Namenloser Zweifel

Ein Gruppenabenteuer für mittlere Erfahrungsstufen

von

Dominic Hladek

Zum Geleit

„Weshalb das Kloster St. Travinian nun nach dem Schutzheiligen vor dämonischen Wesen benannt ist, bleibt in den Annalen der Geschichte verborgen. Wisset nur, meine Gänslein, dass es heute den Reisenden als Schutz dient und ihnen das heilige Gefühl von Geborgenheit und Sicherheit bietet.“
- Aus der Begrüßungsrede der Tempelvorsteherin Mutter Travhild an die neuen Eleven -

Schwester Ysildas Bein schmerzte niederhöllisch. Sie hatte sich bestimmt einen Knochen gebrochen beim Sturz in den Brunnen! Immer noch waren die Brüder und Schwestern beim Travia-Dienst. So blieb ihr nichts übrig als zu warten. Doch welch blaues Leuchten sah sie da an der Mauer? Vielleicht Tageslicht, ein weiterer Ausgang aus diesem verfluchten Loch? Unter Schmerzen kroch sie hinüber, fasziniert und angezogen von der Lichtquelle. Pilze! Wie widerlich. Hatte nicht Mutter Travhild vor Speisen gewarnt, die nicht unter Praios' Licht wachsen? Und doch hatte Ysilda das Gefühl, sie würden nicht schaden. Nur ein kleiner Bissen, um den ärgsten Hunger zu stillen…

„Verdammt soll sie sein, diese Buhle der Göttin! Wie kann sie es wagen!?“ Das blasphemische Wutgeschrei Ysildas hörte bei der Küchenarbeit, zu der sie verdonnert worden war, niemand außer ihr selbst. Die übrigen Geweihten waren bei ihrer ach so frommen Andacht. Ysilda hatte man ausgeschlossen, damit sie „bei den bescheidenen Pflichten an der Göttin wieder zu Sinnen käme“. Eine sehr schmückende Bezeichnung für das Schälen von Erdäpfeln… Ach, sollten sie doch ihre erbärmliche, schwache Göttin weiter anbeten wie kriechende Maden! Wie konnte Mutter Travhild es nur wagen, sie *zu bestrafen bloß aufgrund der puren Tatsachen, die Ysilda ihr gegenüber geäußert hatte. War es denn nicht wahr, dass Travia offensichtlich fernab der Menschen gewesen war, als sie ihr Heim in Tobrien an die Schergen des Bethaniers verloren hatten? Konnte man denn leugnen, dass sie sich einen Dreck um Haus und Hof der Flüchtlinge geschert hatte? „Du alte Vettel hast mich zum letzten Mal bestraft,“ sprach Ysilda nun leise zu sich selbst.*

Der Lampenschein blendete die alte Geweihte. „Wer ist da? Ach, Schwester Ysilda, ich wollte Euch ohnehin sprechen. war zu hart zu euch. Eure Strafe ist aufgelöst.“ Mutter Travhild konnte keine Reaktion erkennen. „Habt Ihr verstanden? Ich vergebe Euch und bitte, dass auch Ihr mir meine strengen Worte verzeiht. Sie wurden in Wut über Eure provokanten Äußerungen ausgesprochen, doch sollen sie nicht den himmlischen Frieden in diesem Hause Travias stören.“ „Zu den Niederhöllen mit Deinen falschen Worten, du altes Weib! Glaubst wohl, du wüsstest alles.“ „Schwester, was…“ Eisern drückten Ysildas Finger gegen die Kehle der alten Tempelvorsteherin. Bedauern und große Gram darüber, nicht erkannt zu haben, was mit Ysilda geschehen war, erfüllten die letzten Gedanken der greisen Geweihten, bevor ihre Seele dem Leib entwich.

Vorgeschichte

Seit langer Zeit steht der befestigte Traviatempel St. Travinian geschützt von alten Mauern am Rande des Kosch, etwas nördlich der Reichsstraße. Er bietet in seinem Herbergsgebäude den Reisenden Unterkunft.
Vor einigen Jahren stürzte die Traviageweihte Ysilda beim Wasserholen in den Brunnen und fand in der alten Zisterne einige seltsame Pilze, die sie magisch anzogen und von denen sie kostete. Sie ahnte nicht, dass es sich um Rattenpilze, das unheilige Gewächs des Namenlosen, handelte. Noch weniger ahnte sie, dass dort, wo sie die Pilze gefunden hatte, eine alte unterirdische Kultstätte des Namenlosen lag, deren unheilige Ausstrahlung die Pilze so prächtig zum Gedeihen brachte. Schon bald nach dem Verzehr der Pilze begann der „Namenlose Zweifel“ an Ysilda zu nagen. Ihre immer blasphemischer werdenden Fragen und Äußerungen geziemten sich keineswegs für eine Geweihte der Travia und zogen Strafen seitens der Tempelvorsteherin Mutter Travhild nach sich. Diese

Strafen machten es für Ysilda nur noch schlimmer, denn an wem der Zweifel der Rattenpilze nagt, dessen Geist wird vergiftet vom Namenlosen. So mündete alles in einem heimtückischen Mord an Mutter Travhild, den die gekränkte Ysilda schließlich mit bloßen Händen beging und der wohl endgültig ihr Seelenheil kostete. Da Mutter Travhild alt und greise war, fiel es Ysilda nicht schwer, die Tat als natürliches Ableben zu tarnen. Auch fälschte sie ein Testament, das sie zur Nachfolgerin der Mutter im Amt werden ließ. Ysilda wurde bis heute nicht entlarvt.
Erneut kletterte sie nachts ungesehen in die Zisterne zu den Rattenpilzen und gab Prisen von ihnen in das Essen der Schwestern und Brüder. Geplagt von Zweifeln und verführt durch wohl platzierte Worte Ysildas traten die übrigen Geweihten des Tempels ihrem dunklen Glauben bei.
Jährlich in den Namenlosen Tagen gedeihten wieder neue Pilze. So konnte Ysilda auch gezielt Gäste zum Zweifeln bringen, indem sie wie einst bei ihren Mitbrüdern die Pilze in das Essen der Reisenden mischte. So gewann Ysilda viele Anhänger für den Namenlosen und stieg in seiner Gunst auf. Mit Hilfe des verführten hügelzwergischen Baumeisters Borax gelang es sogar, in der Zisterne einen zugemauerten Durchbruch freizulegen. Dahinter fanden sie den Zugang zu einer alten Kultstätte des Namenlosen, wo nach dem Anlegen einiger weiterer Eingänge der neue Kult von nun an unbemerkt seine Dienste unter dem Traviatempel abhalten konnte, der wohl einst zum Triumph über einen Kult des Namenlosen und als Stätte des Wachens über die Kultstätte gebaut worden war, weswegen er nach St. Travinian benannt worden ist.
Niemand ahnt heute, dass allzu oft gerade kurz nach den Tagen des Namenlosen jene Rattenpilze in die Mahlzeiten der Reisenden gemischt werden und Mutter Ysilda bei weitem nicht aus traviagefälliger Fürsorge sehr darauf achtet, dass auch jeder Gast genügend zu essen erhält. So wird der Glaube an den Namenlosen von den Reisenden verbreitet und mehrt seine Macht.

Überblick

Die Helden nächtigen in der Herberge des befestigten Traviatempels St. Travinian und kosten dabei ungewollt die Rattenpilze Mutter Ysildas.
Am nächsten Morgen ruft Schwester Erlinde sie zu sich und zeigt ihnen, dass sie an den Zorganpocken erkrankt ist. Mittels *Göttlicher Verständigung* teilt sie dies dem kürzlich besuchten Hesindetempel in Angbar mit, woraufhin sofort alles getan wird, um die Seuche im Keim zu ersticken. Es werden Angbarer Lanzenreiter zur Abriegelung des Klosters entsandt. Bis zu ihrem Eintreffen müssen die Helden auf Bitten Erlindes hin die Aufgabe übernehmen, niemanden in oder aus dem Kloster zu lassen, so hart diese Maßnahme auch ist. Dadurch bei den nun eingeschlossenen Gästen unbeliebt und ihre eigenen durch die Rattenpilze hervorgerufenen Götterzweifel bekämpfend, müssen die Helden neuen Mut fassen, die Kranken versorgen und das Beste aus der Lage machen. Auch stellt sich die Frage, ob der Ausbruch der dem Namenlosen zugeschriebenen Seuche nicht einen konkreten Grund hat…
Zunächst fällt kaum auf, dass die ebenfalls gefangenen Traviageweihten immer wieder zu ihren Götzendiensten verschwinden. Langsam können die Helden aber hinter die Untaten der „frommen“ Gemeinschaft kommen. Als die Soldaten auf Befehl des Fürsten hin gerade beginnen wollen, St. Travinian in Flammen aufgehen zu lassen, um den Ausbruch der Epidemie zu verhindern, können die Helden einen Eingang in die unterirdische Kultstätte des Namenlosen finden, dorthin vordringen und in einem furiosen Finale Ysilda, die Anführerin des Kultes töten.
Im Versteck finden die Helden auch etliche eingelagerte Notvorräte an Xordai, dem einzig wirksamen Heilmittel gegen die Zorganpocken, das die Kultisten genau für solch einen Fall zu ihrem eigenen Schutz zusammengekauft und aufbewahrt haben, denn sie wussten natürlich sehr wohl, dass der Gebrauch der Rattenpilze zum Ausbruch der Seuche führen kann.
Nun müssen nur noch die Soldaten vor den Toren davon erfahren und aufgehalten werden.

Ein gemütlicher Abend (1. Tag)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Weiß Aves, weshalb ihr Mitte Praios auf dieser Straße im Kosch unterwegs seid. Eure letzte Heldentat war anstrengend genug, und doch seit ihr schon wieder unterwegs zu neuen Ruhmestaten. Wie willkommen war da der Hinweis dieses gedankenversunkenen Reisenden, dass in wenigen Meilen in eurer Laufrichtung ein befestigter Traviatempel mit einer Herberge steht, in dem man sicher und bequem rasten kann. In Gedanken schon bei einer warmen Mahlzeit und auf weiches Stroh gebettet, seht ihr die abendliche Silhouette des Tempels vor euch. Ein Anblick, der euch herrlicher vorkommt als es die goldenen Kuppeln aller Praiostempel auf einmal je könnten!

