# Die Gassen von Havena

*von*

*Ingo Wölbern*

*ein Gruppenabenteuer für 4-6 Helden*
*der Stufen 13 - 18*

*IWö-14*

©2001, 2020 IWö fecit 15.07.'01. – 07.10.'01

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

**Thema:**detektivisches Stadt-Abenteuer, Ritualvereitelung
**Stichworte zum Abenteuer:** Während der Recherche nach gestohlenen Objekten geraten die Helden auf die Spur ritueller Morde, die der Vorbereitung einer T-G-T-Anrufung dienen sollen.
**Ort:** Havena
**Zeit:** zwischen 1020 und 1023 BF
**Helden:** klassische Abenteurer, kampferfahren oder gesellschaftlich erfahrene Typen, mindestens ein Magier empfohlen
**Erfahrung:** sehr hoch, Stufe 13-18
**Komplexität:** Spieler/Meister: mittel–hoch / mittel

# I. Zusammenfassung des Abenteuers

Havena ist eine aufregend und vielseitige Stadt – berühmt für seine Geschichte, seine geographische Lage am Großen Fluss, den großen Hafen, bekannt als Heimat großer Persönlichkeiten und geschätzt von vielen Handelsherren, Wanderleuten und Seefahrern.
Und so sind auch unsere Helden – wieder einmal? – zu Gast in der Stadt im Westen des Mittelreiches. Wie so oft hat das Schicksal eine tatkräftige und heldenhafte Gruppe tapferer Recken zur rechten Zeit an den rechten Ort geführt, um große Gefahr von Aventurien abzuwenden.
Die Helden erfahren alsbald von einer geheimen Fracht eines Handelsschiffes. Brisante Ladung, die dummerweise durch einen Diebstahl abhanden gekommen ist. Schlimmer noch: Ein Mord geschah in diesem Zusammenhang! Ein Held wäre kein Held, würde er nicht seine Hilfe anbieten, der Sache auf den Grund zu gehen – auch wenn diese offenkundige Bagatelle die Gruppe, gelinde gesagt, unterfordert.
So beginnen die Helden in den Gassen von Havena zu stöbern in der Hoffnung die abhanden gekommenen Borbarad-Moskitos und Zauberbüchern aufzufinden und zurück zu beschaffen. Und sei es allein um des lieben Friedens Willen in der schönen Stadt Havena.

Diese Kleinigkeit ist jedoch nur ein Vorspiel. Während die Helden auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen recherchieren, geschehen in Havena weitere Morde, die der Art ihrer Durchführung nach Böses erahnen lassen. Und so hofft der Autor gemeinsam mit dem Spielleiter, dass sich die Recken eines Besseren besinnen, die Bücher links liegen lassen und sich statt dessen jenen Taten widmen, die ihnen besser zu Gesichte stehen: die Überführung der Schuldigen an Ritualmorden.
Tatsächlich hat sich eine Borbaradianerin, eine Tulamidin namens Peskjârâ Âr'Hakbarh, in einer alten Anlage unterhalb des berüchtigten Stadtparks von Havena niedergelassen. Hier hat sich die Magierin mit ihren Schwestern und zahlreichen Helfern eingenistet, um eine Legion von Untoten zu erheben, die des Sphärenschänders Macht auch hier im Westen des Reiches etablieren soll.
Zu diesen Zweck plant die Paktiererin eine Anrufung Thargunitoths. Ein Ritual wird vorbereitet, das gewisse Paraphernalia erfordert – nämlich Blut, das durch verschiedene widerwärtige Morde beschafft werden muss. Neben den Borbarad-Sektierern haben es die Âr'Hakbarh-Schwestern vermocht, eine kleine örtliche Sekte um den H'Ranga-Kult auf ihre Seite zu bringen. Somit hat sich eine nicht zu unterschätzende Zahl von Menschen und Kultisten zusammengerottet, die mehr oder minder bewusst auf das Ziel hinarbeitet, Havena dem Einfluss Thargunitoths zu unterwerfen, um so eine Art Warunk des Westens zu schaffen.

Anfangs können die Helden nicht ahnen, worum es bei den Morden geht. Mit der Zeit wird ihnen auffallen, dass die Tatorte nicht willkürlich über das Stadtgebiet verteilt sind, sondern auf den Spitzen eines Tridekagramms liegen, in dessen Zentrum sich der Stadtpark von Havena befindet.
Den Helden wird es nicht gelingen wird, die Mordopfer zu retten, steht jedoch zu hoffen, dass sie rechtzeitig zur Stelle sind, wenn die Sektierer zum Magnum Opus schreiten. Die Helden werden bis an ihre Grenzen gehen müssen, wollen sie diese Gegner besiegen!

# II. Vorspiel

## Einstieg ins Abenteuer

### Heldenauswahl

Das Abenteuer ist mit den meisten Charakteren spielbar. Einschränkungen gibt es insofern, als die Geschichte ausschließlich im Stadtgebiet Havenas stattfindet. Daher sind auf Wildnis ausgerichtete oder generell menschenscheue Typen wie Elfen, Druiden oder Jäger zwar möglich, jedoch eher ungeeignet. Exoten wie Nivesen oder Mohas können gerne teilhaben, wenn ein logischer Weg sie nach Havena geführt hat.
Problematisch können allzu rechtschaffene Helden sein, die bereits mit dem Aufhänger des geraubten Buches und der Borbarad-Moskitos in einen Gewissenskonflikt geraten würden, wie z.B. typische Geweihte. Etwas weniger gewissenhafte Helden sind dagegen von Vorteil, solang sie den Pfad der Zwölfe nicht verlassen. Trotz des, wenn auch gelockerten, Magieverbots wäre der Gruppe mindestens ein hochstufiger Magier anzuraten.

### Wie in alten Zeiten

Dieser erste Teil des Abenteuers ist ein Zwischenfall nach altem Strickmuster: Eher zufällig stößt man auf eine zwielichtige Sache, der man nachgeht, weil nichts anderes zu tun ist.
So ist in Havena ein Schiff mit einem blinden Passagier eingetroffen, der einige Dinge gestohlen und dabei auch einen Matrosen zu Tode gebracht hat. Vermutlich hätte man diesem Umstand an Bord keine große Bedeutung beigemessen, wäre unter dem Diebesgut nicht auch brisante Dinge, die für gewisse Leute von peinlicher Wichtigkeit sind.
Die zufällige Anwesenheit der geschätzten Recken kommt da gerade recht, kann man auf diese Weise die Garde weitgehend außen vor lassen und somit ein gewisses Maß an Diskretion wahren.

Die Suche nach dem Täter soll die Helden eine Weile beschäftigen und vom kommenden Geschehen erst noch ablenken. Während ihrer Nachforschungen nämlich beginnt in der Stadt eine Serie rätselhafter Mordfälle, die nichts mit dem Diebstahl zu tun haben. Die Helden werden schließlich erkennen, dass eine weitaus größere Gefahr lauert als ein paar schnöde Borbarad-Moskitos.

### Anwerbung der Helden

Der Einstieg kann auf klassische Art geschehen: Entweder kommen die Helden eines Abends zufällig am Liegeplatz des besagten Schiffes vorbei und werden aktiv auf die Geschichte aufmerksam, oder aber sie werden in einer eher zwielichtigen Hafenkneipe angesprochen und erfahren somit passiv von der Angelegenheit.

#### Option 1: im Hafen

Jenachdem, wo das Schiff festgemacht hat, können die Helden in den Stadtteilen Südhafen, Fischerort, Nalleshof oder Orkendorf in die Geschichte hineingezogen werden. Die Heldengruppe passiert die kleine Schivonella *Liaiellas Stolz*, an Bord derer eine für die nächtliche Zeit ungewöhnliche Aufregung herrscht.

*(Musik 1a – Wolfsheim: No happy view)*

Rufe erschallen aus dem Inneren des Schiffes und werden von Deck beantwortet. Die Situation ist, kurz gesagt, dass im Laderaum ein totes Besatzungsmitglied aufgefunden worden ist. Wenn die Helden sogleich in die Untersuchungen einsteigen wollen, wird der Wachhabende sie nach ein wenig Zögern gewähren lassen.
Außer der Leiche entdecken die Anwesenden hinter Kisten und Ballen ein verstecktes Lager, das augenscheinlich einem Blinden Passagier als temporäre Unterkunft gedient hat. Es lässt sich kombinieren, dass dieser von dem getöteten Matrosen überrascht wurde, der dann erschlagen wurde.
Dass hierbei eine Kiste entwendet wurde und auch der Seesack des Opfers, wird erst klar, als die übrige Mannschaft wieder zurück an Bord ist

Der Vorfall muss nicht zwingend nachts geschehen. Wenn die Helden zu der Sorte gehören, die die Nacht lieber zum Schlafen nutzen, als um die Häuser zu ziehen, kann der Zwischenfall ebenso gut auch tagsüber passieren.

*(Musik 1b – Mike Oldfield: Nightshade)*

Tagsüber ist im Hafen einiges mehr los, sodass sich die Helden vielleicht noch unter den Hafenarbeitern und Passanten umhören wollen. Eine Spur des Täters suchen sie jedoch vergeblich. Eventuell werden die Helden aber auch Augenzeugen, wie der Dieb und Mörder davon läuft, und lassen sich auf eine Verfolgungsjagd durch die schmierigen Gassen des Orkendorfs ein, bevor sie mit der Mannschaft des Schiffes in Kontakt kommen.

So oder so können die Helden ihre Hilfe anbieten, die von der Besatzung zögerlich, aber durchaus dankbar angenommen wird. Auch in dieser Variante wird erst mit Verzögerung klar werden, dass brisante Dinge gestohlen wurden. Zwar wird man wegen des Mordes die Stadtgarde informieren, über die gestohlenen Gegenstände hingegen wahren die Mitwisser der Garde gegenüber dann doch lieber Stillschweigen. Und so mag erst am nächsten Tag ein Matrose auf die Helden zukommen und sie zum Schiff bitten.

### Option 2: in der Kneipe

In welcher Kneipe sich folgende Begegnung abspielt, tut nichts zur Sache. Allzu fern des Hafens sollte sie nicht sein und auch nicht allzu teuer.

*(Musik 1c – Mike Oldfield: Portsmouth)*

Egal zu welcher Tag- oder Nachtzeit – in Havenas Hafenkneipen ist immer etwas los. Die Tische sind gut besucht. Es riecht nach Mohakka-Rauch, salziger Luft, ranzigem Fett und Schweiß gleichermaßen. Würfelgeklapper mischt sich zuweilen zwischen die gegrölten Seemannslieder und die phantasievollen Erzählungen herum gekommener Seefahrer, die sich im Spinnen herrlichen Seemannsgarns zu übertreffen versuchen. Doch eine kleine Gruppe Matrosen an einem der Tische scheint die ausgelassene Stimmung nicht ganz teilen zu wollen. Sie ignorieren die Gesänge und Geräusche geflissentlich und tuscheln leise miteinander. Nur ab und zu blickt einer der Matrosen auf, um dem Schankknecht einen weiteren Humpen wässrigen Biers in Auftrag zu geben.

Die vor sich hin brütenden Matrosen gehören zur Besatzung der *Liaiellas Stolz*. Werden sie auf den trüben Gemütszustand angesprochen, berichten sie von dem Vorfall an Bord, der ihnen noch sichtlich in den Knochen steckt. Treten die Helden nicht zu arrogant oder rüpelhaft auf, können sie von den Seefahrern Einzelheiten erfahren. Je nachdem, wie viel Zeit seit dem Vorfall verstrichen ist, berichten die Matrosen auch von einer gestohlenen Kiste, die wohl Dinge enthalten haben soll, die in Havena besser nicht das Licht erblicken sollten. Deswegen habe der Kapitän Skrupel, die Stadtgarde damit zu behelligen.

### Alternativer Beginn des Abenteuers

Anstelle des im Folgenden beschriebenen Szenarios, das ja faktisch nur ein Wegbereiter für eine ungleich wichtigere Aufgabe der Helden darstellt, darstellt, kann freilich auch ein anderes Kurzabenteuer der Handlung vorausgehen. So bietet sich beispielsweise das alte Abenteuer ***Seuche an Bord*** gerade zu vortrefflich an. Hierbei ist aber darauf zu achten, dass die Helden die Morde zur Kenntnis nehmen, und nach überstandenem Vorspiel als neues zu lösendes Rätsel erkennt. Außerdem wäre Shoul durch eine andere Person zu ersetzen.

## Hafenalltag in Havena

### Kiste von Bord

Da die Helden schon am gestrigen Tag eine anfängliche Neugier bezeigten und letztlich auch schon einige Informationen bekommen haben, wählt der Kapitän der *Liaiellas Stolz*, Finbar Hornbläser, die Flucht nach vorn. Er beschließt die Helden weiter ins Vertrauen zu ziehen – sofern sich die Gruppe sich dieses Vertrauen nicht durch überhebliches Auftreten verspielt hat.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Der Kapitän heißt euch persönlich an Bord der *Liaiellas Stolz* willkommen und begleitet euch in eine kleine aber schmucke Kajüte. Auf ein Kopfnicken hin, schließt sich ein weiteres Besatzungsmitglied an. Gleichwohl eng, ist die Kajüte dennoch geschmackvoll eingerichtet. Der Kapitän scheint weit herum gekommen zu sein.
Mit einer Geste fordert euch der Kapitän auf Platz zu nehmen. „Lasst mich euch danken," beginnt er das Gespräch, „dass ihr meiner Einladung so schnell gefolgt seid. Mein Name ist Finbar Hornbläser, und dies hier", er deutet auf den Matrosen, „ist Jocke Spillhorn, mein Lagermeister." Aus einem verschlossenen Fach in einem Wandschrank holt der Kapitän ein in Wachstuch eingeschlagenes Bündel Pergamente hervor, das er seinem Lagermeister überreicht.
Dann richtet er erneut das Wort an euch: „Wie ihr schon wisst, hat es an Bord einen unschönen Zwischenfall gegeben, der Tekleff, einem meiner Matrosen, das Leben gekostet hat. Natürlich ist die Garde informiert und der Leichnam auf die Boroninsel gebracht worden. Allerdings ist dies noch nicht alles…" Der Kapitän wird etwas zögerlicher. Sein Blick schwenkt herüber zum Lagermeister, der eine Liste aus dem Bündel hervorgeholt hat.

Natürlich wurde der Mord bereits an die Garde gemeldet. Nicht zuletzt, damit die Leiche auf dem üblichen und angemessenen Weg dem Boron-Tempel überantwortet werden kann. Der Diebstahl der Kiste und des Seesacks ist erst danach aufgefallen und soll vor der Garde verheimlicht werden.

Hierfür hat der Kapitän guten Grund, da die Amtsstuben Havenas nicht gerade erfreut reagierten, wenn sie erführen, dass ein magisches Buch sowie leibhaftige Borbarad-Moskitos in die Stadt gebracht wurden. Eine genaue Übersicht über die abhanden gekommenen Gegenstände kann der Lagermeister Jocke Spillhorn liefern, den die Helden möglicherweise schon am Vorabend in der Kneipe angetroffen haben.

Es handelt sich dabei um die Frachtliste, in der peinlich genau vermerkt wurde, was sich alles an Bord befindet. Und so werden die Helden aufgeklärt, dass bei dem Zwischenfall eine Holzkiste entwendet wurde, die im Lagerraum in unmittelbarer Nähe der Lagerstatt verstaut war und von dem blinden Passagier offenbar beiläufig erbeutet wurde. Zum Leidwesen des Kapitäns handelt es sich dabei um ein besonderes Stück Frachtgut, das eigentlich gar nicht in Havena sein dürfte. Denn in der Kiste befand sich ein magisches Buch mit dem Titel ***Die Essenz der Mutanda und ihre Gefahren in mannigfaltiger Applikation.***
Dies ist die garethische Übersetzung des Oktavbandes, der durch zahlreiche Illuminationen und aufwendige Verzierungen recht wertvoll ist (~100 D). Aus diesem Grund – und nicht zuletzt auch, weil das Buch arkanopotent ist – wurde es vom Auftraggeber zwischen neun billigen Kopien versteckt, die nur äußerlich identisch, vor allem aber nicht magiekräftig sind.
Es wird schnell klar, dass dieser Diebstahl nicht der Garde mitgeteilt werden kann. Es steht nicht nur der gute Ruf des Schiffes und seines Kapitäns auf dem Spiel, sondern es geht auch um sehr viel Geld und möglicherweise gar um die Freiheit Kapitän Hornbläsers.
Deshalb zieht der Kapitän es vor, eine Heldengruppe auf den Fall anzusetzen, die möglichst unauffällig den Verbleib des Buches herausfindet und es nach Möglichkeit zurück beschafft. Für die Mühen lobt der Kapitän 1 Silberstück pro Tag und Person aus, sowie eine Belohnung von 2 Goldstücken pro Person im Erfolgsfall.

## Abmachung mit Folgen

Nachdem man sich mit Kapitän Hornbläser einig geworden ist, verlässt die Gruppe mit dem Lagermeister die Kapitänskajüte. Dieser nimmt die Helden jedoch noch einmal beiseite, als er mit ihnen alleine ist. Denn auch er hat noch einen Verlust zu vermelden, von dem selbst der Kapitän nichts weiß. Der fehlende Seesack Tekleffs mag schon erwähnt worden sein, nicht jedoch dass sich darin ein Behältnis mit Borbarad-Moskitos befunden hat.
Es verhält sich so, dass Jocke seit Ausbruch des Krieges im Osten des Reiches zu einer Art Sicherheitsbeauftragten ernannt wurde und seither peinlich genau Buch führen muss über alles, was sich an Bord befindet. Er haftet mit seinem Kopf für alle gefährlichen und verbotenen Dinge, die an Bord gebracht wurden, sodass er regelmäßig auch die Seesäcke der Kameraden inspiziert. Und so kam es, dass sich Jocke mit einer vertrauensfördernden Summe von 5 D durch Tekleff von der Ungefährlichkeit der Moskitos hat überzeugen lassen.
Dass nun ausgerechnet dieser Seesack verschwunden ist, ist ein herber Schlag für Jocke. Und für Havena eine sehr missliche Wendung, wenn die Moskitos in Freiheit gelangen sollten. Verständlich also dass Jocke die Helden inständig bittet, dass sie sich auch um die Moskitos kümmern mögen. Natürlich kann Jocke keinen Sold zahlen, aber das von Tekleff angenommene Schweigegeld von 5 D würde er selbstverständlich an die Helden weiterreichen, wenn diese ihm den Kopf retten!

## Was geschah an Bord?

Zunächst eine Zusammenfassung: Tatsächlich gab es einen Blinden Passagier an Bord der *Liaiellas Stolz*, der altgedienten Helden vielleicht sogar noch bekannt ist. Es handelt sich um den früheren Matrosen Shoul, der lange Zeit unter Kapitän Diekel Ailithir an Bord der *Meeresreiter* unterwegs war (siehe Abenteuer ***Seuche an Bord***). Shoul hat sich vor langer Zeit schon mit seinem früheren Kapitän überworfen, nicht zuletzt weil er wiederholt Kameraden be- und Rum gestohlen hat. Er ließ ihn daher einst kurzerhand in der Nähe Chorhop von Bord werfen, wo er bald Opfer seiner Unkenntnis du Unvorsicht wurde und sich bald schon als Sklave auf einer Kukris-Plantage wiederfand.
Diese Schmach wollte Shoul Kapitän Ailithir zurückzahlen, der in Havena die Taverne *Zum Silberstern* unterhielt. Dieser hat sich mit seinen nunmehr knapp 70 Lenzen aus der Seefahrt und dem Kneipengeschäft zurückgezogen. Was auch immer Shoul vorgehabt haben mag und was daraus wird, bleibt der Phantasie des Meisters überlassen, da es für das eigentliche Abenteuer keine Rolle spielt.
Als Shoul sich sicher wähnte, dass die Mannschaft größtenteils das Schiff verlassen hatte und sich aus seinem Lager entfernen wollte, hatte er übersehen, dass sich Tekleff mit seinem Seesack in die nämliche Ecke des Lagerraums zurückgezogen hatte, um nach seinen kleinen „Lieblingen“ zu sehen. Dabei entdeckte der den ungebetenen Gast. Shoul griff sich einen Belegnagel und wollte den Matrosen außer Gefecht setzen, sein Schlag geriet jedoch eine Spur zu heftig und zu gut gezielt, sodass Tekleff überraschend flink vor Boron trat.
Shoul blieb nicht viel übrig, als schnellstens die Flucht anzutreten. Eilig warf er sich die Jacke des

Opfers über, griff sich dessen Seesack und die vergleichsweise handliche Kiste, die in der Nähe herumstand, und suchte das Weite, als der Wachhabende kurz sein Wasser abschlagen musste.
Falls Sie den Vorfall auf die Tagstunden verlegt haben sollten, müssen Sie die Vorgänge entsprechend angleichen.

