper der jungen Frau. Noch immer habt ihr den Übelkeit erregenden Gestank von verbranntem und verwesendem Fleisch in der Nase. Noch immer seht ihr das plötzliche Aufglühen und den vergehenden Leib. Noch immer den letzten Blick, den Hass, die Erkenntnis, die unbegreifliche Angst. Doch nun ist es still, dunkel und Regen fällt vom Himmel ...

## ZU GUTER LETZT

Der grauenhafte Kampf gegen die Kreatur des Namenlosen hat bei den Helden sicherlich Spuren hinterlassen. Sie werden auf Kosten der Inquisition bestens versorgt werden. Severius verpflichtet sie zu Stillschweigen, das er mit einer ordentlichen Belohnung von 350 Dukaten aus Marinas Besitz und einem Eid auf die Zwölfe untermauert. Der übrige Besitz der Vampirin geht an die Praioskirche. Er erklärt sich bereit, den Ruf der Helden öffentlich wieder herzustellen. Als Schuldingen für die Morde nennt er einen Dämon, der das Schwert besessen und Marina verdorben hat. Seulasslantan wird daher noch am Tag nach Marinas Tod von einem Duzend Bannstrahlern zur Verwahrung nach Gareth in die Stadt des Lichts gebracht.

### BELOHNUNGEN

Jeder Held erhält für die durchlebten Ereignisse 500 Abenteuerpunkte. Als spezielle Erfahrungen kommen auf alle Fälle die im Turnier eingesetzten Kampftalente, Götter/Kulte, Magiekunde, sowie Sagen/Legenden in Frage. Weitere können nach Ihrer Maßgabe ergänzt werden.

### NACH DEM ABSRAHN

Zum Abschluss dieses Abenteuers wird mindestens einer der Helden einige Tage nach dem Sieg über Marina folgenden Traum haben:

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du siehst eine mit hohem Gras bewachsene Hügellandschaft in der Morgendämmerung. Auf einem der Hügel brennen die letzten Reste eines Lagerfeuers. Als Du näher kommst, erkennst Du daneben mehrere liegende Gestalten, von denen manche über dem Boden zu schweben scheinen. Sie sind in weiße Gewänder mit goldenem Besatz gekleidet. In Gold gefasste weiße Schilde zieren ihre Wappenröcke. In der Mitte des Wappens ragt jedem von ihnen eine rote Spitze aus der Brust.

Du erkennst, dass es sich um Gepfahlte handelt. Einige der Gestalten winden sich vor unsäglichen Schmerzen, wodurch sie sich die Hölzer nur noch tiefer in den Leib treiben.

Sie sind noch am Leben!

Am Horizont steigt Praios Schild unaufhaltsam höher. In der zunehmenden Helligkeit nimmst Du immer mehr Einzelheiten wahr. Ein abgetrennter Arm, hervorquellende Eingeweide und eine abgerissene Hand lassen Übelkeit in Dir aufsteigen.

Als Praios Strahlen auf die gemarterten Leiber fallen, beginnen dünne Rauchfäden von diesen aufzusteigen. Innerhalb weniger Augenblicke verdichtet sich der Rauch zu schwarzem Qualm. Schreie hallen wie aus weiter Ferne an Dein Ohr. Flammen verzehren quälend langsam die Verfluchten.

Ein kurzes Aufblitzen lenkt Deine Aufmerksamkeit auf sich. Durch den dicken Qualm erahnst Du eine große Gestalt, die einen mächtigen, schwarzen Zweihänder triumphierend empor reckt. In diesem Moment verdichten sich die Rauchschwaden, bis sie Dir die Sinne rauben. Du erwachst schweißgebadet ...



# ANHÄNGE

## PERSONENTABELLEN

Die Personen, Gegenständen und Wesen aus den Tabellen *Wichtige Personen*, *Gegenstände und Wesen* und *Auf dem Turnier* finden Sie im nächsten Abschnitt *Personen, Wesen und Artefakte*.

### TABELLE: WICHTIGE PERSONEN

Name	Beruf/Aufgabe	Funktion
Answin Valpossov	Knappe der Helden	Den Helden persönlich bekanntes Opfer
Balthasar Neuengrund	Barde	Informationsquelle, Opfer
Bosjew	Knappe von Libussa	Statist, Opfer
Brondo	Diener von Marina	Gegner
Libussa Nagraski	Adlige	Gegenspielerin der Helden
Marina aus Rethis	Angebliche Kauffrau und Gönnerin der Stadt Greifenfurt	Bösewicht, Zentrales Element der Handlung
Ormeon von Greifenstein	Adliger	Geliebter von Marina
Peredon Redo	Gehilfe des Inquisitors	Spitzel, Opfer
Severius Agonan von Greifenstein	Inquisitor	Zunächst Folterer, dann ungeliebter Verbündeter
Tsaiana Tannfeld	Bettlerin, Gordans Mutter	Informationsquelle

### TABELLE: GEGENSTÄNDE UND WESEN

Name	Aufgabe	Funktion
Marinas Hunde, Wohtar und Ugor	Vampirische Wachhunde	Gegner
Seulasslintan	Dämonisches Schwert	Mystische Waffe, Zentrales Element der Handlung

### TABELLE: AUF DEM TURNIER

Name	Beruf/Aufgabe	Funktion
Arnulf von Gantenstein	Adliger	Statist (Turnierteilnehmer)
Arthag, Sohn des Cendrasch	Kriegsveteran (Ambosswerg)	Statist (Turnierteilnehmer)
Boromir Zornbold	Bürger	Statist (Turnierteilnehmer), Opfer
Boronatha von Phexhilf-Rabenstein	Adlige	Statist (Turnierteilnehmerin)
Brin von Gantenstein	Adliger	Statist (Turnierteilnehmer), Opfer
Dexter von Binsböckel	Adliger	Statist (Turnierteilnehmer)
Hagen von Sieghels-Halm	Adliger	Statist (Turnierteilnehmer)
Heiltrud Boronsacker	Rondrageweihte	Statist (Turnierteilnehmerin)
Irmenella von Wertlingen	Siehe <i>Sonstige Personen</i>	
Lechdan von Ochs	Adliger	Statist (Turnierteilnehmer)
Libussa Nagraski	Siehe <i>Wichtige Personen</i>	
Ludalf von Wertlingen	Adliger	Statist (Turniermeister)
Olgard Haldarson	Krieger (Thorwaler)	Statist (Turnierteilnehmer)
Ormeon von Greifenstein	Siehe <i>Wichtige Personen</i>	
Quendan von Zweifelfels	Adliger	Statist (Turnierteilnehmer)
Ragnar von Greifenfurt	Adlige	Statist (Turnierteilnehmerin)

## TABELLE: SONSTIGE PERSONEN

Name	Beruf/Aufgabe	Funktion
Bormir Tuchner	Henker	Informationsquelle
Derlala Brohm	Geliebte von Zerwas	Statist, historische Figur
Eseraz der Waffenmeister	Siehe Zerwas der Henker	
Falk Brohm	Siehe Familie Brohm	
Familie Brohm	Patrizierfamilie	Statisten, Informationsquelle
Fridolan Hinkler	Stadtschreiber	Informationsquelle
Geron Stein	Rondrapriester	Statist
Gordan Jerisson	Lederwarenhändler	Statist
Gordan Liebknecht	Kind	Statist
Gordan Tannfeld	Toter Söldner	Statist, historische Figur
Helrasim Boggensack	Boronpriester	Statist
Holtan Liebknecht	Vater von Gordan Liebknecht	Statist
Irgan Zaberwitz	Ehemaliger Bibliothekar	Statist, historische Figur
Irmenella von Wertlingen	Markgräfin zu Greifenfurt	Statist (Turnierveranstalterin), Informationsquelle
Lechmin Lucina von Hartsteen	Praiospriesterin	Statist
Marcian	Ehemaliger Stadtverwalter und Inquisitor	Statist, historische Figur
Tsalieb Wingold	Witwe von Alferd Wingold	Statist
Uriel von Notmark	Ehemaliger Graf	Statist, historische Figur
Wiebke Liebknecht	Mutter von Gordan Liebknecht	Statist
Warsew der nicht alternde	Siehe Zerwas der Henker	
Wresan der Zureiter	Siehe Zerwas der Henker	
Zarwen der Held	Siehe Zerwas der Henker	
Zerwas der Henker	Ehemaliger Henker	Statist, historischer Bösewicht

## TABELLE: MARINAS OPFER

Name	Beruf/Aufgabe	Funktion
Alferd Wingold	Hundezüchter	Fünftes Opfer
Answin Valpossow	Siehe <i>Wichtige Personen</i>	
Bortheld Streiter	Schatzmeister der Schmiedegilde	Siebtes Opfer
Irlinde Nesar	Witwe von Talarion Nesar	Neuntes Opfer
Kalpir Kupfergrund	Schmied	Zweites Opfer
Leif Bernson	Bauer	Viertes Opfer
Olga Valpossow	Mutter von Answin Valpossow	Erstes Opfer
Pech Rechtrunk	Knecht und Hafenarbeiter	Achtes Opfer
Peredon Redo	Siehe <i>Wichtige Personen</i>	
Susa Musker	Seilmacherin	Drittes Opfer
Talarion Nesar	Reicher Kaufmann	Sechstes Opfer

# PERSONEN, WESEN UND ARTEFAKTE

## WICHTIGE PERSONEN

### Answin Valpossow, Gassenjunge und Knappe

*Erscheinung:* schlaksiger Junge mit wirren roten Harren und Sommersprossen. Immer in etwas schmutziger, nicht mehr ganz neuer Kleidung.

*Charakter:* der Sohn von Olga Valpossow ist seit der Ermordung seiner Mutter durch Marina Vollweise. Zu seinem Oheim, dem einzigen noch lebenden Verwandten, möchte er auf keinen Fall, da dieser ein cholischer Trunkenbold ist. Er schlägt sich daher mit einfachen Arbeiten und Bettelei durchs Leben. Sein großer Traum ist es, dem Elend zu entkommen und ein Held zu werden, von dem die Barden berichten. Aus diesen Gründen ist er beim Turnier ganz vorne dabei, um sich den Helden als Knappe anzubieten. Behandeln ihn die Helden gut, wird er ihnen von nicht mehr von der Seite weichen. Er sieht in den tapferen Recken, die sich auf dem Turnierplatz duellieren seine großen Vorbilder.

**Geboren:** 1016 BF      **Größe:** 1,67 Schritt  
**Haarfarbe:** rot      **Augenfarbe:** grün

### Balthasar Neuengrund

*Erscheinung:* verlebt aussehender Mann in den mittleren Jahren mit langen braunen Haaren und einem Oberlippenbart. Er trägt die auffällige Kleidung eines fahrenden Barden.

*Charakteristik:* Balthasar ist seit der Ermordung seines Bruders durch Gordan Tannfeld während der Schlacht an der Trollpforte ein gebrochener Mann (siehe *Zeittafel*). Er hat Jahre damit verbracht, den Mörder zu finden. Sein Hass hat ihn aufgezehrt, er ist am Ende seiner Kräfte.

**Geboren:** 991 BF      **Größe:** 1,77 Schritt  
**Haarfarbe:** braun      **Augenfarbe:** grün

### Bosjew, Libussas Knappe

*Erscheinung:* junger, verschlossen wirkender Mann mit bornschen Zügen und schwarzen, kurzen Haaren; er trägt fast immer abgewetzte Lederkleidung.

*Charakteristik:* Bosjew ist seiner Dienstherrin so treu ergeben, wie es ein bornscher Leibeigener sein kann. Er spricht kein Wort Garethi und tritt allen fremden mit großen Misstrauen entgegen, da er noch nie weit von seiner Heimat entfernt war. Libussa hat ihn nur mitgenommen, da Ela, ihre eigentliche Knappin, zum Zeitpunkt ihrer Abreise krank war.

**Geboren:** 1008 BF      **Größe:** 1,84 Schritt  
**Haarfarbe:** schwarz      **Augenfarbe:** schwarz  
**Schwert:** INI 9+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+4 DK N  
**LE 34 AU 35 KO 13 MR 2 GS 5 RS 2**

### Brondo, Marinas Diener

*Erscheinung:* der mittelgroße, kräftige Mann hat sonnengebräunte Haut und eine Glatze. Er wirkt in seinen Bewegungen etwas plump, ist jedoch sehr stark.

*Charakter:* Der ehemalige Diener des alten Ehepaars Nesar (das von Marina ermordet wurde) ist sozusagen zusammen mit deren Villa in Marinas Besitz übergegangen. Brondo ist geistig zurückgeblieben, aber seiner Dienstherrin treu ergeben und im Kampf trotz seiner scheinbaren Plumpheit ein nicht zu unterschätzender Gegner.

**Geboren:** 987 BF      **Größe:** 1,76 Schritt  
**Haarfarbe:** Glatze (braun)      **Augenfarbe:** hellblau

**Breitaxt:** INI 4+W6 AT 17 PA 11 TP 2W+6 DK N  
**LE 41 AU 52 KO 16 MR 4 GS 7 RS 2**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

### Libussa Nagragski

*Erscheinung:* kleine, aber zähe Frau mit breiten Schultern, kurzen Haaren und wettergegerbter Haut. Sie trägt fast immer ihr Kettenhemd und hat ihre Waffe stets gegürtet.