Die Helden sind im Praios zu Fuß unterwegs auf einer Straße im Kosch und unweit von Angbar. Womöglich wollen sie nach Greifenfurt oder weiter nach Weiden reisen. Ihnen wurde von einem Reisenden berichtet, dass bis zum Einbruch der Dunkelheit ein leicht erreichbarer Traviatempel vor ihnen liege, wo sie ein warmes Mahl und ein sauberes Strohlager bekommen können.

Die Beschreibung des Tempels und der dazugehörenden Gebäude finden Sie im Anhang II, Informationen über die Gastgeber und Gäste im Anhang I.
Gestalten Sie den Abend gemütlich. Lassen Sie die Helden einige der Gäste kennen lernen und lieb gewinnen, vor allem mit der Perainegeweihten Erlinde sollten sie Bekanntschaft schließen und ihr Gutmütigkeit spüren. Von einem Kult des Namenlosen merken sie jedenfalls nichts. Die einzig auffälligen Ereignisse mögen sein, dass Schwester Erlinde, die den ganzen Tag in der Küche beim Zubereiten der Speisen geholfen hat, sich beim zu Bett Gehen etwas schwach fühlt, so dass man sie stützen muss, und dass die ansonsten sehr freundliche Mutter Ysilda einmal ein küssendes Liebespaar anfährt, solch rahjanisches Liebesspiel im Hause der Herrin Travia zu unterlassen.
Wenn möglich, sollten alle oder möglichst viele der Helden von den von Mutter Ysilda gereichten Speisen kosten. Darin befinden sich die in den namenlosen Tagen kürzlich gepflückten Rattenpilze, ein Gewächs des Namenlosen, das starke Bedenken am Wirken der Zwölfgötter aufkommen lässt. Die Helden sollen in den zweifelhaften Genuss dieser Bedenken kommen. Der Schlaf ist (noch) ruhig und angenehm und der Morgen sonnig und warm. Gutes Reisewetter allemal.

Tipp zur Stimmung: Schaffen Sie für die Anfangsszene helle Lichtverhältnisse und spielen Sie eine gemütliche Musik ab. Ich empfehle die Stücke „Concerning Hobbits“ vom Soundtrack zu Herr der Ringe I - Die Gefährten und „Mexican Standoff“ vom Dragonheart-Soundtrack.

Die Pocken! (2. Tag)

Am nächsten Morgen wird Erlinde voller Sorge auf die Helden zukommen. Sie hat auf ihrer Haut erbsengroße, helle Pocken bemerkt und weiß, dass es Zorganpocken sein könnten. Am Tag zuvor hatte sie in der Küche mitgeholfen und dabei ohne es zu wissen die Rattenpilze berührt, was bei ihr als Geweihter einen Ausbruch der Krankheit verursacht hat. Noch ist es nur ein Verdacht, doch da sie eine Epidemie verhindern will, bittet sie die Helden, niemanden in oder aus dem Tempel zu lassen, aber die Gründe vorerst zu verheimlichen. Sie selbst wird sich heute allein in stillem Gebet in eine Zelle der Traviageweihten zurückziehen. Über die Göttliche Verständigung hat sie dem Angbarer Hesindetempel ihren Verdacht mitgeteilt und um Unterstützung gebeten. Zwar hatte sie auf heilende Hilfe gehofft, doch es wird zunächst eine Schwadron Angbarer Lanzenreiter in Richtung St. Travinian losgeschickt, die in der Nacht eintrifft. Wenigstens solange müssen die Helden durchhalten und die gar nicht erfreuten Gäste am Abreisen hindern. Wie sie das tun, sei ihnen überlassen. Zur Beschreibung einiger wichtiger Gäste s. Anhang I. Am heutigen Tag wollen

in jedem Fall der Streuner Rhon sowie Meagann mit ihrer Tochter Fianna abreisen; beide werden auf ihre Art sehr ungehalten reagieren, wenn man sie hindert, sich letztlich aber fügen (müssen).

Sollten die Helden übrigens aus Angst einer Ansteckung abreisen, werden sie einige Tage später von einer Halbschwadron der Lanzenreiter eingeholt, die den Auftrag haben, die Flüchtigen zu finden und in den Tempel zu schaffen. Etwa am 7. Tag sind sie damit wieder im Kloster. Während der Reise nagen die namenlosen Zweifel natürlich trotzdem an ihnen.

Nächtlicher Aufruhr

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Hört ihr das? Was hat das zu bedeuten?" „Da draußen sind Reiter in blinkenden Rüstungen, seht doch!" Im Schlafsaal ist mittlerweile ein wildes Durcheinander ausgebrochen und jeder will durch die kleinen Fenster nach draußen sehen. „Da, sie bauen Zelte auf. Wollen sie hier bleiben?" „Das bedeutet Ärger, bei Praios!" Eine Stimme erhebt sich über die der anderen hinweg: „Dafür sind bestimmt die verantwortlich", der Finger Rhons deutet auf die Helden „, die haben uns doch nicht rauslassen wollen." Sofort erklingen zahlreiche Antworten: „Ja, er hat recht. Redet, was hatte das zu bedeuten?" Immer mehr zornige Stimmen stellen bohrende Fragen und die Leute rücken euch langsam aufdringlich näher. „GENUG!", ertönt eine feste Frauenstimme. Die Menschen wenden sich um und auch ihr seht Erlinde, die Perainegeweihte, die man heute den ganzen Tag nicht zu Gesicht bekommen hat. „Sie haben das rechte getan. Ich hatte gehofft, ich irre mich, aber es ist wie es ist. Die Zorganpocken sind ausgebrochen. Diese Männer, die ihr beschimpft, und die Soldaten dort draußen sollen eine Epidemie verhindern." Als ihr euch Erlinde genau anseht, stellt ihr fest, dass sie bedeckt ist mit weißen Pocken. Auch die anderen haben dies bemerkt und halten gebührenden Abstand. „Lasst uns jetzt besser sehen, was wir zur Behandlung tun können, denn ihr alle wart gestern in der Herberge und könntet euch angesteckt haben."

In der Nacht treffen die Angbarer Lanzenreiter ein und beginnen mit dem Aufbau ihres Lagers um den Tempel herum. Mehr zu Hauptmann Sturmfels und seinen Soldaten finden Sie im Anhang I. Die Pferdehufe, Rufe und das Geklirr von Waffen und Rüstungen werden mit Sicherheit einige Gäste aufwecken, die sich fragen, was das zu bedeuten habe. Die Helden stehen natürlich wegen ihres verdächtigen Verhaltens unter dem Druck der bohrenden Fragen. Bevor es zu Gewalt kommt, wird aber Erlinde eingreifen und die Wahrheit ans Licht bringen. Es gibt nun keinen Zweifel mehr, dass es sich um Zorganpocken handelt.

Namenloser Zweifel

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Eure Gedanken drehen sich immer mehr um die Zwölfgötter, die euch scheinbar betrogen haben. Stets habt ihr versucht, nach den Prinzipien eures Gottes zu leben und gehofft, dies würde euch vor Unheil bewahren. Ihr wolltet eurem Gott dienen, aber niemals wart ihr gut genug für ihn! Ihr habt immer wieder versucht, seinen rätselhaften und unverständlichen Willen zu erkennen und jetzt das! Jetzt seid ihr Gefangene in einem frommen Kloster, in dem die Zorganpocken wüten! **Ihr wart euch sicher, die Zeichen richtig gedeutet zu haben, doch das wirft eure Überlegungen völlig um…** Euch wird schmerzlich bewusst, dass ihr die Götter nie milde oder zufrieden stimmen konntet, denn sie wollen es gar nicht. Ja, sie genießen es regelrecht, dass die Sterblichen ihnen nicht das Wasser reichen können. Dabei sind die Götter ihrerseits wahrscheinlich selbst nur minderwertige Abbilder einer höheren Wesenheit, nur Thronräuber eines rechtmäßigen Herrschers…

Die Helden und zahlreiche Gäste haben ungewollt von den Rattenpilzen gekostet, wodurch sie für W6+3 Tage von den namenlosen Zweifeln geplagt werden (beginnend mit Tag 2). Nach Eintreffen der Reiter herrscht eine entsprechend kalte, aggressive Stimmung vor. Um die Zweifel den Spielern zu vermitteln, haben sie mehrere Möglichkeiten. Allen ist gemeinsam, dass auch ihre Spieler ein wenig mitziehen und selbst ihre Zweifel ausspielen:

1. Tatsachen interpretieren

Die aktuelle Lage bietet genügend Grund, Zweifel an der Gerechtigkeit der Zwölfe aufkommen zu lassen: Wer gibt den Lanzenreitern dort draußen das Recht, euch hier gefangen zu halten? Die göttliche Ordnung des Praios ist mehr als ungerecht. Wie zynisch ist es doch und welch ein Beweis für die Schwäche der Götter, dass gerade eine Geweihte der Peraine offenbar die erste Erkrankte ist. Wenn sie in Ihre Beschreibungen ähnliche Gedanken einfließen lassen und Ihren Spielern auf diese Weise Interpretationen liefern, lenken Sie sie wahrscheinlich in die „richtige" Richtung, weiter weg von den Göttern.

2. Die „innere Stimme"

Flüstern sie immer wieder einzelnen Spielern ketzerische Ideen ins Ohr, die er aufgreifen soll. Lassen Sie ihre Stimme dabei böse und kalt klingen, während Sie ihm Sätze wie „Die Zwölfe sind schwach, sie hassen Dich, also hasse Du auch sie!" oder „Was nützt" einhauchen. Machen Sie aber klar, dass es sich keineswegs um eine von außen eindringende Stimme oder Gedanken handelt, sondern um die eigenen Gedanken der Helden.