### Der Helden erste Aufgabe

Zunächst steht der Gruppe die Suche nach der Nadel im Heuhaufen bevor: Havena ist groß, Bücher und Moskitos sind klein. Zudem ist die Identität des Täters unbekannt. Dass die Suche nur ein Vorwand ist, um die Helden in der Stadt zu beschäftigen, bis sie von den Ritualmorden Notiz nehmen, können sie freilich nicht ahnen.
Ob die Helden den Täter identifizieren oder gar dingfest machen können, ist für das Hauptabenteuer nicht von Belang. Was aus den anderen Corpora Delictorum wurde, ist ebenfalls Entscheidung des Spielleiters. Es gibt sicher viel Potential für Erfolgserlebnisse, ohne dass dem Meister die Geschichte davonzulaufen droht.

*(Musik 2 – Dead Can Dance: The Garden of Zephirus)*

Wo also soll man beginnen? Erste Informationen kann der Wachhabende geben, der den Täter zwar noch gesehen hat, aber erst zu spät bemerkte, dass dieser nur die Kleidung Tekleffs übergeworfen hatte. Er war beladen mit dem Seesack und der kleinen Kiste, die er auf der Schulter trug. Aus der Erinnerung heraus kann er weiter berichten, dass der Mann auf dem rechten Bein humpelte und vermutlich rechts auch einen Ohrring trug, da hier kurz etwas im Licht des Madamals aufblitzte. Der Mann sei in Richtung Orkdorf gegangen, kann der Mann noch sagen – sofern das Schiff dort in der Nähe liegt.

### Die Spur verliert sich

Diese vage Information wird die Helden kaum voran bringen können. Wohl jeder dritte Matrose in Havena trägt einen Ohrring, und auch ein Humpeln ist kein seltenes Kriterium. Ob es weitere Augenzeugen gibt, die den Helden vielleicht bessere Hinweise liefern könne, bleibt Ihnen überlassen. Sicher werden die Helden versuchen wollen anhand der Beschreibung den Täter aufzuspüren. Wie erfolgreich sie dabei sein sollen, ist Ihre Entscheidung. Gerne mögen sie sich damit ein paar Tage beschäftigen.

## Auf der Suche in Havenas Gassen

Die Helden werden ihre Köpfe anstrengen müssen, wo man sinnvolle Informationen zum Täter bekommen kann. Sie werden sich durch einschlägige Kneipen und Absteigen fragen müssen. Treten sie dabei zu ungeschickt auf, werden sie kaum willige Informanden finden. Früher oder später führt das die Gruppe in den Stadtteil **Orkendorf**, wo sich das lichtscheue Gesindel herumtreibt.
Etwas aussichtsreicher ist dagegen die Suche nach den verschwundenen Gegenständen. Mit Gassenwissen und Diplomatie können die Helden Kontakt zu bekannten **Hehlern** aufnehmen oder sich nach dem örtlichen **Phex-Tempel** umhören, den es in einer Stadt wie Havena sicher gibt. Eventuell kann auch die Überlegung weiterführen, wer potentiell Interesse an solchen Wahren haben könnte.
Ein **Gelehrter**, der die arkanen Künsten nicht zu gebrauchen weiß, könnte Kopie und Original des Buches nicht unterscheiden und wäre vielleicht bereit 20-30 Dukaten dafür zu bezahlen, ein **Magus** würde für das Original leicht auch das Doppelte bis Dreifache auf den Tisch legen, für eine Kopie jedoch kaum mehr als 10 Dukaten ausgeben.
**Borbarad-Moskitos** zu verkaufen ist schon ungleich schwieriger. Hierfür dürfte man Abnehmer wohl nur in den Kreisen finsterer Gelichter finden. Aber vielleicht möchte Shoul sie auch selbst benutzen. Fraglich, ob er überhaupt in der Lage wäre zu erkennen, um welch brisante Moskitos es sich hier handelt.

### Wo ist Shoul?

Der Täter hat sich nach dem Raubmord zunächst ins Orkendorf abgesetzt und zu nachtschlafender Zeit Quartier bei Raina Tuisin in der Pension *Lorbeerzweig* (F/6-X) bezogen. Die Pension ist ihm als billig aber gut bekannt. Weder Raina noch ihre drei Töchter dürften sich an Shoul erinnern.
Während die Helden am folgenden Tag bei Kapitän Hornbläser sitzen, beginnt Shoul zu überlegen, wie er seine Beute am besten und schnellsten zu Gold machen kann. Natürlich rechnet er damit, dass die Garde längst informiert ist. Daher legt er keinen Wert darauf, die Kiste aus Havena heraus zu schmuggeln.
Mit dem Seesack und einem beliebigen Exemplar des Buches – Shoul erkennt den Unterschied natürlich nicht – begibt er sich zunächst zum Efferd-Tempel. Er ist zwar auf die schiefe Bahn geraten, dennoch ist sein Glaube an Efferd ungetrübt. Es ist wenig wahrscheinlich, dass die Helden hier ihre Suche beginnen, dennoch könnten sie hier Hinweise bekommen, da Shoul hier aus früheren Tagen

bei den älteren Tempeldienern durchaus noch bekannt ist.

Anschließend verschleudert er das unnütze Zeug aus dem Seesack in verschiedenen Spelunken des Orkendorfs und umliegenden Stadtteilen. Hierbei handelt es sich um allerlei Krimskrams, den Tekleff auf seinen Fahrten zusammengesammelt hat, wie z.B. einen Zinnbecher, Holzwürfel, eine Flöte aus Bein, Schmuckperlen-Imitate, ein Trinkhorn, Teller, einen Weinschlauch und einiges mehr.
Gleichzeitig nimmt er Kontakt auf zu einigen Hehlern, die sich für die Bücher interessieren könnten. Shoul kennt die Stadt zwar, wirklich gute Kontakte hat er aber nicht. Er versucht sein Glück in der Taverne *Graubarts Einkehr* (F/7-X), wo er verschiedene Sachen aus dem Besitz Tekleffs unter der Hand los wird. Den Rest versucht er spontan in dem Krämerladen von *Imo Wolter* (F/8-X) zu verkaufen, an dem er zufällig vorbeikommt. Ohne zu ahnen, dass er es hier mit dem geheimen Vogtvikar der Phexkirche zu tun hat, verkauft er diesem eines der Bücher (für 7 D) sowie die Moskitos (für 1 S), die er als seltene Bienenart anpreist. Er hat natürlich nicht in den Tigel hinein geschaut und weiß nicht, worum es sich tatsächlich handelt.
Ein weiteres Exemplar verkauft er für 10 D an den Krämer *Juran Ungvill* (DE/5-X), während er unwissentlich das Original an den Krämer *Luin Darn* (C/6-O) für immerhin 15 D verkauft. Der Krämer ist sich jedoch ebenfalls nicht über den wahren Wert des Buches im Klaren. Den Abend verbringt Shoul dann in der Taverne *Zum Krähennest* (E/6-O), wo er den Hehler *Bart Simmson* kontaktiert, der ihm drei der Bücher zu je 8 D abnimmt. Gegen Mitternacht wechselt Shoul in die Schenke *Eberzahn* (E/6-L), wo allerdings kein Geschäft zu machen ist. Kurz darauf befindet sich Shoul in der Taverne *Zum Ewigen Anker* (E/6-X), wo er die letzten vier Bücher zu 7 D das Stück an den Hehler *Galindor Gwalmar* verkauft.
Die Übergabe der Bücher ist für den nächsten Tag vereinbart. Danach verlässt Shoul das Orkendorf und bezieht Quartier in der Herberge *Zur Brücke* (C/6-X), da er ja nun genug Gold sein eigenen nennt. Ob sich Shoul danach mit dem Gold aus dem Staube macht oder sich doch noch auf den Weg zur Taverne *Silberstern* (EF/7, direkt neben *Graubarts Einkehr*), um seinem früheren Käpt'n einzuheizen, bleibt beim Meister überlassen.

## Im Orkendorf

*(Musik 3 – Ennio Morricone: The second tavern)*

Die Helden werden wahrscheinlich recht bald im Orkendorf nach Spuren suchen. Insbesondere, wenn sie ortsfremd sind, bleibt ihnen kaum eine Möglichkeit, als sich in Spelunken und Absteigen nach Informationen umzusehen. Folgende Orte könnten Anlaufpunkte im Orkendorf und der näheren Umgebung sein. Die Markierung * verweist auf Orte, die in der Box *Fürstentum Albernia* detaillierter beschrieben sind.

**Krämerladen Jeran Ungvill* (DE/5-x):** Hier können die Helden eines der kopierten Bücher wiederfinden, wenn sie sich konkret nach Büchern erkundigen. Offen auslegen wird der Krämer es eher nicht. Eine Beschreibung Shouls könnte der Krämer geben, mehr jedoch nicht.

**Haus Zweisam (D/7):** In einer Seitengasse der Meerstraße gelegen erweckt das Haus den Eindruck einer gewöhnlichen Spelunke. Tatsächlich handelt es sich jedoch um ein Bordell, wie der Name andeutet. Mag sein, dass Shoul sich hier etwas Vergnügen erkauft hat, großartig aufgefallen ist er unter den humpelnden Ohrringträgern jedoch nicht. Beschreiben die Helden ihn sehr genau, können sie immerhin erfahren, dass er wohl hier war.

**Hotel *Am Stadium** (D/8-X):** Keine Spur von Shoul.

**Taverne *Esche und Kork** (D/9-X):** Obwohl dies ein Tummelplatz für Gelichter jeglicher Art unter der immanbegeisterten Bevölkerung ist, gibt es auch hier keine Spur von Shoul. Die Stimmung ist allemal gut.

**Taverne *Zur glücklichen Hand* (E/6):** Irgendwo zwischen dem *Krähennest* und dem *Ewigen Anker* liegt auch dieses Etablissement. Es ist eine verrauchte Kaschemme mit lausigem Bier und säuerlicher Luft. Nur, wer sich im Glücksspiel messen will, kommt freiwillig hierher. Shoul gehört nicht dazu.

**Taverne *Krähennest** (E/6-O):** Das Krähennest sucht Shoul noch in der Mordnacht auf. Mit Gespür für die richtigen Orte und etwas Glück, könnten die Helden ihn hier sogar antreffen. Informationen sidn durch geschicktes Fragen allemal zu bekommen, kosten jedoch bare Münze. Dennoch sollte man nicht zu offen mit der Geldkatze winken, will man nicht auf dem Heimweg Bekanntschaft mit den wirklich üblen Gesellen der Stadt machen.
Allzu penetrante Fragen erwecken Unmut und Argwohn unter den Kneipenbesuchern. Arrogantes Auftreten oder gar der Vorwand offizieller Ermittlungen könnten ernsthaften Ärger heraufbeschwören, die in eine Schlägerei münden würden. Eine Probe auf **Gassenwissen** oder **Menschenkenntnis** mag das Schlimmste abwenden.

Erfahren können die Helden, wer der Täter ist, dass Shoul einst Matrose unter Kapitän Ailithir war und er hier häufiger mal einkehrte, in den letzten Jahren allerdings nicht mehr hier war. Kontakte zu Hehlern könnte man hier ebenfalls herstellen. Auf konkrete Nachfrage weiß auch jemand zu berichten, dass Shoul hier Kontakt zu Bart Simmson gesucht (und auch gefunden) hat.

**Taverne *Zum Ewigen Anker** (E/6-X):** Hier ist ein ähnlich vorsichtiges Vorgehen geboten wie im *Krähennest*, wobei hier das Publikum vor allem aus See- und Flussfahrern besteht und nicht so sehr aus Gesetzlosen. Doch auch die gibt es hier. Die Preise für Informationen sind nicht so hoch wie im *Krähennest*, allerdings auch weniger aussagekräftig.
Unter den Gästen gibt es den einen oder anderen, der Shoul anhand der Beschreibung erkennt. Allerdings wissen sie über ihn nicht viel. Mit viel Glück hat jemand sein Treffen mit dem Hehler Galindor Gwalmar bemerkt. Eine Kontaktaufnahme zu besagtem Hehler kann über die Wirtin Idra Mallain erfolgen.

**Schenke *Eberzahn** (E/6-L):** Shoul war hier und könnte der Bedienung aufgefallen sein, weil er seltsame Fragen stellte, wo man in der Stadt seltene Bücher gewinnbringend verkaufen könne. Über seinen Verbleib weiß jedoch niemand etwas.

**Bordell Valerias* (E/7-X):** Für einen Besuch in Valeria Mardows Bordell hat Shoul bislang noch keine Zeit gefunden.

**Hotel *Großmast** (E/8-X):** Bislang keine Spur von Shoul.

**Heilerin *Dhanara Faihc** (E/8-O):** Keine Spur von Shoul.

**Tätowierer *Thorkar Frenjason** (F/6-X):** Keine Spur von Shoul.

**Taverne *Graubarts Einkehr** (F/7-X):** Einige der Matrosen, die hier vor allem bei Suff und Gesang die Zeit totschlagen, können sich an einen Mann erinnern, auf den die Beschreibung passt. Er hat hier einige Dinge billig verkauft. Wer dieser Sonderling war, weiß niemand von den Anwesenden. Ein Seemann kann sich jedoch erinnern, dass er ihm bereits vorher im Efferdtempel über den Weg gelaufen ist.

**Taverne *Silberstern* (F/7):** Die Kneipe von Kapitän Ailithir liegt direkt neben der *Einkehr*. Bislang hat sich Shoul hier nicht blicken lassen. Der Kapitän wäre auf konkrete Nachfrage aber bereit über deren beider Zerwürfnis Auskunft zu geben. Den jetzigen Aufenthaltsort Shouls kennt der Kapitän natürlich nicht.

**Krämerladen *Imo Wolter** (F/8-X):** Hier kann auf Nachfrage eine der Buch-Kopien gefunden werden. Da Wolter nicht gerne das Geheimnis seiner günstigen Preise aufs Spiel setzen möchte, beantwortet er keine heikle Frage, die nicht zwingend notwendig ist. Somit wird er auch keinesfalls die Borbarad-Moskitos erwähnen, die er nicht zu verkaufen beabsichtigt, sondern mit liturgischer Unterstützung vernichten wird.

**Kuriositätengeschäft *Doto Runwald** (F/8-O):** Aufgrund früherer Differenzen wegen eines geplatzten Geschäfts, hat sich Shoul hier lieber nicht blicken lassen.

***Heim der Efferdbrüder** (G/8-L):** Keine Spur von Shoul.

**Taverne *Fernweh* (G/9):** Keine Spur von Shoul.

## Havenas Hehler

Auf diesem Wege nach Beutegut zu suchen, erfordert ein gewisses Verhandlungsgeschick und insbesondere ein behutsames Auftreten. Eine Probe auf **Gassenwissen** kann vielleicht Tür und Tor öffnen.
Bei geschickter Vorgehensweise mögen die Helden vielleicht einschlägige Kontakte im Orkendorf oder im Nalleshof knüpfen können. Zwei von den Nachfolgenden hat Shoul kontaktiert – die einzigen beiden, von denen er selbst schon gehört hatte.

**Bart Simmson** ist einer davon. Er hält sich gelegentlich im *Krähennest* (E/6-O) auf und arbeitet vollkommen eigenständig. Bücher gehören nicht unbedingt zu seinen liebsten Waren.

**Siri Dittberger** hat sich vorrangig auf alchimistische Substanzen, Gifte, Rauschmittel und Kräuter spezialisiert. Die Hehlerei betreibt sie eher nebenbei, während sie hauptberuflich im *Bordell Valerias* (E/7-X) tätig ist.

**Galindor Gwalmar** wurde ebenfalls von Shoul kontaktiert. Kontakt wird üblicherweise über Mittelsmänner hergestellt, die Geschäftsvorschläge an Galindor herantragen. Dass er im *Ewigen Anker* (E/6-X) persönlich auf Shoul getroffen ist, war rein zufällig. Mit Kleinigkeiten wie ein paar (pseudo-)magische Bücher befasst er sich eher selten. Meist operiert er im organisierten Schmuggelgeschäft mit Beziehungen in verschiedene andere Hafenstädte.

**Orkendorfer Krähen** ist ein Pseudonym unter dem eine Diebesbande im Orkendorf tätig ist. Allerdings ist diese Bande eher auf Erpressung, Diebstahl und Handgreiflichkeiten aus, als auf Hehlerei.

**Gelbe Seerose** ist eine weitere Diebesbande, die der Phexkirche nahesteht und sich durch spektakuläre Einbrüche einen Namen gemacht hat. Auch diese Bande hat mit dem Hehlergeschäft nur peripher zu tun.

**Grisefux** ist eine stadtumspannende Diebesvereinigung, die beinahe so geheim ist wie der Phextempel selbst.

**Nebelgeister** ist der Name einer Gruppe freischaffender Schmuggler (*Fürstentum Albernia,* S. 81), die für Hehlerdienste gerne bereit steht. Shoul kennt nur keinen Kontakt zu dieser Gruppe.

### Phextempel

Ein Phextempel ist seit jeher ein guter Anlaufpunkt für Diebesfragen. In Havena ist es jedoch gar nicht leicht, diesen zu finden, denn einen offiziellen Tempel gibt es in der Stadt nicht (s. *Fürstentum Albernia,* S. 61). Die Büttel vermuten, dass sich der Tempel im Orkendorf befindet, den Offiziellen der Stadt ist dieser geheime Tempel ein Dorn im Auge. Die Phexgeweihtenhaft in der Stadt ist eine eingeschworene Gemeinschaft von Dieben, Bettlern und einigen wenigen Händlern. Außenstehenden, wie etwa unsere Helden, wird kaum eine Chance gewährt, in diese Kreise vorzudringen. Selbst Geweihten des Listigen wird man es nicht so einfach machen, immerhin aber in Notsituationen ein Gespräch mit einem einzelnen Geweihten als Mittelsmann ermöglichen. Die Suche nach entwendeten Magiebüchern ist aber sicher keine Notsituation. Im Hauptabenteuer mag das schon etwas anders aussehen.
Vogtvikar des Phextempels in Haven ist der Krämer Imo Wolter, der von allen Diebesparteien der Stadt akzeptiert und anerkannt ist. Tatsächlich führt der einzige Zugang zum Tempel durch seinen Krämerladen (F/8-X). Fremde erhalten weder Kenntnis davon noch Zutritt.

### Magier, Schreiber und andere Gelehrte

Auch wenn das Magieverbot in der Stadt inzwischen ein wenig gelockert ist, dürfte es sich dennoch schwierig gestalten, Magiekundige in der Stadt ausfindig zu machen. Es ist allerdings auch ohne Nutzen, da Shoul kein Interesse daran hat, persönlich mit Gelehrten in Kontakt zu treten, da er ohnehin fürchten müsste, von diesen über den Tisch gezogen zu werden.
Stellvertretend für die Schriftgelehrten der Stadt seien folgende genannt:
**Hiora Bodirwyl (C/11-O),** Wahrsagerin
**Dubinn Bhuair (J/13-O),** Schreiber
**Verida Vashur (beliebig),** Magierin
**Dhara Wylfindel (beliebig),** Schreiberin

## Wer sucht, der findet...

### Hehlerware

Der erste Teil des Abenteuers ist schon beinahe vorbei. Die Helden hatten damit eine Weile zu tun. Die losen Fäden über den Verbleib der Bücher und des anderen Diebesguts verbleiben in der wohlwollenden Hand des Meisters. Spieler und Helden lieben Erfolgserlebnisse, und es spricht absolut nichts dagegen, ihnen welche zu gönnen.

#### Shoul

Der Halunke nistet sich also nach zwei Tagen in der Herberge *An der Brücke* (C/6-X) ein. Sollte die Gruppe ihn dingfest machen, können sie sich darüber freuen, einen Mörder der gerechten Strafe zuzuführen. Insbesondere in Begleitung der Stadtgarde wird Shoul recht schnell geständig werden und kann Auskunft darüber geben, wem er die Sachen verkauft hat. Ob sie dort noch zu finden sind, weiß er indes nicht.

#### Borbarad-Moskitos

Über deren Verbleib erfahren die Helden nur dann überhaupt etwas, wenn sie Shoul überführen. Ansonsten wird Imo Wolter gemäß seiner kirchlichen Überzeugung handeln und die schwarzmagischen Viecher vernichten. Doch selbst wenn die Helden davon erfahren, werden sie die Moskitos niemals in ihre Hände bekommen. Imo Wolter wird da kein Risiko eingehen. Wozu auch?

#### Bücher

Zwei der Kopien sind bei den Krämern Imo Wolter (F/8-X) und Jeran Ungvill (DE/5-X) gelandet, wo sie auf gezielte Nachfrage hin gefunden werden

können. Das Original liegt bei Luin Darn (C/6-O), was insofern schwierig werden könnte, da der Laden außerhalb des Orkendorfes liegt und eventuell nicht von den Helden beachtet wird.
Die übrigen sieben Kopien werden von den Hehlern weiter verkauft, was sich hinziehen dürfte, da der Markt für magische Bücher in Havena eher dünn ist. Inwieweit die Helden hier bei der Suche er-olgreich sind, ist für den Fortgang des Abenteuers unerheblich und liegt somit in der Entscheidung des Spielleiters.