*Charakteristik:* arrogante, aber ehrliche Adlige aus dem Bornland, die es den verweichlichten Schnöseln aus dem Mittelreich mal richtig zeigen will. Sie ist den Helden immer eine Nasenlänge voraus und lässt sie spüren, dass ihr das gefällt. Spielen Sie sie so, dass zwischen den Helden und ihre eine gegenseitige Abneigung entsteht.

*Wappen:* Schwarzbar auf gelbem Feld

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Bogenschießen und Tjoste.

**Geboren:** 992 BF      **Größe:** 1,60 Schritt  
**Haarfarbe:** braun      **Augenfarbe:** grün  
**Schwert:** INI 12+W6 AT 18 PA 14 TP 1W+6 DK N  
**Zweihandschwert:** INI 8+W6 AT 17 PA 14 TP 2W+6 DK NS  
**Langbogen:** INI 10+W6 FK 18 TP 1W+6  
**Reiten:** 15 (14/14/17) AT 17 Ausw 11 TP 1W+4  
**LE 38 AU 43 KO 15 MR 7 GS 5 RS 6**

### Marina aus Rethis, Vampirin

*Erscheinung:* etwa 20-jährige schöne Frau mit goldblonden Haaren. Eine geheimnisvolle Aura umgibt sie. In ihren blauen Augen spiegelt sich eine seltsame Mischung aus für ihr Alter ungewöhnlicher Tiefe und einem Funken unbestimmter Gier oder Sehnsucht.

*Charakter:* nach Außen hin ist sie ganz die aufstrebende junge Händlerin. In Wirklichkeit jedoch ein von Macht- und Blutgier getriebener Dämon, der vor nichts halt macht, um an sein Ziel zu gelangen.

*Hintergrund:* (siehe auch *Zeittafel* und *Marinas Tagebuch* im Anhang) Marina wurde vor ungefähr fünfzehn Jahren aus ihrer Heimat Rethis, der größten Stadt auf Hylailos, vom Erzvampir Zerwas entführt, Entjungfert und zur Vampirin gemacht. Danach sperrte er sie in seinem Versteck unter dem Henkersturm von Greifenfurt ein. Nach fast fünfzehn Jahren der Gefangenschaft gelang ihr die Flucht. In ihrer Gier ermordete sie einige Leute, war jedoch klug genug, ihre Taten zu verschleiern. Seit etwa drei Monden ist sie offiziell in Greifenfurt als Reiche Dame aus Rethis bekannt. In dieser Zeit hat sie eine alte Villa erworben und Ormeon von Greifenstein, den Neffen des Inquisitors, verführt. Er ist für sie eine wertvolle Informationsquelle. Sie ist dank ihrer Schönheit und ihres Geldes beim Adel ein gerngesehener Gast. Außer dem aus Gareth angereisten Inquisitor Severius Agonan von Greifenstein vermutet niemand, dass Sie etwas mit den grausamen Morden die seit geraumer Zeit in Greifenfurt passieren zu tun haben könnte. Am liebsten würde sie die Stadt so schnell wie möglich verlassen, um in Gareth ihre Macht spielen zu lassen. Hierfür benötigt sie jedoch die Waffe „Seulasslitan“ des Erzvampirs, die vor nun mehr fünfzehn Jahren verschwand, als dieser mit dem Greifen Scraan über der Stadt kämpfte. Sie wird daher beim Ball zum Abschluss des Turniers die Gelegenheit ergreifen und eine Suche nach der Waffe veranlassen.

Marina hat schmerzhaft erfahren, dass sie als Vampirin von Efferd Verflucht ist und hofft, durch die Waffe diese

Verwundbarkeit auszumerzen und unsterblich zu werden. Dass sie auch von Boron Verflucht ist, ahnt sie nicht. Nachdem ihr die Helden Seulasslintan überreicht haben, spürt sie die enormen Kräfte der Waffe. Ein Hochgefühl von Macht und Überlegenheit überkommt sie. Nach all den Jahren hält sie endlich den vermeintlichen Schlüssel zu ihrer Zukunft in den Händen. Doch dieser Hochmut bringt sie letztendlich zu Fall, da sie die Helden und den Inquisitor unterschätzt.

In ihren Diensten befindet sich Brondo, ein nicht sehr heller, aber schlagfertiger Diener und Leibwächter, den sie von den Vorbesitzern ihrer Villa übernommen hat.

Anhand folgender Ereignisse und Begebenheiten könnten die Helden Verdacht schöpfen, bzw. die Schwächen der Vampirin erkennen:

- ☞ Raben fliehen sie (Boron).
- ☞ Sie macht um jede Pfütze einen Bogen und ihr Diener hält immer einen Regenschirm bereit (Efferd).
- ☞ In ihrem Arbeitszimmer sind die Fenster mit Blick auf die Breite (den Fluss bei Greifenfurt) verhängen, da der Blick auf das fließende Gewässer ihr Unbehagen bereitet (Efferd).
- ☞ Marina kann Stille nicht ertragen. Sie ist extrem redselig, hat aber genug Etikette und Intelligenz, so dass jeder sich gerne mit ihr unterhält (Boron).
- ☞ Fast täglich lässt sie lebende Hühner und frisches Schweineblut für ihre beiden Hunde liefern (Vampirismus).
- ☞ Sie hat eine Überempfindlichkeit gegen Weihrauch, was die Helden beim Turnier und bei der Übergabe des Schwertes beobachten können (Boron).

---

**Alter:** Anfang 20 (35)    **Größe:** 1,70 Schritt  
**Haarfarbe:** goldblond    **Augenfarbe:** blau  
**MU 14**    **KL 14**    **IN 12**    **CH 18**    **FF 11**    **GE 16**    **KO 17**  
**KK 17**  
**Biss:**    **INI 11+W6**    **AT 15**    **PA 10**    **TP 1W6+4 DK H**  
**LeP 27**    **AuP ∞**    **KO 16**    **MR 13**    **GS 13**    **RS 0**    **GW 10**  
**Vorteile:** Dämmerungssicht, Regeneration (2W6 LeP pro Kampfrunde), Resistenz (halber Schaden) gegen profane, magische und geweihte Angriffe, Immun gegen Gifte und Krankheiten, Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit Merkmal *Schaden*.  
**Nachteile:** Jähzorn, Arroganz, Rachsucht, von Efferd (versengend) und Boron (verbrennend bis vernichtend) verflucht  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff, Verbotene Pforten  
**Siehe auch:** Regeln zu Vampiren **MGS 112ff**  
**Talente:** Betören 14, Sinnesschärfe 12  
**Zauber:** BANNBALADIN 14, vampirische Zauberfertigkeiten

Mit Hilfe des Schwertes Seulasslintan ist Marina in der Lage, sich in eine geflügelte Dämonengestalt zu verwandeln. Diese Fähigkeit setzt sie am Ende des Abenteuers beim Kampf gegen die Helden in der Ruine ein.

---

**Aussehen:** Dämonengestalt mit blutig-roter Haut und lederartigen Schwingen  
**Krallen:**    **INI 15+W6 AT 16**    **PA 14**    **TP 2W6+4**    **DK H**  
**Seulasslintan:** **INI 12+W6 AT 15**    **PA 15**    **TP 2W6+10**    **DK NS**  
**LeP 60**    **AuP ∞**    **KO 20**    **MR 15**    **GS 13**    **RS 8**    **GW 10**  
**Vorteile:** siehe oben, zusätzlich Flugfähigkeit  
**Nachteile:** siehe oben  
**Sonderfertigkeiten:** siehe oben, zusätzlich Flugfähigkeit und Nachtsicht

### Ormeon von Greifenstein

*Erscheinung:* gut aussehender, durchtrainierter junger Mann, der gerne leichte Lederkleidung trägt.

*Charakteristik:* Auf den ersten Blick ganz der feine Spross einer angesehenen Adelsfamilie, ist Ormeon von hinterhältiger

Natur und nutzt im Kampf gerne auch unlautere Mittel, um den Sieg zu erringen. Marina, seiner vermeintlichen großen Liebe, gegenüber ist er ganz der naive Grünschnabel. Sie hat ihn, auch durch ihre vampirischen Fähigkeiten, um den Finger gewickelt, da sie in ihm eine wertvolle Informationsquelle sieht.

*Wappen:* Wolf auf blau-rot gespaltenem Feld

*Disziplinen:* Zweihandwaffen und Tjoste.

---

**Geboren:** 1007 BF    **Größe:** 1,75 Schritt  
**Haarfarbe:** braun    **Augenfarbe:** schwarz  
**Zweihandschwert:** **INI 8+W6**    **AT 16**    **PA 14**    **TP 2W+4**    **DK NS**  
**Reiten:** 13 (13/14/15)    **AT 16**    **Ausw 9 TP 1W+4**  
**LE 35**    **AU 37**    **KO 14**    **MR 2**    **GS 5**    **RS 5**

### Peredon Redo, Gehilfe des Inquisitors

*Erscheinung:* kleiner Mann mit ordentlich gestutztem Vollbart und Halbglatze. Er trägt nicht die Ordenskleidung eines Praioten, da er unerkannt arbeiten möchte.

*Charakter:* gewissenloser Helfer des Inquisitors. Er arbeitet inoffiziell, wird aber seine Zugehörigkeit zur Inquisition bei entsprechender Befragung nicht verleugnen. Er ist kein Geweihter des Sonnengottes, sondern Laienbruder und hat früher dem Bannstrahlerorden angehört.

---

**Geboren:** 998 BF    **Größe:** 1,62 Schritt  
**Haarfarbe:** braun    **Augenfarbe:** braun

### Severius Agonan von Greifenstein, Inquisitor

*Erscheinung:* großer, dünner Mann mit grauem, schütterem Haar, das er meist zurück gekämmt trägt. Stechende, graue Augen unter kaum vorhandenen Brauen. Er trägt die Tracht eines Inquisitors (goldene Robe mit rotem Untergewand, am Gürtel ein Greifenamulett) und hat einen schwarzen Gehstock. An der rechten Hand trägt er einen goldenen Greifenring.

*Charakter:* von sich eingemommener, aber kompetenter Inquisitor, der auch vor der hochnotpeinlichen Befragung nicht zurück schreckt, wenn es seinen Zwecken dient. Er lebt seinen Glauben und ist von der Richtigkeit seines Handelns voll überzeugt. Er redet von sich selbst stets im Plural.

---

**Geboren:** 967 BF    **Größe:** 1,87 Schritt  
**Haarfarbe:** grau    **Augenfarbe:** grau  
**Sonnenszepter:** **INI 8+W6**    **AT 15**    **PA 14**    **TP 1W+3**    **DK N**  
**LE 36**    **AU 43**    **KO 13**    **MR 11**    **GS 6**    **RS 1**  
**Liturgien:** Severius beherrscht die für einen Praiospriester seines Standes üblichen Liturgien und Gebete.

### Tsaiana Tannfeld, Gordans Mutter

*Erscheinung:* alte, gebrechliche Frau mit milchig-trüben Augen. Sie ist in Lumpen gekleidet.

*Charakter:* alte, blinde Bettlerin, die um den Verlust ihres einzigen Sohnes trauert. Über die Jahre ist aus der Trauer Bitterkeit und beginnender Hass geworden.

---

**Geboren:** 965 BF    **Größe:** 1,56 Schritt  
**Haarfarbe:** grau    **Augenfarbe:** weiß

## GEGENSTÄNDE UND WESEN

### Marinas Hunde, Wothar und Ugor

*Erscheinung:* Große Hunde mit pechschwarzem Fell, etwa 35 Finger Schulterhöhe und 65 Stein Gewicht, spitzen Stehohren, hohen Beinen und langem, dünnen Schwanz. Ihre Augen sind blutunterlaufen und scheinen bisweilen von innen heraus zu glühen. In der spitzen Schnauze verbirgt sich ein beeindruckendes Gebiss.

*Charakter:* Die beiden sind – im wahrsten Sinn des Wortes – Marinas Bluthunde. Nachdem sie den Hundezüchter Alferd Wingold ermordet hatte, kam die Vampirin einige Wochen

später zurück und biss zwei der Hunde. Tsalieb Wingold, die Witwe des Hundezüchters, hatte von nun an eine schreckliche Zeit. Innerhalb einer Nacht hatten sich zwei ihrer besten Rüden in blutrünstige Bestien verwandelt und alle übrigen Tiere im Zwinger getötet. Dass sich dabei erstaunlich wenig Blut auf dem Boden des Verschlags gesammelt hatte, fiel ihr nicht weiter auf. Sie bekam Angst vor den Tieren und fütterte sie nur noch durch das Gitter. Daher war sie geradezu entsetzt, als einige Tage später eine reiche Kauffrau aus Rethis bei ihr auftauchte und ausgerechnet die beiden Bestien erwerben wollte. Andererseits brauchte sie das Geld dringend, so dass sie sich schließlich zu dem Handel überreden lies, jedoch nicht ohne die Käuferin vor der Blutrünstigkeit der Tiere zu warnen. Die beiden Hunde sind große, gut gebaute Tiere, die als Zuchtrüden sicherlich eine Menge Geld eingebracht hätten. Sie waren der Stolz des nach dem Orkensturm neu aufgebauten Zuchtstamms der Wingolds. Durch ihre Wandlung zu Vampiren neigen sie nicht dazu zu kläffen oder zu bellen, sondern schleichen sich leise an ihre Opfer heran, um sie dann mit einem gewaltigen Satz anzufallen.