3. Die direkte Methode

Am wenigsten elegant, aber gerade bei unerfahrenen Spielern vielleicht die wirksamste und deutlichste. Gehen Sie mit den Spielern einzeln aus dem Raum, berichten ihnen, was ihr Held und fordern Sie ihn auf, den Held entsprechend auszuspielen. Geben Sie ihm den Hinweise, dass er vor allem an seiner persönlichen Gottheit zweifelt und deren Prinzipien in Frage stellt. Wissen Sie nicht genau, welcher das sein, versuchen Sie das anhand der Profession, Kultur und Rasse festzulegen: Zwerge und Handwerkliche Professionen sind meist Ingerimmgläubig, für kriegerische Professionen ist Rondra von Bedeutung, Magier und Gelehrte aller Art verehren Hesinde, einfaches Volk Peraine, Adlige Praios usw..

4. Proben

In manchen Situationen mag auch eine Probe darüber entscheiden, was ein Spieler denkt. Lassen Sie deshalb ruhig immer wieder zu bestimmten Ereignissen (jemand schlägt einen Ausbruchsversuch vor; jemand bitte die Helden, einen Kranken zu versorgen) Proben auf KL oder IN würfeln, bei deren Misslingen Sie dem Spieler Anweisungen geben, was sie denken. Wichtig ist aber, ihnen nicht das Gefühl zu geben, dass der Meister von nun an ihren Held spielt! Geben Sie deshalb immer nur grobe Richtlinien und lassen dem Spieler immer die Möglichkeit, die Ergebnisse einer Probe selbst auszuspielen und zu interpretieren.

5. Träume ohne Namen

Des nachts werden die Zweifel noch verstärkt durch vom Namenlosen eingeflüsterte Träume. Bilder von den die Zwölfe verhöhnenden Heptarchien, den untoten Armeen in der Warunkei, den verdorbenen Wäldern Tobriens und den sadistischen Praktiken Orons zucken wie Blitze im Schädel der Helden. Die zahlreichen Beispiele von intriganten Geweihten wie Dragosch von Sichelhofen, dem schurkischen ehemaligen Schwert der Schwerter geistern in ihren Köpfen und bilden zusammen mit persönlichen schlechten Erfahrungen Träume, die den Hass auf die Zwölfe immer weiter schüren. Erlebnisse aus der Kindheit und Jugend der Helden holen ihn ein: Ein Tobrischer Flüchtling erlebt erneut seine Machtlosigkeit, als die Familie getötet und er vertrieben wurde, während die Götter seine Gebete ignorierten, ja verhöhnten. Ein unglücklich verliebter Held sieht

im Traum, wie seine Geliebte und Rahja über seinen hässlichen Körper und seine Unzulänglichkeiten spotten.
All diese Bilder beeinflussen die Spieler im Schlaf. Wenn Sie wünschen, gestalten sie einige Träume für jeden Spieler persönlich, gehen Sie dazu mit ihm aus dem Raum und schildern ihm alles. Anschließend erklären Sie ihm, dass die vermittelten Gefühle bleiben, der genau Traum aber schnell wieder aus seinem Gedächtnis schwindet. Meistens vergessen die Spieler ohnehin die Hälfte…

Tipp zur Stimmung: Die Szenen Namenlosen Zweifels werden gut mit dem Thema vom Soundtrack „Requiem for a Dream“ und dem „Gladiator“-Soundtrack untermalt. Auch „Injection“ vom „Mission Impossible 2“-Soundtrack kann für besonders tragische Szenen beim Pflegen von Kranken oder beim Beinahe Abschwören eines Helden an seinem Gott eingesetzt werden.

Helfende Hände (3.-4. Tag)

Bereits am Tag nach dem Eintreffen der Lanzenreiter wird die Stimmung langsam aggressiv und es werden Ausbruchspläne, Anstachelungen zum Aufstand und ähnliches von einigen der Gäste geäußert. Die Helden mögen an den Göttern zweifeln, doch an ihrem eigenen Leben hängen sie voraussichtlich noch, weswegen sie als Vermittler die Lage beruhigen sollten. Auch ist zu bedenken, dass sie die Wirkung der Rattenpilze über den Zeitraum verteilt erst steigern muss. Anfangs sollten die Helden also noch in der Lage sein, z.B. eine Bestandsaufnahme von nützlichen Gegenständen zu machen (s. dazu die Beschreibung der einzelnen Lokationen im Tempel im Anhang II), sich um weitere Erkrankte zu kümmern, evtl. von der Mauer aus mit den Soldaten zu reden etc.. Sie könnten Nahrung, Heilkräuter und Ausrüstung besorgen. Ständig wird die kleine Fianna die Helden umkreisen und denkt sich dabei die wildesten Geschichten aus, womöglich um so die schwierige Lage zu verarbeiten. Die Helden werden letztlich allein schon durch die Wirkung der Rattenpilze so lange von Geschichten von Hexen und Feen genervt, dass sie sicher irgendwann Fianna beleidigen werden. Sie heult dann und redet nicht mehr mit ihnen.

Der heulende Brunnen und die gefesselte Seele

In einer der Nächte werden sich die Kultisten nachts in ihrem Versteck treffen, um die Lage zu besprechen. Auch sie sind um ihr Leben besorgt, jedoch weniger wegen der Zorganpocken (Gegenmittel haben sie in ihrem Versteck eingelagert), sondern vielmehr wegen der Soldaten und dem möglichen Aufliegen ihre Kultes. Sie Feiern dem Namenlosen eine Messe zu seinem Ruhm, wodurch leise Schmerzensschreie bis zum Brunnen dringen. Sie sieht ebenfalls eine weiße Frau auf dem Boronanger Diese werden von der kleinen Fianna gehört. Viel später teilt sie das den Helden womöglich mit, wenn diese sich ehrlich entschuldigen und ihr zuhören.
Die Kultisten beschließen auch, weiter freundlich und zuvorkommend zu sein und außerdem die Gäste gegeneinander auszuspielen. Oft redet Mutter Ysilda mit Rhon und zieht ihn so langsam auch auf die Seite Namenlosen, will ihn aber nur als nützlichen Diener haben.
Informationen über die nun langsam bei immer mehr Menschen ausbrechenden Zorganpocken finden Sie im Anhang III. Es ist durchaus möglich, dass auch die Helden erkranken.

Boromeos Ankunft

Irgendwann öffnen sich die Tore und unter strenger Sorge der Berittenen und Armbrustschützen dringt ein Mann im schwarzen Gewand eines Borongeweihten, genauer eines Marbiden ein (*Götter/Kulte*-Probe). Boromeo hat sich äußerst mutig freiwillig bereit erklärt, hier zu helfen. Mehr zu ihm finden Sie im Anhang I. Er möchte helfen, weiß aber zu berichten, dass es wohl keinen Medicus gab, der bereit war, den Tempel zu betreten, sondern man dazu rät, die Leute dort sterben zu lassen. Dies teilt er aber nur vertrauensvollen, vernünftigen Menschen mit. Seine Ankunft stachelt die aggressive Stimmung nur noch weiter an.

Aufstand (5.-6. Tag)

Die Lage droht immer mehr zu eskalieren. Die Zweifel der Spieler und aller anderer vom Rattenpilz Betroffener (sicher 90% im Lager) erreichen ihren Höhepunkt und eskalieren darin, dass Burgol von Rodwig, mittlerweile eindeutig infiziert, einen kopflosen Fluchtversuch über die Mauer wagt und von einem Bolzen getötet wird. Die um Rhon langsam gesammelten Sympathisanten werden den Helden gegenüber, die „sie erst in diese Lage gebracht haben“, immer offener aggressiv, dafür hat Ysilda gesorgt. Natürlich glaubt jeder, er wäre noch nicht infiziert (teilweise auch richtig) und deshalb unverschuldet hier. So horten sie sich Vorräte, geben den Schwächeren davon nichts ab und es kommt evtl. sogar zu offenen Auseinandersetzungen:

Aufständische:

INI 9+W6	**PA** 10	**LeP** 25	**RS** 1	**KO** 11
Knüppel:	**DK** N	**AT** 11	**TP** 1W6+1 TP	
GS 8	**AuP** 25	**MR** 2		

Rückkehr zum Glauben (7.-8. Tag)

Etwa um den 7. Tag herum werden die Auswirkungen langsam vergehen. Womöglich ist die Lage schon soweit eskaliert, dass Blut vergossen wurde, doch nun fallen langsam die Schleier des Zweifels wie Schleier von den Helden und sie fassen neuen Mut.
Langsam wird es nun Zeit, weitere Hinweise auf den Kult zu suchen. Befragt man Leute oder denkt zurück, waren auffällig oft die Geweihten der Travia abwesend (nämlich in ihrem Kultraum) oder haben seltsame Dinge gesagt. Und fehlt Borax nicht ein Finger? Langsam sollte sich ein Bild davon abzeichnen, dass hier irgendetwas die ganze Zeit faul war. Weshalb überhaupt der Ausbruch der Zorganpocken und diese seltsamen Zweifel? Womöglich kann mittels *Pflanzenkunde* und *Götter/Kulte* darauf geschlossen werden, dass Rattenpilze im Spiel waren. Durchsuchte man die Vorratskammer, findet man sie auch. Noch mögen die Traviageweihten nicht überführt werden, aber sie ahnen bereits, dass ihr Zirkel droht entdeckt zu werden.
Es wäre auch an der Zeit, eventuelle Fehler wieder gutzumachen, z.B. sich bei der kleinen Fianna zu entschuldigen, die dann auch von dem Brunnen und der „weißen Frau“ erzählen wird (beides wichtige Hinweise auf den Kult des Namenlosen), die sie den Helden als Beweis sogar zeigen kann!

Tipp zur Stimmung: Die Musik sollten Sie nun harmonisch und von göttlichem Frieden durchströmt. „Dreaming of Fidji“ vom Truman-Show Soundtrack und einige Stücke des „Gladiator“-Soundtracks passen hierzu sehr gut.

Mutter Travhilds gefesselte Seele

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Um des Frieden willens habt ihr euch bereit erklärt, mit der kleinen Fianna zum Boronanger zu gehen, damit sie euch beweisen kann, dass es diese seltsame Frau gibt. Ihr hofft, dass das Kind nicht allzu lange an dieser Geschichte festhält und bald aufgibt, denn ihr werdet müde. Schon eine Weile liegt ihr da und wollt endlich gehen, als Fianna euch am Arm greift: „Da, seht ihr! Ich hab gar nicht gelogen! Da ist die Frau.“ Und tatsächlich erblickt ihr eine durchscheinend weiße Gestalt, die vor einem der Gräber steht.