## Überschneidungen

*(Musik 4 – Mike Oldfield: Taurus 1)*

Findige Spieler werden lange schon ahnen, dass das bisherige Geplänkel noch nicht alles sein kann. Dazu bedürfte es nicht solch erfahrener Recken. Die Helden jedoch denken so nicht und werden erst nach und nach in eine gänzlich andere Problematik hineingezogen.
Während die Gruppe nach den Büchern und dem anderen Diebesgut Ausschau hält, beginnt in Havena eine Serie ritueller Morde. Von diesen werden die Helden zwangsläufig erfahren, wenn sie in der Stadt unterwegs sind, auch wenn sie mit der bisherigen Geschichte offenkundig nichts zu tun haben. Spätestens nach dem dritten Mord, sollte den Helden klar sein, dass in dieser Stadt ganz andere Dinge ihre Aufmerksamkeit erfordern als billige Kopien magischer Bücher.
Die Ritualmorde werden im nächsten Abschnitt beschrieben. Bevor die Helden ahnen können, was in der Stadt vor sich geht, werden bereits die ersten zwei, drei oder gar mehr Morde geschehen sein. Doch es sind noch lange nicht die letzten. Zu diesem Zeitpunkt kann noch niemand ahnen, dass die Tatorte nicht dem Zufall überlassen sind. Später erst wird klar, dass das Zentrum des Bösen im Stadtpark zu suchen ist.

## Chronologie

Die Durchführung der teils wahrlich brutalen Morde und deren zeitliche Abfolge sind im nächsten Kapitel detailliert beschrieben. Die Aufgabe des Meisters ist nun zunächst, die ersten Morde in den bisherigen Abenteuerverlauf einzubinden ohne die Helden gleich mit der Nase darauf zu stoßen. Dennoch muss die Brisanz am Ende klar werden, damit die Helden sich der Sache annehmen:

**Tag 0:** Die Helden werden Zeugen des Vorfalls auf der *Liaiellas Stolz* oder hören zumindest davon.

**Tag 1:** Die Helden treffen sich mit Kapitän Hornbläser und Jocke Spillhorn; Beginn der Recherche; Shoul beginnt, die heiße Ware zu verkaufen; In der Nacht verhandelt Shoul über die letzten Bücher. Gleichzeitig wird der Blakharaz-Mord vollzogen (A/12).

**Tag 2:** Shoul übergibt die letzten Bücher an Galindor Gwalmar und zieht dann nach Marschen um; der Mord an einer Patrouille ist in aller Munde; nachts geschieht der Charyptoroth-Mord (E/15).

**Tag 3:** Die Hehler beginnen sich nach Kaufinteressenten umzuhören, eventuell kauft dabei der Schreiber *Dubinn Bhuair* (J/13-O) – der das letzte Mordopfer wird – ein Exemplar, das später dann in seiner Wohnung gefunden werden kann; Auch der neuerliche Mord wird zum Tagesgespräch in der Stadt; In der Nacht wird im Südhafen der Belshirash-Mord verübt (K/8).

**Tag 4++:** Idealerweise sollten die Helden nun auf den Sachverhalt der Ritualmorde einschwenken, spätestens nachdem das Ruderboot mit der B-S-R-Leiche angespült wurde. Kapitän Hornbläser begegnet dem mit Verständnis, insbesondere wenn schon erste Erfolge zu verzeichnen und weiterführende Informationen verfügbar sind. Den Rest kann seine Mannschaft übernehmen. Die Belohnung für die Helden wird entsprechend gekürzt werden.
Wenn die Helden partout nicht auf die Morde eingehen wollen, könnte die Stadtgarde an sie herantreten. Mit ihrer großen Erfahrung sind die Helden sicher weithin bekannt. Aber vielleicht wollen sich die Spieler auch mit der Suche von Büchern zufrieden geben. Das bliebe dann deren eigene Wahl.

# III. Die Gassen von Havena

## 13 Morde

### Der Ritualplan

Beiläufig wird die Heldengruppe mit einem Ritual konfrontiert, das Havena in den Untergang führen soll. Die ursprüngliche Aufgabe verblasst, wenn sich die Helden der Tragweite bewusst werden. Auch wenn es manch Helden schwer fallen mag einen begonnenen Auftrag abzubrechen, hier ist nunmehr ein Zeitpunkt, an dem dies erforderlich ist.
Kurzum geht es um die Anrufung der Macht Thargunithots. Das Ritual soll dazu dienen, ein Heer von Untoten zu unheiligem Leben zu erwecken und die Macht der Erben Borbarads auch im Westen Aventuriens zu etablieren. Ort dieses Rituals ist eine geheime unterirdische Anlage unter dem See des Stadtparks von Havena.

Urheberin des perfiden Plans ist die tulamidische Borbaradianerin Peskjârâ Âr'Hakbarh, die bislang die Rückkehr ihres Meisters nur aus der Ferne miterleben durfte und nun ihren Teil dazu beitragen möchte, Borbarad den Weg nach Aventurien zu ebnen – natürlich nicht ohne dabei ihre eigene Macht zu mehren. Näheres zur Person steht im Anhang zu lesen.
Peskjârâ besitzt ein enormes Wissen und machtvolle Artefakte, hat jedoch trotz ihres Paktes mit Thargunitoth ihren Verstand noch nicht gänzlich eingebüßt. Um die angestrebte Macht zu erlangen, einen vernichtenden Schlag gegen Havena zu führen, bedarf sie des Rituals. Und ihr ist durchaus bewusst, dass sie dieses Werk nicht alleine vollbringen kann.
Daher bedient sie sich ihrer beiden Schwestern Phobira und Exita Âr'Hakbarh, weiterer Boarbaradianer, sowie der Hilfe des geheimen H'Ranga-Kultes der Stadt. Überdies hat Peskjârâ Kontakte zur Warunkei aufgebaut und kann – wenn sie erfolgreich ist – auf die Unterstützung Rhazzazors hoffen. Kern des Rituals ist das Blut von 13 unschuldigen Mordopfern. Das Blut dient als Fokus zur Anrufung der Domäne Thargunithots. Und so ist die Wahl der Tatorte nicht gänzlich beliebig.

### Schauplätze und Durchführung

Die Morde können nicht wahllos begangen werden, obschon das Ritual gewisse Freiheitsgrade gestattet. Festgelegt ist insbesondere der Ort eines jeden Mordes, da diese zwingend an den Spitzen eines Tridekagramms zu erfolgen haben, in dessen Zentrum sich der Ort der Anrufung befinden muss. Das ist hier der Stadtpark mit den geheimen Katakomben. Der erste Mord legt somit die weiteren Tatorte fest. Damit die Vorhersagbarkeit der folgenden Morde möglichst gering bleibt, wählte Peskjârâ einen großen Radius, sodass die ersten Tatorte rein willkürlich erscheinen. Die Abfolge der Ritualmorde erfordert keine bestimmte Chronologie und auch die Wahl der Opfer ist beliebig.

Jeder einzelne Mord ruft die Kraft eines Erzdämonen an und ist daher – so gut es der Zufall zulässt – auf dessen Domäne zugeschnitten. Der finale dreizehnte Mord wiederholt die Domäne, deren Macht letztlich beschworen werden soll, in diesem Fall also jene Thargunithots
Die Fundorte der Leichen werden früher oder später auf die Anordnung eines Tridekagramms zumindest aber einen Kreis schließen lassen. Für die erfolgreiche Durchführung hat Peskjârâ daher davon abgesehen, strikt der Reihe nach vorzugehen, da der nächste Mord dann all zu vorhersehbar wäre. Je mehr Morde schon stattgefunden haben, desto schwieriger wird es für Peskjârâ und ihre Helfer einen weiteren Mord verüben zu können.
Peskjârâ ist sich darüber sehr bewusst, dass ihr Vorhaben nicht ewig unerkannt bleiben kann, und die letzten Tatorte mit großer Wahrscheinlichkeit observiert werden dürften. Gewisse Opfer in den eigenen Reihen sind in ihrem Plan also durchaus enthalten, auch wenn sie dies bestenfalls mit ihren Schwestern besprochen hat.

Im Folgenden werden nun die Tatorte und die Durchführung der einzelnen Morde beschrieben. Die angegebene Reihenfolge entspricht dem Kalkül Peskjârâs vor Beginn der Mordserie, kann aber im Sinne der Dramaturgie jederzeit geändert werden, da die zeitliche Abfolge für das Ritual nicht von Belang ist.

### Nach dem Tod ist vor dem Tod

*(Musik 5 – Coalminers' Beat: Dawn)*
*(zu spielen bei der Beobachtung eines Mordes oder aber der Inspektion des Tatorts post delictum)*

Hier zunächst eine Übersicht über die Orte (im Uhrzeigersinn), die Peskjârâ für die Morde auserkoren hat:

**Stadtteil Oberfluren:**
- **A/12**: *(B-K-R)* Stadtmauer beim Wehrturm unweit der Eslamserle auf dem Grundstück
- **C/14**: (*B-H-H*) Südseite der Ruine der alten Stadtmauer bei der Rotbuche an der Grundstücksgrenze
- **E/15**: (*C-R-T*) Großes Haus mit Garten an der Straße nach Süden, die an der SW-Ecke des Exerzierplatzes beginnt

**Stadtteil Unterfluren**:
- **H/14:** (*L-G-M*) Straßenrand gegenüber der Hofeinfahrt am östlichen Grundstück
- **J/13:** (*T-G-T*) nördliches freistehendes Haus am Platz nahe der alten Stadtmauer
- **K/11:** (*A-M-R*) westliches Ende der alten Stadtmauer an der Uferböschung

**Stadtteil Südhafen**:
- **K/8:** (*B-Z-R*) Auf dem Wasser im Hafenbecken

**Stadtteil Fischerort**:
- **J/6:** (*C-J-N*) Verbindung zwischen den beiden großen Speicherhäusern
- **H/5:** (*T-F-L*) Anleger nördlichstes Schiff in Bughöhe

**Stadtteil Krakeninsel**:
- **E/5:** (*B-S-R*) Auf dem Wasser ca. 50 Schritt SSW der Brücke Meerstraße

**Stadtteil Marschen**:
- **C/5:** (*W-H-C*) Südufer des Flussarms auf der Straße, erstes ganzes Haus von recht im Planquadrat
- **B/7:** (*B-K-L*) Letztes Grundstück vor dem Stadttor
- **A/9:** (*T-G-T*) Mitte der Ausbuchtung der Stadtmauer, nördlichster Punkt

Bei allen Morden wird den Opfern Blut entnommen und mit etwas Erde, Unkraut o.ä. des Tatortes vermengt. Diese Paraphernalia werden später bei der Durchführung des eigentlichen Rituals unter dem Stadtpark gebraucht. Dieses Vorgehen ist jedoch nicht immer offensichtlich. Je nach Durchführung und Zustand des Tatortes können **Sinnenschärfeproben** Hinweise liefern.

### Blakharaz (A/12)

Der erste Mord kommt ohne jede Vorwarnung und kann nicht verhindert werden. Peskjârâ wählt daher diesen Tatort als Startpunkt, da er am exponiertesten ist und daher für spätere Morde kaum mehr erreichbar sein dürfte.

Die nächtliche Durchführung übernimmt Exita mit zwei angeheuerten Schergen. Jene lauern auf der Mauer einer Patrouille auf, stoßen einen der Gardisten von der Mauer und enthaupten den zweiten, wie bei einer Hinrichtung. Exita sichert die Tat mit einem **Silentium** und versäumt auch nicht, die Schergen mit einem **Erinnerung verlasse Dich** zu entschärfen.
Der hinunter gestürzte Gardist darf schwer verletzt überleben und könnte eventuell später die gedungenen Schergen identifizieren.

### Charyptoroth (E/15)

Der zweite Mord ist ebenfalls für Oberfluren geplant, da hier die meisten Patrouillen unterwegs sind. Nach einigen Mordfällen würde es hier besonders schwierig, unerkannt zu operieren. Der Mord wird ebenfalls von Exita überwacht. In ihrer Begleitung befinden sich H'Ranga-Kultisten, die beim C-R-T-Mord natürlich gerne behilflich sind.
Das Opfer ist Declan ui Caellagh, ein Kaufmann der Stadt, der sich in der Nacht spät auf dem Weg nach Hause befindet und wiederum auf der Straße unter der Deckung eines **Silentium** überwältigt wird.
Den Tod findet das Opfer durch Ertrinken in einer Regentonne abseits der Straße in einem Garten. Das Blut entnimmt Exita aus der Halsschlagader zusammen mit etwas Wasser aus der Tonne.

### Belshirash (K/8)

Peskjârâ rechnet mit erstem Tumult in der Stadt aufgrund der beiden Morde und wendet sich daher nun von Oberfluren ab. Ein auf dem Wasser frei einsehbarer Ort birgt ebenfalls seine Risiken, und so arbeitet sie diesen heiklen Ort im Südhafen ab. Die Ausführung obliegt dieses mal der jüngeren Schwester Phobira, die wiederum H'Ranga-Kultisten zur Hilfe hat.
Der Mord geschieht in tiefster Nacht auf einem Ruderboot im Südhafen. In nagrachgefälliger Manier setzt man dem Obdachlosen, dessen Fehler es war, sich hier im Hafen eine Schlafstatt gesucht zu haben, eine Armbrust direkt unter das Kinn, so dass ihm der Bolzen in den Kopf fährt. Das Blut aus der Wunde mischt Phobira mit etwas Wasser aus dem Hafenbecken.
Das Boot lassen die Täter anschließend auf dem Wasser treiben. Wo es letztlich entdeckt oder angespült wird, darf der Spielleiter entscheiden.

### Belkelel (B/7)

Ein weiterer problematischer Ort ist die Herberge *Nordwacht*, da sie in unmittelbarer Nähe zum

Nordtor liegt, das auch nachts gut bewacht ist. Da eine größere Gruppe von Menschen auffallen würde, übernimmt Phobira diese Tat allein.
Unter der Wirkung eines **Bannbaladin** betört sie in der Schankstube einen ahnungslosen Reisenden, der sein Glück kaum glauben kann. Er hat daher keine Bedenken, der hochcharismatischen tulamidischen Schönheit in den Garten zu folgen und mit ihr den Liebesakt zu vollziehen. Hierbei meuchelt und entmannt sie ihn – für hinreichend Blut ist also allemal gesorgt.
Durch einen **Ignorantia**-Zauber ist Phobira in der gut besuchten Schankstube nicht weiter aufgefallen. Es mag sich der eine oder andere erinnern, dass das Opfer mit einer Frau zusammen gesessen hat, aber wie sie aussah entzieht sich der Erinnerungen.

### Belzhorash (E/5)

Und noch einmal wird es heikel, denn auch dieser Mord muss auf dem Wasser des Großen Flusses geschehen. Exita ist wieder an der Reihe, die von zwei Kultisten begleitet wird. Opfer wird der nachts heimkehrende Fischer Finbar Furrir, der in magisch erzeugtem Nebel (**Wehe Walle Nebula**) von den Borbaradianern aufgebracht wird. Selbstverständlich kommt auch hier ein **Silentium** zum Einsatz, da enormes Geschrei zu erwarten ist.
Denn, um der zersetzenden Natur Mishkaras gerecht zu werden, wird dem Fischer konzentrierte Säure eingeflößt. Das Blut, das dem zerfressenen Schlund entsprudelt, ist nachgerade ein hochwertiges Paraphernalium. Das Fischerboot mit dem Leichnam wird am Morgen im Orkendorf oder aber weiter flussabwärts von der Stadtwache gefunden – abhängig davon, wie schlau ihre Helden sind.

### Lolgramoth (H/14)

Die Natur Logramoths erfordert für dieses Paraphernalium ein dreistes Vorgehen, was für die Täter wiederum ein erhöhtes Risiko bedeutet. Die Untat wird von Exita und Phobira begangen. Ihre Opfer sind zwei junge Freunde, die von einem Zechgelage kommend in Unterfluren unterwegs sind.
Der Aspekt der Zwietracht ist Lolgramoth gefällig, und so soll ein **Saft, Kraft…** die beiden gegeneinander aufbringen. Der eine wird mit dem Zauber belegt. Er erschlägt in blindem Hass den anderen. Benebelt vom Suff kann er sich, als er tags darauf im Gewahrsam der Garde unter Mordanklage erwacht, nur noch schemenhaft erinnern.

### Thargunitoth (A/9)

Inzwischen ist die Stadt gewarnt, und die Helden stehen hoffentlich bereit. Die Wahrscheinlichkeit beobachtet zu werden, steigt von nun rapide. Dieser Mord ist zwar einfach durchzuführen, benötigt jedoch etwas Zeit. Exita lässt einen H'Ranga-Kultisten einen beliebigen Menschen nahe des vorgesehen Ortes in der nördlichen Nische der Stadtmauer töten. Dort belebt sie den Leichnam – ohne den Kultisten – mittels eines **Skelettarius** und befiehlt ihm dann sich selbst das Herz herauszuschneiden.
Die Wachen bemerken davon nichts, da wiederum ein **Silentium** gesprochen wird. Wenn die Helden bereits auf der Lauer liegen, wird die Durchführung schwierig. In diesem Fall versucht Exita, die Gruppe mit einem **Panik überkomme euch** zu vertreiben.

### Tasfarelel (H/5)

Inzwischen werden die Helden bemerkt haben, dass die Tatorte alle auf einem Kreis liegen, und vielleicht auch, dass es sich um eine gleichmäßige Verteilung mit 13 Orten handelt. Somit werden sie alle Hebel in Bewegung setzen, weitere Morde zu verhindern – durch eigene Präsenz oder durch Alarmierung der Garde. Für die Borbaradianer bedeutet dies, dass sie nun in größerer Zahl agieren, da mit Scharmützeln gerechnet werden muss.
Dieser Mord findet im Fischerort statt, am nördlichsten Anleger direkt an der Hafenmauer. Das Opfer könnte ein Wachgänger des dort liegenden Schiffes sein. Das Vorgehen soll dem Plan nach schnell und effizient sein; unter einem Vorwand sucht Phobira ein Gespräch, wobei sich die Gelegenheit zu einem **Schwarzer Schrecken** ergeben sollte. Exita sorgt im Hintergrund mit dem **Silentium** für Ruhe, während Phobira das Opfer mit einer **Dunkelheit** in bodenlose Panik stürzt und ihn dann meuchelt.
Da Zwischenfälle mit Gardisten nicht mehr auszuschließen sind, stehen im Hintergrund Kultisten bereit, falls es zu einem Handgemenge kommt.

### Calijnaar (J/6)

Ein weiterer Mord hat im Fischerort zu geschehen. Der Ort ist ungünstig, da er nur von einer Seite zu erreichen ist. Peskjârâ beschließt daher, diesen Mord am Tage verüben zu lassen – damit dürfte niemand rechnen. Die Garde zumindest folgt der Annahme, dass die Morde nur nachts passieren.
Mit einem **Ignorantia** wird Phobira den Tatort nahezu unbemerkt erreichen, nämlich die Verbindungsbrücke zwischen zwei großen Speicherhallen. Dieser Brückenraum wird nur selten benutzt und die Türen können sehr leicht verkeilt werden, sodass der verwunderte Lagerarbeiter, der durch seltsame Geräusche aufmerksam geworden ist, kaum

eine Chance hat, der Speikobra zu entkommen, in die sich Phobira mit dem **Adler, Wolf und Hammerhai** verwandelt hat.
Phobira muss nur noch abwarten, bis das Gift wirkt und kann dann in aller Ruhe Blut und Staub an sich bringen.

### Belhalhar (C/14)

Brisant ist dieser letzte Mord in Oberfluren, wo die Garde inzwischen starke Präsenz zeigt – gerade auch in der Nähe des Palastes. Phobira und Exita gehen diesen Fall gemeinsam an mit drei Kultisten in ihrer Begleitung. Einzeln in den umzäunten Hof zu gelangen ist kein großes Problem.
Die Auswahl des Opfers erfolgt per Zufall. Es trifft einen späten Ankömmling, der gerade erst durch das Nostrianische Tor in die Stadt kam. Ein **Bannbaladin** sorgt für das nötige Vertrauen, als Phobira das Opfer auf den Hof lockt, ein **Silentium** sorgt für die notwendige Stille. Und schon metzeln drei Kultisten gleichzeitig auf den Wehrlosen ein.
Im Schutze des Stillezaubers bleibt die Tat unbemerkt, sofern nicht die Helden auf der Lauer liegen. Sollte dies der Fall sein, werden sich die Kultisten gegen die Helden stellen, während Exita mit ihrer Magie die Blutentnahme deckt. Nötigenfalls werden die Schwestern versuchen die Helden mit **Horriphobus**, **Somnigravis** oder anderen passenden Zaubern außer Gefecht zu setzen, falls die Kultisten gar zu schnell unterliegen. Diese sind entbehrlich, die Magierinnen jedoch müssen entkommen.

### Amazeroth (K/11)

Nur noch drei Orte stehen zur Auswahl und Peskjârâ weiß sehr genau, dass die Garde oder selbsternannte Beschützer, wie etwa unsere Helden, diese Orte nunmehr voraus ahnen können. Der Mord wird nachts am Ufer des Flusses unweit der Brücke zum Südhafen stattfinden.
Exita und Phobira werden mit zwei Kultisten den Mord direkt angehen, während sich bereits vorab fünf Kultisten abseits postiert haben, um im erwarteten Ernstfall Waffenhilfe zu bieten. Das Opfer ist ein beliebiger Bettler aus dem Orkendorf, der vorher bereits entführt wurde. Für Amazeroth steht der Wahnsinn. Daher wurde der Bettler bereits einige Tage in der Unterstadt gefangen gehalten, wo er Nekker, Geister, Irrlichter und andere Unnatürlichkeiten schauen musste. Als ihm der Dolch ins Herz gerammt wird, ist sein Geist dem Wahnsinn bereits nahe.
Wiederum gilt, dass die Magierinnen entkommen sollten, während die übrigen Kultisten zur Not geopfert werden müssen. Man sollte dabei jedoch bedenken, dass auch diese mit Blutmagie zu zaubern imstande sind.