**Biss:** INI 11+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK H  
**LeP 27 AuP ∞ KO 16 MR 11 GS 13 RS 0 GW 10**  
**Vorteile:** Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Regeneration (2W6 LeP pro Kampfrunde), Resistenz (halber Schaden) gegen profane, magische und geweihte Angriffe, Immun gegen Gifte und Krankheiten, Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit Merkmal **Schaden**. **Sonderfertigkeit:** Geheul (Wirkung eines HORRIPHOBUS für alle in 7 Schritt Umkreis)  
**Nachteile:** *Wothar* ist von Praios (versengend) und Rondra (vernichtend), *Ugor* von Hesinde (verbrennend) verflucht  
**Besondere Kampfregelein:** Gezielter Angriff / Anspringen (4) / Verbeißen / Niederwerfen (2)  
**Siehe auch: MGS 112ff**

### Seulasslintan, dämonisches Schwert

**Beschreibung:** Der schwarze, geflammte Zweihänder ist eine dämonische Waffe unbekannter Herkunft und unbekanntem Alters. Er war über viele Jahre im Besitz des Erzvampirs Zerwas, der aus ihm seine Macht bezog. Er verlor die Waffe im Kampf gegen den Greifen Scraan bei der Befreiung Greifenfurts.

Wird jemand mit der Waffe getötet, nimmt das Schwert die Seele des Opfers in sich auf. Je mehr Seelen auf diese Weise in die Klinge geraten, desto mächtiger wird die Waffe und damit ihr Träger. Sie verleiht ihm die Fähigkeit, sich in eine geflügelte Dämonengestalt zu verwandeln, W20 TP pro Kampfrunde zu regenerieren, sowie beliebige Zauber durch Konzentration zu wirken. Letztere Fähigkeit ist Marina, zum Glück für die Helden, noch nicht geläufig, da sie nur kurze Zeit im Besitz der Waffe ist. Zusätzlich verleiht die Waffe intuitive Kampffertigkeiten, so dass auch ungeübte Kämpfer zu gefährlichen Gegnern werden.

*Quelle:* JG 37

#### Die Werte der Waffe (Talent Zweihandschwerter):

TP 2W+10 TP/KK 12/3 Gewicht 120 Länge 130  
 BF unzerbrechlich INI 0 WM 0/0 DK NS

**Fähigkeiten:** Verwandlung des Trägers in geflügelte Dämonengestalt, Regeneriert seinem Träger pro KR W20 Punkte LE, intuitive Führung im Kampf

## AUF DEM TURNIER

### Arnulf von Gantenstein

**Erscheinung:** sommersprossiger Junge auf der Schwelle zum Mann.

**Charakter:** unerfahrener Junge, der gerade aus der Pubertät gekommen ist und nun mit seinem Vater Brin zum ersten Mal an einen Turnier teilnehmen darf. Er wurde darauf vorbereitet, dass sein Vater aufgrund des Fluchs der Gantensteins wahrscheinlich beim Turnier ums Leben kommen wird.

*Quelle:* HdR 37 und 90B

**Wappen:** junge Gans auf grünen Grund

**Disziplinen:** Einhandwaffen, Bogenschießen und Tjoste.

**Geboren:** 996 BF **Größe:** 1, 78 Schritt  
**Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun  
**Schwert:** INI 8+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+4 DK N  
**Langbogen:** INI 9+W6 FK 15 TP 1W+6  
**Reiten:** 10 (13/13/14) AT 13 Ausw 7 TP 1W+4  
**LE 31 AU 33 KO 13 MR 4 GS 5 RS 4**

### Arthag, Sohn des Cendrasch

**Erscheinung:** der von Narben übersäte alte Veteran hat einen für Zwerge auffällig kurzen Bart (er wurde ihm im Schlachtengetümmel von einem Magier der schwarzen Lande abgesengt)

**Charakter:** Der erfahrende Kämpfer ist ein Ambosswerg wie aus dem aventurischen Bilderbuch mit geselligem Charakter und großer Trinkfestigkeit. Er war bei allen bedeutenden Schlachten der letzten Jahre dabei und erzählt abends beim Bier gerne seine Geschichten.

**Wappen:** Eisenfaust auf schwarz-gold gespaltenem Feld

**Disziplinen:** Einhand- und Zweihandwaffen

**Geboren:** 798 BF **Größe:** 1, 34 Schritt  
**Haarfarbe:** rot-grau **Augenfarbe:** grün  
**Lindwurmschläger:** INI 6+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+6 DK HN  
**Felsspalter:** INI 6+W6 AT 18 PA 12 TP 2W+5 DK N  
**LE 44 AU 55 KO 17 MR 8 GS 6 RS 6**

### Boromir Zornbold

**Erscheinung:** kleiner, sehniger Mann um die fünfzig mit kurzen, grauen Haaren

**Charakter:** der Veteran aus der orkischen Beleagerung der Stadt ist ein ruhiger, zurückhaltender Mann. Er diente während der Belagerung in der Bürgerwehr unter Zerwas dem Henker.

**Wappen:** Grauer Turm auf schwarzem Grund

**Disziplinen:** Einhandwaffen und Bogenschießen.

**Geboren:** 978 BF **Größe:** 1,69 Schritt  
**Haarfarbe:** grau **Augenfarbe:** braun  
**Langschwert:** INI 10+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+5 DK N  
**Langbogen:** INI 10+W6 FK 16 TP 1W+6  
**LE 35 AU 40 KO 15 MR 5 GS 5 RS 4**

### Boronatha von Phexhif-Rabenstein

**Erscheinung:** trotz ihres Alters sehr schöne Frau mit langen, schwarzen Haaren und bestechend blauen Augen.

**Charakter:** Die sympathische Frau aus Zorgan ist auf dem Turnierfeld eine gnadenlose Gegnerin. Abseits der Kämpfe trägt sie gerne auffällige Kleidung aus ihrer Heimat und hat meist ihre Katze Chelberon auf dem Arm.

**Wappen:** Luchs auf rotem Grund

**Disziplinen:** Einhandwaffen, Zweihandwaffen und Tjoste

**Geboren:** 984 BF **Größe:** 1,71 Schritt  
**Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** blau  
**Langschwert:** INI 9+W6 AT 15 PA 15 TP 1W+5 DK N  
**Zweihandschwert:** INI 8+W6 AT 15 PA 14 TP 2W+5 DK NS  
**Reiten:** 15 (14/14/16) AT 16 Ausw 10 TP 1W+4  
**LE 31 AU 35 KO 14 MR 5 GS 6 RS 4**

### Brin von Gantenstein

*Erscheinung:* ordentlich gekleideter Adliger mit schwarzen Schnauzbart, Anfang dreißig. Er strahlt überschwängliche Freude aus und hat fast immer ein Lächeln auf den Lippen.

*Charakter:* auf der Familie der von Gantensteins liegt ein Fluch, durch den im Alter von 33 Jahren alle männlichen Nachkommen auf tragische Weise ums Leben kommen. Brin weiß davon, hat sich jedoch mit seinem Schicksal abgefunden und will vor seinem Ableben noch mal richtig Spaß haben. Außerdem will er auf dem Turnier seinen Sohn Ludalf in die Gesellschaft einführen.

*Quelle:* HdR 37 und 90B

*Wappen:* Gans auf grünen Grund

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Bogenschießen und Tjoste.

<b>Geboren:</b> 1013 BF	<b>Größe:</b> 1, 80 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> schwarz	<b>Augenfarbe:</b> braun
<b>Schwert:</b> INI 11+W6	<b>AT 17 PA 13 TP 1W+5 DK N</b>
<b>Langbogen:</b> INI 10+W6	<b>FK 17 TP 1W+6</b>
<b>Reiten:</b> 13 (13/14/15)	<b>AT 15 Ausw 9 TP 1W+4</b>
<b>LE 35 AU 36 KO 14 MR 5 GS 5 RS 5</b>	

### Dexter von Binsböckel

*Erscheinung:* junger Ritter mit Pagenschnitt und Oberlippenbart

*Charakter:* der wackere Recke aus Weiden ist ein fröhlicher Mann, der gerne trinkt und kämpft. Sein Problem ist, dass er am liebsten beides gleichzeitig tut und seine Turnierergebnisse daher zu Wünschen übrig lassen.

*Wappen:* Bär auf grünem Feld

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Bogenschießen, Tjoste

<b>Geboren:</b> 1004 BF	<b>Größe:</b> 1,84 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> braun	<b>Augenfarbe:</b> braun
<b>Langschwert:</b> INI 5+W6	<b>AT 15 PA 11 TP 1W+5 DK N</b>
<b>Langbogen:</b> INI 10+W6	<b>FK 15 TP 1W+6</b>
<b>Reiten:</b> 12 (14/14/15)	<b>AT 16 Ausw 10 TP 1W+4</b>
<b>LE 34 AU 36 KO 15 MR 5 GS 3 RS 7</b>	

### Hagen von Sieghels-Halm

*Erscheinung:* schneidiger Offizier anfang Zwanzig, der Mut und Disziplin ausstrahlt und hervorragende Manieren an den Tag legt.

*Charakter:* der aus Ferdok stammende Hagen verhält sich im Kampf stets rondragefällig. Seine einzige Schwäche ist gutes Bier, bei dem er es nicht bei einem belassen kann.

*Wappen:* Schwanenflügel auf silbernem Grund

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Zweihandwaffen und Tjoste

<b>Geboren:</b> 1008 BF	<b>Größe:</b> 1,77 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> blond	<b>Augenfarbe:</b> grau-grün
<b>Langschwert:</b> INI 11+W6	<b>AT 16 PA 14 TP 1W+5 DK N</b>
<b>Zweihandschwert:</b> INI 8+W6	<b>AT 15 PA 14 TP 2W+5 DK NS</b>
<b>Reiten:</b> 15 (14/14/17)	<b>AT 16 Ausw 10 TP 1W+4</b>
<b>LE 33 AU 38 KO 16 MR 4 GS 5 RS 4</b>	

### Heiltrud Boronsacker

*Erscheinung:* herbe Schönheit mit langen, blonden Haaren und typisch rondrianischer Tracht.

*Charakter:* Die Rondrageweichte aus Donnerbach ist begeisterte Kämpferin auf dem Turnier- und dem Schlachtfeld. Sie ist beeindruckt vom Wiederaufbau der Wehranlagen der Stadt und vom Mut, den die Bewohner im Kampf gegen die Orks gezeigt haben.

*Wappen:* Löwin auf rotem Grund

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Zweihandwaffen und Tjoste

<b>Geboren:</b> 997 BF	<b>Größe:</b> 1,76 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> blond	<b>Augenfarbe:</b> blau
<b>Langschwert:</b> INI 9+W6	<b>AT 17 PA 13 TP 1W+5 DK N</b>
<b>Rondrakamm:</b> INI 9+W6	<b>AT 16 PA 14 TP 2W+3 DK NS</b>
<b>Reiten:</b> 12 (13/14/15)	<b>AT 15 Ausw 9 TP 1W+4</b>

LE 32 AU 37 KO 14 MR 6 GS 6 RS 4

### Irmenella von Wertlingen, Markgräfin von Greifenfurt

*Erscheinung:* stets elegant gekleidete Frau Anfang dreißig mit charismatischer Ausstrahlung; meist trägt sie zu Ihrer Augenfarbe oder zu ihrem Wappen passende Kleider.

*Charakter:* ehrgeizige, junge Adlige, die um Anerkennung bemüht ist. Sie schätzt Marina als intelligente Gesprächspartnerin und erhofft sich von ihr Geld für den Wiederaufbau der Stadt. Daher ist sie sehr erfreut, als Marina auf dem Turnierball eine Belohnung für die Waffe von Zarwen dem Helden auslobt und diese ihr zum Geschenk machen will.

*Quellen:* GA 230, LSS 141

*Wappen:* goldener Greif auf blauem Grund.

<b>Geboren:</b> 999BF	<b>Größe:</b> 1,71 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> braun	<b>Augenfarbe:</b> grün

### Lechdan von Ochs

*Erscheinung:* geckenhaft gekleideter junger Stutzer aus Gareth.

*Charakter:* Lechdan nimmt sich selbst unheimlich wichtig, hat aber nicht die Fähigkeiten, um seine Worte mit Taten zu untermauern. Er liebt Spitzentüchlein und Schnupftabak. Er hält sich für etwas Besseres, aber ist noch ziemlich grün hinter den Ohren.

*Wappen:* brauner Keilerkopf auf weißem Feld

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Bogenschießen

<b>Geboren:</b> 1010 BF	<b>Größe:</b> 1, 76 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> schwarz	<b>Augenfarbe:</b> braun
<b>Rapier:</b> INI 10+W6	<b>AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK N</b>
<b>Langbogen:</b> INI 10+W6	<b>FK 13 TP 1W+6</b>
<b>LE 30 AU 34 KO 13 MR 4 GS 5 RS 3</b>	

### Libussa Nagraski

Siehe *Wichtige Personen*

### Ludalf von Wertlingen, Turniermeister

*Erscheinung:* der schlanke Adlige trägt seine Haare halblang, ist muskulös und meist mit einer Dreiviertel-Rüstung gewappnet, auf der sein persönliches Wappen prangt.

*Charakter:* Ludalf von Wertlingen ist ein charismatischer Redner, der trotz seiner hohen Integrität zuweilen zu Schwermut und Jähzorn neigt. In Sachen Diplomatie ist er unerfahren, in Zeiten des Krieges jedoch ein hervorragender Heerführer.