In der siebten Nacht erscheint auf dem Boronanger abermals die gefesselte Seele von Mutter Travhild. Dies ist seit dem Mord an ihr nicht das erste mal und Ysilda sah sie auch bereits, jedoch kann sie offenbar den Boronanger nicht verlassen, da sie an ihr Grab gefesselt ist, stellt also keine

Gefahr für sie dar. Travhilds Seele findet keine Ruhe in Travias Herberge, weil sie in ihren letzten Sekunden begriffen hat, was mit Ysilda passiert war und zu recht gefürchtet hat, dass der Traviatempel zu einem Pfuhl des Namenlosen werden würde. Genau das ist eingetroffen und bis sich dies nicht ändert, wird sie weiter erscheinen. Auffällig ist, dass sie bei ihren eigentlichen Gebeinen, nicht ihrer Grabplatte, erscheint, also aus dem Grab eines Unbekannten (s. dazu die Beschreibung des Boronangers im Anhang II): Ein Hinweis auf den geheimen Einstieg unter der Grabplatte. Sie ist in ihren weißen Totengewändern nicht als Traviageweihte zu erkennen und hat Würgemale am Hals (*Sinnenschärfe*-Probe). Ihre Bewegungen sind langsam, kaum ihrer Umgebung bewusst, denn der Aufenthalt in der dritten Sphäre ist verwirrend für Geister. Durch etwas Nachforschung später können die Helden auch die Umstände von Travhilds Tod enträtseln. Offiziell heißt es, sie war alt und krank. Eine eventuell eingeholte Beschreibung der nichts ahnenden Tempelbewohner würde sich in jedem Fall mit dem Aussehen der weißen Frau decken.

Tipp zur Stimmung: Hier muss der Raum fast völlig abgedunkelt werden, wenn möglich nur durch eine Schwarzlichtlampe erhellt, in der Sie weiße Stoffe geisterhaft zum Leuchten bringen können. Als Musikstück zur Untermalung empfehle ich „Minas Photo“ von Bram Stoker's Dracula oder „Furyan Energy“ vom Chronicles of Riddick-Soundtrack. Verwenden Sie hier außerdem einen Schockeffekt: Wenn die Helden sich nähern oder die gefesselte Seele Notiz von ihnen nimmt, bewegen Sie sich ganz langsam und völlig still, öffnen Sie die gefesselte Seele darstellend Ihren Mund wie voller Verzweiflung, nähern sie sich dem Helden, verziehen sie langsam das Gesicht wie vor Qual… und Kreischen Sie plötzlich schrill und laut etwas los, das wie „Siiiiiiiiillllll“ klingt! – Die gefesselte Seele weiß sich nicht anders zu verständigen als durch ihren in die Welt geschrieenen Schmerz und den Namen Ysilda. Danach verschwindet sie im Nichts.

Feuerregen (Nacht auf 9. Tag)

In der Nacht zum neunten Tag wird beobachtet, dass draußen im Soldatenlager Pechtöpfe aufgestellt werden und Feuer entzündet werden. Offenbar will man die Epidemie wirksam bekämpfen und das verseuchte Kloster in Brand stecken. Es handelt sich um einen fürstlichen Befehl, den Hauptmann Thimorn, mit dem die Helden eventuell von der Mauer aus geredet haben könnten, nur äußerst ungern und zögerlich ausführt.
Als die ersten Flammenpfeile in die Anlage fliegen, beginnt eine Panik und Hektik auszubrechen. Es fällt dabei kaum auf (*Sinnenschärfe*-Probe in Verbindung mit Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit*), dass die Geweihten sich im Tempel sammeln, wo sie ihren geheimen Eingang benutzen, um in die Kultstätte zu fliehen. Der Tempel wird von innen verbarrikadiert. Dringt man ein, findet man nur den leeren Tempelraum vor.
Sogleich beginnt Ysilda mit ihren Liturgien, um evtl. eindringende Soldaten, Helden oder andere zu vernichten.

Die Helden müssen nun schnell handeln und können mithilfe der bisherigen Hinweise sicher einen Eingang in das Versteck finden. Die Beschreibung der unterirdischen Gänge und der Kultstätte finden Sie im Anhang I.

Tipp zur Stimmung: Für die spannenden Szenen am Ende des Abenteuers und den Finalkampf sollten Sie die ganze Zeit mit einer hektischen Stimme reden, abgehackt einzelne Szenen beschreiben und die Helden spüren lassen, dass sie schnell handeln und sich beeilen müssen. Zur Musikuntermalung empfehlen sich die düsteren Kläne der Gruppe „Arcana“.

Finale

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Vor euch liegt offenbar der Kultraum, geschmückt mit kostbarem Purpur und goldenen Statuetten ohne Arme, Symbole des Namenlosen. 13 Säulen stützen das Gewölbe, 12 davon stellen Karikaturen der Zwölfgötter dar, machtlos und schwach tragen sie das Gewölbe. Die große dreizehnte hinter dem Altar zeigt den Namenlosen als Gebieter über sie alle.
Hier wirken nicht nur die Wände lebendig, nein, auch der Boden, der eine einzige wogende und lebende Masse zu sein scheint. Bei allen Zwölfen, das sind beinahe katzengroße Ratten, die sich hier wimmeln!
Und über dieser Masse auf einem schwarzen Altarstein thronend, ihre Füße von den felligen Tieren des Namenlosen umschmeichelt, seht ihr Mutter Ysilda! Aber wie hat sie sich verändert?! Sie trägt ein ganz und gar unziemliches Gewand, das vielmehr in einen Rahjatempel oder besser noch ins ferne Oron passen würde. Ihr Kopf ist kahlgeschoren und die einstige rote Haarpracht, eine Perücke, liegt achtlos in der Ecke.
Als sie sich euch zuwendet, seht ihr ein blutiges Fleischerbeil in ihrer Rechten, während aus ihren abgetrennten Fingern der linken Hand Blut fließt Mit kreischender Stimme beginnt sie zu den Helden zu reden. "So sei es also. Die Scharade ist beendet! Eure Seele zu zerreißen wird ihm zur Belustigung dienen und euren Körper zu zerreißen wird mich belustigen! Fahre in mich, oh Diener des wahren Herrn! Ja, fahre in mich!"
Ihr seht, wie sie die Augen schließt, wild zusammenzuckt und Blut aus ihrer Nase zu tropfen beginnt. Als sie die Augen wieder öffnet, sind die Pupillen weiß. Mit veränderter, düsterer Stimmlage, die euch das Blut in den Adern gefrieren lässt, befiehlt sie den Ratten den Angriff.

Durch ein Wunder des Namenlosen hat sich Ysilda, die fürchten musste, entlarvt worden zu sein, zum Kampf gerüstet. Nun ist Subtilität und Heimlichkeit nicht mehr gefragt, denn sie muss ihren Tempel und Kult verteidigen. Sie hat eine *Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes* und eine *Herbeirufung der Diener des Herren* gewirkt, wodurch sie nun einen Schwarm von 2W20+40 Ratten befehligt und selbst von einem Maruk-Methai Dämon besessen ist, der ihr große Kraft verleiht. Sie und die Ratten werden bis zum letzten kämpfen, während die restlichen Geweihten sich je nach Zustand der Helden zurückhalten und mit dem Xordai als Druckmittel agieren oder aktiv mitkämpfen.

Ysilda
INI 8(20)+W6 **PA** 10(12) **LeP** 30(36) **RS** 0(3) **KO** 11 **KK** 10(22)
Fleischerbeil: **DK** H **AT** 12(14) **TP** 1W+2(4) TP
GS 8 **AuP** 30 **MR** 4 (16)
Sonderfertigkeiten: Resistenz gegen profane Waffen, kein Schmerzempfinden und dadurch keine Einbußen durch Wunden oder niedrige LeP
* Werte in Klammern gelten für die Besessenheit durch den Maruk-Methai.

Wolfsratten:
INI 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 9
Biss: **DK** H **AT** 5 **TP** 1W6-2 SP
GS 4 **AuP** 20 **MR** 0 **GW** 1
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Kultisten:
INI 9+W6 **PA** 11 **LeP** 25 **RS** 1 **KO** 11
Dolch: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+1 TP
GS 8 **AuP** 25 **MR** 3

Sieg der Vernunft?

Alles umsonst?

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Als ihr endliche wieder frische Luft einatmet, seht ihr, findet ihr eine heillose Panik vor. Einige Gebäude stehen in Flammen und gleich darauf seht ihr, was die Ursache dafür ist: Brennende Pfeile fliegen überall über die Mauern! Diese Verrückten wollen doch tatsächlich den Ausbruch der Seuche durch ein Verbrennen des Tempels und sicher auch jedem, der sich darin befindet, verhindern.

Die Helden haben nun zum Abschluss noch die schwere Aufgabe, die Soldaten von ihren Befehlen abzuhalten, indem sie ihnen erklären, dass sie ein Heilmittel haben und nun alles gut werden wird. Hauptmann Sturmfels hat zwar den fürstlichen Befehl für die Verbrennung des Klosters, doch hört er sich zumindest die Helden an. Es mag eine harte Verhandlung werden, aber schließlich wird er auf sein Gewissen hören und den Befehl missachten. Die Menschen, auch die Helden, müssen noch bis zum endgültigen Abklingen der Seuche bleiben und dürfen nach einer abschließenden Untersuchung durch den fürstlichen Medicus abziehen. Den Helden gebührt der Dank aller. Selbst der ehrenhafte Hauptmann Sturmfels verneigt sich nach Vortragen der Geschehnisse vor den Helden, wenn sie gehen (was ihm, wenn Sie es besonders kitschig haben wollen, seine Lanzenreiter nachmachen).
Mutter Travhilds gefesselte Seele wird übrigens nie wieder gesehen, sie hat Erlösung gefunden und ist friedlich in Travias Herberge eingegangen.

Und wofür?