### Widharcal (C/5)

Ein ausgereiftes Handgemenge ist wohl kaum noch zu verhindern. Das ist auch den Kultisten klar. Ort des Geschehens ist ein Haus am Südufer des Flussarms in Marschen. Aufgrund der starken Präsenz der Gardisten in den Straßen ist eine Annährung von der Flussseite her geplant.
Ein Boot mit Kultisten – bewaffnet u.a. mit Armbrüsten – wartet am Ufer, während Phobira, Exita und ein weitere Borbaradianer in das Wohnhaus eindringen und unter einem **Silentium** wahllos eines der Kinder im Haus packen und in ein freies Zimmer bringen. Mit einem **Ignifaxius** wird zunächst Agrimoth gehuldigt, den Rest besorgt eine geschmiedete Klinge.
Falls die Helden sich beim falschen Haus auf die Lauer gelegt haben sollten, könnten sie eventuell durch den **Ignifaxius** aufmerksam werden. Zu leicht sollen es die Borbaradianer schließlich auch nicht haben. Die Helden wiederum auch nicht.

### Thargunitoth

Der letzte Mord ist per se heikel. Jeder Mensch, der halbwegs kombinieren kann, kann abschätzen, wo sich der Mord abspielen soll. Also wird der Platz in Unterfluren gut bewacht sein. In der Nacht würde jeder Passant sofort auffallen, also wagt Peskjârâ erneut einen Mord am helllichten Tag.
Opfer wird der Schriftgelehrte Dubinn Bhuair, ein alter Mann, der sich Zeit seines Lebens mit Schriften befasst hat und hier ein kleines Officium unterhält, in dem sich Menschen, die des Lesens und Schreibens nicht mächtig sind, Schriftstücke vorlesen oder aufsetzen lassen können. Entsprechend werden Exita und Phobira den Laden als potentielle Kunden betreten. Im Hintergrund mischen sich fünf bewaffnete Borbaradianer unter das Volk, die im Notfall zur Hilfe eilen – in dem Wissen natürlich, dass dies ein Niederhöllen-Kommando wäre. Mit einem **Claudibus** verschließt Exita die Tür des Officiums, während Phobira dem ahnungslosen Schriftkundigen unvermittelt die Kehle durchschneidet, als dieser sich nach einem Buch bückt. Der Rest des Rituals ist bereits bekannt (**Skelettarius**).
Lassen die Helden die Möglichkeit außer Acht, dass die Kultisten tagsüber zuschlagen, werden sie zu spät kommen, andernfalls könnten sie immerhin argwöhnisch werden, wenn die seltsamen Tulamidinnen das Officium betreten. Das gilt insbesondere, wenn sie die beiden zuvor schon bei einer Tat gesehen haben. Eventuell könnte auch auffallen,

wenn ein weiterer Kunde eintreten möchte, jedoch eine verschlossene Tür vorfindet. Das benötigte Paraphernalium wird zur Not per **Transversalis** abtransportiert, wenn ein geordneter Rückzug nicht mehr möglich ist.

# Was geschieht hier?

### Zu viel Blut!

Die Helden mögen anfangs grübeln, ob die Morde mit dem Mord an Bord des Schiffes in Verbindung stehen. Mit der Zeit werden sie hoffentlich begreifen, dass viel größeres Übel droht.
Die ersten Morde sind nicht zu verhindern, doch die seltsamen Todesfälle sollten die Helden alsbald aufhorchen lassen. Im Sinne des Fortgangs des Abenteuers ist es wünschenswert, dass die Morde möglichst unproblematisch ablaufen und am Ende alle Paraphernalia zusammen gebracht werden können, damit die Anrufung vollzogen werden kann. Den Helden sollte jedoch jedes weitere Opfer auf der Seele brennen.

Ideal wäre es, wenn die Helden selbst auf die richtige Idee kommen, dass es sich bei der Anordnung der Tatorte um ein Tridekagramm handelt. Je dichter sie den Kultisten auf den Fersen sind, desto besser. Am Ende sind kleinere Teilerfolge möglich und auch wünschenswert. Kommen die Gegner jedoch zu früh in Bedrängnis, werden die Beschwörer ihren Zeitplan dehnen müssen. Sorgfalt ist das oberste Gebot.

## Informationsquellen

Die Helden werden wissen wollen, was es mit den rituellen Morden auf sich hat und was der Zweck dahinter ist. Dass die Morde auf einen Kreis geschehen, sollte irgendwann klar werden. Dass es sich um ein Tridekagramm handelt, ist nicht ganz so offensichtlich. Ist dies jedoch erkannt, liegt auch die Vermutung nahe, dass eine erzdämonische Macht angerufen werden soll. Will man mehr erfahren, benötigt man Hilfe.

### Hesindetempel

(G/16-X) Dieser ist in Havena nahezu mickrig im Vergleich zu anderen großen Städten. Der inzwischen fast 50-jährige Domnall Dalpert ist der einzige Geweihte. An seiner Seite steht der 14-jährige Novize Thiarin, der seit einem Jahr den Pfaden der Hesinde folgt.
Die Aspekte Hesindes, die in Havena gepflegt werden, beziehen sich insbesondere auf die Kunst. Die Bibliothek birgt eine Vielzahl von Folianten historischer und zeitgenössischer Lyrik, Abhandlungen über die Farblehre, die Steinmetzkunst und andere kulturelle Errungenschaften. Fortgeschrittene Lektüre zur Blutmagie sucht man hingegen vergeblich. Der Geweihte gewährt jede Hilfe – viel beitragen kann er indes nicht.

### Astrologie

Sterndeutung kann ein Mittel sein, um die Natur des Rituals zu ergründen. Ein kundiger Held mag selbst einen Blick in die Sterne riskieren. Ist keiner dabei, müssen die Helden in Havena jemanden finden. Wirklich zu empfehlen ist hier wohl nur die alte Hiora (C/11-O).
Die Alte weiß freilich nichts über rituelle Morde, und sie will auch gar nichts davon hören, da sie schwarze Magie wie auch die Anwendung von Gewalt zutiefst verachtet. Die Sternkonstellation allerdings verrät ihr, dass finstere Schatten über dem Gefüge des Schicksals liegen. Die Sterne geben ihr zu verstehen, dass eine große Gefahr lauert, die das beherzte Eingreifen tapferer Männer und Frauen erfordert. Kampf und Niederlage drohen und die Stadt wird gestreift von Tod und Sterben. Diese werden sich niederlassen in der Stadt, wenn die Helden versagen. Zugegeben: sehr vage, wie die Astrologie nun einmal ist.

### Stadtgarde

Über die Hintergründe kann die Garde natürlich nichts berichten. Die Helden erfahren hier jedoch etwas über die Umstände der ersten Morde. Wenn später klar wird, dass großes Unheil droht, wird die Stadtgarde im Rahmen ihrer Möglichkeiten potentielle Tatorte überwachen, wenn die Helden sie darauf stoßen.

### Phextempel

Wie bereits erwähnt, ist der Tempel des Listigen kaum aus eigenem Antrieb zu besuchen, wenn man nicht aus der Stadt kommt. Ist jedoch erst Vertrauen hergestellt, schlägt sich Imo Wolter auf die Seite der Helden. Ein Kreis von Borbaradianern ist das Letzte, was er in seiner Stadt sehen möchte.
Über Magie weiß er jedoch ebenfalls nicht viel, und noch weniger gar über Beschwörungen. Allerdings kann er überaus hilfreich sein, wenn es darum geht die Aktivitäten in den Gassen der Stadt im Auge zu behalten. Auf diesem Wege könnte

z.B. die Mittäterschaft des H'Ranga-Kultes aufgedeckt werden. Oder auch ein Hinweis auf die unterirdische Anlage unter dem Stadtpark erbracht werden, falls die Helden nicht allein auf die Idee kommen.

### Augenzeugen

Die Âr'Hakbarh-Schwestern achten sehr darauf, möglichst wenige Augenzeugen zurückzulassen. Viele der Morde bleiben in der Tat unbeobachtet. Und dennoch können die Befragungen auch ein paar Anhaltspunkte erbringen.
Beim ersten Mord fliegen bestenfalls die beiden stadtbekannten gedungenen Schergen auf, wenn der gestürzte Gardist überlebt. Das ist so gewollt. Später sind vermehrt H'Ranga-Kultisten vor Ort, die schon wegen ihrer Zahl auffallen könnten. Ebenso wie die Borbaradianer, die zum Ende hin recht offen agieren.
Peskjârâ selbst hält sich völlig bedeckt und spart ihre Kräfte für die eigentliche Anrufung. Konkrete Hinweise gibt es am ehesten auf Phobira, die beim Belkelel-Mord zumindest ansatzweise aufgefallen ist schon wegen ihrer tulamidischen Herkunft. Exita agiert meist im Verborgenen und sollte auch erst zum Ende hin auffällig geworden sein. Am ehesten verdichten sich also Hinweise auf tulamidische Frauen, die in Havena nicht gerade in großer Zahl anzufinden sind.

### Eigene Beobachtungen

Die sichersten Erkenntnisse liefert sicherlich die eigene Beobachtung als Augenzeuge eines Mordes. Dies ist freilich nur möglich, wenn die Helden zur richtigen Zeit am richtigen Ort weilen. Die Anwesenheit von Kultisten mag von einem frontalen Angriff der Helden abhalten, wobei Helden in solchen Situationen eher zu leichtsinnigem Mut neigen.
Eventuell kommen die Helden auch gerade zu spät, können aber noch die Verfolgung aufnehmen. So könnte etwa der H'Ranga-Kult auffliegen und später über Exita oder Phobira auch ein Zusammenhang mit dem Stadtpark beobachtet werden.

# IV. Die Rettung Havenas

## Dem wahren Übel auf der Spur

Sobald die Helden realisiert haben, dass es hier um weitaus mehr geht als nur ein paar verloren gegangene Bücher und Moskitos, greifen sie hoffentlich den losen Faden auf, den Ritualen auf den Grund zu gehen. Von hieran ist es nahezu unmöglich, den Handlungsverlauf vorauszusagen. Den Helden wird es ein dringendes Anliegen sein, weitere Morde zu verhindern. Diese sind jedoch notwendig, damit die Anrufung und somit das Finale stattfinden kann.

Ein erstes Erfolgserlebnis könnte den Helden aber zuteil werden, indem sie den H'Ranga-Kult überführen und ausheben. Das verhindert zwar nicht das drohende Unheil, mag den Helden jedoch etwas Genugtuung verschaffen.
Gehen die Helden bei der Verhinderung der Morde all zu geschickt vor, muss der Spielleiter improvisieren oder aber gestatten, dass das Ritual noch vor dessen Beginn vereitelt wird. Denkbar ist insbesondere auch, dass die Helden den Apparat der Exekutive (vulgo: die Stadtwache) in Bewegung versetzt, um die Morde zu verhindern.
Dies erfordert vom Spielleiter viel Fingerspitzengefühl, um einerseits den Plot nicht in die Hände von NSCs zu legen, die den Helden damit die Show stehlen, andererseits aber auch nicht das Gefühl zu vermitteln, die Wache würde fundierte Hinweise nicht ernst nehmen. Eventuell müssen die Gardisten an anderer Stelle gebunden werden, etwa um panisch reagierende Einwohner zu bändigen oder besorgte wohlhabende Bürger mit besonderer Präsenz zu schützen. Die Helden sollen gerne Unterstützung erhalten, trotzdem aber die treibende Kraft bei der Aufklärung bleiben.

## Der H'Ranga-Kult

### Der H'Ranga-Kult

Die Existenz der Sekte ist in der Stadt nicht allgemein bekannt. Das liegt insbesondere daran, dass sie in der Unterstadt haust, wohin sich kein normaler Mensch traut. Die Heldengruppe kann entweder durch eigene Beobachtungen und Verfolgung oder aber durch Kontakte wie Imo Wolter auf diese Mittäter kommen. Eine Beschreibung des Kultes steht u.a. in *Das Fürstentum Albernia*, S. 62, zusammengefasste Informationen sind im Anhang zu finden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Mit eurem Boot dringt ihr tiefer in die Unterstadt vor als jedem Havenaer lieb sein könnte. Ihr zweifelt sehr, dass in dieser unheimlichen Gegend irgendetwas Zwölfgöttergefälliges leben soll.
Nebelschwaden ziehen wie dichte Schleier über das brackige Wasser, das den versunkenen Teil der Stadt bedeckt. Unweigerlich müsst ihr an die unzähligen Toten denken, die hier einst ihr nasses Grab gefunden haben. Wie mag eine Leiche nach so vielen Jahren aussehen? Schnell wischt ihr die unappetitlichen Gedanken aus eurer Vorstellung. Die unheimlichen Kreaturen der Unterstadt haben sicher nichts übrig gelassen.
Ein Glucksen rechter Hand reißt euch zurück in die beängstigende Realität. Wie ein nasses Gerippe ragt die Ummauerung einer ehemaligen Dachterrasse aus dem fauligen Nass. Mit einem Platschen fällt ein plumpes unförmiges Etwas aus einem Loch im Mauerwerk. Es hatte Augen!
Plötzlich ruckelt das Boot, als es sich knirschend über einen Mauerrest schiebt. Unter der Wasseroberfläche war das Hindernis nicht zu sehen.

### Schauplatz Unterstadt

Der Kult hat sich über Jahre hier eingenistet. Der Unterschlupf umfasst fünf Gebäude in der Unterstadt im Bereich des früheren Firuntempels (außerhalb des Stadtplans), die notdürftig und von außen unauffällig hergerichtet wurden. Zu erreichen ist der Unterschlupf nur per Boot. Wenn die Helden die Verfolgung aufnehmen, werden sie unmittelbar ins Versteckt geführt, sofern sie nicht vorher entdeckt werden. Wenn sie auf eigene Faust suchen, könnten rituelle Gesänge sie vielleicht auf die richtige Spur bringen.

*(Musik 6 – Ennio Morricone: The Man)*

Eine gespenstische Szene bietet sich den Helden. Solange sie das Boot nicht verlassen, werden sie von dem Gezücht im Wasser in Ruhe gelassen. Die Beschreibungen verfallener Häuser, verzerrter Geräusche im wabernden Nebel und fremdartiger Kreaturen mögen das ihre tun, um den Helden das Fürchten zu lehren.

Im Dunkeln ist nicht viel zu erkennen. In der Ferne mag ein Irrlicht täuschende Lichtsignale geben. Wenn die Helden den Kultisten direkt auf der Spur sind, kommen sie schließlich auf recht direktem Wege an, andernfalls werden die Helden eine längere Irrfahrt durch die Ruinen und Inseln der Unterstadt über sich ergehen lassen müssen.

*(Musik 7 – Art Forland: Wells)*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Eure Gewandung ist bereits klamm vom schleichenden Nebel, und gerade habt ihr euch gefragt ob ihr den Weg jemals zurück finden werdet, als sich links vor euch die Schemen eines Bootsanlegers aus der Dunkelheit schälen.
Auf dem Wasser schaukeln zwei kleine Ruderboote, die intakt und funktionstüchtig aussehen. Auf der flachen kleinen Insel macht ihr mehrere verfallene Gebäude aus – Häuser des alten Havena. Sechs Häuser sind nicht großenteils im Wasser versunken, eines davon jedoch völlig in sich zusammengefallen. Aus dem hinterem Teil der Insel, dort, so das größte Gebäude steht, flattert ein Schwarm von etwa einem Dutzend Fledermäusen auf. Der Grund dafür ist scheinbar eine Gruppe von Männern und Frauen in dunklen Kutten, die sich auf das Haus zu bewegen.

Die Gruppe der Kultisten umfasst 18 Männer und Frauen, die vom 65-jährigen Gardien D'Serpent angeführt werden – eventuell weniger, wenn die Helden schon Kultisten ausgeschaltet haben.
Die Häuser hier sind allesamt verfallen. Bewohnbar ist jeweils nur das Erdgeschoss, während die Kellerräume je nach Lage knie- bis schultertief unter Wasser stehen und die Obergeschosse eingestürzt oder einsturzgefährdet sind. In dem größten Gebäude befindet sich ein Kultraum, der mit grünem Sandstein ausgekleidet ist. Im rückwärtigen Teil des Raumes steht ein Sockel mit einem Altar darauf, der aus matt glänzendem grünem Gestein besteht. An den Rändern stehen flache Wasserbecken, in denen übelriechende fluoreszierende Pilze wachsen, die den Saal in ein schummeriges Zwielicht tauchen. Die Mitte des Raumes nimmt eine schulterhohe Jadestatue ein, die einen schuppigen wulstigen Leib mit zwei Flossen und einem Schwanz darstellt. Sie hat den Kopf einer Schlange.

Was hier getan wird, liegt zweifellos außerhalb der Zwölfgöttlichen Ordnung. Die Helden können versuchen es alleine mit den Kultisten aufzunehmen oder aber die Stadtgarde holen, die mit einem größeren Aufgebot schnell Herr der Lage wird.
Im Kampf werden es die Helden neben den Kultisten auch mit Sumpfratten zu tun bekommen, die vom Kampflärm aufgeschreckt werden und Freund und Feind gleichermaßen attackieren.
Die Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 15 | LE: 6 | RS: 0 |
| AT: 9 | PA: 0 | SP: 3[1] |
| GS: 4 | AU: 20 | MR: 1 |

[1] Es besteht eine 10%ige Wahrscheinlichkeit der Ansteckung mit Sumpffieber

Ungleich gefährlicher ist das Wesen, das im Keller des Haupthauses lebt. Dort hat Gardien eine echte, wenn auch kleine, Seeschlange großgezogen. Im Kampf werden die Kultisten versuchen, einen oder mehrere Helden in den Keller hinab zu drängen.
Werte der Seeschlange:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 21 | LE: 45 | RS: 3 |
| AT: 12 | PA: 0 | TP: W20 (Biss) |
| GS: 8 | AU: 500 | MR: 15 |

Die Aushebung des H'Ranga-Kultes ist für das Abenteuer nebensächlich. Für die Heldengruppe ein erster Erfolg, ist es für Peskjârâ nicht mehr als ein Bauernopfer, das ihren Plan nicht gefährdet. Spieltechnisch werden bei den folgenden Morden Borbaradianer an die Stelle der Kultisten treten.
Hinweise auf die mysteriösen Morde finden die Helden nicht, abgesehen von den modernden Überresten des C-R-T-Opfers Declan ui Ceallagh, dessen Leiche sich die Kultisten nach der Untersuchung bemächtigt haben. D'Serpent wird selbst unter Folter nicht preisgeben, was in der Stadt geschieht. Seine Anhänger sind da durchaus gesprächiger, wissen aber nicht um die wahren Hintergründe und können daher lediglich von den Mordfällen berichten und von den beiden tulamidischen Schwestern, mit denen sie zu tun hatten.

# Der Stadtpark von Havena

## Örtlichkeiten

*(Musik 8 – Gandalf: Invisible Power, Part 2)*

Früher oder später wird den Helden auffallen, dass die Tatorte auf einem Kreis bzw. Tridekagramm liegen, dessen Mittelpunkt in den Stadtpark fällt. Dieser war wegen übernatürlicher Kreaturen, die hier Fuß gefasst hatten, lange Zeit geschlossen. Wenngleich er nun auch schon seit einigen Jahren wieder als begehbar und „sicher" gilt, ziehen es die meisten Einwohner dennoch vor, einen Bogen um ihn herum zu machen. Die Helden werden ihn be-

stimmt näher betrachten wollen, wenn er als Zentrum der mysteriösen Morde erkannt worden ist.

Obgleich die Angst vor übernatürlichen Erscheinungen immer noch verbreitet ist in der Stadt, haben sich erste Wagemutige daran gemacht, dem Park langsam neues Leben einzuhauchen. Die neuerliche Nutzung beschränkt sich bislang allerdings auf einen kleinen Bereich im Westen und Nordwesten des Parks
Hinter dem Weg ist das Dickicht noch so dicht verwachsen, dass sich nur wenige dorthin trauen. Die beiden Eingänge im nordöstlichen Teil sind nach wie vor versperrt. Bis hierher hat sich noch niemand wieder vorgewagt.
Der südliche Eingang ist zwar wieder geöffnet, wird aber nur selten benutzt. Gemäuer wie etwa der Pavillon am See, der Gasthof mit dem Schießstand, das Wasserspiel oder der Irrgarten sind in einem maroden Zustand und teilweise eingestürzt. Die beiliegende Planskizze ist nach den Vorgaben aus dem *Aventurischen Boten* #7 entstanden.

### (1) Irrgarten

Der ehemalige Irrgarten im Südwestteil des Parks weist Risse im Mauerwerk auf. Schlingpflanzen und Rankengewächse haben sich wuchernd ausgebreitet und den Verfall des Irrgartens beschleunigt. Der komplette Überblick wird durch dichtes Buschwerk versperrt. Gleichwohl wird dieser Teil und der Bereich zwischen Irrgarten und Südtor wohl der nächste sein, der wieder in einen brauchbaren Zustand versetzt wird.