*Wappen:* im grün-golden schräggestellten Schild ein Krakenmolch in verwechselten Farben.

<b>Geboren:</b> 982 BF	<b>Größe:</b> 1,87 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> schwarz	<b>Augenfarbe:</b> grün

### Olgard Haldarson

*Erscheinung:* ein Frauentyp mit süßen Manieren und mächtigem Bizeps. Er trägt Kleidung im thorwalschen Stil, ist mit einer fein gearbeiteten Krötenhaut gewappnet und trägt ein Rundschild.

*Charakter:* ein lieber, kuscheliger Thorwaler mit Bärenkräften, der im Suff gerne mal im Stehen einschläft.

*Wappen:* weißer Wal auf blauem Grund

*Disziplinen:* Einhand- und Zweihandwaffen

<b>Geboren:</b> 1002 BF	<b>Größe:</b> 2,07 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> blond	<b>Augenfarbe:</b> blau
<b>Skrja:</b> INI 9+W6	<b>AT 16 PA 12 TP 1W+5 DK N</b>
<b>Warunker Hammer:</b> INI 8+W6	<b>AT 17 PA 12 TP 1W+7 DK NS</b>
<b>LE 31 AU 36 KO 16 MR 4 GS 6 RS 5</b>	

### Ormeon von Greifenstein

Siehe *Wichtige Personen*

## Quendan von Zweifelfels

*Erscheinung:* in teure Gewänder der neuesten Mode gekleideter Adliger aus Garethien, der stets etwas dümmlich schaut.

*Charakter:* geckenhaft und hochnäsiger erzählt er anfangs jedem, er wolle dieses Jahr an allen Turnieren im Land teilnehmen. Jedoch scheint er sich mit seinem Vorhaben zu übernehmen.

*Wappen:* Eichenblatt auf rotem Grund

*Disziplinen:* Zweihand und Tjoste.

<b>Geboren:</b> 999 BF	<b>Größe:</b> 1,82 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> blond	<b>Augenfarbe:</b> blau
<b>Zweihandschwert:</b> INI 7+W6 AT 16 PA 13 TP 2W+4 DK NS	
<b>Reiten:</b> 13 (14/14/15) AT 15 Ausw 10 TP 1W+4	
<b>LE 33 AU 34 KO 13 MR 4 GS 5 RS 5</b>	

## Ragnar von Greifenfurt

*Erscheinung:* elegante junge Frau mit anmutigen Bewegungen und einem auffälligen Muttermal auf der linken Wange.

*Charakter:* Ragnar ist die Nichte der Gräfin Irmenella und nimmt nur am Turnier teil, weil es sich für sie so gehört. Sie hat viel mehr Freude an gesellschaftlichen Ereignissen und am Tanz, was sie beim Ball zum Abschluss des Turniers unter Beweis stellt.

*Wappen:* goldener Greif auf grünem Feld

*Disziplinen:* Einhandwaffen, Bogenschießen, Tjoste

<b>Geboren:</b> 1002 BF	<b>Größe:</b> 1,69 Schritt
<b>Haarfarbe:</b> schwarz	<b>Augenfarbe:</b> braun
<b>Langschwert:</b> INI 9+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N	
<b>Langbogen:</b> INI 10+W6 FK 17 TP 1W+6	
<b>Reiten:</b> 12 (13/14/15) AT 15 Ausw 10 TP 1W+4	
<b>LE 35 AU 40 KO 12 MR 3 GS 5 RS 4</b>	

## ZEITAFEL

Bitte ersetzen Sie das Jahr X mit dem Jahr, in dem Sie Ihre Gruppe führen. Geeignet sind dabei die Jahre kurz nach 1029 BF.

**Vor vielen Jahren:** **Zerwas** findet das Schwert **Seulasslintan**, das ihn nach und nach zum Erzvampir macht. Er wird Henker von Greifenfurt. In den folgenden Generationen übernimmt er das Amt immer wieder unter anderem Namen von sich selbst, wobei das Richtschwert immer an „den Nachfolger“ weiter gegeben wird. Es wird zum Zeichen der Henker der Stadt.

**Vor ca. 300 Jahren:** Die Inquisition kommt **Zerwas** auf die Spur und unterzieht ihn und seine damalige Geliebte **Derlala Brohm** der hochnotpeinlichen Befragung. **Derlala** stirbt auf dem Scheiterhaufen, **Zerwas** wird mit einem Ritual der Praioskirche gebannt. **Zerwas** schwört der Stadt und ihren Einwohnern ewige Rache. Die **Brohms** befürchten seit dem die Aufdeckung des Verhältnisses zwischen dem Spross ihrer Familie und dem Erzvampir.

**1012 BF:** Durch einen unwahrscheinlichen Zufall wird **Zerwas** während der orkischen Besatzung der Stadt wieder erweckt.

**1013 BF:** **Zerwas** entführt **Marina**, die Tochter des Alchimisten **Promos**, macht sie zur Vampirin und sperrt sie in sein Versteck unter einem Turm der alten Stadtmauer.

**1013 BF bis X - 1 BF:** In der Einsamkeit ihres Gefängnisses wird **Marina** durch ihren unsterblichen Hunger fast wahnsinnig. Dennoch gelingt es ihr, die von **Zerwas** hinterlassenen Schriften und Bücher zu studieren. Sie erlangt Wissen über ihr neues Wesen, ihre Stärken und Schwächen und über **Zerwas** Schwert **Seulasslintan**, das sie als Quelle seiner Macht erkennt. Dennoch hält sie **Zerwas** für ihren Beschützer, der durch den Einfluss böser Mächte nicht wieder erscheint, um sie zu befreien.

**EFF 1013 BF:** **Zerwas** fällt scheinbar in der Schlacht gegen die Orks. In Wirklichkeit taucht er unter, nimmt eine andere Gestalt an und führt seinen Rachezug gegen die Stadt weiter.

**3. ING 1013 BF:** **Zerwas** kämpft in seiner Vampirgestalt gegen den **Greifen Scraan** und verschwindet mit diesem in Rauchschwaden über der Breite bei Greifenfurt. Das Schwert **Seulasslintan** fällt in den Fluss.

**1017 BF:** **Gordan Tannfeld** findet **Seulasslintan** beim Fischen in der Breite. Das Schwert ergreift mehr und mehr Besitz von ihm. Er verlässt Greifenfurt und wird zum ruhelos von Schlachtfeld zu Schlachtfeld ziehenden Söldner.

Immer wieder plagen ihn Visionen über die Vergangenheit der Waffe.

**29. RON 1020 BF:** **Gordan Tannfeld** lernt bei der Schlacht um Eslamsbrück die Zwillingbrüder **Derion** und **Balthasar Neuengrund** aus Ferdok kennen. Er rettet **Balthasar** das Leben, worauf er und die Brüder Freunde und Kampfgefährten werden. Er erzählt ihnen schließlich, dass es sich bei seiner Waffe um ein ehemaliges Henkerschwert handelt.

**23. ING 1021 BF:** Dritte Dämonenschlacht an der Trollpforte. **Gordan Tannfeld** tötet **Derion Neuengrund** mit dem Schwert **Seulasslintan** und wird dabei von dessen Bruder **Balthasar Neuengrund** beobachtet. **Gordan** verschwindet im Getümmel der Schlacht, der schwer verwundete **Balthasar** wird gerettet und schwört Rache.

**24. PER 1024 BF:** Schlacht auf dem Mythraelsfeld bei Wehrheim. **Gordan Tannfeld** wird **Seulasslintan** im Gefecht aus den Händen geschlagen. Er selber wird getötet, gilt aber offiziell als vermisst, da seine Leiche nie gefunden wird. Das Schwert geht auf dem Schlachtfeld verloren.

**1. Namenloser X BF:** **Marina** entkommt nach Jahren des Hungerns ihrem Gefängnis. Um ihre erste Gier zu stillen, tötet sie mehrere Menschen, ist dabei jedoch klug genug, um ihre Taten zu vertuschen. Ihr erstes Opfer ist **Olga Valpossov**, die Mutter von **Answin Valpossov**, die im Siechenhaus der Stadt arbeitet. Ihr zweites Opfer ist **Kalpir Kupfergrund**, der im Haus der Schmiede betrunken unter einem der Tische schlief. Das dritte Opfer ihrer Gier ist **Susa Musker**, die als Seilmacherin im Hafendarbeiterviertel tätig war.

**5. Namenloser X BF:** Der Bauer **Leif Bernson** wird von **Marina** in seinem Haus getötet.

**6. RON X BF:** **Marina** ermordet den Hundezüchter **Alferd Wingold** auf dessen Anwesen am Garether Tor.

**30. RON X BF:** Der vermögende **Talarion Nesar** wird in seiner Villa zum Opfer von **Marina**.

**20. EFF X BF:** **Marinas** bisherige Nachforschungen nach **Zerwas** ergeben, dass er in der Schlacht um Greifenfurt gefallen ist. Dieser Information schenkt sie keinen Glauben. Aufgrund des aus den Büchern erlangten Wissens kann Sie die späteren Ereignisse beim Erscheinen des **Greifen Scraan** deuten und erkennt, dass **Zerwas** erst zu diesem Zeitpunkt verschwunden ist und vermutlich sogar vernichtet wurde. Die neue Rolle als Richterin über Leben und Tod und ihr zunehmender Einfluss gefallen ihr. Sie fasst den Plan, Macht zu erlangen und **Zerwas** alte Waffe



aufzuspüren. Ihr Ziel ist es, die Schwächen ihrer neuen Gestalt als Vampirin auszumerzen und ebenso mächtig wie einst Zerwas zu werden.

**24 EFF X BF: Marina** bezieht in ihrer Rolle als Händlerin aus Rethis im Nobelhotel Grafenhaupt offiziell eine Suite.

**5. TRA X BF:** Der Schatzmeister der Gilde der Schmiede, **Bortheld Streiter**, fällt **Marinas** Gier zum Opfer.

**4. BOR X BF: Marina** erwirbt von der Witwe **Tsalieb Wingold** zwei große Hunde, für die sie in der Folgezeit häufig lebende Hühner und Blut erwirbt.

**25. FIR X BF:** Der Knecht und Hafenarbeiter **Pech Rechtrunk** wird von **Marina** ermordet.

**27. FIR X BF:** Die nicht endende Mordserie in Greifenfurt ruft die Praioskirche auf den Plan. Der Greifenfurter Tempel ersucht um Unterstützung bei den Untersuchungen.

**19. TSA X BF: Marina** tötet die Witwe **Irlinde Nesar** in ihrer Villa.

**22. TSA X BF:** Der Inquisitor **Severius Agonan von Greifenstein** erreicht die Stadt, um den Greifenfurter Tempel bei der Untersuchung der Morde zu unterstützen.

**24. TSA X BF: Peredon Redo**, Gehilfe des Inquisitors, erscheint in Greifenfurt und beginnt, die Gruppe der „Reichen und Mächtigen“ zu infiltrieren. Er wird auf **Marina** als neue Aufsteigerin aufmerksam und beginnt, sie zu beobachten.

**12. PHE X BF: Marina** erwirbt die Villa des getöteten Ehepaars **Nesar** samt dem schweigsamen Diener und Leibwächter **Brondo**.

**10 PER X BF: Marina** lernt auf einem Adelsball **Ormeon von Greifenstein**, den Neffen des Inquisitors kennen, der seinen Onkel in der Stadt besucht. Sie nutzt ihre Kräfte, um ihn zu becircen und erfährt, dass die Inquisition in der Stadt Untersuchungen anstellt. Sie wird vorsichtiger. Da ihr Ormeon als Informationsquelle nützlich erscheint, beginnt sie eine Beziehung mit ihm. Der Neffe des Inquisitors hält sie in seiner jugenhaften Naivität für die große Liebe seines Lebens.