Außer Dankbarkeit erhalten die Helden auch noch weitere Belohnungen. Sie mögen zu kleinen Volkshelden im Kosch werden und der ein oder andere Barde wird ein Lied komponieren. Die wertvollen Gegenstände werden natürlich von der Zwölfgötterkirche konfisziert, wobei nach dem Geld niemand wirklich fragt. Ob die Helden eine Statuette oder etwas ähnlich unheiliges herausschmuggeln wollen, liegt an ihnen selbst. In diesem Fall wird sich womöglich herausstellen, dass dieser Gegenstand einen Fluch auf sich trägt. Aber das ist eine andere Geschichte…

Die Helden erhalten für ihre gute Tat **300 Abenteuerpunkte**, je nach Verhalten und Hilfsbereitschaft den Kranken gegenüber noch einmal **100 Abenteuerpunkte**. Spezielle Erfahrungen in *Heilkunde Krankheiten*, *Götter/Kulte*, *Menschenkenntnis* sowie je nach Aktionen evtl. *Pflanzenkunde, Schleichen* und *Überreden* sind auf jeden Fall gerechtfertigt.

Sollten Helden an den Zorganpocken erkrankt sein, beachten Sie auch die daraus resultierenden Änderungen von Eigenschaften.

Anhang I: Dramatis Personae

Die Kultisten des Namenlosen

Der Kult besteht aus allen sieben Tempelbewohnern, die vorgeben, fromme Traviageweihte zu sein bzw. im Dienste des Tempels zu stehen. Bis auf Travin und Borax waren alle bereits zur Zeit von Ysildas „Bekehrung“ am Tempel. Alle wurden durch Rattenpilze und Ysildas Zureden verführt.

Mutter Ysilda,

Ehemalige Traviageweihte und Priesterin des Namenlosen im zweiten Weihegrad

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Überreden (Lügen) 16, Überzeugen 13, Götter/Kulte 13, Kochen 11, Pflanzenkunde 11

(Werte s. Finale)

Mutter Ysilda wirkt genau, wie man sich die Leiterin eines Traviatempels vorstellt. Mitte 40, rundlich, freundlich, mütterlich und hat scheinbar zu jeder Gelegenheit einen Rat und einen traviagefälligen, weisen Spruch. Es ist äußerst schwer, sie aus der Ruhe zu bringen.

Innerlich ist Ysilda mittlerweile eine von Neid und Hass zerfressene Frau. Ihr Doppelleben ist ihre einzige Freude. Sie liebt es, götterfürchtigen Menschen die Rattenpilze unter die Nahrung zu mischen und dabei zufrieden zu lächeln (wohl das einzige nicht Geheuchelte an ihr).

Nach ihrem schändlichen Mord an Mutter Travhild begann ihr Selbsthass, in dem sie sich alle Haare ausriss und dann die übrigen Fetzen abrasierte. So wurde sie zum niederen Diener des Namenlosen und trägt seitdem die Haare bei den Messen grässlich kahl, während sie vor anderen Menschen eine rote Perücke und die Haube einer frommen Geweihten aufsetzt. In den zweiten Weihegrad erhob sie sich nach dem Aufbau ihres Kultes in einer unbeschreiblich grausamen Zeremonie, in der sie sich jegliche Chance auf eine traviagefällige Mutterschaft nahm, um damit dem Namenlosen zu zeigen, dass nur er ihr Herr sei. Dermaßen verstümmelt neidet sie nun jede noch so harmlose rahjanische Freude, die sie sieht. Die Momente, in denen sie mit strenger Stimme durch den ganzen Herbergsraum hindurch einem Knaben untersagt, seine Liebste zu küssen, mögen viele auf die sprichwörtliche Prüdigkeit der Traviageweihten schieben, in Wahrheit aber ist es der Hass auf diejenigen, die an derlei Dingen noch Spaß haben können. Mehr zu ihr s. Vorgeschichte.

Zitate:

„Kommt Zeit, kommt Rat, mein Lieber. Esst erst einmal von der guten Suppe und schlaft danach ein wenig, dann werdet ihr die Dinge morgen früh schon viel klarer sehen.“

„Was fällt euch ein, euch im Hause der Travia wie eine Belhankaner Tempeldirne zu verhalten?“

Weitere Kultisten

Der Eleve **Travin** ist vor kurzem in den Tempel zur Ausbildung gekommen und ist den Versuchungen des Namenlosen noch nicht lange erlegen. Sein Seelenheil mag noch gerettet werden können. Er hat zur Weihe einen Zeh geopfert und humpelt noch leicht (*Sinnenschärfe+7*). Die alte Geweihte **Pomona**, die meist in der Herberge sitzt und aus ihren blinden Augen in den Raum starrt, nahm sich das Augenlicht selbst beim Beitritt zum Kult. **Borax**, einst ein Hügelzwergischer Baumeister und Wandergeselle, führt für die Reisenden oft Reparaturen durch. Seine Arbeit bei der Freilegung der Kultstätte war für Ysilda sehr nützlich. Er hat einen Finger geopfert, was beim Beobachten seiner Arbeit auffallen könnte (*Sinnenschärfe*-Probe). **Servando**, ein buckliger, geistig zurückgebliebener Almadaner, wurde vor vielen Jahren von Mutter Travhild aus Barmherzigkeit aufgenommen. Er verrichtet heute unterwürfigst kleine Aufgaben. Bei den Messen im Kultraum verstümmelt er sich selbst, so dass sein Körper von Narben bedeckt ist. Manchmal hört man nachts aus dem Brunnen ein leises Schmerzgeheul von ihm. Die äußerst freundlich wirkende Geweihte **Niamh** und der hier im Kosch beheimatete **Gilborn** wirken zusammen wie ein traviagefälliges Ehepaar, versetzen sich aber bei den Messen im Kultraum durch gegenseitige Verstümmelungen in höchste Ekstasen. Beide haben einen Zeh geopfert.

Mitgefangene im Kloster

Neben den Helden sind etwa 25 weitere Personen im Kloster eingesperrt.

Schwester Erlinde

Perainegeweihte

Herausragende Eigenschaften: IN 16, KL 15, CH 15

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 11, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Gift 10, Überzeugen 12, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 12, Pflanzenkunde 7

Sie ist eine ältere, herzensgute Geweihte, die niemandem schaden will. Sie wird ihren Glaube nicht verlieren und in allen Geschehnissen einen höheren Sinn sehen. Ihr Schicksal als erste Erkrankte trägt sie mit Fassung und Glaube. Sie ist es, die die Absperrungsmaßnahmen des Tempels ausrief, weswegen alle sie von da an meiden (und natürlich, weil sie sichtbar erkrankt ist). Sie wollte damit nur das Schlimmste verhindern und hat wahrscheinlich eine große Epidemie verhindert.

Beim erneuten Eintreffen der Helden wüten die Pocken bereits seit einer Woche und sie ist deutlich geschwächt. Niemand ist bereit, sie zu pflegen oder sich über das nötigste hinaus um sie zu kümmern. Stattdessen liegt sie meist nun allein im gemiedenen Schlafsaal im Obergeschoss der Herberge und leidet auch an Hunger und Durst, da sich kaum jemand um sie kümmert.

Zitate:

„Warum hassen sie mich? Ich wollte nur helfen, auf dass wenigstens ihre Verwandten und Freunde dem Siechtum entgehen können."

„Mein Leben mag enden und vielleicht auch das Eure, so leid es mir tut. Doch viele andere Leben werden noch viele Jahre andauern."

Fianna, ein ängstliches aber neugieriges achtjähriges Kind und ihre stolze Mutter **Meagann**, eine starke Frau aus Albernia, die Haus und Hof verloren hat und weggejagt wurde, als der geliebte Mann verstarb und dessen sie hassende Familie den Hof übernahm. Sie reist nun als Tagelöhnerin umher, hat aber immer noch (oder vielleicht nur noch) ihren albernischen Stolz. Sie tut was sie kann, um den Kranken zu helfen. Fianna dagegen denkt sich ständig Geschichten aus und erzählt gerne offenkundige Lügen (ihr Vater sei ein König oder Magier, gestern war sie in der Feenwelt, sie hat einen Kobold als Freund und war schon mal bei einer Hexe gefangen), einfach weil sie in dem Alter ist und sie so die schwere Lage verarbeitet.

Rhon, ein unangenehmer Herumtreiber, der sehr egoistisch alles wertvolle, was er finden kann, für sich behält und einen regelrechten Schwarzmarkthandel aufzieht. Keiner mag ihn, doch das ist ihm egal. Er will überleben und weiß als Streuner sehr gut, wie er das anzustellen hat. Wann immer die Helden produktive Mitarbeit von den Leuten benötigen, wird er als „Advocatus Blakharazi" destruktive Kritik äußern und erzielt damit auch durchaus Erfolge.

Burgol von Rodwig, ein havenischer Gelehrter, der sich zurückzieht und ängstlich jeden von sich fernhält. Seine Angst verursacht langsam eine nur mit *Heilkunde Seele* aufhaltbare Steigerung in Verfolgungswahn und Waschzwang. Er glaubt, die Pocken mit genügend Hygiene aufhalten zu können und wäscht sie sie Hände wund. Irgendwann wird er, sollte man ihn nicht heilen, über die Mauern klettern und von den Armbrustschützen erschossen werden.