### (2) Gasthof/Schießstand

Von der Schießanlage, wo junge Schützen ihre Zielgenauigkeit unter Beweis stellen konnten, ist nicht mehr viel übrig geblieben. Auf dem Schussfeld haben sich Rankpflanzen und Büsche ausgebreitet, die Mechanik der Zielaufhängung wurde vom Zahn der Zeit vollständig aufgezehrt. Hiervon zeugt nur noch morsches Holz, das von Pilzen überwuchert ist.
Der Gasthof ist noch begehbar und macht auch einen halbwegs robusten Eindruck. Vom Inventar sind noch einige verrottete, morsche Möbelstücke übrig. Türen hängen schief in den Angeln, die überdachte Terrasse im vorderen Teil ist eingestürzt. Auch hier hat Buschwerk den Platz für sich erobert.

### (3) Wasserspiele

Der steinerne Sockel des Wasserspiels weist Risse auf, Teile sind weggebrochen, Schlingpflanzen wuchern rundherum. Zwischen dichten Büschen, Bäumen und Strauchwerk ist der ehemalige Tummelplatz für Kinder kaum mehr zu erkennen. In den Becken sprudelt schon lange kein Wasser mehr. Grünliche schleimige Pflanzen und Pilze haben das Becken zu ihrem Domizil erkoren und wuchern teilweise über den Rand. Sie sondern einen gelblichen Saft ab.

### (4) Denkmal

Auf dem steinernen Sockel steht noch immer das zugewachsene Standbild eines alten vergessenen Havenaer Stadtvaters. Der Weg dorthin ist gänzlich überwuchert.

### (5) Bootsanleger

Das Häuschen, das einst die Verleihstube für die kleinen Ruderboote beherbergte, ist überraschend intakt. Der Steg dagegen ist morsch und löchrig und lässt keinen Zweifel daran, dass er nicht mehr funktionstüchtig ist. Im seichten Wasser des Uferbereiches ragen verrottete Überreste von vollgelaufenen Ruderboten auf.

### (6) Pavillon

Die Pavillons befinden sich in einem äußerst beklagenswerten Zustand. Die säulengetragenen Dächern sind in sich zusammengefallen, Strauchwerk hat sich breit gemacht und die Steinplatten auf dem Boden weitestgehend gesprengt.

### (7) See

Das Wasser des Sees riecht brackig-faulig. Modernde Baumleichen und Algenteppiche verunreinigen das stehende Gewässer. Hier und da ragt ein undefinierbarer Brocken aus dem Wasser heraus. Am Ufer liegt der skelettierte Kadaver eines Strassenköters.
Der Wasserlauf im Ostteil, der einst zu einer kleinen Grotte geführt hat, ist von Schilf, Gras und Buschwerk überwuchert. An einigen Stellen des Südufers steigen kleine Gasbläschen auf.

## Die unterirdische Anlage

Mitten im Park haben sich die Âr'Hakbarh-Schwestern ihr Hauptquartier eingerichtet, wo sie sich mit den weiteren Gefolgsleuten unter äußerst einfachen und gedrängten Bedingungen eingenistet haben. Andere Sektenangehörige haben sich in Unterkünften über das Stadtgebiet verteilt einquartiert. Die nötigen Vorbereitungen waren zahlreich und langwierig, sodass sich die Schwestern schon seit geraumer Zeit in Havena aufhalten.

Die Versorgung mit Verpflegung, Ausrüstung und anderen notwendigen Materialien erfolgte vorrangig nachts unter Einsatz vertuschender Magie, um die Spuren ihrer Anwesenheit so gering wie möglich zu halten. Das hat bislang sehr gut funktioniert.

Nach dem Beginn der Mordserie werden die Schwestern penibel darauf achten unerkannt zu bleiben. Sie selbst und die beteiligten Schergen verlassen zeitlich getrennt das Quartier und suchen die Tatorte auf unterschiedlichen Wegen auf. Und auch nach einer Bluttat schwärmen alle Beteiligten zunächst aus, um zeitlich versetzt zurückzukehren. Direkte Wege werden strikt vermieden.
Im späteren Verlauf mag es den Helden gelingen, Sektierer bis in den Park zu verfolgen. Vom Zugang zur unterirdischen Anlage sollten sie allerdings nicht zu früh erfahren.

Die Spuren der Vorbereitungsphase sind inzwischen vergangen. Vieles liegt inzwischen schon Madaläufe zurück, anderes wurde auf magischem Wege verschleiert. Die von früher bekannten Gebäude und Anlagen des Parks wurden von den Schwestern vollständig gemieden, sodass die Helden auch hier keine Hinweise finden werden.
Von kleinen Teilen der Öffentlichkeit werden derzeit nur die Bereiche im westlichen und nordwestlichen Teil des Parks genutzt, Spuren häufiger Nutzung finden sich außerdem auf den Wegen zum Südtor und auf dem Weg hinauf bis zum Gasthof bzw. Bootsanleger. Auffällig ist eventuell die Treppe, die neben dem Anleger ins Wasser führt. Hier findet man Anzeichen häufiger Benutzung, da der Bewuchs von Moos, Pilzen und Unkraut hier weitgehend fehlt.
Die Stufen führen in der Tat in das Domizil der Paktierer. Um hinein zu gelangen bedarf es jedoch ein Schlüsselwort, das ein magisches Portal öffnet. Der Zugang zur Anlage führt in kleines Stück durch den Limbus.

### Wächter

Je nach Stimmungslage in der Stadt werden die Âr-Hakbarh-Schwestern irgendwann beginnen, Wachen im Park postieren. Deren Aufgabe ist es, nach Schnüfflern wie den Helden Ausschau zu halten und diese Aktivitäten zu melden – mehr zunächst nicht. Sobald sich die Helden einmal intensiv im Park umgeschaut haben, wird die Treppe zum Limbusportal dämonisch überwacht. Peskjârâ bedient sich dazu zweier ***Gotongi***, die als unsichtbare Beobachter ihre Wache versehen und schon durch ihre nackte Präsenz Unbehagen auslösen (**AG-Probe**).

*(Musik 9 – Vollenweider: The Stone (Close up))*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Ein Gefühl der Beklemmung steigt in dir auf. Du schaust dich unweigerlich um – doch da ist nichts. Eine Traviahaut kriecht über deine Arme, breitet sich kribbelnd bis über den Rücken aus. Auch die Kameraden scheinen das ungute Gefühl zu teilen, sie alle blicken sich um. Du fühlst dich beobachtet, obwohl du dich davon überzeugt hast, dass hier niemand ist. Doch dein Unbehagen lässt dich nicht los.

Zur Verstärkung der Spannung können die Helden **Gefahreninstinkproben** ablegen, die ihnen sagen, dass eine Gefahr präsent ist. Doch sie sehen nichts. Sichtbar machen kann man die Dämonen lediglich auf magischem Wege mit **Odem Arcanum**, **Analüs Arcanstruktur** oder **Oculus Astralis**. Dann erscheint ein Gotongi kurz als ein geflügeltes Augenpaar mit durchdringendem Blick.
So hat Peskjârâ ein Mittel in der Hand von den Plänen der Helden zu erfahren und Gegenmaßnahmen gegen allzu geschickte Schritte einzuleiten.

## Magnum Opus

Das finale Ritual wird beginnen, sobald alle 13 Morde vollbracht wurden und das Blut mit den Ortskomponenten zusammengetragen ist. Das Ritual ist nicht abhängig von einer bestimmten Sternkonstellation, auch wenn sich die Anrufung damit ein wenig erleichtern ließe. Dafür aber ist keine Zeit. Zudem besitzt Peskjârâ ein Dämonenszepter, das eine hinreichende Stabilität der Sphären erzeugt. Dennoch zieht Dämona (bzw. Peskjârâ) eine Anrufung in den nächtlichen Stunden vor, sofern die äußeren Umstände dies erlauben.
Für den Fortgang des Abenteuers gibt es prinzipiell zwei Varianten in Abhängigkeit des Vorgehens der Helden. Wurden die Helden Zeugen des letzten Mordes, können sie den Borbaradianern sofort folgen. In diesem Fall bringen sie Peskjârâ in Zugzwang und das Anrufungsritual muss mehr oder minder sofort beginnen.
Die andere Möglichkeit ist, dass die Helden es versäumen zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Zwar werden sie zeitnah vom 13. Mord erfahren, sind dann aber ihrerseits unter Druck und sollten schnellst möglich auf den Gedanken kommen, sich im Stadtpark genauer umzusehen. In diesem Fall würde die Anrufung wie geplant in der Nacht stattfinden.

Sollten die Helden keine Notwendigkeit zum Handeln erkennen, ist das Schicksal Havenas besiegelt und damit auch das der Helden. Denn dann wird sich ein dämonischer Pfuhl etablieren, der nicht mehr so leicht zu besiegen sein wird. Untote werden sich in der Stadt erheben und einen Großteil überrennen, noch bevor die Gardisten und Soldaten in der Stadt eine geordnete Abwehr formieren können.

## Also doch der Stadtpark!

### Auf leisen Sohlen

*(Musik 10a – Gandalf: Cloudshadow)*

Helden alter Schule könnten versuchen, unauffällig und ohne Unterstützung der Stadtgarde in den Park vorzudringen, um das Ritual zu vereiteln. In dieser Szenerie kommt vor allem das Spannende, Bedrohliche zum Tragen und in den Büschen des Parks und in der Nähe der Tore liegen nur etwa 8-10 Borbaradianer auf der Lauer. Der Park mit seinen unheimlichen Geheimnissen soll den Helden Angst und Respekt einflößen. Bei geschickter Vorgehensweise und gutem Talenteinsatz mag es ihnen gelingen, die Bewacher nacheinander auszuschalten oder unentdeckt zu umgehen. Oder aber es kommt zu einem Kampf, wobei die Aufteilung der Schergen über das Gelände den Helden zu Gute kommen wird.

### Auf die harte Tour

*(Musik 10b – Pierre Moerlen's Gong: Ard na greine)*

Auf die harte Tour dagegen hieße, den Übeltätern direkt nach dem letzten Mord auf der Spur zu bleiben und einer direkten bewaffneten Konfrontation ins Gesicht zu blicken. Dies kann sowohl mit Unterstützung der Garde als auch ohne stattfinden. Ein Kampf ist früher oder später nicht zu umgehen. Zunächst bekommen die Helden es mit einer Schar von Borbaradianern zu tun, die abgestellt wurden, um den Beschwörern den Rücken frei zu halten. Sie werden versuchen, die Helden und eventuelle Gardisten bereits am Eingang zum Stadtpark zurückzudrängen.
Dramaturgisch hat dies den Zweck, den Schwestern hinreichend Zeit zu verschaffen, das Ritual vorzubereiten. Sind Gardisten anwesend, so werden sich diese in das Gefecht mit den Borbaradianern begeben, die in dieser Variante in größerer Zahl bereit stehen. Auf diese Weise werden die Gardisten gebunden und die Borbaradianer fallen den Helden nicht weiter zur Last. Sie können direkt nach den Drahtziehern suchen.

Sind die Helden allein, passen Sie die Zahl der Borbaradianer an. Sie sollten es nicht zu leicht haben, andererseits aber auch nicht zu sehr geschwächt werden, da die Vereitlung des Rituals noch sehr viel Kraft erfordern wird.

### So oder so…

…werden die Helden irgendwann tiefer in den Park vordringen. Im Folgenden sind einige Hürden vorgeschlagen, die den Helden im Wege stehen, bevor sie den Ort des Rituals erreichen.

*(Musik 11 – Kitaro: Wings)*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Der Park hat sich verändert, bösartig verändert. Auf den ersten Blick scheint alles wie schon bekannt doch etwas Böses ist gekommen und leckt mit unsichtbarer Zunge an Euren Seelen.
Kälte kriecht über den Boden und sucht sich einen Weg in eure Hosenbeine. Unwillkürlich stellt sich jedes feine Härchen auf euren Armen auf, und jeder weiß für sich: es ist nicht wegen der Kälte.
Obgleich sich kein Windhauch regt, scheinen die Schatten der Bäume sanft zu tanzen. Oder ist es doch nur eine Sinnestäuschung?
In der unbegreiflichen Fühlbarkeit des Unwirklichen schlummert etwas Reales. Wie ein unsichtbares Licht von fern dieser Welt, das dem Auge verborgen bleibt und vom Instinkt doch wahrgenommen wird – vom Gefahreninstinkt!
Wie ein vom Limbus entflohener Schein geht ein Wabern des Diesseitigen von den wirren verschlungenen Ästen und Halmen aus. Fauliger Dunst steigt auf aus den Unwägbarkeiten des Dickichts. Es ist der faulige Atem des Todes…

### i. Verdammt, entdeckt!

Diese Falle erfordert ausreichend Deckung. Sie könnte in der Nähe des Irrgartens im Südwesten des Parks stattfinden. Die Helden kommen dabei mehr oder weniger zufällig in Blickkontakt eines unweit stehenden Borbaradianers.
Eventuell nach einer **Gefahreninstinktprobe** erblickt ein Held den Feind, der seinerseits gerade die Anwesenheit der Helden realisiert. „Verdammt!“ entfährt ihm ein leiser Fluch. Der Borbaradianer macht auf dem Absatz kehrt und flieht in das Labyrinth. Die Helden werden ihm sicher folgen.
Tatsächlich stolpert der Fliehende bei diesem Versuch und schleicht sich schnell hinter einen Mauervorsprung. Nachsetzende Helden laufen quasi ins offene Messer, falls ihnen nicht einen **Gefahreninstinktprobe** eine Gefahr signalisiert. Das

Straucheln ist in Wahrheit nur vorgetäuscht, um die Helden in Sicherheit zu wiegen und gleichzeitig einen zweiten Borbaradianer zu warnen, der noch außerhalb der Sichtweite der Helden steht.

Der Gestolperte hat indes einen **Höllenpein zerreiße dich** vorbereitet, den er dem ersten Helden durch einen Tritt (Berührung) entgegen schleudert. Dieser bewirkt zunächst W20 imaginäre SP und Handlungsunfähigkeit für 1-2 Minuten. Der noch unentdeckte Feind hingegen wirft einen Wurfdolch und stürzt sich dann mit gezogenem Schwert in den Kampf.
Der Dolch ist vergiftet, sodass der Getroffene bald schon ein Jucken verspürt und schließlich Krämpfe im ganzen Leib erleidet. Bei dem Gift handelt es sich um ***Kukris*** (Stufe 12; W6 SP/KR für 3 SR, Beginn nach 10 KR; Details zur Wirkung: siehe Herbarium Aventuricum, S. 81). **ACHTUNG**: Kukris ist ohne Heiltrank, oder adäquate Heilmagie absolut tödlich! Falls die Gruppe die Mittel nicht hat, das Gift zu neutralisieren, greifen Sie lieber auf herkömmlichere Gifte zurück wie Schlaf-, Angst- oder Halbgift.
Die Borbaradianer werden auch im Kampf versuchen, mit einem gelegentlichen **Höllenpein** das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden.

### ii. Ein Flüstern im Dickicht

Eine andere Falle lauert an beliebiger Stelle und könnte vorzüglich Helden treffen die vom Rest der Gruppe getrennt wurden. Es erklingt ein Flüstern aus dem Dickicht: „Heda, hierher!“
Hinter dem Ruf steckt natürlich ein Borbaradianer, der die Verwirrung des Helden nutzen will, um ihn auszuschalten. Folgt der Held dem Aufruf, greift der Feind aus dem Hinterhalt an. Er konzentriert sich dabei auf den Zauber **Brenne toter Stoff!** Dafür muss das Opfer kurz berührt werden, wofür der Borbaradianer im Zweifel auch eine unparierbare Attacke in Kauf nimmt. Der Zauber setzt die Rüstung/Kleidung des Helden für W20 Sekunden in Brand, wobei der Wurf mit den resultierenden SP für den Helden gleichzusetzen ist.
Das Feuer wird nach Ablauf weiterbrennen, wenn die Teile brennbar sind. Bei großer Überzahl der Helden, versucht sich der Scherge anschließend wieder ins Dickicht zu schlagen. Ein **Weiches erstarre** auf die Luft verschafft ihm dabei den nötigen Vorsprung.

### iii. Die Speikobra

Sind die Verfolger gar zu hartnäckig, bleibt Exita der Zeremonie zunächst fern und deckt das Ritual. Sie greift zu ihrer Lieblingstaktik und verwandelt sich mittels **Adler, Wolf und Hammerhai** in eine Speikobra, als die sie hinterhältig zuschlägt um sich sogleich wieder zurückzuziehen.
Die Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 10 | LE: 15 | RS: 1 |
| AT: 12/17[1] | PA: 0 | TP: W+2+Gift[2] |
| MK: 30 | MR: +2 | |

[1] Der höhere Wert gilt für die Speiattacke
[2] Das Gift macht 2W20 SP sofortigen Schaden auf der Haut; bei einen Biss dagegen 3 SP/KR für 3W6 KR
Exita zieht sich alsbald wieder zurück, Es geht ihr vor allem darum, die Gruppe aus der Nähe zu betrachten, nicht zwangsläufig darum sie außer Gefecht zu setzen.
Laufen die Helden der Schlange nach, müssen sie eine **Sinnenschärfeprobe+7** schaffen, um sie im Gestrüpp nicht zu verlieren, ferner mehrere GE+3-Proben, um schnell genug durch das Dickicht zu kommen. Zur Not wendet sie erneut eine Speiattacke an. Exita sollte zunächst davon kommen, um ihren nächsten Auftritt noch zu erleben.

### iv. Täuschungsmanöver

Um die Helden von dem eigentlichen Ritual abzulenken, täuschen die Borbaradianer mit mehreren Leuten ein Pseudoritual auf dem See vor.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Leise dringt monotoner Singsang an eure Ohren, liturgisch anmutende Klänge aus mehreren Kehlen vereint. Ein massiver Schauer läuft euch über den Rücken. Ohne lang zu überlegen folgt ihr dem Gesang und bahnt euch einen Weg durch das Gestrüpp des Parks in Richtung See.
In zwei Ruderbooten sitzen mehrere Kultisten. Fackeln brennen. In einem der Boote steht aufrecht eine Frau in schwarzroter Robe. Sie hält eine Laterne in der Hand und nimmt kleine Gegenstände von den Sitzenden entgegen.

*(Musik 12 – enya: Boadicea)*

Der Ort dieses gestellten Rituals ist beliebig, sollte jedoch nicht zu nah am Bootsanleger sein, von welchem die Verfolger ja ferngehalten werden sollen. Und natürlich auch nicht zu nah am Ufer – das wäre zu leicht für die Helden.
Wollen die Helden erst abwarten und sehen, was passiert, improvisieren sie rituelle Handlungen: Gesten werden vollführt, die Lampe bedeutungsvoll hin und her geschwungen und ab und zu undefinierbare Dinge ins Wasser geworfen. Dazu immer wieder dumpfe Gesänge in einer merkwürdigen Sprache (es handelt sich hierbei um eine Mischung aus Tulamidya und Zelemja).

Mit einer erfolgreichen **Magiekundeprobe+15** ist es den Helden möglich, den Mumpitz zu durchschauen, sofern sie explizit darüber nachdenken. Einem studierten Magus reicht dafür bereits eine Probe+7. Ein gelungener **Oculus Astralis** ist ebenfalls geeignet, das Schauspiel zu entlarven, da – abgesehen von den teilnehmenden Personen – keine Magie im Spiel ist.
Sollten die Helden das nicht durchschauen, steht ihnen jetzt vermutlich ein Kampf bevor, der nicht ganz so final ist, wie die Helden annehmen mögen. Bevor sie das tun können kommt es aber noch zu einem Hinterhalt.

### iv.b Hinterhalt

Exita hat die Helden sehr wohl bemerkt und befindet, das die Zeit für die Helden nunmehr gekommen ist. Immerhin möchte sie an der wahren Anrufung teilnehmen und nicht noch mehr Zeit verlieren. Genug Zeit für die Vorbereitung sollte das Manöver wohl gebracht haben. Während die Helden die Kultisten auf dem See beobachten, wartet Exita mit vier Kultisten in einem gewissen Abstand ab.