**2. ING X BF: Beginn des Abenteuers.** Eine kurze Zusammenfassung der Handlung finden Sie am Anfang jedes Kapitels.

# HANDOUTS

## DAS LIED „BRUDERMORD“ VON BALTHASAR NEVENGRUND

*Der Lenzen fünf ist's nun schon her,  
da kämpfte ein Dämonenheer  
den Feldzug an der Trollenpfört'  
und Borborad war auch noch dort.  
Er gab hier den Befehl.*

*Dem Beschwörer trotzten tapf're Mann,  
an die man sich erinnern kann  
der Zwillingsbruder Balthasar  
wie Derion ein Söldner war  
Und mancher wack're Freund.*

*Das Morden war ganz fürchterlich,  
die Zwillinge traf beid' ein Stich,  
so lagen sie verletzt,  
die Rüstung schwer zerfetzt.  
Abseits vom Schlachtenfest.*

*Gordan aus Greifenfurt - nicht hell,  
doch auch nicht dumm, am Schwerte schnell,  
ein Zweihand, mächtig, schwarz und schwer,  
von einem Henker war der her  
sagt Gordan jedem Mann.*

*Als dieser nun die Brüder sah,  
im Blutsaft rot, dem Tode nah,  
da schleicht er sich zu Derion  
und bringt den Schwerverletzten um.  
Mit seinem Henkersschwert.*

*Der Balthasar war zu verletzt,  
als Gordan seine Klinge wetzt,  
er hat den Mord mit angesehen,*

*doch kann nicht machen ungeschehen  
die grauenhafte Tat.*

*Der Meuchelmörder stürzt sich fort,  
ins Schlachtinferno, wo nur Mord  
und Mörder könn' bestehen.  
Er ward nicht mehr gesehen.  
- Balthasar in Tränen.*

*Sein Blick verschwimmt vor Schmerzensleid  
Bald auch sein Geist, fliegt schon ganz weit  
In Sphären, nie zuvor gesehen:  
Ins Paradies, in hellste Höhen -  
doch Derion tut hier nicht stehen.*

*Dieser selbst schmort tief in Pein,  
in dunklem Bau, umstellt von Stein,  
Gefänger in der Düst'erheit  
Und Balthasar, der siehts, und schreit!  
Schreit, bis zum Ende der Vision.*

*Als er aus seinem Traum erwacht,  
im Lazarett, ein Heiler wacht,  
da schwört der Bruder nur:  
Rache, Rache, Rache, pur.  
„Gordan, O Schuft, ich finde Dich“*

*Seither zieht er in Bardenkluft  
Quer übers Land und sucht den Schuft  
Der ihm den Bruder stahl  
Und bann't in Seelenqual.*

## DAS GREIFENLIED

Kehrrim aus der Feder der Bardin *Amber Zabrahjan* (Martina Nöth), Zitiert aus **LSS 123**

*Von Schrecken und Kriegen oft geplagt,  
Harrst unermüdlich du und unverzagt.  
Greifenfurt - In deine Stärke wir trauen,  
Greifenfurt - Auf deine Ehre wir bauen,  
Voll Zuversicht den Greifen wir schauen.*

*Hoher Mauern trutzige Wehr,  
Wild schäumt der Fluß in seinem Lauf  
Dem roten Greifen stets zur Ehr,  
ragst voller Schönheit hoch du hinauf.*

*Spröde mag dein Antlitz sein,  
Doch schlägt dein Herz in goldener Glut,  
Und du gleichst einem schweren Wein,  
Von bitterer Süße, herb und gut.*

*Dein Banner ein untrüglich' Zeichen,  
Dem Freunde Schutz, dem Feinde Wall.*

*Unverbrüchlich steht ohn' Weichen,  
Des Reiches treuester Vasall.  
  
Lange Kämpfe, tiefe Narben,  
Zeichnen dieser Stadt Gesicht.  
In finstren Stunden musstest du darben,  
Doch gefallen bist du nicht.*

*Dem Herren Präios zu Ehren,  
Dem Orken ewiglich wirst trutzen  
Den Ruhm des Reiches nur zu mehren,  
Zu seinem Wohl, zu seinem Nutzen.*

*Du trottest jedem Angriffsturm,  
Willst keinem Feinde jemals weichen.  
Und stolz flattert auf jedem Turm,  
des roten Greifen herrlich' Zeichen.*

## DIE LEGENDE VON ZARWEN DEM HELDEN

Zitiert aus **JG 39**.

*8. Firun 600 nach Bosparans Fall*

*Für besondere Tapferkeit im Kampf gegen die frevelhaften Schwarzpelze schenkte der Magistrat Zarwen dem Helden den Turm der Henker, jenes trutzige Gemäuer in der alten Stadtmauer, in dem seid Warsew, dem man den „nie alternden“ nannte, die Scharfrichter der Stadt wohnen. Der mutige Henker zeichnete sich im Kampf um unsere Stadt durch besondere Tapferkeit aus. Nachdem unsere Mauern überrannt waren, konnte er den tierzahnigen Häschern entkommen und bekämpfte sie weiter auf den Blutfeldern bei Gareth und in der Schlacht zu Ferdok. Und bei Boron, so reiche Ernte wie in diesem Jahr hielt das schwarze Henkersschwert noch nie! Bürgermeister Etzelbrecht Brohm pries unseren größten Helden bei der Grundsteinlegung zum neuen Präiostempel, der auf den Trümmern des von den Orks geschändeten Gotteshauses errichtet werden wird. Mögen die Zwölfe unserer Stadt in Zukunft gnädig sein und uns für immerdar vor dem Zorn der Wilden beschützen.*

*Merwin Phole, Städttschreiber zu Greifenfurt*

## MARINAS TAGEBUCH

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Abschnitte aus Marinas Tagebuch. Dazwischen sind immer wieder lange, wirre Passagen und Abschweifungen zu magietheoretischen und philosophischen Themen aufgezeichnet.

*Mein Freund, ich weiß nicht, wie lange ich schon hier in diesem von den Göttern verlassenen Verlies sitze. Es ist ein Wunder, dass mich dieser irrsinnige Hunger noch nicht dahin gerafft hat. Und diese Träume! Jede Nacht – obwohl ich gar nicht weiß ob es Nacht ist – träume ich von Strömen von rotem Blut. Von Menschenopfern und Gewalt. Bin ich an Rande des Wahnsinns? Oder darüber hinweg? Ständig führe ich Selbstgespräche, weil mir die Stille um mich sonst den Verstand raubt. Und nicht die Spur eines Ausgangs ist zu finden! Wo er wohl hin ist? Ob er mich vergessen hat? Er sagte, er wolle mich beschützen. Und nun ist er, der mir meine Unschuld raubte, so lange nicht zurück gekehrt. Was soll ich tun, mein Freund?*

...

*Viele der Bücher, die hier in den Regalen liegen verstehe ich nicht. Aber eines, mein Lieber, scheint sein Tagesbuch zu sein. Doch was ich darin gelesen habe kann ich nicht glauben! Ist er wirklich eine Kreatur der Nacht? Und was hat er dann aus mir gemacht? Hilf mir!*

...

*Du bist der einzige, mir dem ich reden kann. Es dröhnt in meinen Ohren, obwohl ich glaube, dass nichts zu hören ist. Ich glaube, dass das Amulett über dem Bett mit seinem Wechsel von heller und dunkler Farbe den Stand von Praios Schild wiedergibt. Vielleicht kann ich so endlich erfahren, wie lange ich hier unten weile.*

...

*Seit einigen Tagen fühle ich eine große Leere in mir. Mein Freund, was ist geschehen? Werde ich zu einer Kreatur der Finsternis? Haben die Herden der Niederhöhlen Ihre Klauen nach mir ausgestreckt? Oder bin ich gar schon Ihr Opfer geworden?*

...

*Du sollst Wissen, das ich in seinem Tagebuch etwas gelesen habe, was mir wichtig erscheint. Er erwähnt immer wieder den Namen „Seulasslintan“. Doch wer oder was das ist, habe ich noch nicht erfahren. Doch es scheint ein Quell der Kraft zu sein. Vielleicht kann ich mir dies zu nutze machen. Durch das Lesen in seinem Buch fühle ich mich jedenfalls besser. Bin ich den Niederhöhlen entkommen?*

...

*Endlich verstehe ich! Nach so langer Zeit habe ich endlich einen Ausweg gefunden! Mein Freund, ich könnte weinen vor Glück, doch es will mir nicht gelingen. Sobald das Amulett die Beronsstunde zeigt, werde ich es versuchen. Mein Hunger ist zu groß, noch länger zu zögern. Die Vorfreude auf warmes Fleisch umnebelt mein Denken. Ich giere danach.*

...

*Es ist vollbracht! Ich habe die Freiheit wieder und endlich konnte ich mein Verlangen stillen. Sie lief mir über den Weg, kaum das ich endlich draußen war. Was machte sie auch zu dieser Stunde auf der Gasse? Aber ihr Blut war warm und gut. Endlich ohne dieses behrende Gefühl. Es berauschend!*

*Und dann noch einer und noch eine bis ich endlich Sättigung fühlte. Wie süß und ungemein erfrischend!*

...

*Wieder überkam mich die Gier. Er war vielleicht ein Bauer. Jedenfalls stank er so. Aber sein Saft war kraftvoll. Wie diese niedere Kreatur durch die Gassen terkeltte. Es war so leicht ihm aufzulauern. Er dachte wohl, ich wollte mit ihm das Lager in dieser Nacht teilen. Einfältiger Narr! Überaus reizend war sein verwunderter Blick, als ich meine Zähne in seinem Hals versenkte. Ein wunderbares Gefühl, wenn Sie sich nach Blut lechzend recken.*

...

*Es fiel flüssiges Feuer vom Himmel! Ich habe noch nie solche Pein erfahren! Kaum war ich heute Nacht in die immer noch fremde Stadt getreten, traf es mich. Ich glaube, nur durch einen glücklichen Sturz konnte ich*

dem schlimmsten entgehen. Im ersten Augenblick schien es wie kühler Regen auf meiner Haut, doch dann begann das Brennen wie von tausend niederhöllischen Flammen. Ob die Blasen jemals heilen werden?

...

Ein paar Hunde habe ich mir schon immer gewünscht, mein Freund. Heute habe ich mir einen Erbärmlichen zu Gemüte geführt, der diese edlen Kreaturen züchtet. Wie sie wohl munden?

...

Ein alter, reicher Pfeffersack zum Nachtmahl. Mein Freund, es gibt bessere Kost, aber die Gelegenheit war günstig.

...

Ich werde Dich vorerst nur noch selten treffen können. Meine Plänen stehen fest: ich werde mich offiziell in der Stadt bekannt machen. Morgen beziehe ich im Grafenhaupt ein Zimmer.

...

Mein Freund, ich habe Dich länger nicht gesehen. Ich scheine ein Verliebe für alte, reiche Säcke zu entwickeln. Der letzte saß mit mir im Haus der Schmiedegilde. Seine Freunde waren schon gegangen. Erquicklich, wie verduzt der guckte!

Aber immer nur „Fisch“ schmeckt auch nicht. Ich wollte mal wieder „Fleisch“! Also bin ich ins Hafenviertel gegangen. Mmmmmh! Er war lecker.

...

Ich habe die Witwe des alten Pfeffersacks kennen gelernt. Sie heißt Nesar oder so ähnlich. Ihr ging es so schlecht, dass ich ihr einfach helfen musste. Außerdem gefällt mir ihre Villa ausgesprochen gut. Ein verschwiegener Diener wäre auch gleich dabei.

...

Ein Diener des Praios ist in die Stadt gekommen. Ich war nicht vorsichtig genug! Mein Freund, in der nächsten Zeit heißt es Enthaltsamkeit zu üben und wachsam zu sein!

...

Ein eigenes Heim ist wie ein warmes Nest. Ein Haus nach meinem Geschmack. Dass niedere Pfeffersäcke in so etwas wohnen ist eine Schande! Und es ist gar nicht fern von Dir. Ich glaube, ich werde Brondo veranlassen, einen Weg zu Dir zu schaffen.

...

Vielleicht habe ich ein Mittel gegen den verfluchten Weisprock gefunden. Sein Neffe ist in der Stadt. Ein naiver Laffe. Es war fast zu einfach, ihn um den Finger zu wickeln. Er wird mir von großem Nutzen sein. Auch die ach so tolle Schnepfe von Markgräfin samt ihrem popeligen Landadel frisst mir inzwischen aus der Hand. Ich werde mir etwas Besonderes für sie einfallen lassen.

...

So viel Pöbel. So viele, die meinen, sie wären jemand. So viele Ahnungslose. Die Turnieröffnung hätte eine wahre Freude werden können. All dieses Pack und die ach so tapferen Recken! Ahnungslos und schwach sind sie. Sie suhlen sich in ihrem scheinbaren Ruhm wie Schweine in ihrem eigenen Dreck.

Wenn nur diese elenden Priester nicht immer mit ihrem Singsang, ihrem Brimberium und ihrem schrecklichen Weihrauch aufgezeget wären.

...

Die unwürdigen Kreaturen suchen tatsächlich nach der Waffe. Sie sind so leicht zu beeinflussen.

...

Endlich! Endlich! Endlich, mein Freund, endlich halte ich es in den Händen. Seulaslintan, das lang gesuchte und ersehnte. Nun wird mein Dasein eine neue Dimension annehmen. Ich werden Herrschen und sie werden im Staub vor mir kriechen! Vorbei ist es mit der Schwäche. Vorbei mit der Verfluchtheit! Schon fühle ich die Kraft durch meine Adern fließen. Die Seelen der sterblichen sind unser!

...

*Nun gilt es, die lästigen Überbringer los zu werden. Ich glaube, sie könnten nützlich sein und den Weiskittel ablenken. Ich werde mich ihres Knappens annehmen und inzwischen alles für meine Abreise vorzubereiten.*

...

*Was für ein Gefühl! Die Verwandlung war unbeschreiblich. Was für eine Kraft! Was für eine Freiheit, unter den Sternen dahin zu gleiten. Ich fühlte mich so unbeschwert wie noch nie in meinem Leben. War es ein erster Traum nach so vielen Jahren? Ich weiß jetzt, dass ich für die Welt bereit bin.*

*Ormeon hat mich zu einem Picknick bei der alten Ruine eingeladen. Ich glaube, ich werde ihn genießen, bevor ich abreise.*

## **BRIEF VON ORMEON AN MARINA**

Diesen Brief finden die Helden in Marinas Tagebuch.

Herzallerliebste Marina,

meine Gedanken kreisen Tag und Nacht nur um Dich. Du bist so unglaublich wundervoll, ich kann es kaum mehr erwarten, bis Du endlich Deine Zurückhaltung fallen lässt und ich mich Dir nähern darf. Vor Sehnsucht kann ich weder essen noch trinken. Keine Frau, die ich jemals kennenlernte, war so wundervoll wie Du.