Eslam, der Geschichtenerzähler, stolz auf seinen Kaisernamen, ist ein gütiger, friedlicher Mensch. Er ist lächelnd, verantwortungsbewusst und hilfsbereit. Durch seine Geschichten freundet er sich mit Fianna und kann auch für die übrigen Gefangenen ein wahrer Segen sein

Boromeo, ein freiwillig(!) ins Kloster gekommener Marbo-Geweihter und abgesehen von Erlinde die größte Hilfe im Kloster. Als Mitglied eines Ordens, der die Sterbenden in Borons Reich geleitet - oft genug auch aktiv - wird ihm mit Furcht und Misstrauen begegnet. Er war auf einer Reise, als er von dem Pockenausbruch hörte. Sofort wusste er, dass man ihn in St. Travinian brauchen würde und zögerte nicht, dorthin zu gehen. Lässt man ihn seine Arbeit verrichten, ist er ein vorzüglicher Heiler und weiß die richtigen Worte für die Sterbenden zu finden. Er kann außerdem den Grabsegen des Boron sprechen. Mehr über den Marbo-Orden finden Sie in **GKM S.89**

Das Soldatenlager

Die Dritte Schwadron Fürstlich Angbarer Lanzenreiter (50 Reiter) unter dem Kommando von Hauptmann Thimorn von Sturmfels sowie eine Miliz aus zwei Dutzend Hügelzwergen wurde zur Belagerung des Tempels abgestellt. Das ummauerte Kloster ist von den Zelten der Soldaten und Zwerge umzingelt. Mehrere Feuerstellen wurde angelegt und es herrscht eine gelangweilte Stimmung. Zum Zeitvertreib spielen die Soldaten Karten, erzählen sich raue Witze oder gehen eigenhändig auf Jagd, um den Speiseplan zu erweitern.
Oft kommt es zum Streit zwischen den „unrondrianischen", da Armbrüste verwendenden, Zwergen und den Lanzenreitern. Dies können die Helden ausnutzen, um sich hinauszuschleichen (nachts eine einfache *Schleichen*-Probe, tagsüber unmöglich), z.B. um Heilkräuter zu suchen.

Thimorn von Sturmfels

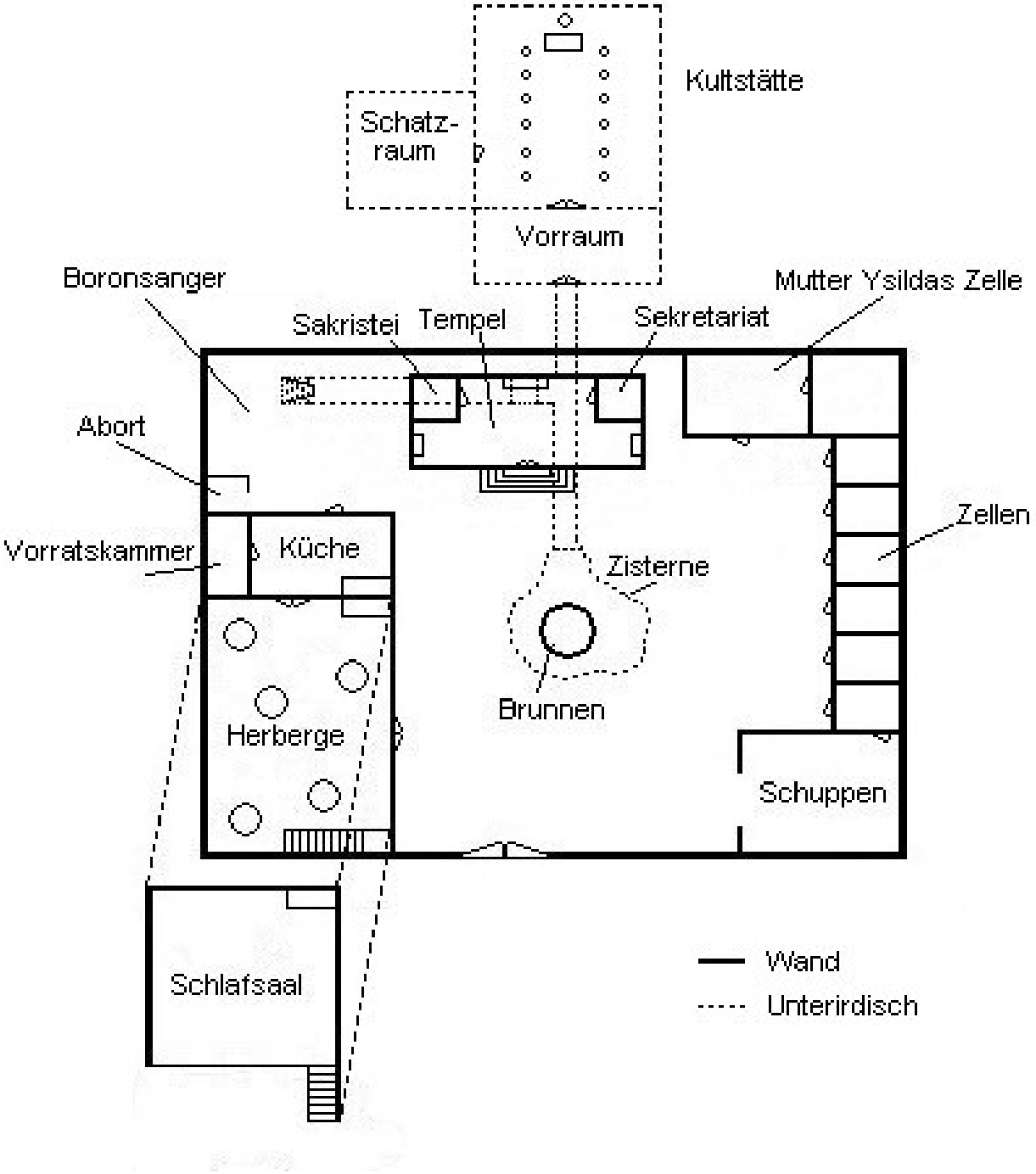
Hauptmann der Dritten Schwadron Fürstlich Angbarer Lanzenreiter
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 14, KK 15
Herausragende Talente: Schwerter 12, Lanzenreiten 16, Menschenkenntnis 8, Kriegskunst 9
INI 17+W6 **PA** 16 **LeP** 41 **RS** 6 **KO** 14
Schwert: **DK** N **AT** 17 **TP** 1W+5 TP
GS 7/12* **AuP** 42 **MR** 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Kriegsreiterei, Wuchtschlag, Ausfall, Hammerschlag, Niederwerfen, Ausweichen I (12), Rüstungsgewöhnung I, Kampfreflexe
Ein echter albernischer Ehrenmann, erfahren und gerecht. Seinen Reitern gegenüber, die ihm alle loyal sind, ist er befehlsgewohnt. Er kennt seine Befehle und wird auch trotz moralischer Zweifel nicht davon abweichen, sie zu befolgen. Von allen Soldaten macht er sich aber wohl die meisten Gedanken darüber, zu welchem Schicksal die Kranken im Tempel verdammt sind. Er ist zwar loyal gegenüber dem Fürsten, doch kann man mit ihm reden. Er ist mildtätig und wird bereitwillig alles tun, um den Insassen zu helfen, solange er dabei keinen seiner Männer und Frauen in Gefahr bringt.
Zitate:
„Seht ihr diese Mauern dort? Wenn ihr nicht aufhört, die armen Seelen dahinter mit Witzen zu verspotten, dann schwöre ich bei der Herrin Rondra, schicke ich euch dort hinein, auf dass ihr eure Witze den Kranken selbst erzählen könnt."
„Ich bin ein Mann von Ehre, kein Schlitzer. Verlangt von mir nicht, diese Unschuldigen zu töten."
„Bogumil, Arlin, hört auf mit den Kartenspielen und verstärkt die Ostseite. Wenn ihr eure Liebsten nicht voll eitriger Pocken wieder sehen wollt, dann darf uns Keiner durch die Reihen schlüpfen."

Angbarer Lanzenreiter
INI 12+W6 **PA** 12 **LeP** 34 **RS** 6 **KO** 13
Schwert: **DK** N **AT** 14 **TP** 1W+4 TP
GS 7/12* **AuP** 35 **MR** 4 **Lanzenreiten** 12
*: Gilt für das Pferd
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Kriegsreiterei, Wuchtschlag
Verwenden Sie die Regeln zum berittenen Kampf (**MBK S.53 ff.**).

Hügelzwergischer Armbrustschütze
INI 11+W6 **PA** 12 **LeP** 37 **RS** 4 **KO** 13
Drachenzahn: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W+2 TP
Leichte Armbrust:
RW 10/15/25/40/60 **FK** 14 **TP** 1W+6* (+1/+1/0/0/-1) **Laden** 15
*: Verursacht bei Schaden automatisch eine *Wunde*
GS 6 **AuP** 35 **MR** 5
Sonderfertigkeiten und Vorteile: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schwer zu verzaubern

Anhang II: Übersichtskarte

Tempelanlage St. Travinian



Tempelanlage

Brunnen

Der Brunnen liegt zentral auf dem Innenhof der Anlage. Mittels einem Eimer an einem Seil kann man Wasser aus der darunter liegenden Zisterne zum Waschen, Trinken und Kochen schöpfen. Darunter ist die Zisterne des Klosters.

Traviatempel

Der eigentliche Tempel wird hauptsächlich von einem breiten Altarraum eingenommen. Gegenüber des Eingangs steht ein hölzerner Altar mit einer kleinen Traviastatue und einer Opferschale, links und rechts an den Wänden sind Kamine, die den Betenden teilhaben lassen sollen am wärmenden Feuer der Göttin. Zu beiden Seiten des Altarraums befinden sich Türen, die zur Sakristei sowie zum Sekretariat führen. In der Sakristei werden einige Kultgegenstände aufbewahrt, jedoch nichts von großem Wert, im Sekretariat finden sich Schriftstücke zur Verwaltung und religiöse Schriften, die nur dadurch auffällig sind, dass sie völlig eingestaubt, weil nie gelesen sind.

Zellen der Geweihten

Die einfachen Zellen sind eingerichtet mit Holzmöbeln und sollen für Außenstehende, die ohnehin höchstens einen flüchtigen Blick in die Privatgemächer der Geweihten werfen, bescheiden wirken: Ein Bett mit 2 warmen Decken, ein Tisch, ein Stuhl, eine Truhe mit Kleidung und ein kleiner Ofen, nichts, was auf den geheimen Kult hindeutet. Die Zelle von Mutter Ysilda ist ein wenig größer und besteht aus einem Empfangs- und Wohnraum, sowie einem Schlafzimmer.

Stall und Schuppen

Hier werden die Tiere der Reisenden untergebracht und Werkzeuge gelagert. Auch nützliche Gegenstände wie Seile, ein paar Holzbretter usw. finden sich hier. Der Schuppen ist das Reich von Borax, der hier hilfsbereit seine handwerklichen Fähigkeiten unter Beweis stellt und Reparaturen durchführt, wenn ein Gast sie benötigt. Auffällig (gelungene Probe auf *Steinmetz* oder *Bergbau*) mag sein, dass hier eine Reihe zwergischer Werkzeuge zum Bau von Schächten und Gebäuden zu finden sind. Darauf angesprochen weist Borax auf seine Zeit als Wandergeselle hin.