*(Musik 13 – Mike Oldfield: Tubular Bells, Part 1)*

Dann schickt sie zwei Kultisten in schwarzroten Roben los, auf das Ufer zuzugehen. Es knackt unter ihren Füßen, die Helden werden sich umdrehen, die Borbaradianer verharren kurz, sehen sich wortlos an und laufen fort. Die Helden, so ist es Exitas Plan, setzen den beiden nach.
Geschützt durch einen **Gardianum** offenbart sie sich dann den Helden als Magierin und hetzt Skelette (doppelte Anzahl der Helden) auf sie, die sie kraft ihres Paktes mit einem **Skelettarius** erhoben hat – versteckte Leichen mag es hier einige geben nach dem Treiben der Schwestern. Diese beginnen die Helden zu umzingeln, während die Borbaradianer von vier Seiten das Buschwerk entzünden.
Im Kampf, der sich jetzt entspinnt, dürfen die Gegner nun endlich zu Boron geschickt werden. Auch Exita mag hier das Opfer ihrer eigenen Überheblichkeit werden, denn außer den Gardianum hat sie nicht mehr viel aufzubieten – ihre Astralenergie ist aufgebraucht. Sollten die Helden anschließend die Zeit haben, Exita zu untersuchen, werden sie einen fauligen Geruch wahrnehmen und Hautstellen an ihrem Körper, die in Verwesung übergegangen sind – die Zeichen ihres Thargunitoth-Paktes.
Werte der Skelette:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 30 | LE: 30 | RS: 0 |
| AT: 8 | PA: 2 | TP: n. Waffe |
| GS: GST 2 | AU: ∞ | MR: 5 |

## Ins Auge des Dunkelsinns

### Portal ins Ungewisse

Die tatsächliche Anrufung Thargunithots findet in einem unterirdisch angelegten Raum unterhalb des Sees statt. Nur ein einziger Eingang führt dorthin: ein waberndes Portal durch den Limbus, das sich in der Nähe des Bootsanlegers befindet.
Wenn die Helden allzu sehr auf das falsche Ritual auf dem See fixiert sind, muss ein Zeichen durch Phobira gesetzt werden, die nach dem Verbleib ihrer Schwester fragt. Eventuelle Magier in der Gruppe könnten sich auch von dem Limbusportal angezogen fühlen.

*(Musik 14 – The Coalminers' Beat: Dawn)*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Bläulicher Lichtschein verströmt eine bedrohliche Eiseskälte. Der Schein wird nicht heller, wenn ihr euch seinem Ursprung nahe des Anlegers nähert. Schwefliger Geruch dringt in eure Nasen, der einem wabernden felsgrauen Loch im Raumgefüge entströmt. Strukturen sind keine zu erkennen im formlosen Grau.
Die steinerne Treppe, die ehedem zum Wasser hinab führte mündet nun in den nebulösen Schlund, wo sie ihre Gestalt einbüßt und in Unsichtbarkeit verschwindet. Ebenso wie das Wasser des Sees verschwimmt und dem wabernden Riss durch die Sphäre weicht.

Die Pforte ist ein Tor durch den Limbus. Gleichwohl die zu überwindende Strecke nicht der Rede wert ist, kommt sie den Helden unendlich weit vor. Um die Pforte zu durchschreiten ist eine **MU-Probe** nötig, die um den **doppelten AG-Wert** erschwert ist. Gelangt man hinein, ist die Umgebung wie durch einen Schleier zu erkennen, als wäre der Raum verzerrt und in sich gekrümmt. Dann verschwindet der Anleger aus dem Blickfeld und die Gruppe steht inmitten des wabernden Graus des Limbus.
Die Orientierung ist erschwert. Ein Held, dem eine **Orientierungsprobe+5** misslingt, wird von einem Gefühl der Beklommenheit ergriffen: **RA-Probe**! Wen dies betrifft, verfällt in Lethargie. Der Held kauert sich zusammen und ist kaum mehr eines Schrittes mächtig. Durchbrochen werden kann dieser Zustand durch beherztes Zureden (**Seelenheilkunde**) oder durch wirksame Magie (z.B. **Ängste lindern**). Es spricht aber auch nichts dagegen, den Betroffenen mit schierer Kraft mitzuschleppen. Wehren kann er sich dagegen nicht.

Im Normalfall ist der Weg durch den Limbus in 10 KR bequem zu schaffen. Ein solcher Zwischenfall führt zu Verzögerungen mit Konsequenzen, da der Aufenthalt im Limbus je 15 KR einen W6 Schaden erbringt.
Auf dem anderen Ende der Pforte nimmt man zunächst wieder ein verschwommenes Bild wahr. Ein Gang schält sich aus dem Grau, der durch blass gelb leuchtende Kristalle erhellt wird.

**Golem!**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Wie das Wabern die Wirklichkeit verschlungen hatte, so taucht diese nun aus dem verschwommenen Nebel wieder auf. Auch wenn die nebulöse Grenze nicht klar gezeichnet ist, ist euch dennoch bewusst, dass ihr dem Ausgang nahe seid.
Die Schemen eines beleuchteten Ganges dringen an eure Augen. Dunkle steinige Erde offenbart sich euch, in die grob ein Gang gegraben und stellenweise abgestützt wurde. Stellenweise bricht Wurzelwerk durch die Decke des Ganges, der sich etwas windet und somit viel Raum für Schatten lässt. Als ihr euch aus dem Portal heraus bewegt, bewegt sich eine kindsgroße blassgraue Gestalt auf euch zu, die ihr auf den ersten Blick für eine Statue gehalten hättet.

*(Musik 15 – Visage: The Steps)*

Es handelt sich um einen Lehmgolem, dem Phobira zu unnatürlichem Leben verholfen hat. Seine offensichtliche Aufgabe ist die Bewachung des Eingangs. Er hatte in der Vorbereitungsphase den Zweck, zufällige Besucher, wie neugierige Abenteurer oder Kinder zu vertreiben, bzw. zum Schweigen zu bringen.
Das mag bei normalen Bürgern und daher gelaufenen Kindern wohl funktionieren, sollte aber unsere gestanden Helden keineswegs aufhalten. Aufgrund der Enge des Ganges ist der Golem klein gehalten, dennoch sollte man ihn nicht unterschätzen.
Werte des Golems:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 20 | LE: 80 | RS: 5 |
| AT: 12 (2/KR) | PA: 2 | TP: W+6 |
| GS: 2 | AU: 1000 | MR: 20 |

Steingolems sind immun gegen Feuer, Dolche, Schuss-, Stich- und Wurfwaffen, sowie gegen die meisten Zaubersprüche. Besiegen kann man ihn nur mit Hiebwaffen, Äxten und Schwertern, sowie probaten Kampfzauber.
Einige Wunder der Hesinde, der Tsa oder des Praios könnten seiner Existenz ebenfalls ein Ende bereiten. Und auch ein **Reversalis ELDNAW NIETS** kann – nach erforderlichere Berührung des Golems – hilfreich sein, wie auch ein **Pentagramma+6**.

Einem Kampf aus dem Weg zu gehen, ist ein löbliches Ansinnen, dass der Spielleiter unterstützen sollte. Der Platz ist begrenzt, dennoch ist es grundsätzlich möglich am Golem vorbei zu kommen. Verlangen Sie Talentproben, die den findigen Ideen der Helden gerecht werden. Klar ist, dass immer nur einer den Golem passieren kann und dabei vermutlich eine unparierbare AT einstecken muss.

**Die unterirdische Anlage**

Wenn der Golem überwunden ist, haben die Helden ein wenig Zeit sich umzuschauen. Sie befinden sich in einer Beschwörungsstätte, die schon mehrere Jahr(zehnt)e besteht – ersonnen von fehlgeleiteter Intelligenz, geschaffen von dämonischer Macht und nun wieder in Besitz genommen vom Durst nach Macht und Einfluss.

*(Musik 16 – Kitaro: Panorama)*

Hinter dem Golem geht es über Stufen, die mit Holzbohlen stabilisiert wurden und teils auch in das unterliegende Felsgestein gemeißelt wurden, in einen mehr als zwei Schritt breiten quer verlaufenden Gang, der zu beiden Seiten hin leicht abschüssig ist und somit tiefer ins Grundgestein hineinführt.
Die steinernen Wände sind völlig glatt, in regelmäßigen Abständen befinden sich leuchtende Kristalle, die in kleinen in die Decke eingearbeiteten Gesteinsauswölbungen gelagert sind und ihren Schein somit an die Decke abgeben. Im indirekten Licht funkelt und glitzert das Gestein der Decken und Wände. Mit fortschreitender Tiefe mischen sich Gerüche zusammen, die Unbehagen auslösen: brackige Feuchtigkeit und süßlich-modriger Fäulnisgeruch, der aus dem rechten Gang zu verströmen scheint. Aus dem linken Gang hingegen riecht es penetrant herb nach alchimistischen Substanzen. Darunter mengt sich der Duft von Feuer.

Es soll hier nicht die gesamte Anlage wiedergegeben werden. Die Helden stehen unter Zeitdruck und finden ohnehin nicht die Zeit zu einer genauen Inspektion. Eine Skizze liegt nur für den eigentlichen Ort der Herbeirufung vor.
In einem schnellen Durchlauf finden die Helden rechterhand eine große Kammer vor, in der Lagerstätten aus Strohmatten hergerichtet wurden. Dazwischen liegen verschiedene persönliche Gegenstände herum. Die Zahl der Lagerstätten, ent-

spricht den beteiligten Borbaradianern, deren Anzahl in den Händen des Spielleiters liegt.
Eine zweite, völlig dunkle Kammer liegt etwas höher und somit im Erdreich. Aus dieser Kammer stammt der Fäulnisgeruch, da hier etliche Leichen in verschiedenen Stadien der Verwesung lagern, die für Experimente oder auch als Paraphernalia dienten.

Linkerhand finden die Helden zunächst unbeleuchtete Vorratskammern hinter verschiedenen Vorhängen, dahinter befindet sich eine sichtbar uralte Eichentür, die Zugang zu einer kleinen Alchimistenküche mit den nötigen Gerätschaften und einigen Ingredienzen gewährt. Weitere Kammern schließen sich an, in denen die Âr'Hakbarh-Schwestern untergekommen sind und andere kleine Räumlichkeiten für Notdurft und Meditationen. Der Gang führt jedoch geradewegs weiter unter den See. Eine Treppe führt tiefer hinunter zum Ritualplatz. Wenn die Gruppe zu viel Zeit verstreichen lässt, werden sie durch das ferne Echo eines rituellen Singsangs zur Eile angetrieben…

*(Musik 17 – Dead Can Dance: Chant of the Paladin)*

Der Gesang stammt von Peskjârâ und Phobira und kann den Helden gleichsam als Wegweiser dienen, denn er führt sie geradewegs zum Ritualplatz. Vom Beginn der Treppe aus können sich die Helden unbemerkt einen Überblick verschaffen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Schwefelgeruch sticht in eure Nasen. Ihr erreicht eine Treppe, die in eine große tiefer gelegene Halle führt. Flackernder Feuerschein erhellt die Szenerie, während deutlich krankhafte Liturgien zu hören sind.
Im Bewusstsein, sich unterhalb des Parks zu befinden, mutet die Halle riesig an: die Treppe führt gewiss fünf Schritt in die Tiefe, und dennoch erhebt sich die Decke der Halle noch weit über den Gang empor. Sie ist durchzogen von zahlreichen Rissen. Hier und da lugt ein Wurzelstrunk hervor. Fortwährend tropft Wasser aus den Rissen herab.
Das flackernde Licht stammt aus einer Feuerschale in der Mitte der Halle und einigen Kerzen die kreisförmig darum herum angeordnet sind. Etliche mit weiten Kapuzenmänteln verhüllte Gestalten stehen in zwei Kreisen jenseits der Kerzen um die Feuerschale herum. Sie tragen ihrerseits schwarze Kerzen in den Händen.
Die Halle ist ansonsten im Halbdunkel nur schemenhaft zu erkennen. Vor euch verbreitert sich die Halle nur zögerlich und mündet in den bauchigen Mittelteil. Weitere schlauchförmige Fortsätze deuten sich an, die der ganzen Halle ein sternförmiges Aussehen verleihen, die in ihrer Gänze an ein verkrüppeltes Pentagramm erinnert.

Eine nicht unerhebliche Zahl von Personen ist zu sehen. Bei genauerem Hinsehen (**Sinnenschärfe-Probe**) bemerken die Helden Linien in der Mitte des Raumes, die unzweifelhaft ein Tridekagramm bilden. Nun sehen sie vielleicht auch die plumpen Schalen an den – aus Mindorium bestehenden – Kerzenständern, die jeweils dem Zentrum des Kreises zugewandt sind. In diesen Schalen befindet sich die jeweilige Komponente des Todesortes sowie das Blut der Opfer.

### Der Ritualplatz

Die fünf schlauchförmigen Ausläufer der Halle sind für die Helden freilich erst nach dem Finale zu betreten. Darin befinden sich im Uhrzeigersinn:

- Der Eingang mit der Treppe
- Eine Sammlung von Gewändern in verschiedenen Größen und zu verschiedenen Anlässen
- Zombies, die als Ersatz vorgehalten werden
- Allgemeine Paraphernalia und alchimistische Zutaten
- Ein Lager für spezielle Paraphernalia

In der Mitte befindet sich, wie erwähnt, das Tridekagramm, das mit Beschwörerkreide aufgezeichnet wurde. In dessen Zentrum steht die Feuerschale, in der mit grünlicher, teils auch stechend roter Farbe unreines Vitriol verbrennt. An jeder Spitze des Tridekagramms steht einer der Kerzenständer mit dem inwärts gerichteten Paraphernalia-Schälchen, auf denen schwarze Kerzen brennen. Sie bilden somit einen inneren Ring

In einem zweiten Ring stehen sieben Zombies um das Tridekagramm herum, die in Kapuzenmäntel gehüllt sind und deshalb nicht sofort als solche zu erkennen sind. Sie halten weitere schwarze Kerzen in den Händen. Der äußere Ring wird durch vier lebende Personen gebildet, die jeweils an den Eingängen der auslaufenden Hallensegmente stehen und durch ihre Magierstäbe auffallen. Sie blicken angespannt in das Innere des Tridekagramms. Die beiden hinteren Positionen werden von Phobira und Peskjârâ eingenommen. Letztere tritt hier zum ersten Mal in Erscheinung. Der Platz in Richtung Ausgang ist unbesetzt – er war für Exita vorgesehen, die nun vermutlich nicht mehr zur Verfügung steht

## Die Anrufung Thargunitoths

### Das Unheil beginnt

Die nachfolgend beschriebene Szenerie sollte den Helden unmittelbar vor Augen führen, dass hier

eine Anrufung in Vorbereitung ist, die für Havena nur den Untergang bedeuten kann. Abergläubischen Helden stellen sich die Nackenhaare auf, magisch begabten wie auch geweihten Personen wird augenblicklich klar, dass hier finsterste niederhöllische Mächte angerufen werden sollen. Die Vorbereitungen dafür scheinen bereits abgeschlossen zu sein. Nur noch eine kleine Meditation trennt die Stadt von ihrem Untergang.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Die einstimmenden, rituellen Gesänge, die Euren Weg hierher begleitet haben werden von den beiden hinten stehenden Frauen intoniert. Beide scheinen tulamidischer Herkunft zu sein und dürfen als wahre Schönheiten bezeichnet werden. Deutlich ist ihre Ähnlichkeit untereinander wie auch mit der Magierin, die euch unlängst die Untoten auf den Hals gehetzt hat.
Die linke der beiden Frauen trägt ein schlichtes Beschwörungsgewand, die andere fällt durch einen markanten Stab auf, der gerade mal hüfthoch und schlicht ist, am oberen Ende jedoch in einer oblatenförmigen Metallschelle endet, die bei jedem Aufschlagen des Stabes auf dem Boden rhythmisch scheppert. Sie trägt ein auffälliges rotes Gewand auf dem brustseitig ein schwarzes Pentagramm prangt. Farblich darauf abgestimmt ist der nachtschwarze Rundmantel mit einem roten Pentagramm. Die beiden anderen Magier singen nicht mit und weisen auch sonst keine besonderen Merkmale auf.

**Dämonen**

Was nun folgt, liegt zuletzt auch in den Händen des Spielleiters. Ist die Gruppe bereits sehr geschwächt oder aber enorm schnell, bleibt ihnen vielleicht die Begegnung mit den Dämonen erspart. Andernfalls hebt die Ritualführerin unvermittelt den Kopf, als hätte sie die Präsenz der Helden gewittert. Sie stutzt einen Moment und blickt ungläubig in die Richtung der Helden. Ihr Singsang bricht ab und Hass funkelt in ihren Augen. Auch die übrigen Magier unterbrechen ihre Meditation und schauen erstaunt in deren Richtung. Nur die sieben Kreaturen des inneren Kreises verharren stumm.
Ehe die übrigen die Situation erfasst haben, schlägt Peskjârâ den merkwürdigen Stab zweimal kräftig auf den Boden, und zeichnet mit ihm dann ein Heptagramm in die Luft, während sie überdeutlich die Worte „**Heptagon und Krötenei!**“ ausruft. Nur einen kleinen Moment später zerteilt der Stab die Luft erneut, begleitet von dem Ruf der Magierin: „**Furor, Blut und Sulphurdampf**“! Einen Moment ist es still, dann erfolgt eine dritte Beschwörung: „**Heptagon und Krötenei!**“

Die Helden stehen zum Zeitpunkt ihrer Entdeckung etwa 15-20 Schritt weit von diesem äußeren Punkt entfernt. Selbst wenn sie todesverachtend und ohne zu zögern auf die Beschwörer zulaufen, wird sie der erste Dämon noch vorher abfangen. Es handelt sich um einen ***Karunga***, der mit Verwirrungszaubern kämpft, die bei erfolgreicher AT nur mit **einer W20-Probe auf MR** abgewehrt werden können. Scheitert diese Abwehr, erleiden betroffene Helden Abzüge von je 5 auf AT und PA für je 2 KR.
Die Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 18 | LE: 15 | RS: 1 |
| AT: 15 | PA: 18 | TP: Zauber |
| GS: 60 | AU: ∞ | MR: +10 |

Kurz darauf treffen die beiden gehörnten Dämonen ein, die Peskjârâ beschworen hat. Das ist zunächst ***Beel'Ymash***, über den aventurisch so gut wie nichts bekannt ist. Er manifestiert sich als Hand mit einem riesigen Schwert, dessen Klinge von schwarzblauen Flammen umwabert wird. Der Dämon bleibt passiv zwischen den Helden und dem Tridekagramm stehen und sichert dieses. Um sich der Hand zu nähern, bedarf es eine **MU-Probe**, die um den AG-Wert erschwert ist. Wird eine AT des Dämon abgewehrt steigt der Bruchfaktor der Paradewaffe automatisch um 1. Wird eine AT nicht pariert, so raubt diese dem Helden Willenskraft und Konzentration: KL und IN sinken für je eine Stunde um 1 Punkt. Bei misslungener **Selbstbeherrschungsprobe** fällt der Held in Apathie – so lange, bis der Dämon besiegt ist. Zeigt der AT-Wurf hierbei einen 1, so ist der Verlust permanent.
Die Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 20 | LE: 30 | RS: 2 |
| AT: 15 | PA: 0 | TP: s. Text |
| GS: 6 | AU: ∞ | MR: +30 |

Schließlich betritt noch ein „richtiger“ Kampfgegner die Bildfläche in Form eines ***Mactans***, der auch als „die gepanzerte Spinne“ bekannt ist. Er ist dazu auch in er Lage mit Zaubern zu agieren.
Die Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 30 | LE: 30 | RS: 7 |
| AT: 12 (3/KR) [1] | PA: 17 (2/KR) | |
| TP: W+7 (Tentakel) / 2W6 (Schnabel) | | |
| GS: 6 | AU: ∞ | MR: +25 |

[1] entweder 3 Tentakel *oder* 2 Tentakel + Schnabel *oder* 2 Tentakel +Zauber

Peskjârâ ist der Überzeugung, dass diese drei Dämonen die Helden ausschalten, wenigstens aber lange genug beschäftigen werden, um das Ritual der Anrufung beenden zu können. Und tatsächlich werden die Helden arg zu kämpfen haben, werden

sie hinter dem Beel'Ymash beobachten können, wie die Anrufung fortgesetzt wird.

**Derweil das Ritual**

Während sich in den nächsten Sekunden die beschworenen Dämonen manifestieren, fährt Peskjârâ mit der Anrufung fort. Um die fehlende Exita zu ersetzen setzt sie ihr Dämonenszepter ein viertes Mal ein, um mit einem Nephazz einen Ersatzzombie zu beseelen, der den äußeren Kreis schließen wird. In Anbetracht der aufgetauchten Helden verzichtet Peskjârâ auf die weitere Meditation und geht direkt zur Anrufung über

*(Musik 18 – Dead Can Dance: Echolalia)*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
Während sich euch die Dämonen entgegenstellen, setzt hinter der unheimlichen Hand erneut ritueller Gesang ein. Die sich ständig wiederholenden geifernden Stimmen der Beschwörer hallen dröhnend durch den Raum. Der Wechselgesang zwischen den Magiern und den beiden tulamidischen Beschwörerinnen verkündet skrupellos die Entschlossenheit, das begonnene unheilige Werk zu beenden.

Sie, werter Spielleiter, haben nun die Aufgabe gleichermaßen für Spannung wie auch ein glückliches Ende zu sorgen, oder konkret: während die Helden durch die Dämonen gebunden sind, müssen sie hilflos zuschauen, wie gerade der Weltuntergang vorbereitet wird, was sie jedoch letztlich in einem heroischen Akt von Selbstaufopferung verhindern sollen.

In der ***ersten Phase*** stellen sich die Dämonen den Helden entgegen. Nur wer nicht unmittelbar in einen Kampf verstrickt ist, kann aktiv wahrnehmen, wie das Ritual fortgesetzt wird. Die Magier stimmen den Wechselgesang an, gleichzeitig schwellen alle Kerzenflammen deutlich an. In die Halle zieht augenblicklich eine Grabeskälte ein.