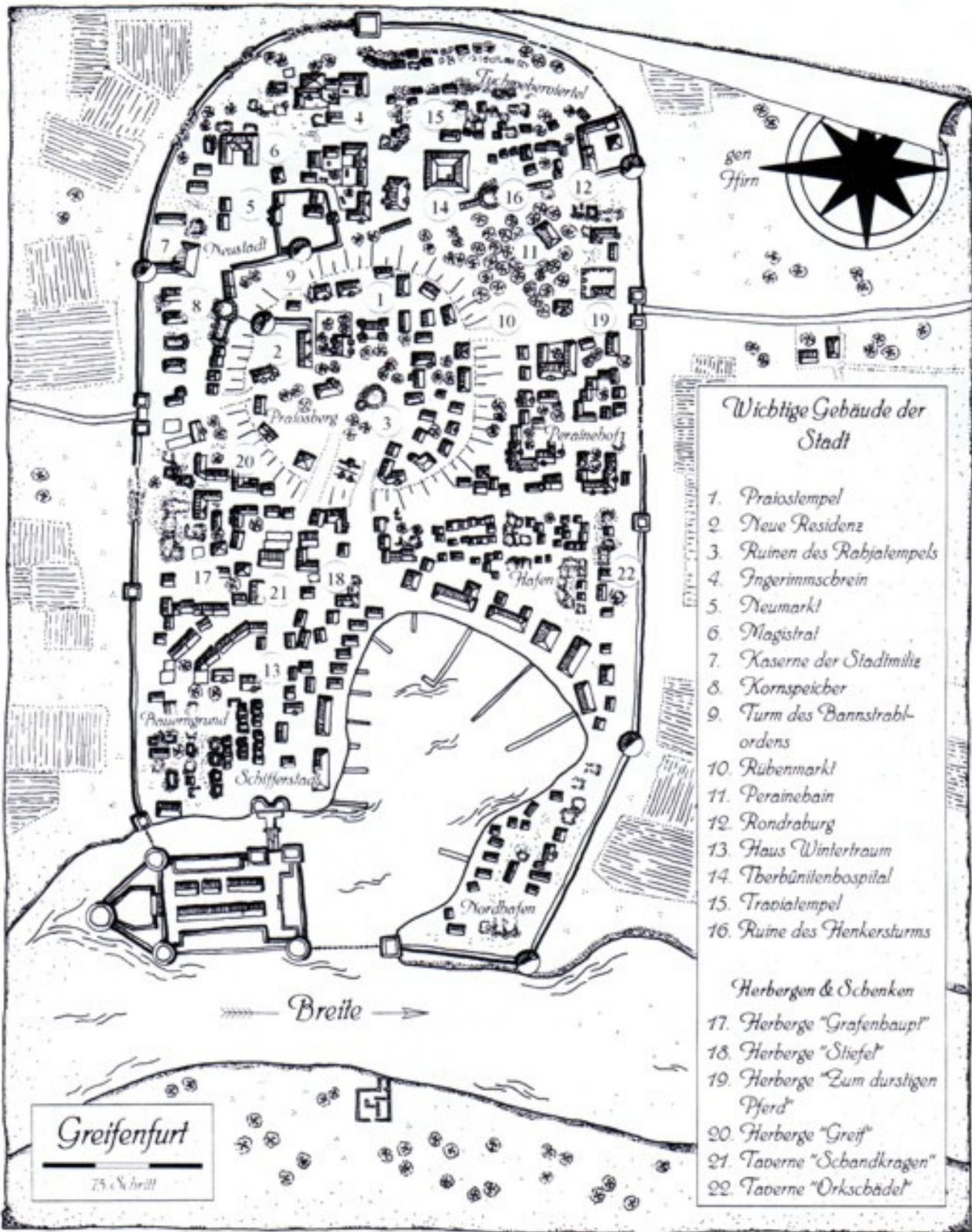
Ich möchte immer bei Dir sein - so höre meine Bitte und komme am Abend des [nächster Tag] zu der romantischen alten Turmruine fürun der Stadt, damit wir gemeinsam dem Sonnenuntergang genießen können.

Ich hoffe, zusammen mit Dir eine Liebe zu erleben, wie es keiner von uns je zu träumen wagte.

In sehnsüchtiger Erwartung, Dein  
Ormeon

# KARTEN

## GREIFENFURT



### Wichtige Gebäude der Stadt

1. Praiosstempel
2. Neue Residenz
3. Ruinen des Rabjalempels
4. Ingerimmschrein
5. Neumarkt
6. Magistrat
7. Kaserne der Stadtmiliz
8. Kornspeicher
9. Turm des Bannstrahlordens
10. Rübenmarkt
11. Perainebain
12. Rondraburg
13. Haus Wintertraum
14. Torbünitenbospital
15. Traviatempel
16. Ruine des Henkersturms

### Herbergen & Schenken

17. Herberge "Grafenbaup"
18. Herberge "Stiefel"
19. Herberge "Zum durstigen Pferd"
20. Herberge "Greif"
21. Taverne "Schandkragen"
22. Taverne "Orkschädel"