Herberge

Das Herbergsgebäude ist das einzige zweistöckige Gebäude in der Anlage. Es dient der Unterbringung und Bewirtung der Gäste. Im Kamin brennt stets ein warmes Feuer und in der Küche werden die einfachen Speisen zubereitet. Vorräte, die bei voller Auslastung an Gästen etwa für 2 Wochen reichen, werden in einer Kammer gelagert, darunter auch einige heilkräftige Kräuter (2W6 getrocknete Gulmond-Blätter und ein Körbchen mit 3W6 Vierblättrigen Einbeeren). Hinter einem losen Stein in der Mauer hinter dem Vorratsregal ist eine Schüssel mit Rattenpilzen versteckt, die man nur durch Abklopfen der Mauer finden dürfte, Im Schankraum stehen einige runde Tische, an denen die Speisen gegessen werden. Über eine Treppe erreicht man den ersten Stock, wo in einem sauberen Raum Strohlager und Decken für die Reisenden aufgebaut sind wie auf dem Heuboden einer Scheine. Der steinerne Kaminschacht wärmt den Raum stets angenehm.

Boronanger

Die Geweihten begraben ihre Verstorbenen und ab und an auch einen unbekannten Reisenden auf dem kleinen Boronanger im hinteren Teil des Klosters neben dem Tempel. Auch das Grab der damals von Ysilda ermordeten Mutter Travhild ist hier. Die meisten Gräber sind bescheiden und weisen im besten Fall noch ein hölzernes Boronsrad auf. Lediglich das Grab von Mutter Travhild ist mit einer steinernen Grabplatte bedeckt unter der sich ein weiterer geheimer Eingang zu den Tunneln befindet. Mutter Travhilds sterbliche Überreste liegen stattdessen im Grab eines Unbekannten, wohin sie beim Bau der Gänge umgebettet worden ist. Ihre ruhelose, Gefesselte Seele

erscheint in manchen Nächten auf dem Boronanger, wo sie auf ihr eigentliches Grab hinabstarrt. Auch nach Ausbruch der Zorganpocken wird sie nächtens auf das scheinbar unbekannte Grab hinabstarren und den Helden eventuell helfen ,den namenlosen Kult zu entlarven, wodurch sie auch selbst endlich Frieden finden würde.

Abort

Eine durch eine Bretterwand umgebene, ausgehobene Grube, die auch für Unrat und Küchenabfall als letzte Ruhestätte liegt.

Unterirdische Gänge und Kultstätte des Namenlosen

Zisterne

In dieser natürlichen Höhle wird das Grund- und Regenwasser gesammelt, das dann über den Brunnen heraufgeholt wird. Die Zisterne war ursprünglich der einzige Eingang zur Kultstätte. Hier fand Ysilda die Rattenpilze und den vermauerten Durchgang in der Nordwand, wo sich nun eine von Borax gebaute Geheimtür befindet, die sich in die Zisternenwand einpasst und durch Herausziehen eines losen Steines geöffnet wird (*Sinnenschäfe+10*). Der Einstieg in den Brunnen erfordert eine *Klettern*-Probe, sonst erleidet man durch den Sturz 1W6 TP und scheucht auf jeden Fall die Fledermäuse auf, die sich hier eingenistet haben. Nachts fliegen sie manchmal um das Kloster umher auf Streifzug und in den unterirdischen Gängen sind ihre schrillen Geräusche oft zu vernehmen. Ist man trotz gelungenem Einklettern unvorsichtig (*Schleichen*-Probe misslungen), scheucht man W20+20 Fledermäuse auf, die verwirrt 2W6 Kampfrunden lang angreifen., bevor sie sich in die Gänge und aus dem Brunnen heraus verteilen.

Fledermäuse:

INI 9+2W6	**PA** 0	**LeP** 1	**RS** 0	**KO** 7
Biss:	**DK** H	**AT** 5	**TP** 1 SP	
GS 18	**AuP** 50	**MR** 2	**GW** 1	

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7), Gelände(Höhle)

Unterirdische Gänge

Der Gang von der Zisterne zur Kultstätte zieht sich etwa 20 Schritt schnurgerade hin. Er bestand bereits, als Ysilda zusammen mit Borax die Kultstätte fand. Der im rechten Winkel dazu verlaufende Gang wurde von Borax angelegt und verfügt über zwei Ausgänge zur Oberfläche: Einer befindet sich unter einer losen Steinplatte unter dem Altar des Traviatempels, der andere unter der steinernen Grabplatte von Mutter Travhilds Grab. Ysilda wollte auf diese Weise die von ihr ermordete Geweihte verspotten und hat ihre Gebeine in das Grab eines Unbekannten auf dem Boronanger umgebettet.

Nachdem Borax sich von den Zwölfen abgewandt hatte, lebte er durch den Ausbau der der Gänge seine dunkelsten Phantasien aus. Überall sind an den Wänden Reliefs zu sehen, die der Phantasie eines Wahnsinnigen entsprungen zu sein scheinen: Gestalten ohne Glieder oder Gesicht, die den Namenlosen darstellen, groteske gefesselte Opfer, an denen unaussprechliche Bosheiten, Verstümmelungen und Folterungen vollzogen werden. Grässliche Dämonenfratzen, die sich hinter dem in die Sternenleere gefesselten Namenlosen winden, gierend danach, durch die Sphären in die Welt der Menschen zu brechen. Und wenn man ihre Gesichter betrachtet, beschleicht einen tatsächlich das Gefühl, als hätten leibhaftig Dämonen die 3. Sphäre erreicht.

Wer die Gänge als Unbedarfter betritt, wird sich bei Misslingen einer MU-Probe (evtl. erschwert um Aberglaube) nicht in diese unheiligen Gänge wagen und muss erst durch einiges an Überzeugungsarbeit (*Überreden-Probe*) umgestimmt werden.

Den Vorraum der Kultstätte hat Borax zum Schutz vor Eindringlingen mit einer Falle versehen. Im Gang kurz vor der Tür zu diesem Raum befindet sich zur rechten ein Relief, das den Namenlosen als Herren über die Spinnen darstellt: Aus dem Bauch der Darstellung strömen Unmengen von (aus dem Stein gehauenen) Spinnen. Hält man sich hier eine kurze Weile auf, spürt plötzlich einer der Helden etwas auf ihm krabbeln. Tatsächlich ist hinter dem Relief ein Hohlraum voller Spinnen und aus Öffnungen im Relief können sie nach außen gelangen. Den Kultisten sind diese Tiere heilig und es macht ihnen nichts aus, den Torso des Namenlosen (eine abnehmbare Steinplatte) zu öffnen, in die wimmelnde Masse zu greifen und einen Schalter zu aktivieren, der die Fallgrube im nächsten Raum deaktiviert. Zur Zeit des Eintretens der Helden ist sie selbstverständlich aktiv.
Zum Griff in die Masse bedarf es schon einer MU-Probe, gegebenenfalls erschwert um eine entsprechende schlechte Eigenschaft wie *Angst vor Spinnen*.
Wenn Sie jetzt noch ihre Helden für zu überlegen für das Finale halten, befindet sich unter den vielen harmlosen Spinnen auch eine sehr giftige Saguaraspinne, die auch sofort zubeißt:

Saguaraspinne

INI 2+2W6	**PA** 0	**LeP** 1	**RS** 0	**KO** 10
Biss:	**DK** H	**AT** 12	**TP** 1W3 -1(+Gift*) SP	
GS 1	**AuP** 20	**MR** 8	**GW** 5	

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT+8)
* Verursacht der Biss Schaden, gelangt ein Gift der Stufe 9 in den Körper und kommt einmalig zum Tragen: KL -5, IN -3, 2W20SP / KL -3, IN -2, 1W20SP; Beginn: sofort; Dauer: Eigenschaftsabzüge für 1W6+3 SR / 1W3+2 SR, Schaden mit 2SP pro KR, bis Wirkung vollständig

Vorraum der Kultstätte

Direkt hinter der Tür befindet sich die von Borax eingebaute Fallgrube. Sie wird durch ein Gewicht von ca. 40 Stein ausgelöst und lässt den Eindringling einige Schritt in die Tiefe auf angespitzte Metallstangen fallen. Die Grube befindet sich direkt hinter der Tür und ist etwa 5x5 Schritt, also 25x25 Spann breit. Mittels einer erfolgreichen *Gefahrensinn*-Probe entdeckt man sie auch ohne Suchen, ansonsten genügt eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe beim Untersuchen des Bodens. Mit einem beherzten Sprung kann man hinüber gelangen: Mit Anlauf schafft ein Held GE+KK Spann, aus dem Stand (GE+KK)/2 Spann, die TaP* aus einer *Athletik*-Probe geben je einen zusätzlichen Spann Sprungweite. Auch andere Ideen der Spieler mögen helfen.
Der Raum ist leer und dient lediglich der Vorbereitung für die Messen am Namenlosen. Am anderen Ende des Raums findet sich ein offensichtlicher Hebel, der als Zunge aus einem augenlosen Gesicht ragt. Mit ihm kann man die Fallgrube wieder aktivieren oder deaktivieren. Es reicht also, dass ein Held die Falle überwindet.

Kultstätte

Der eigentliche Altarraum ist mit 13 Statuen gestützt, von denen zwölf jeweils einen der Zwölfgötter als grausam verzerrte und machtlose Karikatur seiner selbst zeigen, der die Last der Decke nur unter Mühen trägt. Die 13. Statue des Namenlosen hinter dem Altar zeigt ihn als König über die Zwölfe in Purpur gekleidet, edel und herrschaftlich. Die Wände sind mit teuren Stoffen ausgehängt und seidene Kissen und Bettlager liegen in den Seitenschiffen der Säulenhalle.
Hier findet voraussichtlich das Finale des Abenteuers statt.