In der ***zweiten Phase*** enthüllen die anwesenden Zombies ihre Gesichter und damit ihre wahre Natur. Sie treten näher an die Kerzen heran, tauchen ihre fauligen Finger jeweils rechts und links in die Schalen an den Kerzenständern, in welchen sich das Blut der Opfer befindet. Jeder Zombie bedient somit zwei Schalen. Nur eine Schale wird doppelt benutzt: die des letzten Opfers.
Die Helden sind nah genug herangekommen, um Durchbruchversuche zu starten. Diese sollen zunächst abgewehrt werden. Was sie aber – vermutlich zu ihrer Erleichterung – sehen können: Die Zombies greifen nicht etwa in den Kampf ein, sondern gehen ungelenk weiter bis in die Mitte des Tridekagramms, wo sie sich an ihren fauligen Händen fassen, um einen Ring zu bilden.
Unmittelbar, wenn alles Blut, was an ihren Händen klebt, durch die Berührung zusammengeführt wird, schwillt das Vitriolfeuer um ein Vielfaches an. Die Flammen greifen um sich und verschlingen die modernden Leiber der Untoten. Sofort liegt in der Luft der Geruch verbrannten faulen Fleisches und die Zombies werden rasend schnell von schwarzroten Flammen zu feiner Asche zerfressen. Die Kerzen ringsum verdunkeln sich.

In der ***dritten Phase*** beginnt nun die Mitte des Tridekagramms zu verschwimmen. Die Schale mit dem brennenden Vitriol ist nun kaum mehr zu erkennen, stattdessen erscheint das unwirkliche, nebulöse Wabern des Limbus.
Aus dem Zentrum quillt nun dichter schwarzer Nebel der langsam entlang der auf den Fels aufgezeichneten Linien des Tridekagramms fließt und die Flächensegmente hinter sich ausfüllt. Sobald der Nebel die Spitze eines der dreizehn Zacken erreicht, färbt sich die Flamme der entsprechenden Kerze in ein niederhöllisches Schwarz.
Es ist nunmehr an der Zeit, dass die Helden mit ihren flehenden Versuchen, dem Treiben Einhalt zu gebieten, Erfolg haben.

**Der letzte Akt**

Ab Eintritt in ***Phase drei*** sollten die Helden das Ritual stören. Viel Zeit bleibt nun in der Tat nicht mehr. Es ist davon auszugehen, dass die Dämonen noch nicht besiegt wurden, allerdings könnte es Einzelnen gelingen, den Beel'Ymash zu umgehen, der letztlich nicht überall gleichzeitig sein kann.
Sinnvolle Aktionen wären z.B. das Entfernen von Paraphernalia, die Unterbrechung des Kreises der niederhöllischen Kerzenflammen oder aber das Ablenken oder gar Töten eines beteiligten Beschwörers. Kampfzauber werden zunächst von **Gardiani Paradeii** neutralisiert, die jeden Beschwörer umgeben – mit Ausnahme des Zombies, der nachträglich als Ersatz für Exita rekrutiert wurde.

***Phase vier*** ist die Störung der Anrufung. Sollte keiner der Helden eingreifen, werden sie Zeugen, wie der schwarze Nebel das ganze Tridekagramm ausfüllen wird und zu einer dreisimensionalen Form heranwächst. Ein Pulsieren geht durch das Gebilde als hätte es ein schlagendes Herz. In diesem Fall ist das Schicksal der Stadt besiegelt.
Doch soweit soll es nicht kommen, wenn die Helden erfolgreich sind. Wird eine Kerze oder Paraphernalium entfernt, wird an dieser Stelle die Kraft unterbrochen und der Nebel zieht sich zurück.

Ähnliches geschieht großflächiger, wenn ein Beschwörer vom Ritual abgelenkt wird. Phobira verfügt zu diesem Zeitpunkt noch über 45 ASP, während Peskjârâ noch 40 ASP übrig hat. Die beiden restlichen Beschwörer sind noch im Vollbesitz ihrer astralen Kräfte.

Störaktionen der Helden werden möglichst schnell mittels Magier wieder rückgängig gemacht (**Ignifaxius**, **Motoricus** etc.) Wird jemand getötet, wird sein Platz durch einen weiteren Zombie eingenommen. Gleichsam zieht der Störenfried damit die Aufmerksamkeit des Beel'Ymash auf sich und muss sich dessen nächster AT erwehren. Das öffnet gleichzeitig eine Lücke für einen anderen Helden, der seinerseits das Ritual stören kann. Das führt uns zur ***fünften Phase***, nämlich zum entscheidenden Kampf auf Leben und Tod.

Im finalen Kampf sollen die Helden natürlich obsiegen, damit wir auch künftig noch etwas von Havena haben. Die beiden männlichen Beschwörer wie auch Phobira werden angesichts einer drohenden Niederlage versuchen zu fliehen. Phobira würde nötigenfalls mit einem **Auge des Limbus** einen spektakulären Rückzug antreten, während die beiden anderen Magier eine konventionelle Flucht bevorzugen. Peskjârâ jedoch würde eher in den Tod gehen, als dass sie ihr Lebenswerk wegen einiger daher gelaufener Helden aufgeben würde.
Die Beschwörer werden im Kampf selbstverständlich ihre Magie einsetzen. Weitere Dämonen wird Peskjârâ nicht herbeirufen können – dafür reicht die Astralenergie nicht mehr. So greifen die Magier allesamt vorrangig mit Kampfzaubern, Flammenschwertern oder Zaubern wie **Paralü**, **Schwarzer Schrecken**, **Horriphobus** und ähnlichen an.

Es gilt: Der Weg ist das Ziel! Die Helden sollen Angst bekommen, es aber überstehen. Sorgen Sie als Spielleiter dafür, dass der Kampfverlauf der aufopferungsvolle Tat der Helden gerecht wird: Würfelergebnisse sollten hier nicht so genau genommen werden, wenn die Helden bereits auf dem letzten Blutstropfen kämpfen. Unfreiwillige Hilfe bekommen die Helden durch Thargunitoth selbst, die in ihrer nebulösen Gestalt bereits einen Fuß (Huf?) in die Tür zum Diesseits gestellt hat. Da das Ritual aber nicht mehr konzentriert zu Ende gebracht wird, greift sie um sich und verschlingt zunächst alles, was noch untot ist. Danach widmet sie sich mit Wonne auch den Magiern, die sich dem Tridekagramm zu sehr nähern. Das soll auch den Helden als Zeichen dienen, dass die Kerzen gelöscht werden müssen, um den Spuk zu beenden.

Mit dem Dahinscheiden Peskjârâs werden sich auch die herbeigerufenen Dämonen entmaterialisieren. Danach ist das Löschen der Kerzen eine reine Formsache. Wenn die Helden nach dem letzten Streich vor Erschöpfung und mit bitteren Wunden zusammenbrechen, in der grimmen Gewissheit, den Niederhöllen noch einmal gerade so entkommen zu sein, haben Sie als Spielleiter alles richtig gemacht.
Die Werte der Beschwörerinnen können im Anhang nachgelesen werden, jene der übrigen Magier sind letztlich nicht wichtig in Anbetracht dessen, dass die Würfelergebnisse hinter dem Pathos anzustehen haben. Als Anhaltspunkt mögen ansonsten die Werte der angegebenen Borbaradianer zu Grunde liegen. Diese „echten" Magier können allerdings aus der breiten Palette möglicher Zauber schöpfen. 60-70 Astralpunkte können sie im Finalkampf einsetzen.

# V. Epilog

*(Musik 19 – Kitaro: Milky Way)*

Es ist vollbracht: Die Schlacht ist geschlagen, die finstere Macht der Erzdämonin konnte in der schönen Stadt Havena nicht etabliert werden. Nun erst können die geschundenen Helden daran gehen, die Anlage und darin enthaltene Gegenstände näher zu untersuchen.
Außer einer wahren Legion von Toten und einigen Aufzeichnungen, welche die Aktivitäten der letzten Madaläufe dokumentieren, werden die Helden recht wenig finden, dennoch reicht es allemal, um sich einen Reim auf die Vorgänge zu machen. Peskjârâ zu identifizieren sollte anhand der Aufzeichnungen ebenfalls möglich sein. Ganz und gar vergeblich suchen die Helden jedoch nach einer umfangreichen Bibliothek oder speziellen Aufzeichnungen, die als Anleitung zu einem neuerlichen Ritual dienen könnten. Die dazu nötigen Schriftdokumente hatte sich Peskjârâ mittels eines **Eternia Memorabilis** verinnerlicht und anschliessend vernichtet. Selbst die möglicherweise entkommene Phobira könnte das Ritual nicht im Detail rekonstruieren. Peskjârâs weitere Habe befindet sich auf jener entlegenen Insel, auf der sie einst als Gehilfin diente, und die sie nach dem Tod ihres Dienstherrn übernommen hatte.

Doch das soll die Helden nicht weiter interessieren. Zurück bleiben unzählige Leichen, unter anderem auch die der Beschwörerin selbst. Von Wichtigkeit ist hier allenfalls das Dämonenszepter und das sich selbst reparierende Gewand der Hela Horas. Beides wäre am Besten in einem Hesinde- oder Praiostempel aufgehoben. Aber vielleicht möchte ja ein Held diese Dinge an sich nehmen.

Über das weitere Erforschen der Anlage und was mit ihr geschehen soll und wird, haben die Helden jedoch nicht mehr zu befinden. Auf sie wartet hingegen eine üppige Belohnung, wenn die ganze Geschichte den zuständigen Stellen bekannt gemacht wird. Neben einer öffentlichen Ehrung und Auszeichnung mit der Bennain-Medaille und der Ernennung zu Ehrenbürgern Havenas, wird in der Stadt ein Festbankett zu Ehren der Helden abgehalten, auf welchem die Gruppe sich so richtig feiern lassen darf. Eine Belohnung mit Reichtümern wird es wegen der kriegsleeren Kassen dagegen nicht geben, bestenfalls sind 20 D pro Person machbar.

Spieltechnisch sollen die Helden ebenfalls nicht leer ausgehen: Jeder Held erhält **je zwei kumulative Steigerungsversuche** auf **Magiekunde** und **Selbstbeherrschung**. Dazu **drei Versuche**, den **Aberglauben** um einen Punkt zu senken. Obendrauf wird jede künftige Probe, die mit den direkten Einflüssen Thargunitoths zu tun hat, um zwei Punkte erleichtert sein. Und selbstverständlich gibt es auch noch eine Entlohnung in Form von **Abenteuerpunkten**:

- 100 AP gibt es für die Anekdote der Diebesjagd
- Je 10 AP zusätzlich für jedes gefundene und abgelieferte Stück der Diebesbeute
- 100 AP erbringen die Vorgänge rund um die Ritualmorde
- bis zu 50 AP zusätzlich können für besonders geschicktes Kombinieren im Kontext der Morde gegeben werden
- 70 AP gibt es für die optionale Aushebung des H'Ranga-Kultes
- 400 AP ist die Vereitlung des Rituals und damit die Rettung Havenas wert.

# VI. Dramatis Personae

## Feindeslager

### Shoul

Es wäre wohl denkbar, dass dem einen oder anderen altgedienten Helden Shoul noch aus jenen Tagen in Erinnerung ist, als Havena von der *Schwarzen Wut* bedroht war. Seit jenen Tagen hat sich der damalige Matrose Shoul jedoch ein wenig verändert.
Aus ihm ist ein rechter Raufbold geworden. Schlägereien und kleinere Verbrechen gehörten für ihn irgendwann zum Matrosenleben dazu, was schließlich zum Zerwürfnis mit seinem damaligen Kapitän Diekel Ailithir führte. Nachdem Ailithir ihn in Chorhop von Bord hatte werfen lassen, sann Shoul auf Rache. Er wollte es seinem Kapitän heimzahlen, wusste nur noch nicht wie, und weiß es letztlich auch noch nicht, als er in Havena ankommt.

Im Abenteuer wird er nur kurz und heimlich agieren. Durch gute Kombinationsgabe und schnelles Handeln können die Helden ihn dingfest machen.
In gewissem Sinne ist Should skrupellos genug, seine Freiheit mit allen Mitteln zu verteidigen. Den „Unfall" an Bord der *Liaiellas Stolz* sieht er allenfalls als Notwehr an. Dennoch ist er zwölfgöttergläubig. Er ist kleinen Verbrechen gegenüber nicht abgeneigt, dennoch hat er sich stets eine Hemmschwelle bewahrt, jenseits der er keine Geschäfte eingehen würde. Manchmal belehrt ihn sein Leichtsinn aber auch eines Besseren.

*Aussehen*: Shoul trägt noch immer seine Matrosenkluft: Dreiviertel Leinenhose, weitaufgeknöpftes Hemd und um das Handgelenk ein zusammengeknotetes Lederband. Auffällig ist seine Zahnlücke oben, sein leichtes Humpeln auf dem rechten Bein und der große silberne Ohrring rechts. Auch seinen Bürstenhaarschnitt hat er beibehalten, allerdings sind seine Haare heute von grauen Strähnen mehr als durchsetzt.

| | | |
|---|---|---|
| MU: 12 | AG: 5 | ST: 7 |
| KL: 10 | HA: 5 | MR: -1 |
| IN: 11 | RA: 4 | LE: 51 |
| CH: 10 | TA. 2 | TP: W+3 |
| FF: 11 | NG: 2 | (Entermesser) |
| GE: 15 | GG: 2 | RS: 1 |
| KK: 14 | JZ: 2 | AT/PA: 11/10 |

*Herausragende Talente*: Boote Fahren, Raufen, Zechen, Klettern, Fesseln/Entfesseln

### Peskjârâ Âr'Hakbarh

Auch Peskjârâ, die sich seit Jahren schon selbst *Dämona* nennt, könnte einigen Helden aus früheren Tagen bekannt sein, wenn sie das Abenteuer *Fremder Schatten* gespielt haben.
Geboren in Gadar am Gadang, studierte die Tulamidin bereits frühzeitig die Kräfte der Magie in der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar. Ihr Studium brach sie jedoch noch vor dessen Beendigung ab, nachdem sie Kontakt zu einem Borbaradianerzirkel knüpfte, dem sie beitrat. Dort beendete sie ihre Studien.
Nach einigen Wanderjahren hatte sie sich einiges Wissen und machtvolle Artefakte angeeignet. Sie arbeitete für eine längere Zeitspanne als Assistentin eines Beschwörers namens Avyctes. Dieser kam bei einer übereilten Beschwörung jedoch zu Tode, sodass Peskjârâ dessen Habe zusammenklaubte und im Verborgenen nach einem neuem Schaffensgebiet suchte.

In den vergangenen Jahren hatte sie die Anlage unter Havenas Stadtpark – von der sie aus Avyctes Bibliothek erfahren hatte – neu ausgebaut und eingerichtet, um hier zu vollbringen, was ihr endgültig die Macht und den Einfluss sichern sollte, die sie seit jeher schon angestrebt hatte. Seit kurzer Zeit paktiert sie nun mit Amazeroth (2. Kreis). Nach außen hin wahrte sie dabei die Rolle einer tulamidischen Händlerin, die sporadisch auf Havenas Märkten auftauchte, meist aber in ihrem Unterschlupf blieb oder in Gestalt einer harmlosen Bürgerin durch die Stadt strich.

Peskjârâ ist machtbesessen und absolut skrupellos, ebenso auch kühl berechnend und von genialer Intelligenz. Im Gegensatz zu vielen anderen Paktierern oder Beschwörern ist sie vollauf Herr ihrer Sinne und geht keine leichtfertigen Risiken ein. Wenn die Tulamidin eine Drohung ausspricht, dann ist sie auch in der Lage, diese wahr zu machen.

Die Quelle ihrer wahren Macht ist das ***Dämonenszepter*** der Hela Horas, das ihr vor Jahren auf einer Reise in die Hände fiel. Mit diesem unglaublich machtvollen Artefakt kann die Paktiererin beliebig oft und ohne Aufwand von Astralenergie die Zauber **Geister Beschwören**, **Furor, Blut und Sulphurdampf** sowie **Heptagon und Krötenei** anwenden. Die Beherrschungsproben sind generell

um fünf Punkte erleichtert. Lediglich die Astralenergie für die Beherrschung muss Peskjârâ aufbringen.

*Aussehen*: Die Magierin ist eine schlanke tulamdische Schönheit von 1,86 Schritt Größe mit langen schwarzen Haaren und dunkelgrauen Augen, deren Iriden seit der Schließung des Paktes von einem schwarzbläulichen Ring umgeben sind. Sie kleidet sich in das alte Beschwörergewand der Hela Horas: ein hautenges rotes Kleid, auf dem ein tiefschwarzer Drudenfuß prangt. Dazu gehört ein tiefschwarzer Umhang mit einem feurigroten Drudenfuß. Das Kleid hat die Eigenart sich selbst zu reparieren, sollte es einen Riss bekommen.

| | | |
|---|---|---|
| MU: 18 | AG: 0 | ST: 15 |
| KL: 16 | HA: 6 | MR: 18 |
| IN: 13 | RA: 4 | LE: 73 |
| CH: 15 | TA. 3 | TP: W+3 |
| FF: 12 | NG: 5 | (Szepter) |
| GE: 12 | GG: 2 | RS: 1 |
| KK: 11 | JZ: 7 | AT/PA: 14/13 |
| | | ASE: 108 |

*Herausragende Talente*: Magiekunde, Alchimie, Sprachen, Alte Sprachen, Menschenkenntnis, Speere/Stäbe, Geschichtswissen, Lesen/Schreiben, Gefahreninstinkt
*Herausragende Zauber:* Bannbaladin, Furor, Blut und Sulphurdampf, Blitz dich find, Panik überkomme euch, Heptagon und Krötenei, Hartes Schmelze, Herzschlag ruhe, Invercano

**Exita Âr'Hakbarh**

Exita, die sich seit der Zusammenarbeit mit ihrer Schwester selbst auch *Sphaira* nennt, ist die drei Jahre ältere Schwester von Peskjârâ. Ihre Ausbildung nahm einen ähnlichen Verlauf, allerdings gelangte sie erst nach Abschluss ihres akademischen Studiums zu den Borbaradianern. Ihre Gesinnung und Einstellung zur Magie war daher schon deutlich gefestigter.
Im Gegensatz zu ihrer Schwester hatte sie es so gar nicht mit den Dämonen. Dennoch hat auch sie sich mit der Beschwörungsmagie auseinandergesetzt und darf als exzellente Nekromantin gelten. Seit einem Jahr nun paktiert sie mit Thargunitoth und befindet sich im ersten Kreis der Verdammnis.
Charakterlich unterscheidet sie sich nur wenig von ihren Schwestern. Dem Leichtsinn, der schon manchem voreiligen Beschwörer oder Paktierer ereilt hat, will sie nicht erliegen. Auch Exita ist kühl und berechnend. Sie geht für ihre Ziele ohne mit der Wimper zu zucken über Leichen. Allerdings steht sie zurück, wenn allzu offensives Auftreten ihren Zielen Schaden bringen könnte. Wenn es jedoch keinen anderen Weg zum Ziel gibt, nimmt sie auch hohe Risiken in Kauf.
Besonders in einem Punkt weicht Exitas Verhalten ab: Während Peskjârâ emotionslos Opfer bringt und dabei auch ihre Schwestern nicht ausspart, würde Exita im Falle eines Falles das Leben ihrer Schwestern mit ihrem eigenen zu schützen versuchen. Und gerade auf Peskjârâs Werk ist Exita überaus stolz!

| | | |
|---|---|---|
| MU: 15 | AG: 1 | ST: 13 |
| KL: 15 | HA: 4 | MR:141 |
| IN: 14 | RA: 4 | LE: 69 |
| CH: 14 | TA. 1 | TP: W+2 |
| FF: 12 | NG: 6 | (Magierstab) |
| GE: 10 | GG: 4 | RS: 1 |
| KK: 9 | JZ: 5 | AT/PA: 11/10 |
| | | ASE. 91 |

*Herausragende Talente*: Magiekunde, Alte Sprachen, Götter und Kulte, Sternkunde, Lesen /Schreiben, Alchimie, Lügen, Geschichtswissen, Selbstbeherrschung, Sich Verkleiden, Menschenkenntnis
*Herausragende Zauber*: Skelettarius, Panik überkomme euch, Höllenpein, Horriphobus, Saft Kraft, Erinnerung verlasse dich

**Phobira Âr'Hakbarh**

Phobira ist die jüngste der drei Schwestern. Auch sie hat sich ein Pseudonym zugelegt, und nennt sich seit einiger Zeit nun *Globula*. Ihre Ausbildung hat sie ebenfalls an der Akademie zu Fasar genossen, bereits in dem festen Vorsatz, ihre Kräfte hernach in die Dienste der Borbaradianer zu stellen.
Nach Verlassen der Akademie sammelte sie lange Zeit Erfahrung beim Magus Eru'ul Heleon Letalex, der in Gadar, der Heimatstadt der Schwestern lebte und arbeitete. Hier lernte sie auch eine Vielzahl magischer Spielarten kennen: Sphärologie, Dämononogie und so weiter.