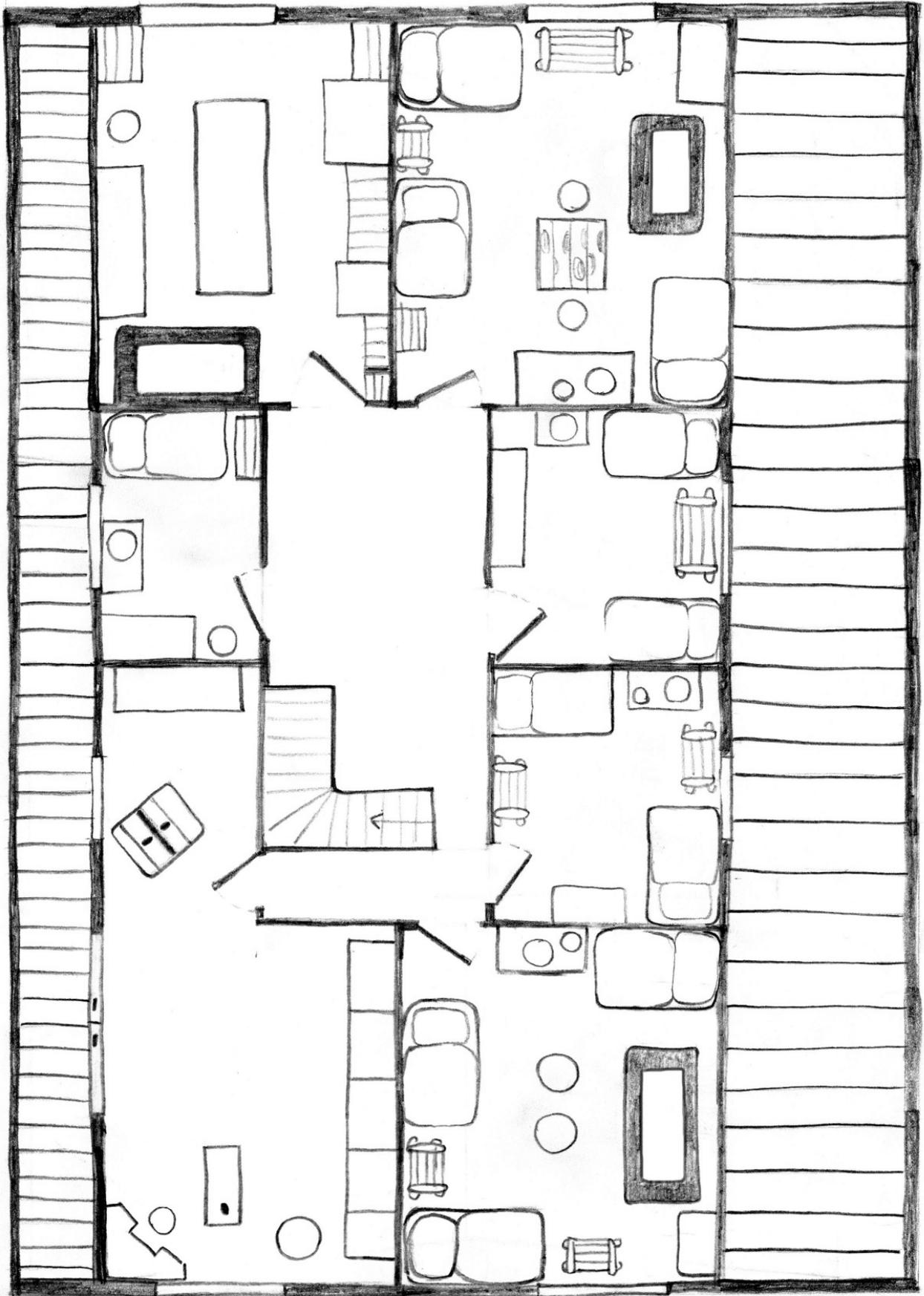
Greifensfurt

75:1 & Breit

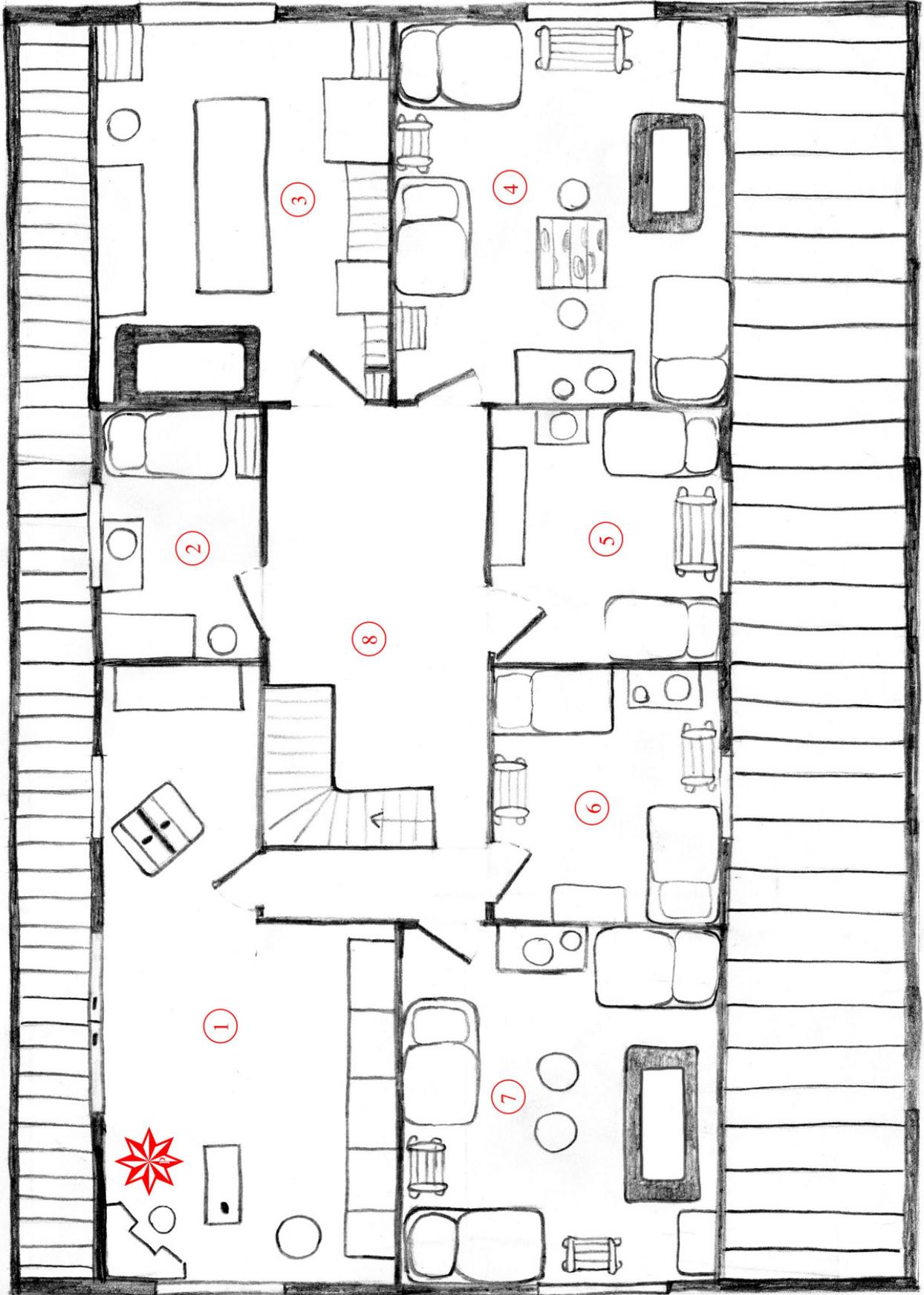
# GREIFENFURT FÜR DEN MEISTER



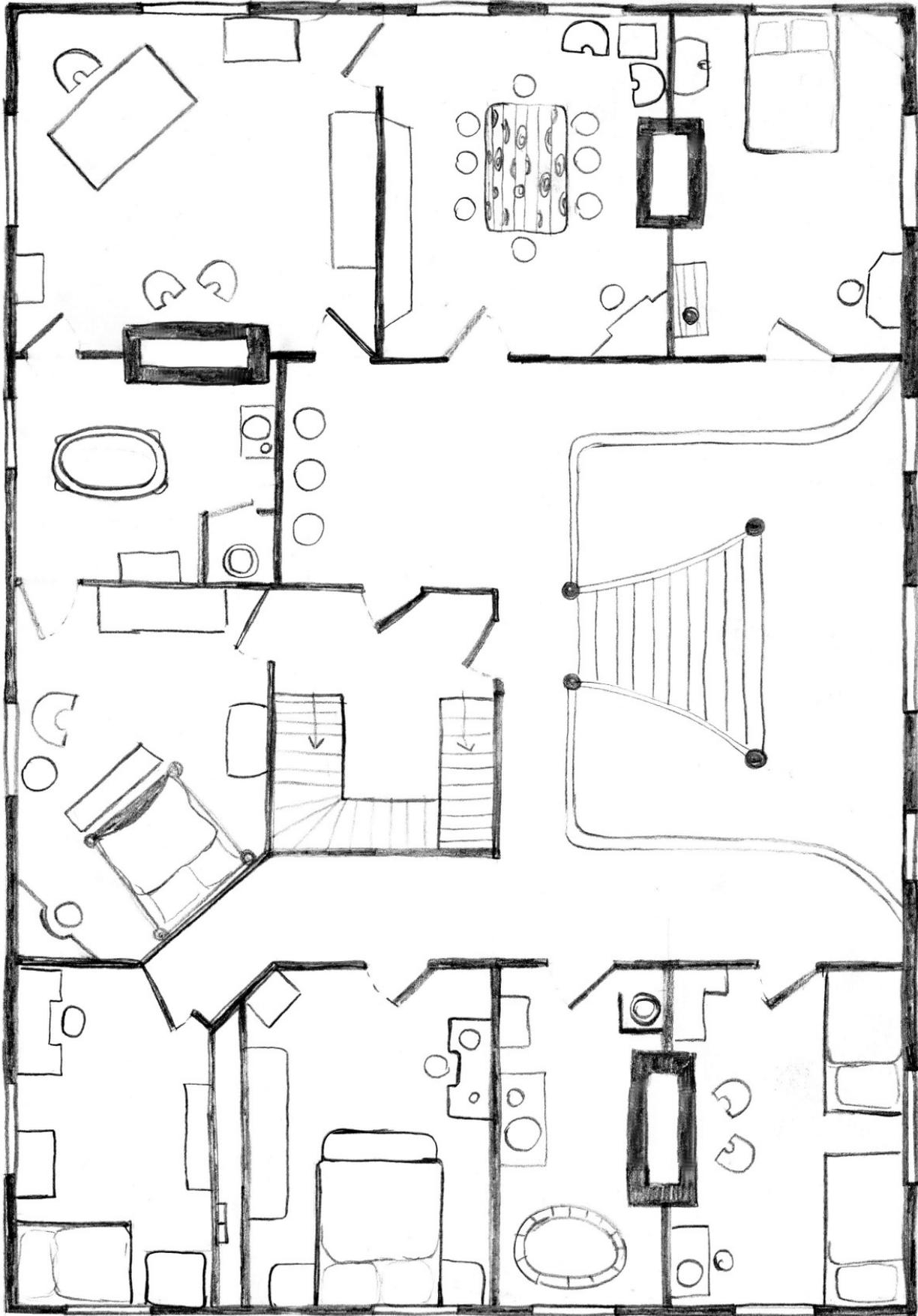
VILLA NESAR - DACHGESCHOSS



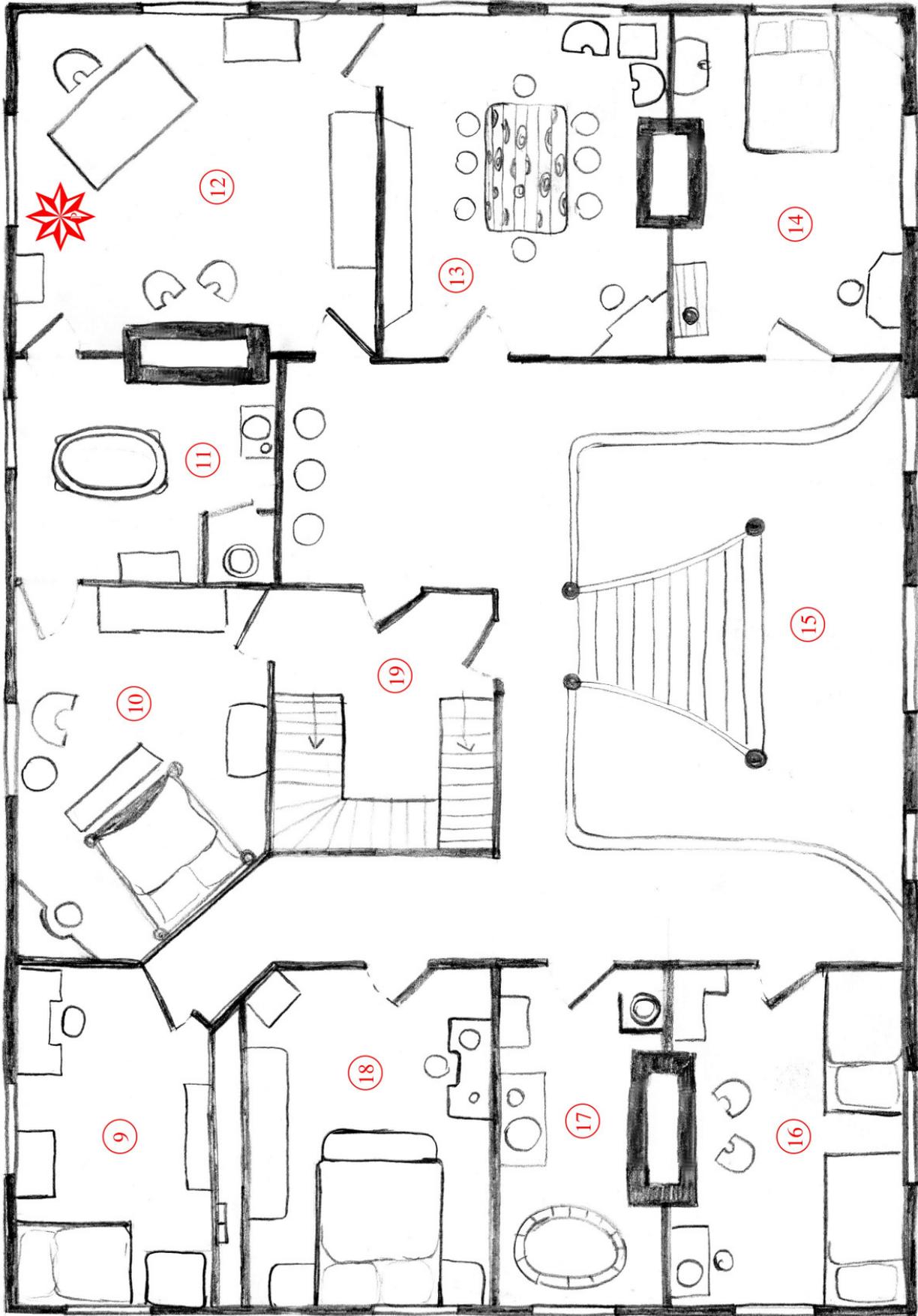
VILLA NESAR – DACHGESCHOSS FÜR DEN MEISTER



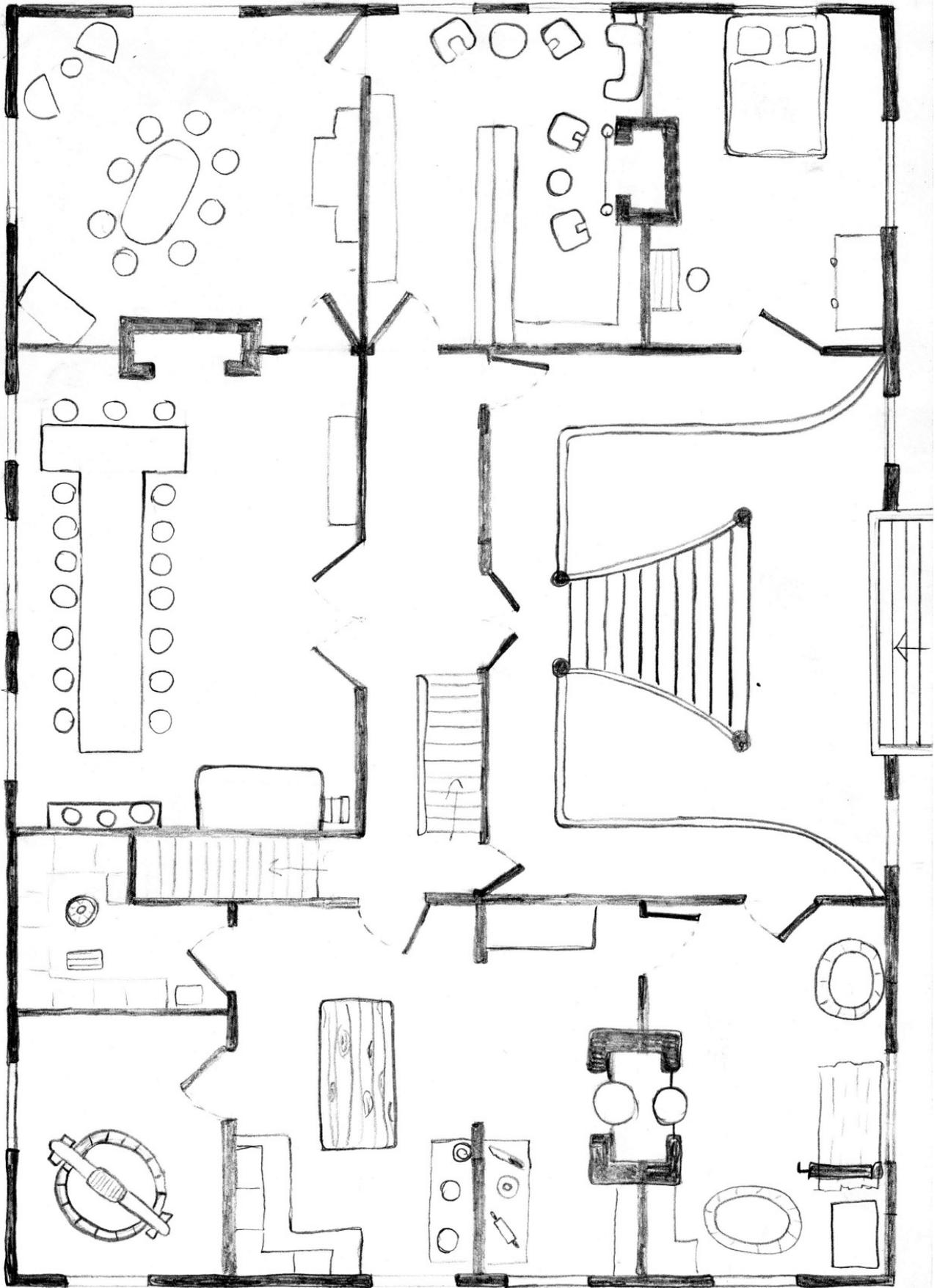
VILLA NESAR – ERSTER STOCK



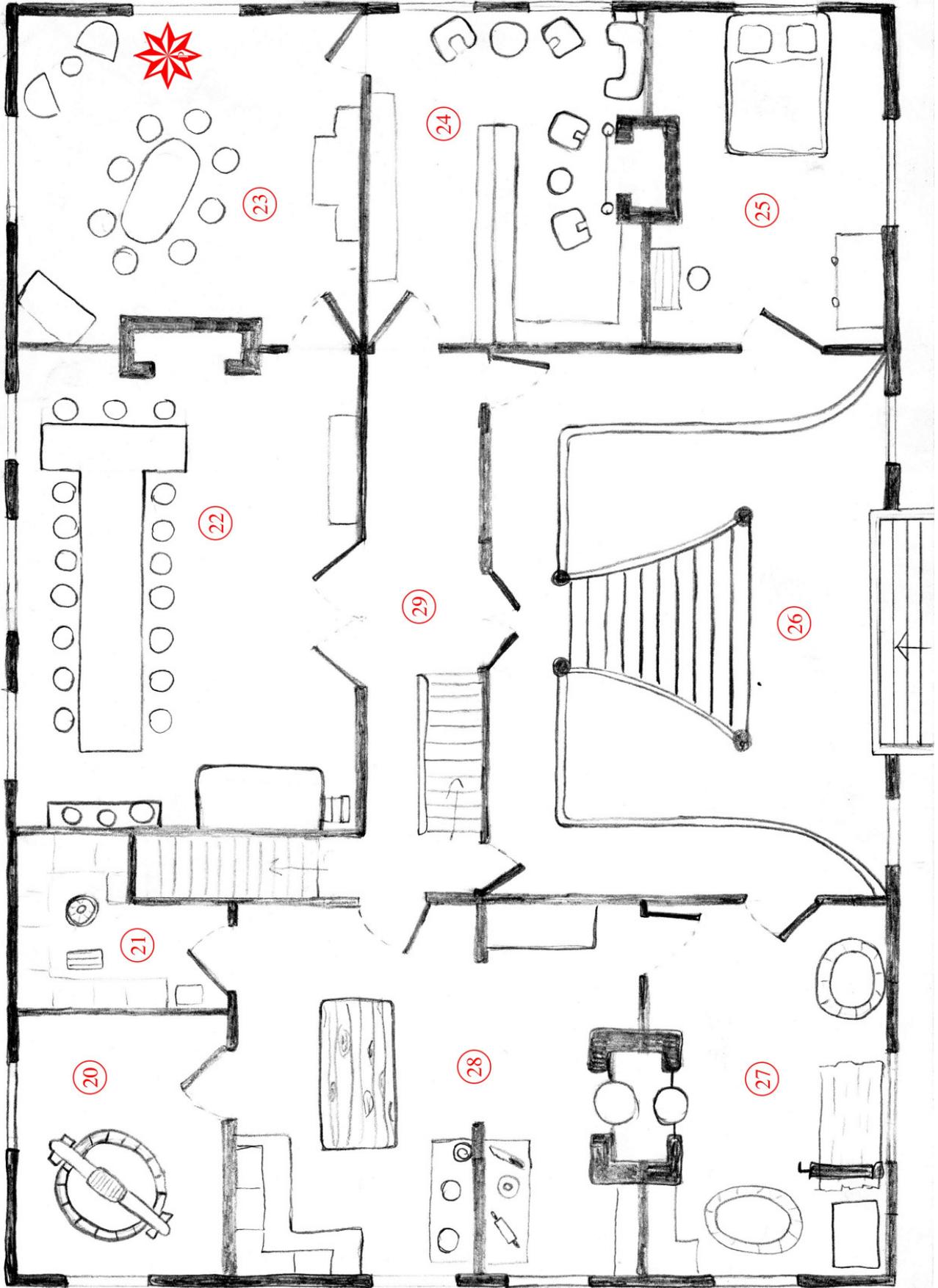
VILLA NESAR – ERSTER STOCK FÜR DEN MEISTER