Schatzraum

In diesem Raum lagern die Kultisten alles, was ihnen wertvoll ist: Luxuriöse Stoffe, goldene Statuen des Namenlosen, gesichtslose Masken, Gewänder für die Messen, auch einige blutige rituelle Waffen zum Abtrennen von Gliedern, den Tempelschatz (etwa 300 Dukaten) und vor allem - in einzelne Fläschchen aufgeteilt - genügend rettendes Xordai, um mit etwas Einteilung alle Kranken zu heilen und die anderen vor einer Ansteckung zu bewahren. Voller Habgier hatten sie es hier für sich gehortet.

Anhang III: Zorganpocken und ihre Heilung

Stufe: 10, *Beginn*: sofort, *Schaden*: 3.-12. Tag je W6+2 SP und körperliche Eigenschaften (KO, KK, FF, GE) gedrittelt. Am 13. Tag Fieberschub mit W20+10 SP.

Verlauf

Es bilden sich zunächst blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper, die sich ab dem dritten Tag rot färben. Fieber, Übelkeit und Entkräftung gehen damit einher. Die Pocken schwellen mit erst wässriger, dann eitriger Flüssigkeit an. Am 13. Tag brechen sie begleitet von einem heftigen Fieberschub auf, was meistens zum Tode führt.
Überlebt man den Fieberschub, regenerieren sich die Eigenschaften an einem Tag, allerdings bilden sich nach drei Tagen grässliche Narben, die permanent W3 Punkte Charisma kosten. Jedoch steigt beim Überleben der Mut permanent um 1. Man ist von da nun immun gegen diese Krankheit.

Ansteckung

Die Zorganpocken gelten als Werk des Namenlosen und werden tatsächlich durch Rattenbisse und Rattenpilze ausgelöst (50%ige Ansteckungsgefahr bei Berührung durch Zwölfgöttergeweihten). Der Kontakt mit Kranken überträgt die Krankheit in 25% der Fälle, die Pflege in 50%. Pro Tag erkranken etwa 2-3 neue Opfer. Auch die Helden könnten erkranken. Ob Sie dies auswürfeln oder selber festlegen wollen, sei Ihnen überlassen.

Heilung

Die TaP* aus einer *Heilkunde Krankheiten* Probe geben an, wie viel die Helden über die Zorganpocken wissen. Ein einfaches Gelingen genügt, um Xordai als das wirksamste Heilmittel zu kennen und zu wissen, dass der Axorda-Baum nur auf Maraskan wächst. Ebenso reicht die Probe aus, um **Bettruhe und fiebersenkende Maßnahmen** als immerhin minimal Erfolg versprechend zu erkennen: Eine täglich durchzuführende erfolgreiche *Heilkunde Krankheiten*-Probe senkt den Schaden für einen Tag um 2 Punkte. Weiteres Wissen können die Helden auch von Erlinde, der kranken Perainegeweihten, erhalten.

Heilkräuter

Durch Suche in der Speisekammer und durch heimliches Hinausschleichen aus dem belagerten Tempel zur Kräutersuche können die Helden diverse nützliche Kräuter finden. Auch eine Bitte an Hauptmann Sturmfels ist Erfolg versprechend; er wäre bereit, einige Soldaten auf Kräutersuche zu schicken, wenn man beschreiben kann, was man genau sucht. Entscheiden Sie in diesem Fall selbst anhand der Anschaulichkeit der Beschreibung und der Hinweise der Helden an die Soldaten, was sie finden. Eine Übergabe erfolgt dann natürlich ohne Kontakt zu den Kranken.

Kräutersuche

Der unter *Verarbeitung* angegebene Wert einer Pflanze modifiziert die *Kochen- /Alchimie*-Probe.
Das Metatalent *Kräuter Suchen(MU/IN/FF)* errechnet sich aus der Formel (TaW *Sinnenschärfe* + TaW *Wildnisleben* + TaW *Pflanzenkunde*)/3. Die *Bestimmung* der Pflanze und die *Verbreitung* modifiziert die Probe (*sehr häufig* +1, *häufig* +2, *gelegentlich* +4, *selten* +8, *sehr selten* +16),. Beide Modifikatoren ergeben die *Suchschwierigkeit. Ortskenntnis* erleichtert die Probe um 7, *Geländekunde* um 3. Gelingt die mindestens eine Stunde andauernde Kräutersuche (bei 2 Stunden Suche steigt der TaW um 50%, längere Suche in einem Gebiet bringt aber nichts weiter), findet man eine *Grundmenge* der Pflanze, weitere *Grundmengen* findet man, indem man von den TaP* die *Suchschwierigkeit*/2 abzieht und dabei Punkte übrig behält.

Xordai, eine aus der Rinde des Axorda-Baumes gewonnene Essenz, ist das wirksamste Mittel gegen Zorganpocken. Der sehr seltene Baum wächst nur auf Maraskan oberhalb von 1000 Schritt

Höhe. Eine Anwendung kostet etwa 14 Dukaten und hält kühl und dunkel gelagert viele Monate. Als Prophylaxe-Mittel verhindert Xordai bei nicht Erkrankten für 2W6 Tage den Ausbruch der Krankheit. Bei Kranken wird der tägliche Schaden um 1 SP reduziert und es kommt nur bei 19-20 auf W20 zum ansonsten meist tödlichen Fieberschub am 13. Tag. Der Kult bewahrt insgeheim Xordai-Vorräte auf, mit denen die Helden die Krankheit wirksam bekämpfen können.
Belmart (*Bestimmung*+6, *Grundmenge* 4W20 Blätter) kann den Verlauf der Krankheit für einen Tag stoppen (frisches Blatt) bzw. den Schaden um 3 Punkte verringern (getrocknete Blätter; *Verarbeitung* +3). Das Kraut findet sich *gelegentlich* in den Wäldern und *selten* an den Waldrändern der Umgebung. Eine längere Behandlung kann jedoch zu Belmartfieber führen (Krankheit um W6 Tage verlängert mit je W6 SP extra pro Tag durch Fieber), das bei einem erfolgreichen Wurf mit W20 auf die Anzahl Tage der Belmartbehandlung bzw. auf ein Drittel der Tage bei getrockneten Blättern, auftritt.
Gulmondtee (*Bestimmung*+6, *Grundmenge* 2W6 Blätter) am 13. Tag eingenommen senkt den Schaden beim Fieberschub je nach Stärke des Tees. Gulmond wächst *gelegentlich* in den Wäldern der Umgegend und ist einfach zuzubereiten.
Frischer Gulmondtee (aus 3 frischen Blättern, *Verarbeitung*: -): Schaden beim Fieberschub -4 Punkte und erhöht zeitweilig für 8 Stunden KO um 2, AuP um 10 und LeP um 2.
Getrockneter Gulmondtee (aus 5 getrockneten Blättern, *Verarbeitung*: -3): Schaden beim Fieberschub –2 Punkte und KO+1, AuP+5, LeP+1. Zwei Portionen wirken wie ein frischer Gulmondtee, ziehen aber einen Kater (Ge und KK -1)am nächsten Tag nach sich.
Doppelter Gulmondtee (aus 6 frischen Blättern und Minze, *Verarbeitung* -1): Schaden beim Fieberschub halbiert, schwerer Kater (KK, GE je -1). Mehrere Portionen lösen allerdings einen Schock aus, der 5W6 SP und KO, KK, GE je – 4 für drei Tage verursacht.
Vierblättrige Einbeeren (*Bestimmung*+5, *Grundmenge* W6 Beeren) treten *häufig* in den Waldrändern und Wäldern und *gelegentlich* im Grasland der Umgegend auf. Die Beeren heilen W3 LeP bzw. W6 bei gelungener *Heilkunde Krankheiten* Probe. Pro Stunde können aber immer maximal W6 LeP geheilt werden, und dies auch nur bei gleichzeitiger Bettruhe. Anstrengungen vermindern den LeP-Zuwachs auf 1. Ab 4 Beeren täglich kann es zur Sucht kommen (W20-Probe auf Anzahl der eingenommenen Beeren). Die Sucht bewirkt, dass Vierblatt keine heilende Wirkung mehr auf ihn hat und er pro Woche ohne dem Kraut 1W6 LeP verliert.
Ein Einbeerentrank aus 20 zerstampften Beeren (Verarbeitung+2) kann insgesamt 40+2W6 LeP regenerieren, wobei auch hier nur W6 LeP pro Stunde regeneriert werden können und eine Suchtgefahr besteht (Ab 12 LeP um 5% steigend pro 3 LeP darüber).
Zwölfblatt (*Bestimmung*+5, *Grundmenge* 12 Stängel) findet man *gelegentlich* in den Wäldern und *selten* im Grasland. Es kann zu einem Aufguss verarbeitet werden (*Verarbeitung*: -), der zwei Tage lang vor Ansteckungen schützt. Der Trank ist äußerst bitter und muss so heiß wie möglich getrunken werden.

Heilzauber und Liturgien

Auch Zauber und heilige Liturgien können zur Genesung beitragen:
Zauber wie **Balsam Salabunde**, **Hexenspeichel**, **Lach Dich gesund**, ja sogar **Levthans Feuer** (was in jedem Fall zu einer Ansteckung führt) regenerieren verlorene LeP. Sehr stimmungsvoll wäre auch der wenig verbreitete **Leidensbund**, mittels dem man bei einem ZfW von 10+(Stufe der Zorganpocken), die Krankheit auf sich selbst übertragen kann, um einen anderen zu retten… Ein **Bärenruhe Winterschlaf** würde den Krankheitsverlauf für die Dauer des Schlafes stoppen und damit einem Opfer die wertvolle Zeit schenken, die es eventuell zum Überleben braucht.
Liturgien wie die **Kräftigung der Schwachen und Versehrten** kann verlorene Eigenschaftswerte regenerieren, **Therbuns Erkenntnis** lässt Geweihte Krankheiten leichter erkennen und erleichtert die Verarbeitung von Heilkräutern. Die wohl kaum verfügbaren Liturgien **Segen der heiligen Theria** und **Tsas Lebensschutz** können den *Honinger Tiegel* herbeirufen werden, der sogar die Zorganpocken heilen könnte bzw. gar Sterbende ins Leben zurückholen.