Phobira ist geringfügig feinfühliger als ihre beiden Schwestern. Zwar hat auch sie keine Skrupel, sollten Tote ihren eingeschlagenen Weg pflastern, doch immerhin überlegt sie vorher genau, ob es wirklich sein muss. Selbstbewusst ist sie allemal, in diesem Vorhaben allerdings folgte sie gerne auch der Meinung ihrer Schwestern und stellt ihre eigenen Bedenken auch schon mal hintan. Trotzdem ist sie sich selbst die nächste und sieht im Zweifel nicht unbedingt die Notwendigkeit, sich für ihre Schwestern zu opfern.
Unter den Âr'Hakbarh-Schwestern ist sie die einzige, die bislang keinen Pakt geschlossen hat und dieses auch nicht beabsichtigt. Trotzdem ist sie

Borbaradianerin mit Leib und Seele und steht vollends hinter dem Vorhaben Thargunitoths Macht zu beschwören.

| | | |
|---|---|---|
| MU: 15 | AG: 2 | ST: 13 |
| KL: 14 | HA: 3 | MR: 12 |
| IN: 16 | RA: 3 | LE: 73 |
| CH: 15 | TA. 2 | TP: W+2 |
| FF: 10 | NG: 8 | (Magierflorett) |
| GE: 10 | GG: 2 | RS: 1 |
| KK: 8 | JZ: 4 | AT/PA: 8/9 |

*Herausragende Talente*: Magiekunde, Selbstbeherrschung, Betören, Lügen, Lesen/Schreiben, Sternkunde
*Herausragende Zauber*: Bannbaladin, Furor, Blut und Sulphurdampf, Hartes schmelze, Erinnerung verlasse dich, Stein wandle, Auge des Limbus

**Die H'Ranga-Kultisten**

Details zum geheimen H'Ranga-Kult in Havena können in *Das Fürstentum Albernia* (S. 62 ff) nachgelesen werden. Grundlegendes hat sich seit der Beschreibung nicht verändert, außer das Gardien etwas älter geworden und noch verrückter geworden ist und sich die Zahl der Kultisten auf 18 erhöht hat.
Trotz gewisser Zweifel wegen des Nichterscheinens H'Rangas hält der Sektenführer nach wie vor an seinem Glauben fest, und seine Anhänger folgen ihm blind wie eh und je. Die regelmäßigen Opfermorde haben jedoch schon vor längerer Zeit schon aufgehört, nachdem die gewünschte Wirkung offenbar ausgeblieben war. Heute wird nur gelegentlich noch ein Menschenopfer dargebracht – das ist weniger auffällig.

Gardien D'Serpent wurde von Peskjârâ kontaktiert, indem sie sich ihm als Speikobra zeigte, sozusagen als Zeichen der Echse. Dabei nutze sie den tumben Fanatismus Gardiens aus, indem sie sich als Wegbereiterin der Gottechse aufspielte und dem Sektenführer große Macht und Unsterblichkeit versprach, wenn er und seine Anhänger bei der Durchführung der Opfermorde helfen und zur bedingungslosen Verteidigung des Werkes bereit seien.
Gardien – und seine Anhänger, soweit sie davon erfahren haben – gehen davon aus, dass Peskjârâ H'Rangas Macht anrufen will. Die wahren Pläne der Schwestern sind ihnen gänzlich unbekannt. Ebenso wissen sie auch nichts von der unterirdischen Anlage unterhalb des Stadtparks. Die Kultisten sind psychisch derart von ihrem Führer Gardien abhängig, dass sie auf seinen Befehl hin bereitwillig in den Tod gehen würden. Der Sektenführer selbst hingegen ist so beseelt von seinem falschen Glauben, dass er ein Scheitern der Mission überhaupt nicht in Betracht zieht.

Durchschnittliche Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 13 | AG: 1 | ST: 7 |
| KL: 12 | HA: 4 | MR: 8 |
| IN: 13 | RA: 3 | LE: 45 |
| CH: 13 | TA. 1 | TP: variabel |
| FF: 13 | NG: 8 | (Säbel, Schwert) |
| GE: 10 | GG: 2 | RS: 1 |
| KK: 12 | JZ: 4 | AT/PA: 12/10 |

**Borbaradianer**

Durch ihre Kontakte zur Warunkei war es Peskjârâ möglich, einige der Nekromantie kundige Borbaradianer an die Seite gestellt zu bekommen. Diese sollen nicht nur bei der Vorbereitung des Rituals helfen, sondern sind auch zum Schutz der Schwestern abgestellt worden. Für das Abenteuer haben sie keine spezielle Rolle, sondern fungieren vor allem als Springer und Statisten. Ihre Anzahl kann daher vom Spielleiter nach Bedarf variiert werden.
Im Finalteil werden die Borbaradianer den Schwestern den Rückzug decken. Ihre Aufgabe ist zunächst, die Helden vom Ort der Anrufung fernzuhalten, dann aber auch ein Täuschungsmanöver durchzuführen. Schließlich können sie auch als „Kanonenfutter" verbraten werden, sollte im Finale ein größerer Kampf mit Unterstützung von Bütteln, Soldaten etc. entbrennen.
Aus Gründen der Tarnung und Unauffälligkeit wurden die Borbaradianer direkt durch den Limbus mittels eines Planastrale Anderwelt nach Havena gebracht. Auf diesem Weg ist auch ein Großteil der benötigten Materialien und des Proviants herbeigeschafft worden.
Mit Ausnahme der am Ritual beteiligten Beschwörer handelt es sich bei den Borbaradianern nicht um ausgebildete Magier, sondern um Menschen, die mittels Seelenpfand in den Genuss der klassischen Borbaradianerzauber gelangt sind.

Durchschnittliche Werte:

| | | |
|---|---|---|
| MU: 15 | LE:45 | RS: 2 |
| AT: 14 | PA. 12 | TP: W+4 |
| GS: GST1 | AU: 50 | (Schwert) |
| MR: +7 | | |

*Typische Zauber:* Hartes Schmelze, Weiches Erstarre, Brenne toter Stoff, Schwarzer Schrecken, Höllenpein

# Freundeslager

### Finbar Hornbläser

Finbar Hornbläser ist an sich ein ehrenwerter Mann und gewissenhafter Kapitän der *Liaiellas Stolz*. Geboren wurde der heute 46-Jährige in der Ortschaft Lygnwyn, wo er in einer Fischerfamilie aufwuchs. Im Alter von 13 Jahren zog es ihn nach Havena mit dem Ziel, auf einem Hochseeschiff anheuern zu können. Sein Handwerk hat Hornbläser von der Pike auf gelernt. Er versteht sich auf Navigation und inzwischen auch auf die Grundlagen des Handels. Nun ja, und hin und wieder mag es vorkommen, dass er auch kleine Gefälligkeiten gegen gutes Geld leistet – so lange sein Gewissen es ihm nicht verbietet.
Für das Abenteuer ist der Kapitän von untergeordneter Bedeutung. Er ist lediglich für die Anwerbung interessant, hat mit dem restlichen Plot jedoch nichts zu tun.

### Jocke Spillhorn

Spillhorn ist ein echter Havenaer Jung von 32 Götterläufen. Über den Umweg der heimatlichen Speicherscheunen gelangte auch er irgendwann an Bord einer Potte, wo er aufgrund seiner Vorkenntnisse schnell zum Lagermeister avancierte. Die *Liaiellas Stolz* ist sein bisher zweites Schiff, das er aufgrund seiner gefestigten Position in der Mannschaft wohl so bald auch nicht mehr verlassen wird.
Jockes Mentalität entspricht recht genau der seines Kapitäns: Gewissenhaftigkeit ist sein roter Leitfaden, der im Einzelfall jedoch reichlich Ermessensspielraum lässt. Er kann als durchaus ehrenhaft betrachtet werden, wenn auch mit phexischen Einsprenglingen. Für den Verlauf der Handlung ist er von keiner größeren Bedeutung.

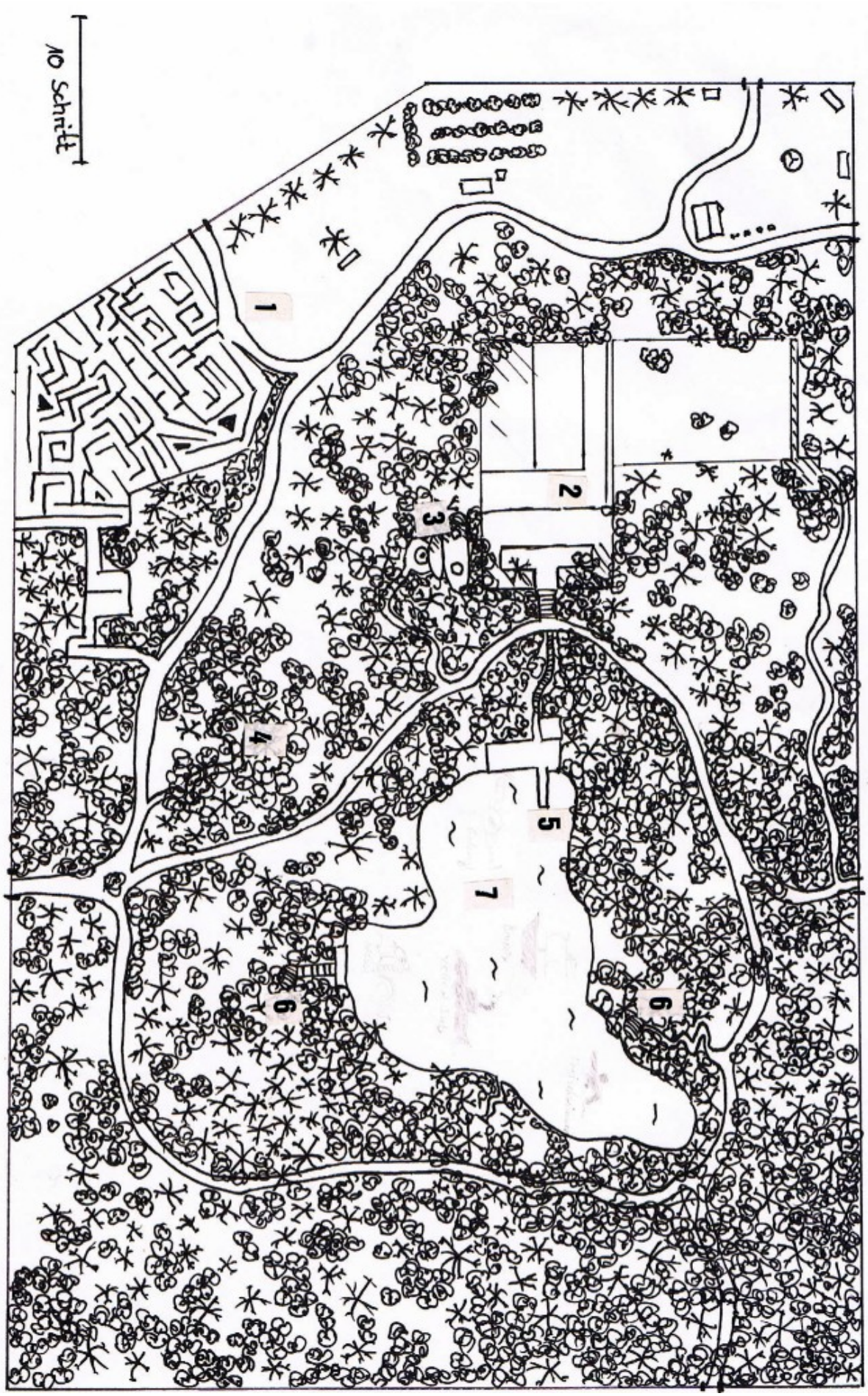
### Imo Wolter

Der Krämer Imo Wolter ist gleichzeitig auch der Vogtvikar des hiesigen Phextempels ist. Der Tempel ist indes so geheim, dass gar nur die höchsten Diebe und Bettler seinen Ort kennen. Fremde werden quasi niemals in den Tempel eingelassen oder auch nur von der wahren Position Imo Wolters erfahren.
Der Geweihte ist quasi der „Vater“ der Diebe in der Stadt. Sein Wort ist den meisten Gesetz, und so hat er eine Kontrolle über das Geschehen in der Unterwelt Havenas. Diese nutzt er jedoch nicht aus, wenn es nicht zwingend erforderlich ist. Nur so konnte er die notwendige Vertrauensbasis in der Stadt erlangen.
Als Geweihter einer der Zwölfe lehnt Imo Wolter die Umtriebe von Borbaradianern strikt ab. Generell lässt er sich nur äußerst selten mit Fremden ein. Wenn jedoch offenkundig wird, dass Borbaradianer und Beschwörer in Havena umgehen, können die Helden eventuell in ihm einen engagierten Mitstreiter finden – im Hintergrund versteht sich.

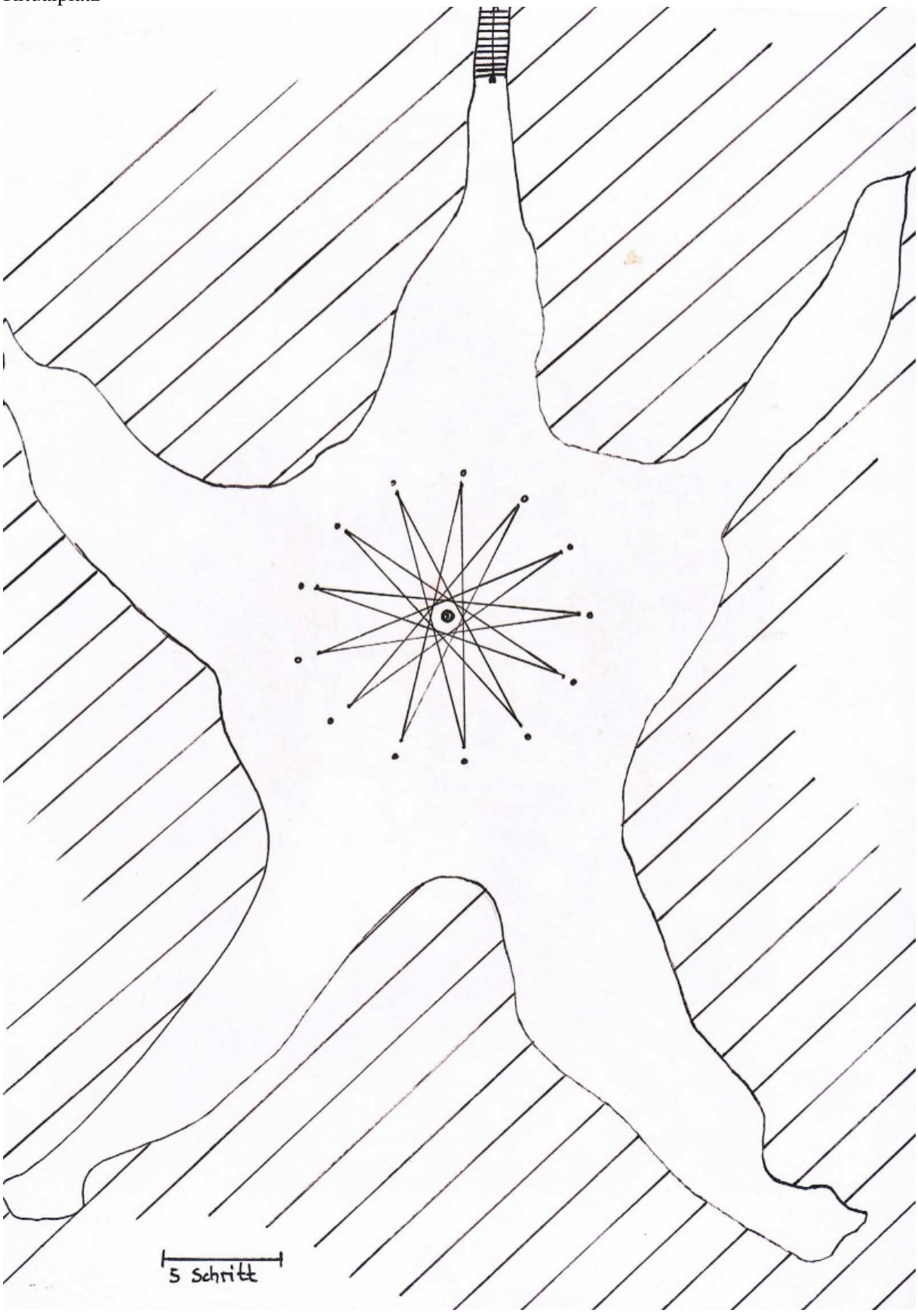
| Durchschnittliche Werte: | | |
|---|---|---|
| MU: 13 | AG: 3 | ST: 11 |
| KL: 12 | HA: 3 | MR: 4 |
| IN: 14 | RA: 2 | LE: 64 |
| CH: 12 | TA. 4 | KE: 61 |
| FF: 16 | NG: 6 | |
| GE: 14 | GG: 7 | RS: 1 |
| KK: 9 | JZ: 3 | AT/PA: 11/10 |

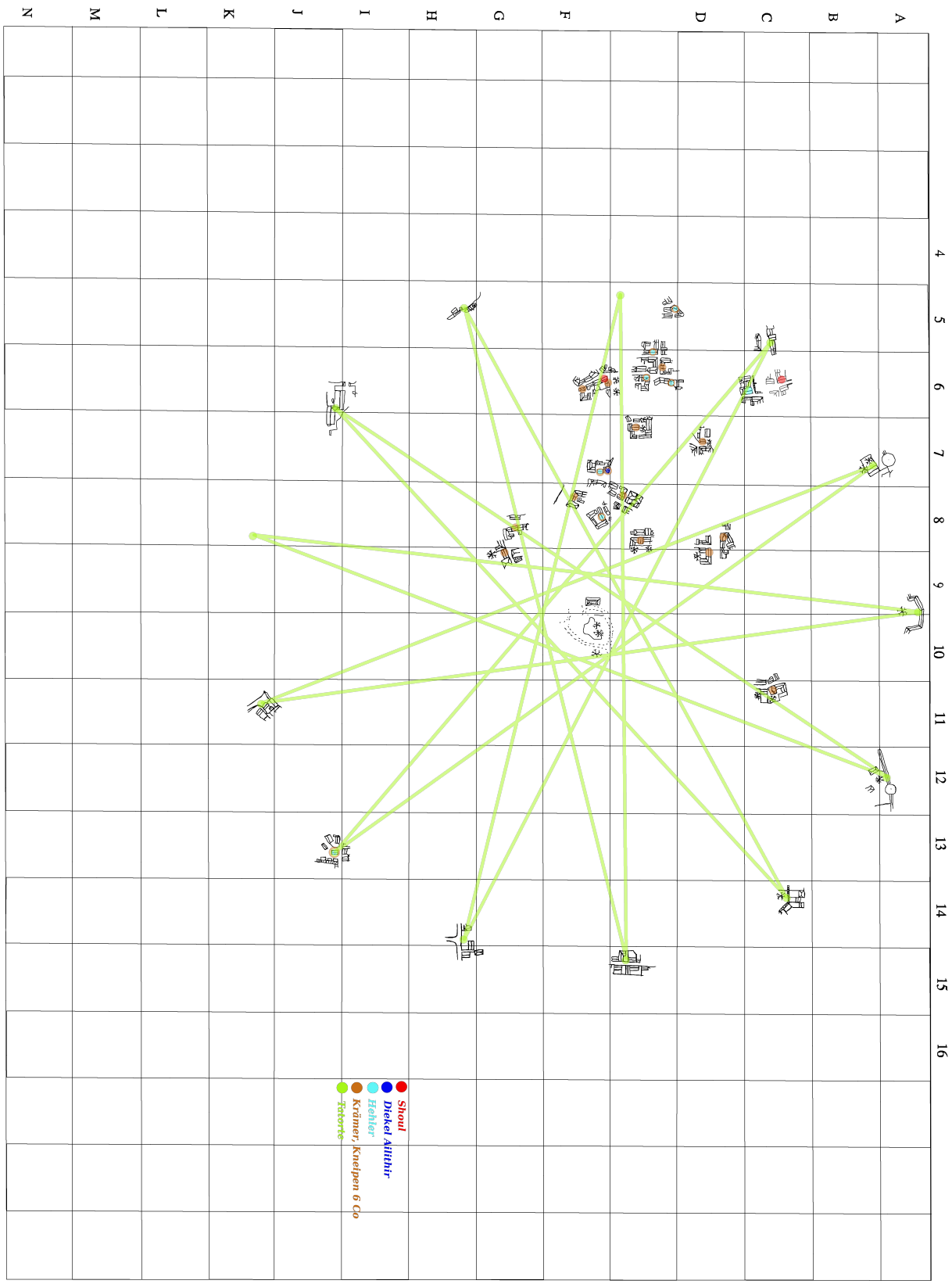
*Herausragende Talente:* Schlösser Knacken, Gefahreninstinkt, Glücksspiel, Menschenkenntnis, Feilschen, Fesseln/Entfesseln, Schleichen

Planskizze Stadtpark



Ritualplatz



## Stadtplan mit Markierungen

(Aufgrund urheberrechtlicher Bestimmungen ist es leider nicht möglich, die ursprüngliche Kopie des Original-Stadtplans einzufügen. Hier sind lediglich die plotrelevanten Orte nachgezeichnet, die durch Abgleich mit der Originalkarte aus *Das Fürstentum Albernia* und anhand der Beschreibungen im Text hoffentlich nachvollzogen werden können)