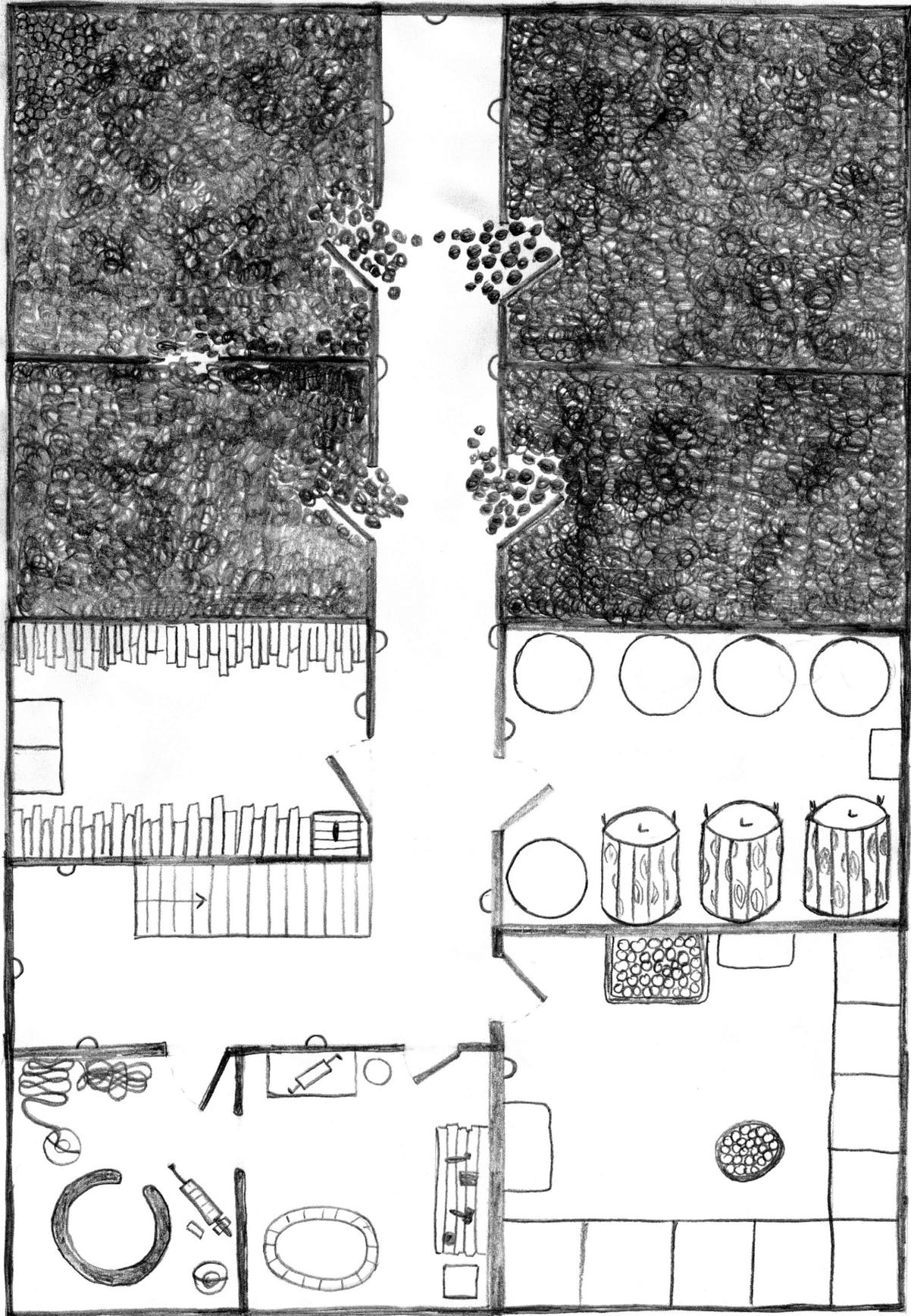
VILLA NESAR - ERDGESCHOSS



VILLA NESAR – ERDGESCHOSS FÜR DEN MEISTER

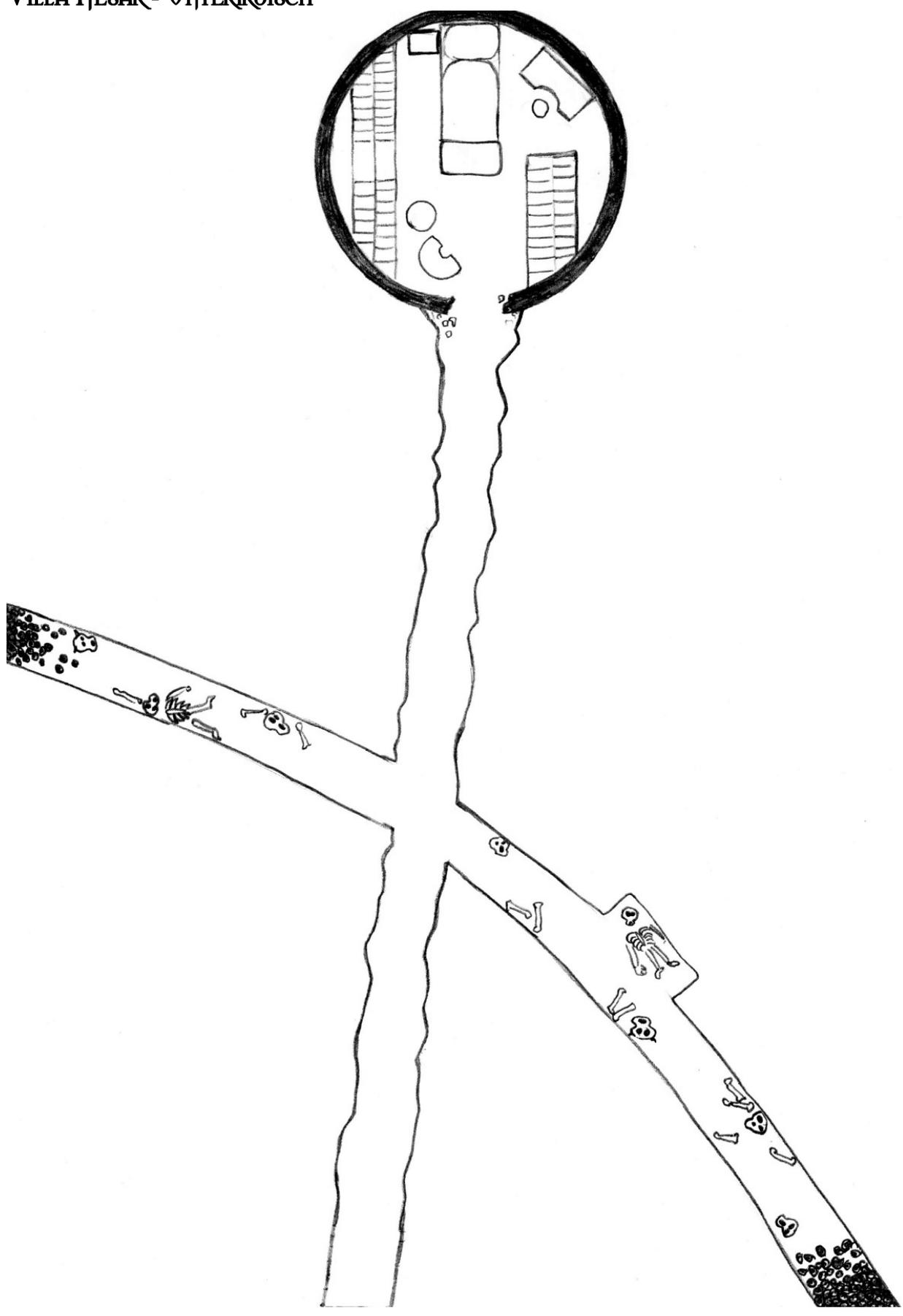


VILLA NESAR - KELLER

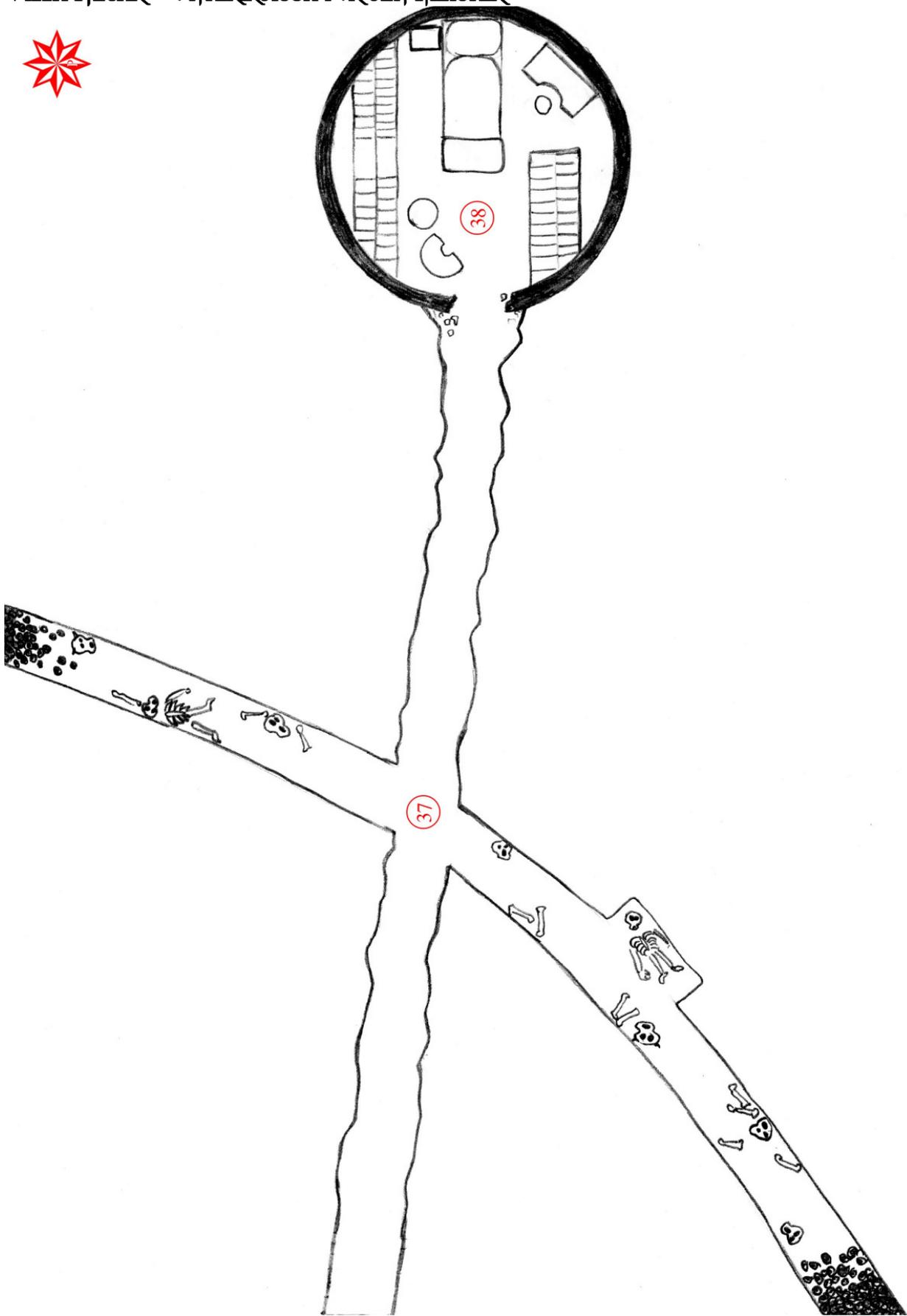




VILLA NESAR - UTTERIRDISCH



VILLA NESAR – UNTERIRDISCH FÜR DEN MEISTER



RUINE BEI GREIFENFURT



RUINE BEI GREIFENFURT FÜR DEN MEISTER

